

no	クラス名	オブジェクトへの参照	プロパティ、メソッド名	取得スクリプト	詳細説明
1	Game_Temp	\$gameTemp	isPlaytest()	\$gameTemp.isPlaytest()	テストプレー中かどうかを判定
2	Game_Temp	\$gameTemp	isDestinationValid()	\$gameTemp.isDestinationValid()	タッチ移動先が指定されているかを判定
3	Game_Temp	\$gameTemp	destinationX()	\$gameTemp.destinationX()	タッチ移動先のX座標
4	Game_Temp	\$gameTemp	destinationY()	\$gameTemp.destinationY()	タッチ移動先のY座標
5	Game_Temp	\$gameTemp	touchTarget()	\$gameTemp.touchTarget()	直近でタッチ操作した対象のゲームオブジェクトを取得
6	Game_Temp	\$gameTemp	touchState()	\$gameTemp.touchState()	直近でタッチ操作した対象のタッチ状態を取得
7	Game_Temp	\$gameTemp	isBattleRefreshRequested()	\$gameTemp.isBattleRefreshRequested()	バトル情報をリフレッシュ要求フラグを取得 (ウィンドウの再描画判定で使用)
8	Game_Temp	\$gameTemp	reserveCommonEvent(id)	\$gameTemp.reserveCommonEvent(id)	指定したIDのコモンイベントの実行予約(キューに格納)
9	Game_Temp	\$gameTemp	isCommonEventReserved()	\$gameTemp.isCommonEventReserved()	コモンイベントが予約されているかどうかを判定
10	Game_Temp	\$gameTemp	requestAnimation(targets, anima	\$gameTemp.requestAnimation(targets, animationId, mirror)	ターゲット、ID、反転フラグを指定してアニメーション再生をリクエスト(キューに格納)
11	Game_Temp	\$gameTemp	requestBalloon(target, balloonId)	\$gameTemp.requestBalloon(target, balloonId)	ターゲット、フキダシIDを指定してフキダシ表示をリクエスト(キューに格納)
12	Game_Temp	\$gameTemp	lastActionData(type)	\$gameTemp.lastActionData(type)	タイプ(以下の通り)を指定して様々な行動データを取得 0:最後に誰かが使用したスキル 1:最後に誰かが使用したアイテム 2:最後に行動したアクター 3:最後に行動した敵キャラ 4:最後に対象になったアクター 5:最後に対象になった敵キャラ
13	Game_System	\$gameSystem	isJapanese()	\$gameSystem.isJapanese()	データベースの言語設定が日本語かどうか
14	Game_System	\$gameSystem	isChinese()	\$gameSystem.isChinese()	データベースの言語設定が中国語かどうか
15	Game_System	\$gameSystem	isKoreani()	\$gameSystem.isKorean()	データベースの言語設定が韓国語かどうか
16	Game_System	\$gameSystem	isCJK()	\$gameSystem.isCJK()	データベースの言語設定が日中韓かどうか
17	Game_System	\$gameSystem	isRussian()	\$gameSystem.isRussian()	データベースの言語設定がロシア語かどうか
18	Game_System	\$gameSystem	isSideView()	\$gameSystem.isSideView()	戦闘設定がサイドビューか
19	Game_System	\$gameSystem	isAutosaveEnabled()	\$gameSystem.isAutosaveEnabled()	オートセーブが有効か
20	Game_System	\$gameSystem	isSaveEnabled()	\$gameSystem.isSaveEnabled()	メニュー画面からのセーブが許可されているか
21	Game_System	\$gameSystem	disableSave()	\$gameSystem.disableSave()	メニュー画面からのセーブを禁止
22	Game_System	\$gameSystem	enableSave()	\$gameSystem.enableSave()	メニュー画面からのセーブを許可
23	Game_System	\$gameSystem	isMenuEnabled()	\$gameSystem.isMenuEnabled()	メニュー画面を開くことが許可されているか
24	Game_System	\$gameSystem	disableMenu()	\$gameSystem.disableMenu()	メニュー画面を禁止
25	Game_System	\$gameSystem	enableMenu()	\$gameSystem.enableMenu()	メニュー画面を許可
26	Game_System	\$gameSystem	isEncounterEnabled()	\$gameSystem.isEncounterEnabled()	エンカウントが許可されているか
27	Game_System	\$gameSystem	disableEncounter()	\$gameSystem.disableEncounter()	エンカウント禁止
28	Game_System	\$gameSystem	enableEncounter()	\$gameSystem.enableEncounter()	エンカウント許可
29	Game_System	\$gameSystem	isFormationEnabled()	\$gameSystem.isFormationEnabled()	隊列変更が許可されているか
30	Game_System	\$gameSystem	disableFormation()	\$gameSystem.disableFormation()	隊列変更禁止
31	Game_System	\$gameSystem	enableFormation()	\$gameSystem.enableFormation()	隊列変更許可
32	Game_System	\$gameSystem	battleCount()	\$gameSystem.battleCount()	戦闘回数取得
33	Game_System	\$gameSystem	winCount()	\$gameSystem.winCount()	勝利回数取得
34	Game_System	\$gameSystem	escapeCount()	\$gameSystem.escapeCount()	逃走回数取得
35	Game_System	\$gameSystem	saveCount()	\$gameSystem.saveCount()	セーブ回数取得
36	Game_System	\$gameSystem	versionId()	\$gameSystem.versionId()	バージョンID(プロジェクトを保存するごとに別に値に変更される)取得
37	Game_System	\$gameSystem	savefileId()	\$gameSystem.savefileId()	セーブファイルID取得
38	Game_System	\$gameSystem	windowTone()	\$gameSystem.windowTone()	ウィンドウ色調を取得
39	Game_System	\$gameSystem	setWindowTone(value)	\$gameSystem.setWindowTone(value)	ウィンドウ色調を設定
40	Game_System	\$gameSystem	battleBgm()	\$gameSystem.battleBgm()	戦闘BGM取得
41	Game_System	\$gameSystem	setBattleBgm(audio)	\$gameSystem.setBattleBgm(audio)	戦闘BGM設定(オーディオオブジェクトを指定)
42	Game_System	\$gameSystem	victoryMe()	\$gameSystem.victoryMe()	勝利ME取得
43	Game_System	\$gameSystem	setVictoryMe(audio)	\$gameSystem.setVictoryMe(audio)	勝利ME設定

no	クラス名	オブジェクトへの参照	プロパティ、メソッド名	取得スクリプト	詳細説明
44	Game_System	\$gameSystem	defeatMe()	\$gameSystem.defeatMe()	敗北ME取得
45	Game_System	\$gameSystem	setDefeatMe(audio)	\$gameSystem.setDefeatMe(audio)	敗北ME設定
46	Game_System	\$gameSystem	playtime()	\$gameSystem.playtime()	プレイ時間を秒数で取得
47	Game_System	\$gameSystem	playtimeText()	\$gameSystem.playtimeText()	プレイ時間を(hhh:mm:ss)の形式の文字列で取得
48	Game_System	\$gameSystem	saveBgm()	\$gameSystem.saveBgm()	演奏中のBGMを保持
49	Game_System	\$gameSystem	replayBgm()	\$gameSystem.replayBgm()	保持したBGMを演奏
50	Game_System	\$gameSystem	mainFontFace()	\$gameSystem.mainFontFace()	メインで使用するフォント名を取得
51	Game_System	\$gameSystem	numberFontFace()	\$gameSystem.numberFontFace()	数値を描画するフォント名を取得。タイマーやダメージの表示等で使用
52	Game_System	\$gameSystem	mainFontSize()	\$gameSystem.mainFontSize()	メインで使用するフォントサイズを取得
53	Game_System	\$gameSystem	windowPadding()	\$gameSystem.windowPadding()	ウィンドウの余白を取得
54	Game_Timer	\$gameTimer	start(count)	\$gameTimer.start(count)	タイマーを動作開始します。フレーム数(1/60秒)を指定します。
55	Game_Timer	\$gameTimer	stop()	\$gameTimer.stop()	タイマーを動作停止します。
56	Game_Timer	\$gameTimer	isWorking()	\$gameTimer.isWorking()	タイマーが動作しているかどうかを判定
57	Game_Timer	\$gameTimer	seconds()	\$gameTimer.seconds()	タイマーの残り秒数を取得
58	Game_Message	\$gameMessage	choices()	\$gameMessage.choices()	イベントコマンド「選択肢の表示」の選択肢の配列
59	Game_Message	\$gameMessage	speakerName()	\$gameMessage.speakerName()	イベントコマンド「文章の表示」の名前
60	Game_Message	\$gameMessage	faceName()	\$gameMessage.faceName()	イベントコマンド「文章の表示」のフェイスファイル名
61	Game_Message	\$gameMessage	faceIndex()	\$gameMessage.faceIndex()	イベントコマンド「文章の表示」のフェイスインデックス
62	Game_Message	\$gameMessage	background()	\$gameMessage.background()	イベントコマンド「文章の表示」の背景
63	Game_Message	\$gameMessage	positionType()	\$gameMessage.positionType()	イベントコマンド「文章の表示」のウィンドウ位置
64	Game_Message	\$gameMessage	choiceDefaultType()	\$gameMessage.choiceDefaultType()	イベントコマンド「選択肢の表示」のデフォルト選択肢
65	Game_Message	\$gameMessage	choiceCancelType()	\$gameMessage.choiceCancelType()	イベントコマンド「選択肢の表示」のキャンセル選択肢
66	Game_Message	\$gameMessage	choiceBackground()	\$gameMessage.choiceBackground()	イベントコマンド「選択肢の表示」の背景
67	Game_Message	\$gameMessage	choicePositionType()	\$gameMessage.choicePositionType()	イベントコマンド「選択肢の表示」のウィンドウ位置
68	Game_Message	\$gameMessage	numInputVariableId()	\$gameMessage.numInputVariableId()	イベントコマンド「数値入力の処理」の変数番号
69	Game_Message	\$gameMessage	numInputMaxDigits()	\$gameMessage.numInputMaxDigits()	イベントコマンド「数値入力の処理」の入力桁数
70	Game_Message	\$gameMessage	itemChoiceVariableId()	\$gameMessage.itemChoiceVariableId()	イベントコマンド「アイテム選択の処理」の変数番号
71	Game_Message	\$gameMessage	itemChoiceTypeId()	\$gameMessage.itemChoiceTypeId()	イベントコマンド「アイテム選択の処理」のアイテムタイプ
72	Game_Message	\$gameMessage	scrollMode()	\$gameMessage.scrollMode()	文章を表示するとき、スクロールで表示するかどうか
73	Game_Message	\$gameMessage	scrollSpeed()	\$gameMessage.scrollSpeed()	イベントコマンド「文章のスクロール表示」の速度
74	Game_Message	\$gameMessage	scrollNoFast()	\$gameMessage.scrollNoFast()	イベントコマンド「文章のスクロール表示」の早送り禁止
75	Game_Message	\$gameMessage	hasText()	\$gameMessage.hasText()	メッセージウィンドウに表示する文章が存在するかどうか
76	Game_Message	\$gameMessage	isChoice()	\$gameMessage.isChoice()	選択肢の表示が存在するかどうか
77	Game_Message	\$gameMessage	isNumberInput()	\$gameMessage.isNumberInput()	数値入力の処理が存在するかどうか
78	Game_Message	\$gameMessage	isItemChoice()	\$gameMessage.isItemChoice()	アイテム選択の処理が存在するかどうか
79	Game_Message	\$gameMessage	isBusy()	\$gameMessage.isBusy()	メッセージ表示や選択肢等のいずれかが存在するかどうか
80	Game_Message	\$gameMessage	allText()	\$gameMessage.allText()	メッセージ表示する全文字列(改行文字含む)
81	Game_Message	\$gameMessage	isRTL()	\$gameMessage.isRTL()	表示するメッセージが、右から左に表示する言語かどうか
82	Game_Switches	\$gameSwitches	value(n)	\$gameSwitches.value(n)	n番目のスイッチを取得
83	Game_Switches	\$gameSwitches	setValue(n, value)	\$gameSwitches.setValue(n, value)	n番目のスイッチをvalueに設定
84	Game_Variables	\$gameVariables	value(n)	\$gameVariables.value(n)	n番目の変数値を取得
85	Game_Variables	\$gameVariables	setValue(n, value)	\$gameVariables.setValue(n, value)	n番目の変数値をvalueに設定
86	Game_SelfSwitches	\$gameSelfSwitches	value(key)	\$gameSelfSwitches.value(key)	指定したキー([マップID, イベントID, タイプ])のセルフスイッチを取得
87	Game_SelfSwitches	\$gameSelfSwitches	setValue(key, value)	\$gameSelfSwitches.setValue(key, value)	指定したキーのセルフスイッチをvalueに設定
88	Game_Screen	\$gameScreen	brightness()	\$gameScreen.brightness()	画面の明るさを取得(フェードイン、フェードアウトで使用)
89	Game_Screen	\$gameScreen	tone()	\$gameScreen.tone()	画面の色調を取得
90	Game_Screen	\$gameScreen	flashColor()	\$gameScreen.flashColor()	画面のフラッシュ色を取得

no	クラス名	オブジェクトへの参照	プロパティ、メソッド名	取得スクリプト	詳細説明
91	Game_Screen	\$gameScreen	shake()	\$gameScreen.shake()	画面のシェイク状態を取得
92	Game_Screen	\$gameScreen	zoomX()	\$gameScreen.zoomX()	画面の横方向の焦点座標を取得
93	Game_Screen	\$gameScreen	zoomY()	\$gameScreen.zoomY()	画面の縦方向の焦点座標を取得
94	Game_Screen	\$gameScreen	zoomScale()	\$gameScreen.zoomScale()	画面の拡大率を取得
95	Game_Screen	\$gameScreen	weatherType()	\$gameScreen.weatherType()	天候タイプを取得
96	Game_Screen	\$gameScreen	weatherPower()	\$gameScreen.weatherPower()	天候強さを取得
97	Game_Screen	\$gameScreen	picture(id)	\$gameScreen.picture(id)	指定したIDのピクチャ情報を取得
98	Game_Screen	\$gameScreen	clearFade()	\$gameScreen.clearFade()	フェード状態をクリア
99	Game_Screen	\$gameScreen	clearTone()	\$gameScreen.clearTone()	色調をクリア
100	Game_Screen	\$gameScreen	clearFlash()	\$gameScreen.clearFlash()	フラッシュをクリア
101	Game_Screen	\$gameScreen	clearShake()	\$gameScreen.clearShake()	シェイクをクリア
102	Game_Screen	\$gameScreen	clearZoom()	\$gameScreen.clearZoom()	ズーム状態をクリア
103	Game_Screen	\$gameScreen	clearWeather()	\$gameScreen.clearWeather()	天候をクリア
104	Game_Screen	\$gameScreen	clearPictures()	\$gameScreen.clearPictures()	全てのピクチャを消去
105	Game_Screen	\$gameScreen	maxPictures()	\$gameScreen.maxPictures()	一画面に表示可能なピクチャの最大数(デフォルト100)
106	Game_Screen	\$gameScreen	startFadeOut(d)	\$gameScreen.startFadeOut(d)	フレームを指定してフェードアウトを開始
107	Game_Screen	\$gameScreen	startFadeIn(d)	\$gameScreen.startFadeIn(d)	フレームを指定してフェードインを開始
108	Game_Screen	\$gameScreen	startTint(tone, d)	\$gameScreen.startTint(tone, d)	色調とフレームを指定して色調変更を開始
109	Game_Screen	\$gameScreen	startFlash(color, d)	\$gameScreen.startFlash(color, d)	カラーとフレームを指定してフラッシュを開始
110	Game_Screen	\$gameScreen	startShake(p, s, d)	\$gameScreen.startShake(p, s, d)	強さ、速さ、フレームを指定してシェイクを開始
111	Game_Screen	\$gameScreen	startZoom(x, y, scale, d)	\$gameScreen.startZoom(x, y, scale, d)	焦点座標、拡大率、フレームを指定してズームを開始
112	Game_Screen	\$gameScreen	setZoom(x, y, scale)	\$gameScreen.setZoom(x, y, scale)	焦点座標、拡大率を指定して即時ズーム
113	Game_Screen	\$gameScreen	changeWeather(type, p, d)	\$gameScreen.changeWeather(type, p, d)	タイプ、強さ、フレームを指定して天候変更
114	Game_Screen	\$gameScreen	showPicture()	\$gameScreen.showPicture()	ピクチャの表示(引数は省略)
115	Game_Screen	\$gameScreen	movePicture()	\$gameScreen.movePicture()	ピクチャの移動(引数は省略)
116	Game_Screen	\$gameScreen	rotatePicture(id, s)	\$gameScreen.rotatePicture(id, s)	ピクチャIDと速さを指定してピクチャの回転
117	Game_Screen	\$gameScreen	tintPicture(id, tone, d)	\$gameScreen.tintPicture(id, tone, d)	ピクチャIDと色調とフレームを指定してピクチャの色調変更
118	Game_Screen	\$gameScreen	erasePicture(id)	\$gameScreen.erasePicture(id)	ピクチャIDを指定してピクチャを消去
119	Game_Picture	\$gameScreen.picture(n)	name()	\$gameScreen.picture(n).name()	n番目のピクチャの名前を取得
120	Game_Picture	\$gameScreen.picture(n)	origin()	\$gameScreen.picture(n).origin()	n番目のピクチャの原点を取得
121	Game_Picture	\$gameScreen.picture(n)	x()	\$gameScreen.picture(n).x()	n番目のピクチャのx座標を取得
122	Game_Picture	\$gameScreen.picture(n)	y()	\$gameScreen.picture(n).y()	n番目のピクチャのy座標を取得
123	Game_Picture	\$gameScreen.picture(n)	scaleX()	\$gameScreen.picture(n).scaleX()	n番目のピクチャの拡大率(幅)を取得
124	Game_Picture	\$gameScreen.picture(n)	scaleY()	\$gameScreen.picture(n).scaleY()	n番目のピクチャの拡大率(高さ)を取得
125	Game_Picture	\$gameScreen.picture(n)	opacity()	\$gameScreen.picture(n).opacity()	n番目のピクチャの不透明度を取得
126	Game_Picture	\$gameScreen.picture(n)	blendMode()	\$gameScreen.picture(n).blendMode()	n番目のピクチャの合成方法を取得
127	Game_Picture	\$gameScreen.picture(n)	tone()	\$gameScreen.picture(n).tone()	n番目のピクチャの色調を取得
128	Game_Picture	\$gameScreen.picture(n)	angle()	\$gameScreen.picture(n).angle()	n番目のピクチャの回転角度を取得
129	Game_BattlerBase	\$gameActors.actor(n)	isStateAffected(id)	\$gameActors.actor(n).isStateAffected(id)	アクターIDがnのアクターがステートidになっているかどうか
130	Game_BattlerBase	a	isStateAffected(id)	a.isStateAffected(id)	戦闘計算式で使用者がステートidになっているかどうか
131	Game_BattlerBase	b	isStateAffected(id)	b.isStateAffected(id)	戦闘計算式で対象者がステートidになっているかどうか
132	Game_BattlerBase	\$gameTroop.members()[n]	isStateAffected(id)	\$gameTroop.members()[n].isStateAffected(id)	(n + 1)番目の敵キャラがステートidになっているかどうか
133	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isStateAffected(id)	\$gameParty.members()[n].isStateAffected(id)	(n + 1)番目のパーティメンバーがステートidになっているかどうか
134	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isDeathStateAffected()	\$gameParty.members()[n].isDeathStateAffected()	戦闘不能ステートになっているかどうか
135	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isBuffAffected(id)	\$gameParty.members()[n].isBuffAffected(id)	パラメータidのパフが掛かっているかどうか
136	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isDebuffAffected(id)	\$gameParty.members()[n].isDebuffAffected(id)	パラメータidのデパフが掛かっているかどうか
137	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isBuffOrDebuffAffected(id)	\$gameParty.members()[n].isBuffOrDebuffAffected(id)	パラメータidのパフもしくはデパフが掛かっているかどうか

no	クラス名	オブジェクトへの参照	プロパティ、メソッド名	取得スクリプト	詳細説明
138	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isMaxBuffAffected(id)	\$gameParty.members()[n].isMaxBuffAffected(id)	パラメータidのバフが最大まで掛かっているかどうか
139	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isMaxDebuffAffected(id)	\$gameParty.members()[n].isMaxDebuffAffected(id)	パラメータidのデバフが最大まで掛かっているかどうか
140	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	states()	\$gameParty.members()[n].states()	有効になっているステートの配列を取得
141	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	stateIcons()	\$gameParty.members()[n].stateIcons()	有効になっているステートアイコンの配列を取得
142	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	buffIcons()	\$gameParty.members()[n].buffIcons()	有効になっているバフアイコンの配列を取得
143	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	allIcons()	\$gameParty.members()[n].allIcons()	有効になっているステートとバフのアイコンの配列を取得
144	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	allTraits()	\$gameParty.members()[n].allTraits()	有効になっている特徴の配列を取得
145	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	traits(code)	\$gameParty.members()[n].traits(code)	指定したコードの特徴があれば取得
146	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	traitsWithId(code, id)	\$gameParty.members()[n].traitsWithId(code, id)	指定したコード、データIDの特徴があれば取得
147	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	traitsPi(code, id)	\$gameParty.members()[n].traitsPi(code, id)	指定したコード、データIDの特徴の値を全て乗算した結果を取得
148	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	traitsSum(code, id)	\$gameParty.members()[n].traitsSum(code, id)	指定したコード、データIDの特徴の値を全て加算した結果を取得
149	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	traitsSumAll(code)	\$gameParty.members()[n].traitsSumAll(code)	指定したコードの特徴の値を全て加算した結果を取得
150	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	traitsSet(code)	\$gameParty.members()[n].traitsSet(code)	指定したコードの特徴のコード値の配列を取得
151	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	param(id)	\$gameParty.members()[n].param(id)	指定したパラメータidの通常能力値を取得
152	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	xparam(id)	\$gameParty.members()[n].xparam(id)	指定したパラメータidの追加能力値を取得
153	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	sparam(id)	\$gameParty.members()[n].sparam(id)	指定したパラメータidの特殊能力値を取得
154	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	elementRate(id)	\$gameParty.members()[n].elementRate(id)	指定した属性idの属性有効度を取得
155	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	debuffRate(id)	\$gameParty.members()[n].debuffRate(id)	指定したパラメータidの弱体有効度を取得
156	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	stateRate(id)	\$gameParty.members()[n].stateRate(id)	指定したステートidの弱体有効度を取得
157	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isStateResist(id)	\$gameParty.members()[n].isStateResist(id)	指定したステートidを無効化できるかを取得
158	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	attackElements()	\$gameParty.members()[n].attackElements()	攻撃時属性を取得
159	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	attackStates()	\$gameParty.members()[n].attackStates()	攻撃時ステートを取得
160	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	attackStatesRate()	\$gameParty.members()[n].attackStatesRate()	攻撃時ステートの付与率を取得
161	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	attackSpeed()	\$gameParty.members()[n].attackSpeed()	攻撃速度補正を取得
162	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	attackTimesAdd()	\$gameParty.members()[n].attackTimesAdd()	攻撃追加回数を取得
163	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	attackSkillId()	\$gameParty.members()[n].attackSkillId()	通常攻撃のスキルIDを取得
164	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	addedSkillTypes()	\$gameParty.members()[n].addedSkillTypes()	追加のスキルタイプを取得
165	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isSkillTypeSealed(id)	\$gameParty.members()[n].isSkillTypeSealed(id)	指定したスキルタイプidが封印されているか
166	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	addedSkills()	\$gameParty.members()[n].addedSkills()	追加のスキルを取得
167	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isSkillSealed(id)	\$gameParty.members()[n].isSkillSealed(id)	指定したidのスキルが封印されているか
168	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isEquipWtypeOk(id)	\$gameParty.members()[n].isEquipWtypeOk(id)	指定したidの武器タイプを装備できるか
169	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isEquipAtypeOk(id)	\$gameParty.members()[n].isEquipAtypeOk(id)	指定したidの防具タイプを装備できるか
170	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isEquipTypeLocked(id)	\$gameParty.members()[n].isEquipTypeLocked(id)	指定したidの装備タイプが固定されているか
171	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isEquipTypeSealed(id)	\$gameParty.members()[n].isEquipTypeSealed(id)	指定したidの装備タイプが封印されているか
172	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isDualWield()	\$gameParty.members()[n].isDualWield()	二刀流かどうか
173	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	collapseType()	\$gameParty.members()[n].collapseType()	消滅タイプを取得
174	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	partyAbility(id)	\$gameParty.members()[n].partyAbility(id)	指定したタイプのパーティ能力を持っているか
175	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isAutoBattle()	\$gameParty.members()[n].isAutoBattle()	自動戦闘かどうか
176	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isGuard()	\$gameParty.members()[n].isGuard()	防御中かどうか
177	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isSubstitute()	\$gameParty.members()[n].isSubstitute()	身代わりかどうかどうか
178	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isPreserveTp()	\$gameParty.members()[n].isPreserveTp()	TP持ち越しかどうか
179	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	addParam(id, value)	\$gameParty.members()[n].addParam(id, value)	指定したパラメータidの能力値をvalueだけ増加
180	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	setHp(value)	\$gameParty.members()[n].setHp(value)	HPを設定
181	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	setMp(value)	\$gameParty.members()[n].setMp(value)	MPを設定
182	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	setTp(value)	\$gameParty.members()[n].setTp(value)	TPを設定
183	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	maxTp()	\$gameParty.members()[n].maxTp()	TPの最大値を取得
184	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	recoverAll()	\$gameParty.members()[n].recoverAll()	全回復する

no	クラス名	オブジェクトへの参照	プロパティ、メソッド名	取得スクリプト	詳細説明
185	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	hpRate()	\$gameParty.members()[n].hpRate()	残HP割合を取得
186	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	mpRate()	\$gameParty.members()[n].mpRate()	残MP割合を取得
187	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	tpRate()	\$gameParty.members()[n].tpRate()	残TP割合を取得
188	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isHidden()	\$gameParty.members()[n].isHidden()	隠れているか
189	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isAppeared()	\$gameParty.members()[n].isAppeared()	出現しているか
190	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isDead()	\$gameParty.members()[n].isDead()	戦闘不可能かどうか
191	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isAlive()	\$gameParty.members()[n].isAlive()	生存しているかどうか
192	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isDying()	\$gameParty.members()[n].isDying()	瀕死かどうか
193	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isRestricted()	\$gameParty.members()[n].isRestricted()	行動制限に掛かっているか
194	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	canInput()	\$gameParty.members()[n].canInput()	行動入力可能かどうか
195	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	canMove()	\$gameParty.members()[n].canMove()	行動可能かどうか
196	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isConfused()	\$gameParty.members()[n].isConfused()	混乱状態かどうか
197	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isActor()	\$gameParty.members()[n].isActor()	アクターかどうか
198	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	isEnemy()	\$gameParty.members()[n].isEnemy()	敵キャラかどうか
199	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	canUse(skill)	\$gameParty.members()[n].canUse(skill)	指定したスキルやアイテムを使用可能かどうか
200	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	canEquip(item)	\$gameParty.members()[n].canEquip(item)	指定した装備品を装備可能かどうか
201	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	guardSkillId()	\$gameParty.members()[n].guardSkillId()	防御スキルIDを取得
202	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	canAttack()	\$gameParty.members()[n].canAttack()	通常攻撃可能かどうか
203	Game_BattlerBase	\$gameParty.members()[n]	canGuard()	\$gameParty.members()[n].canGuard()	防御可能かどうか
204	Game_Battler	\$gameParty.members()[n]	addState(id)	\$gameParty.members()[n].addState(id)	指定したステートidのステートを付与
205	Game_Battler	\$gameParty.members()[n]	removeState()	\$gameParty.members()[n].removeState()	指定したステートidのステートを解除
206	Game_Battler	\$gameParty.members()[n]	addBuff(id, turns)	\$gameParty.members()[n].addBuff(id, turns)	指定したパラメータidのバフをturnsの間だけ付与
207	Game_Battler	\$gameParty.members()[n]	addDebuff(id, turns)	\$gameParty.members()[n].addDebuff(id, turns)	指定したパラメータidのデバフをturnsの間だけ付与
208	Game_Battler	\$gameParty.members()[n]	removeBuff(id)	\$gameParty.members()[n].removeBuff(id)	指定したパラメータidのバフ、デバフを解除
209	Game_Battler	\$gameParty.members()[n]	removeBattleStates()	\$gameParty.members()[n].removeBattleStates()	戦闘時専用のステートを解除
210	Game_Battler	\$gameParty.members()[n]	removeAllBuffs()	\$gameParty.members()[n].removeAllBuffs()	すべてのバフ、デバフを解除
211	Game_Battler	\$gameParty.members()[n]	useItem(item)	\$gameParty.members()[n].useItem(item)	指定したアイテムを使用
212	Game_Battler	\$gameParty.members()[n]	gainHp(value)	\$gameParty.members()[n].gainHp(value)	HPの増減
213	Game_Battler	\$gameParty.members()[n]	gainMp(value)	\$gameParty.members()[n].gainMp(value)	MPの増減
214	Game_Battler	\$gameParty.members()[n]	gainTp(value)	\$gameParty.members()[n].gainTp(value)	TPの増減
215	Game_Battler	\$gameParty.members()[n]	gainSilentTp(value)	\$gameParty.members()[n].gainSilentTp(value)	TPの増減(メッセージ無し)
216	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	actorId()	\$gameParty.members()[n].actorId()	アクターIDを取得
217	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	actor()	\$gameParty.members()[n].actor()	アクターのデータベースを取得
218	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	name()	\$gameParty.members()[n].name()	名前を取得
219	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	setName(value)	\$gameParty.members()[n].setName(value)	名前を設定
220	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	nickname()	\$gameParty.members()[n].nickname()	二つ名を取得
221	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	setNickname(value)	\$gameParty.members()[n].setNickname(value)	二つ名を設定
222	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	profile()	\$gameParty.members()[n].profile()	プロフィールを取得
223	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	setProfile(value)	\$gameParty.members()[n].setProfile(value)	プロフィールを設定
224	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	characterName()	\$gameParty.members()[n].characterName()	キャラクターファイル名を取得
225	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	characterIndex()	\$gameParty.members()[n].characterIndex()	キャラクターファイルインデックスを取得
226	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	faceName()	\$gameParty.members()[n].faceName()	フェイスファイル名を取得
227	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	faceIndex()	\$gameParty.members()[n].faceIndex()	フェイスファイルインデックスを取得
228	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	battlerName()	\$gameParty.members()[n].battlerName()	バトラーファイル名を取得
229	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	currentExp()	\$gameParty.members()[n].currentExp()	現在のEXPを取得
230	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	nextRequiredExp()	\$gameParty.members()[n].nextRequiredExp()	次のレベルまでに必要なEXPを取得
231	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	maxLevel()	\$gameParty.members()[n].maxLevel()	最大レベルを取得

no	クラス名	オブジェクトへの参照	プロパティ、メソッド名	取得スクリプト	詳細説明
232	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	isMaxLevel()	\$gameParty.members()[n].isMaxLevel()	最大レベルに達しているか
233	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	equips()	\$gameParty.members()[n].equips()	装備の配列を取得
234	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	weapons()	\$gameParty.members()[n].weapons()	武器の配列を取得
235	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	armors()	\$gameParty.members()[n].armors()	防具の配列を取得
236	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	hasWeapon(weapon)	\$gameParty.members()[n].hasWeapon(weapon)	指定した武器を装備しているか
237	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	hasArmor(armor)	\$gameParty.members()[n].hasArmor(armor)	指定した防具を装備しているか
238	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	isEquipChangeOk(id)	\$gameParty.members()[n].isEquipChangeOk(id)	指定したスロットidの装備を変更可能かどうか
239	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	changeEquip(id, item)	\$gameParty.members()[n].changeEquip(id, item)	指定したスロットidの装備をitemに変更
240	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	forceChangeEquip()	\$gameParty.members()[n].forceChangeEquip()	指定したスロットidの装備をitemに強制的に変更
241	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	changeEquipById(id, itemId)	\$gameParty.members()[n].changeEquipById(id, itemId)	指定した装備idの装備をitemIdの装備に変更
242	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	isEquipped(item)	\$gameParty.members()[n].isEquipped(item)	itemを装備しているか
243	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	discardEquip(item)	\$gameParty.members()[n].discardEquip(item)	itemの装備を解除
244	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	clearEquipments()	\$gameParty.members()[n].clearEquipments()	装備の全解除
245	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	optimizeEquipments()	\$gameParty.members()[n].optimizeEquipments()	最強装備に変更
246	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	friendsUnit()	\$gameParty.members()[n].friendsUnit()	所属ユニット(パーティor敵グループ)を取得
247	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	opponentsUnit()	\$gameParty.members()[n].opponentsUnit()	敵対ユニット(パーティor敵グループ)を取得
248	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	index()	\$gameParty.members()[n].index()	並び順を取得
249	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	isBattleMember()	\$gameParty.members()[n].isBattleMember()	戦闘メンバーかどうか
250	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	isFormationChangeOk()	\$gameParty.members()[n].isFormationChangeOk()	並び順変更可能かどうか
251	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	currentClass()	\$gameParty.members()[n].currentClass()	職業を取得
252	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	isClass(gameClass)	\$gameParty.members()[n].isClass(gameClass)	指定したgameClassの職業かどうか
253	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	skillTypes()	\$gameParty.members()[n].skillTypes()	習得済みスキルタイプの配列を取得
254	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	skills()	\$gameParty.members()[n].skills()	習得済みスキルの配列を取得
255	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	usableSkills()	\$gameParty.members()[n].usableSkills()	使用可能なスキルの配列を取得
256	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	hasNoWeapons()	\$gameParty.members()[n].hasNoWeapons()	素手かどうか
257	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	bareHandsElementId()	\$gameParty.members()[n].bareHandsElementId()	素手の属性IDを取得
258	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	attackAnimationId1()	\$gameParty.members()[n].attackAnimationId1()	通常攻撃のアニメーションIDを取得
259	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	attackAnimationId2()	\$gameParty.members()[n].attackAnimationId2()	二刀流の場合に二つの通常攻撃アニメーションIDを取得
260	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	bareHandsAnimationId()	\$gameParty.members()[n].bareHandsAnimationId()	素手攻撃のアニメーションIDを取得
261	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	gainExp(exp)	\$gameParty.members()[n].gainExp(exp)	経験値をexpだけ増加
262	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	finalExpRate()	\$gameParty.members()[n].finalExpRate()	経験値獲得率を取得
263	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	benchMembersExpRate()	\$gameParty.members()[n].benchMembersExpRate()	戦闘非参加メンバーの経験値獲得率を取得
264	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	shouldDisplayLevelUp()	\$gameParty.members()[n].shouldDisplayLevelUp()	レベルアップメッセージを表示させるかどうか
265	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	changeLevel(level, show)	\$gameParty.members()[n].changeLevel(level, show)	レベルをlevelに変更。showがtrueならメッセージ表示
266	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	learnSkill(id)	\$gameParty.members()[n].learnSkill(id)	指定したスキルidのスキルを習得
267	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	forgetSkill(id)	\$gameParty.members()[n].forgetSkill(id)	指定したスキルidのスキルを忘れる
268	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	isLearnedSkill(id)	\$gameParty.members()[n].isLearnedSkill(id)	指定したスキルidのスキルを習得しているかどうか(特徴による追加スキルを含まない)
269	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	hasSkill(id)	\$gameParty.members()[n].hasSkill(id)	指定したスキルidのスキルを保持しているかどうか(特徴による追加スキルを含む)
270	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	changeClass(id, keep)	\$gameParty.members()[n].changeClass(id, keep)	指定した職業idの職業に変更。keepがtrueなら経験値を保持
271	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	setCharacterImage(file, index)	\$gameParty.members()[n].setCharacterImage(file, index)	指定したファイルとインデックスでキャラクター画像を変更
272	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	setFaceImage(file, index)	\$gameParty.members()[n].setFaceImage(file, index)	指定したファイルとインデックスでフェイス画像を変更
273	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	setBattlerImage(file)	\$gameParty.members()[n].setBattlerImage(file)	指定したファイルでバトラー画像を変更
274	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	lastSkill()	\$gameParty.members()[n].lastSkill()	最後に使用したスキル
275	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	lastMenuSkill()	\$gameParty.members()[n].lastMenuSkill()	最後に使用したメニュースキル
276	Game_Actor	\$gameParty.members()[n]	lastBattleSkill()	\$gameParty.members()[n].lastBattleSkill()	最後に使用した戦闘スキル
277	Game_Enemy	\$gameTroop.members()[n]	name()	\$gameTroop.members()[n].name()	敵キャラ名称を取得(接尾辞つき)
278	Game_Enemy	\$gameTroop.members()[n]	enemyId()	\$gameTroop.members()[n].enemyId()	敵キャラIDを取得

no	クラス名	オブジェクトへの参照	プロパティ、メソッド名	取得スクリプト	詳細説明
279	Game_Enemy	\$gameTroop.members()[n]	enemy()	\$gameTroop.members()[n].enemy()	敵キャラオブジェクトを取得
280	Game_Enemy	\$gameTroop.members()[n]	friendsUnit()	\$gameTroop.members()[n].friendsUnit()	所属ユニット(パーティor敵グループ)を取得
281	Game_Enemy	\$gameTroop.members()[n]	opponentsUnit()	\$gameTroop.members()[n].opponentsUnit()	敵対ユニット(パーティor敵グループ)を取得
282	Game_Enemy	\$gameTroop.members()[n]	screenX()	\$gameTroop.members()[n].screenX()	表示X座標を取得
283	Game_Enemy	\$gameTroop.members()[n]	screenY()	\$gameTroop.members()[n].screenY()	表示Y座標を取得
284	Game_Enemy	\$gameTroop.members()[n]	index()	\$gameTroop.members()[n].index()	並び順を取得
285	Game_Enemy	\$gameTroop.members()[n]	exp()	\$gameTroop.members()[n].exp()	獲得経験値を取得
286	Game_Enemy	\$gameTroop.members()[n]	gold()	\$gameTroop.members()[n].gold()	獲得ゴールドを取得
287	Game_Enemy	\$gameTroop.members()[n]	battlerName()	\$gameTroop.members()[n].battlerName()	バトルファイル名を取得
288	Game_Enemy	\$gameTroop.members()[n]	battlerHue()	\$gameTroop.members()[n].battlerHue()	バトル色相を取得
289	Game_Enemy	\$gameTroop.members()[n]	originalName()	\$gameTroop.members()[n].originalName()	敵キャラ名称を取得
290	Game_Unit	\$gameParty	inBattle()	\$gameParty.inBattle()	戦闘中かどうか
291	Game_Unit	\$gameParty	members()	\$gameParty.members()	パーティメンバーの配列を取得
292	Game_Unit	\$gameTroop	members()	\$gameTroop.members()	敵キャラメンバーの配列を取得
293	Game_Unit	\$gameParty	aliveMembers()	\$gameParty.aliveMembers()	生存メンバーの配列を取得
294	Game_Unit	\$gameParty	deadMembers()	\$gameParty.deadMembers()	戦闘不能メンバーの配列を取得
295	Game_Unit	\$gameParty	movableMembers()	\$gameParty.movableMembers()	行動可能メンバーの配列を取得
296	Game_Unit	\$gameParty	isAllDead()	\$gameParty.isAllDead()	メンバーが全員戦闘不能かどうか
297	Game_Party	\$gameParty	exists()	\$gameParty.exists()	全メンバーにアクターがひとりでも存在するかどうか
298	Game_Party	\$gameParty	size()	\$gameParty.size()	メンバーの人数を取得
299	Game_Party	\$gameParty	isEmpty()	\$gameParty.isEmpty()	メンバーにアクターがひとりでも存在するかどうか
300	Game_Party	\$gameParty	allMembers()	\$gameParty.allMembers()	全メンバーの配列を取得
301	Game_Party	\$gameParty	battleMembers()	\$gameParty.battleMembers()	バトル参加メンバーの配列を取得
302	Game_Party	\$gameParty	maxBattleMembers()	\$gameParty.maxBattleMembers()	バトルメンバーの参加人数を取得
303	Game_Party	\$gameParty	leader()	\$gameParty.leader()	先頭メンバーを取得
304	Game_Party	\$gameParty	reviveBattleMembers()	\$gameParty.reviveBattleMembers()	戦闘不能メンバーを復活させます。(敗北イベント用)
305	Game_Party	\$gameParty	items()	\$gameParty.items()	所持アイテムの配列を取得
306	Game_Party	\$gameParty	weapons()	\$gameParty.weapons()	所持武器の配列を取得
307	Game_Party	\$gameParty	armors()	\$gameParty.armors()	所持防具の配列を取得
308	Game_Party	\$gameParty	equipItems()	\$gameParty.equipItems()	所持装備品(武器と防具)の配列を取得
309	Game_Party	\$gameParty	allItems()	\$gameParty.allItems()	所持品(アイテム+武器+防具)の配列を取得
310	Game_Party	\$gameParty	name()	\$gameParty.name()	パーティ名(リーダー名+たち)を取得
311	Game_Party	\$gameParty	setupBattleTest()	\$gameParty.setupBattleTest()	戦闘テスト用のメンバーとアイテムのセットアップ
312	Game_Party	\$gameParty	setupBattleTestMembers()	\$gameParty.setupBattleTestMembers()	戦闘テスト用のメンバーのセットアップ
313	Game_Party	\$gameParty	setupBattleTestItems()	\$gameParty.setupBattleTestItems()	戦闘テスト用のアイテムのセットアップ(全アイテムを最大数ぶん取得)
314	Game_Party	\$gameParty	highestLevel()	\$gameParty.highestLevel()	パーティの最大レベルを取得
315	Game_Party	\$gameParty	addActor(id)	\$gameParty.addActor(id)	指定したアクターidをメンバーに追加
316	Game_Party	\$gameParty	removeActor(id)	\$gameParty.removeActor(id)	指定したアクターidをメンバーから除去
317	Game_Party	\$gameParty	gold()	\$gameParty.gold()	所持金を取得
318	Game_Party	\$gameParty	gainGold(value)	\$gameParty.gainGold(value)	所持金を増加
319	Game_Party	\$gameParty	loseGold(value)	\$gameParty.loseGold(value)	所持金を減少
320	Game_Party	\$gameParty	maxGold()	\$gameParty.maxGold()	所持金の最大値を取得
321	Game_Party	\$gameParty	steps()	\$gameParty.steps()	歩数を取得
322	Game_Party	\$gameParty	increaseSteps()	\$gameParty.increaseSteps()	歩数を増加
323	Game_Party	\$gameParty	numItems(item)	\$gameParty.numItems(item)	指定したitemの所持数を取得
324	Game_Party	\$gameParty	maxItems(item)	\$gameParty.maxItems(item)	指定したitemの最大所持数を取得
325	Game_Party	\$gameParty	hasMaxItems()	\$gameParty.hasMaxItems()	指定したitemを最大所持数まで所持しているか

no	クラス名	オブジェクトへの参照	プロパティ、メソッド名	取得スクリプト	詳細説明
326	Game_Party	\$gameParty	hasItem(item, includeEquip)	\$gameParty.hasItem(item, includeEquip)	指定したitemを所持しているか。includeEquipがtrueの場合、装備品を含む
327	Game_Party	\$gameParty	isAnyMemberEquipped(item)	\$gameParty.isAnyMemberEquipped(item)	指定したitemをメンバーの誰かが装備しているか
328	Game_Party	\$gameParty	gainItem(item, amount, includeEquip)	\$gameParty.gainItem(item, amount, includeEquip)	指定したitemをamountの数だけ取得。includeEquipがtrueの場合、装備品からも減らす(amountがマイナス値の場合)
329	Game_Party	\$gameParty	loseItem(item, amount, includeEquip)	\$gameParty.loseItem(item, amount, includeEquip)	指定したitemをamountの数だけ減らす
330	Game_Party	\$gameParty	consumeItem(item)	\$gameParty.consumeItem(item)	指定したitemを消費
331	Game_Party	\$gameParty	canUse(item)	\$gameParty.canUse(item)	指定したitemを使用可能か
332	Game_Party	\$gameParty	canInput()	\$gameParty.canInput()	コマンド入力可能かどうか
333	Game_Party	\$gameParty	menuActor()	\$gameParty.menuActor()	メインメニュー画面で選択したアクターを取得
334	Game_Party	\$gameParty	targetActor()	\$gameParty.targetActor()	アクター選択ウィンドウで選択したアクター
335	Game_Party	\$gameParty	lastItem()	\$gameParty.lastItem()	最後に使用したアイテムを取得
336	Game_Party	\$gameParty	swapOrder(index1, index2)	\$gameParty.swapOrder(index1, index2)	インデックスを指定してメンバーを入れ替え
337	Game_Party	\$gameParty	hasEncounterHalf()	\$gameParty.hasEncounterHalf()	エンカウント半減の有無
338	Game_Party	\$gameParty	hasEncounterNone()	\$gameParty.hasEncounterNone()	エンカウント無効の有無
339	Game_Party	\$gameParty	hasCancelSurprise()	\$gameParty.hasCancelSurprise()	不意打ち無効の有無
340	Game_Party	\$gameParty	hasRaisePreemptive()	\$gameParty.hasRaisePreemptive()	先制攻撃率アップの有無
341	Game_Party	\$gameParty	hasGoldDouble()	\$gameParty.hasGoldDouble()	獲得金額2倍の有無
342	Game_Party	\$gameParty	hasDropItemDouble()	\$gameParty.hasDropItemDouble()	アイテム入手率2倍の有無
343	Game_Party	\$gameParty	ratePreemptive()	\$gameParty.ratePreemptive()	先制攻撃率を取得
344	Game_Party	\$gameParty	rateSurprise()	\$gameParty.rateSurprise()	不意打ち率を取得
345	Game_Troop	\$gameTroop	isEventRunning()	\$gameTroop.isEventRunning()	バトルイベントを実行中かどうか
346	Game_Troop	\$gameTroop	turnCount()	\$gameTroop.turnCount()	ターン数を取得
347	Game_Troop	\$gameTroop	troop()	\$gameTroop.troop()	敵グループのデータベースオブジェクトを取得
348	Game_Troop	\$gameTroop	enemyNames()	\$gameTroop.enemyNames()	メンバーの敵キャラ名の配列を取得
349	Game_Troop	\$gameTroop	increaseTurn()	\$gameTroop.increaseTurn()	ターン数を加算
350	Game_Troop	\$gameTroop	expTotal()	\$gameTroop.expTotal()	総獲得経験値を取得
351	Game_Troop	\$gameTroop	goldTotal()	\$gameTroop.goldTotal()	総獲得金額を取得
352	Game_Map	\$gameMap	isEventRunning()	\$gameMap.isEventRunning()	マップイベント(並列処理除く)を実行中かどうか
353	Game_Map	\$gameMap	tileWidth()	\$gameMap.tileWidth()	1タイルの横幅ピクセル数を取得
354	Game_Map	\$gameMap	tileHeight()	\$gameMap.tileHeight()	1タイルの高さピクセル数を取得
355	Game_Map	\$gameMap	mapId()	\$gameMap.mapId()	現在のマップIDを取得
356	Game_Map	\$gameMap	tilesetId()	\$gameMap.tilesetId()	タイルセットIDを取得
357	Game_Map	\$gameMap	displayX()	\$gameMap.displayX()	画面上のX座標(ピクセル)を取得
358	Game_Map	\$gameMap	displayY()	\$gameMap.displayY()	画面上のY座標(ピクセル)を取得
359	Game_Map	\$gameMap	parallaxName()	\$gameMap.parallaxName()	遠景のファイル名を取得
360	Game_Map	\$gameMap	battleback1Name()	\$gameMap.battleback1Name()	戦闘背景1のファイル名を取得
361	Game_Map	\$gameMap	battleback2Name()	\$gameMap.battleback2Name()	戦闘背景2のファイル名を取得
362	Game_Map	\$gameMap	isNameDisplayEnabled()	\$gameMap.isNameDisplayEnabled()	マップ名表示が有効かどうか
363	Game_Map	\$gameMap	disableNameDisplay()	\$gameMap.disableNameDisplay()	マップ名表示を無効にする
364	Game_Map	\$gameMap	enableNameDisplay()	\$gameMap.enableNameDisplay()	マップ名表示を有効にする
365	Game_Map	\$gameMap	vehicles()	\$gameMap.vehicles()	乗り物の配列を取得
366	Game_Map	\$gameMap	boat()	\$gameMap.boat()	小型船を取得
367	Game_Map	\$gameMap	ship()	\$gameMap.ship()	大型船を取得
368	Game_Map	\$gameMap	airship()	\$gameMap.airship()	飛行船を取得
369	Game_Map	\$gameMap	events()	\$gameMap.events()	マップイベントの配列を取得
370	Game_Map	\$gameMap	event(id)	\$gameMap.event(id)	指定したイベントidのイベントを取得
371	Game_Map	\$gameMap	eraseEvent(id)	\$gameMap.eraseEvent(id)	指定したイベントidのイベントを消去
372	Game_Map	\$gameMap	autorunCommonEvents()	\$gameMap.autorunCommonEvents()	自動実行のイベント配列を取得



no	クラス名	オブジェクトへの参照	プロパティ、メソッド名	取得スクリプト	詳細説明
373	Game_Map	\$gameMap	parallelCommonEvents()	\$gameMap.parallelCommonEvents()	並列処理のイベント配列を取得
374	Game_Map	\$gameMap	parallaxOx()	\$gameMap.parallaxOx()	遠景のスクロール位置のX座標を取得
375	Game_Map	\$gameMap	parallaxOy()	\$gameMap.parallaxOy()	遠景のスクロール位置のY座標を取得
376	Game_Map	\$gameMap	tileset()	\$gameMap.tileset()	タイルセットのデータベースオブジェクトを取得
377	Game_Map	\$gameMap	width()	\$gameMap.width()	マップの横幅(タイル数)を取得
378	Game_Map	\$gameMap	height()	\$gameMap.height()	マップの高さ(タイル数)を取得
379	Game_Map	\$gameMap	isLoopHorizontal()	\$gameMap.isLoopHorizontal()	マップが横方向にループするか
380	Game_Map	\$gameMap	isLoopVertical()	\$gameMap.isLoopVertical()	マップが縦方向にループするか
381	Game_Map	\$gameMap	isDashDisabled()	\$gameMap.isDashDisabled()	ダッシュ禁止かどうか
382	Game_Map	\$gameMap	encounterList()	\$gameMap.encounterList()	エンカウント一覧を取得
383	Game_Map	\$gameMap	encounterStep()	\$gameMap.encounterStep()	エンカウント歩数を取得
384	Game_Map	\$gameMap	isOverworld()	\$gameMap.isOverworld()	タイルセットがフィールドタイプかどうか
385	Game_Map	\$gameMap	screenTileX()	\$gameMap.screenTileX()	一画面に表示される横方向のタイル数
386	Game_Map	\$gameMap	screenTileY()	\$gameMap.screenTileY()	一画面に表示される縦方向のタイル数
387	Game_Map	\$gameMap	distance(x1, y1, x2, y2)	\$gameMap.distance(x1, y1, x2, y2)	座標間の距離を算出(マップのループを考慮)
388	Game_Map	\$gameMap	eventsXy(x, y)	\$gameMap.eventsXy(x, y)	指定座標に存在するイベントの配列を取得
389	Game_Map	\$gameMap	eventsXyNt()	\$gameMap.eventsXyNt()	指定座標に存在するイベントの配列を取得(すり抜けイベントは除く)
390	Game_Map	\$gameMap	tileEventsXy()	\$gameMap.tileEventsXy()	指定座標に存在するタイルイベントの配列を取得
391	Game_Map	\$gameMap	eventIdXy()	\$gameMap.eventIdXy()	指定座標に存在するイベントのIDを取得
392	Game_Map	\$gameMap	isValid(x, y)	\$gameMap.isValid(x, y)	指定座標がマップの範囲内かどうか
393	Game_Map	\$gameMap	tileId(x, y, z)	\$gameMap.tileId(x, y, z)	指定座標のタイルIDを取得
394	Game_Map	\$gameMap	layeredTiles(x, y)	\$gameMap.layeredTiles(x, y)	指定座標の全レイヤーのタイルIDをの配列を取得
395	Game_Map	\$gameMap	allTiles(x, y)	\$gameMap.allTiles(x, y)	指定座標の全レイヤーにタイルイベントを含めた配列を取得
396	Game_Map	\$gameMap	isPassable(x, y, d)	\$gameMap.isPassable(x, y, d)	指定座標から指定方向に移動可能かどうか
397	Game_Map	\$gameMap	isBoatPassable(x, y)	\$gameMap.isBoatPassable(x, y)	小型船が指定座標を通行可能かどうか
398	Game_Map	\$gameMap	isShipPassable(x, y)	\$gameMap.isShipPassable(x, y)	大型船が指定座標を通行可能かどうか
399	Game_Map	\$gameMap	isAirshipLandOk(x, y)	\$gameMap.isAirshipLandOk(x, y)	飛行船が指定座標に着陸可能かどうか
400	Game_Map	\$gameMap	isLadder(x, y)	\$gameMap.isLadder(x, y)	指定座標が梯子かどうか
401	Game_Map	\$gameMap	isBush(x, y)	\$gameMap.isBush(x, y)	指定座標が茂みかどうか
402	Game_Map	\$gameMap	isCounter(x, y)	\$gameMap.isCounter(x, y)	指定座標がカウンターかどうか
403	Game_Map	\$gameMap	isDamageFloor(x, y)	\$gameMap.isDamageFloor(x, y)	指定座標がダメージ床かどうか
404	Game_Map	\$gameMap	terrainTag(x, y)	\$gameMap.terrainTag(x, y)	指定座標の地形タグを取得
405	Game_Map	\$gameMap	regionId(x, y)	\$gameMap.regionId(x, y)	指定座標のリージョンを取得
406	Game_Map	\$gameMap	changeTileset(id)	\$gameMap.changeTileset(id)	指定したidのタイルセットに変更
407	Game_Map	\$gameMap	changeBattleback(name1, name2)	\$gameMap.changeBattleback(name1, name2)	指定したファイルで戦闘背景を変更
408	Game_Map	\$gameMap	changeParallax(name, loopX, loopY, sx, sy)	\$gameMap.changeParallax(name, loopX, loopY, sx, sy)	指定した引数のデータで遠景を変更
409	Game_Map	\$gameMap	unlockEvent(id)	\$gameMap.unlockEvent(id)	指定したidのイベントのロックを解除
410	Game_CharacterBase	\$gamePlayer	x	\$gamePlayer.x	プレイヤーのX座標を取得
411	Game_CharacterBase	\$gameMap.boat()	x	\$gameMap.boat().x	小型船のX座標を取得
412	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	x	\$gameMap.event(id).x	idのイベントのX座標を取得
413	Game_CharacterBase	\$gamePlayer.followers().follower(i)	x	\$gamePlayer.followers().follower(i).x	i番目のフォロワーのX座標を取得
414	Game_CharacterBase	\$gamePlayer	y	\$gamePlayer.y	プレイヤーのY座標を取得
415	Game_CharacterBase	\$gameMap.boat()	y	\$gameMap.boat().y	小型船のY座標を取得
416	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	y	\$gameMap.event(id).y	idのイベントのY座標を取得
417	Game_CharacterBase	\$gamePlayer.followers().follower(i)	y	\$gamePlayer.followers().follower(i).y	i番目のフォロワーのY座標を取得
418	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	pos(x, y)	\$gameMap.event(id).pos(x, y)	キャラクターの座標が指定したx, yと一致するかどうか
419	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	posNt(x, y)	\$gameMap.event(id).posNt(x, y)	キャラクターの座標が指定したx, yと一致するかどうか(すり抜けの場合は一致させない)

no	クラス名	オブジェクトへの参照	プロパティ、メソッド名	取得スクリプト	詳細説明
420	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	moveSpeed()	\$gameMap.event(id).moveSpeed()	移動速度を取得
421	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	setMoveSpeed(value)	\$gameMap.event(id).setMoveSpeed(value)	移動速度を設定
422	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	moveFrequency()	\$gameMap.event(id).moveFrequency()	移動頻度を取得
423	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	setMoveFrequency(value)	\$gameMap.event(id).setMoveFrequency(value)	移動頻度を設定
424	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	opacity()	\$gameMap.event(id).opacity()	不透明度を取得
425	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	setOpacity(value)	\$gameMap.event(id).setOpacity(value)	不透明度を設定
426	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	blendMode()	\$gameMap.event(id).blendMode()	合成方法を取得
427	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	setBlendMode(value)	\$gameMap.event(id).setBlendMode(value)	合成方法を設定
428	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	isNormalPriority()	\$gameMap.event(id).isNormalPriority()	プライオリティが『通常キャラ』と同じかどうか
429	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	setPriorityType()	\$gameMap.event(id).setPriorityType()	プライオリティを設定
430	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	isMoving()	\$gameMap.event(id).isMoving()	移動中かどうか
431	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	isJumping()	\$gameMap.event(id).isJumping()	ジャンプ中かどうか
432	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	jumpHeight()	\$gameMap.event(id).jumpHeight()	ジャンプ高度を取得
433	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	isStopping()	\$gameMap.event(id).isStopping()	移動中でもジャンプ中でもないか
434	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	resetStopCount()	\$gameMap.event(id).resetStopCount()	歩数をリセット
435	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	realMoveSpeed()	\$gameMap.event(id).realMoveSpeed()	実際の移動速度を取得(ダッシュ中かどうかを考慮)
436	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	isDashing()	\$gameMap.event(id).isDashing()	ダッシュ中かどうか
437	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	isDebugThrough()	\$gameMap.event(id).isDebugThrough()	デバッグモードの壁抜けが有効かどうか
438	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	straighten()	\$gameMap.event(id).straighten()	足踏みアニメのリセット
439	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	canPass(x, y, d)	\$gameMap.event(id).canPass(x, y, d)	指定座標から指定方向に移動可能かどうか
440	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	copyPosition(character)	\$gameMap.event(id).copyPosition(character)	指定したキャラクターの位置をコピー
441	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	locate(x, y)	\$gameMap.event(id).locate(x, y)	キャラクターを指定座標を移動
442	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	direction()	\$gameMap.event(id).direction()	向きを取得
443	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	setDirection(value)	\$gameMap.event(id).setDirection(value)	向きを設定
444	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	isTile()	\$gameMap.event(id).isTile()	グラフィックがタイルかどうか
445	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	screenX()	\$gameMap.event(id).screenX()	画面上のX座標を取得
446	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	screenY()	\$gameMap.event(id).screenY()	画面上のY座標を取得
447	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	screenZ()	\$gameMap.event(id).screenZ()	Z座標を取得
448	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	isNearTheScreen()	\$gameMap.event(id).isNearTheScreen()	画面の近くにあるかどうか(自律移動の判定に使用)
449	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	maxPattern()	\$gameMap.event(id).maxPattern()	足踏みアニメパターン数を取得
450	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	pattern()	\$gameMap.event(id).pattern()	アニメパターンを取得
451	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	setPattern(value)	\$gameMap.event(id).setPattern(value)	アニメパターンを設定
452	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	isOriginalPattern()	\$gameMap.event(id).isOriginalPattern()	現在のパターンが足踏みなし状態かどうか
453	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	resetPattern()	\$gameMap.event(id).resetPattern()	アニメパターンをリセット
454	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	isOnLadder()	\$gameMap.event(id).isOnLadder()	梯子にいるかどうか
455	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	isOnBush()	\$gameMap.event(id).isOnBush()	茂みにいるかどうか
456	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	terrainTag()	\$gameMap.event(id).terrainTag()	地形タグを取得
457	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	regionId()	\$gameMap.event(id).regionId()	リージョンを取得
458	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	tileId()	\$gameMap.event(id).tileId()	タイルイベントの場合にタイルIDを取得
459	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	characterName()	\$gameMap.event(id).characterName()	キャラクターグラフィックファイル名を取得
460	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	characterIndex()	\$gameMap.event(id).characterIndex()	キャラクターグラフィックインデックスを取得
461	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	setImage(name, index)	\$gameMap.event(id).setImage(name, index)	グラフィックのファイル名とインデックスを設定
462	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	setTileImage(id)	\$gameMap.event(id).setTileImage(id)	タイルIDを設定
463	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	moveStraight(d)	\$gameMap.event(id).moveStraight(d)	指定した方向に直進
464	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	moveDiagonally(h, v)	\$gameMap.event(id).moveDiagonally(h, v)	横方向と縦方向を指定して斜め移動
465	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	jump()	\$gameMap.event(id).jump()	ジャンプ
466	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	hasWalkAnime()	\$gameMap.event(id).hasWalkAnime()	歩行アニメの有無

no	クラス名	オブジェクトへの参照	プロパティ、メソッド名	取得スクリプト	詳細説明
467	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	setWalkAnime()	\$gameMap.event(id).setWalkAnime()	歩行アニメの有無を設定
468	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	hasStepAnime()	\$gameMap.event(id).hasStepAnime()	足踏みアニメの有無
469	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	setStepAnime()	\$gameMap.event(id).setStepAnime()	足踏みアニメの有無を設定
470	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	isDirectionFixed()	\$gameMap.event(id).isDirectionFixed()	向き固定かどうか
471	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	setDirectionFix()	\$gameMap.event(id).setDirectionFix()	向き固定を設定
472	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	isThrough()	\$gameMap.event(id).isThrough()	すり抜けかどうか
473	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	setThrough()	\$gameMap.event(id).setThrough()	すり抜けを設定
474	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	isTransparent()	\$gameMap.event(id).isTransparent()	透明状態かどうか
475	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	setTransparent()	\$gameMap.event(id).setTransparent()	透明状態を設定
476	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	isAnimationPlaying()	\$gameMap.event(id).isAnimationPlaying()	アニメーション表示中かどうか
477	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	isBalloonPlaying()	\$gameMap.event(id).isBalloonPlaying()	フキダシ表示中かどうか
478	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	endAnimation()	\$gameMap.event(id).endAnimation()	アニメーションを停止
479	Game_CharacterBase	\$gameMap.event(id)	endBalloon()	\$gameMap.event(id).endBalloon()	フキダシを停止
480	Game_Character	\$gameMap.event(id)	isMoveRouteForcing()	\$gameMap.event(id).isMoveRouteForcing()	移動ルート強制中かどうか
481	Game_Character	\$gameMap.event(id)	moveRandom()	\$gameMap.event(id).moveRandom()	ランダム移動
482	Game_Character	\$gameMap.event(id)	moveTowardCharacter(character)	\$gameMap.event(id).moveTowardCharacter(character)	指定したキャラクターに近づく
483	Game_Character	\$gameMap.event(id)	moveAwayFromCharacter(character)	\$gameMap.event(id).moveAwayFromCharacter(character)	指定したキャラクターから遠ざかる
484	Game_Character	\$gameMap.event(id)	turnTowardCharacter(character)	\$gameMap.event(id).turnTowardCharacter(character)	指定したキャラクターの方を向く
485	Game_Character	\$gameMap.event(id)	turnAwayFromCharacter(character)	\$gameMap.event(id).turnAwayFromCharacter(character)	指定したキャラクターの逆を向く
486	Game_Character	\$gameMap.event(id)	turnTowardPlayer()	\$gameMap.event(id).turnTowardPlayer()	プレイヤーの方を向く
487	Game_Character	\$gameMap.event(id)	turnAwayFromPlayer()	\$gameMap.event(id).turnAwayFromPlayer()	プレイヤーの逆を向く
488	Game_Character	\$gameMap.event(id)	moveTowardPlayer()	\$gameMap.event(id).moveTowardPlayer()	プレイヤーに近づく
489	Game_Character	\$gameMap.event(id)	moveAwayFromPlayer()	\$gameMap.event(id).moveAwayFromPlayer()	プレイヤーから遠ざかる
490	Game_Character	\$gameMap.event(id)	moveForward()	\$gameMap.event(id).moveForward()	一歩前進
491	Game_Character	\$gameMap.event(id)	moveBackward()	\$gameMap.event(id).moveBackward()	一歩後退
492	Game_Character	\$gameMap.event(id)	turnRight90()	\$gameMap.event(id).turnRight90()	右に90度回転
493	Game_Character	\$gameMap.event(id)	turnLeft90()	\$gameMap.event(id).turnLeft90()	左に90度回転
494	Game_Character	\$gameMap.event(id)	turn180()	\$gameMap.event(id).turn180()	180度回転
495	Game_Character	\$gameMap.event(id)	turnRightOrLeft90()	\$gameMap.event(id).turnRightOrLeft90()	右か左に90度回転
496	Game_Character	\$gameMap.event(id)	turnRandom()	\$gameMap.event(id).turnRandom()	ランダムに方向転換
497	Game_Character	\$gameMap.event(id)	swap(character)	\$gameMap.event(id).swap(character)	指定したキャラクターと位置を入れ替え
498	Game_Character	\$gameMap.event(id)	findDirectionTo(x, y)	\$gameMap.event(id).findDirectionTo(x, y)	指定位置で経路探索した進行方向を取得
499	Game_Character	\$gameMap.event(id)	searchLimit()	\$gameMap.event(id).searchLimit()	経路探索の限界値を取得
500	Game_Player	\$gamePlayer	followers()	\$gamePlayer.followers()	フォロワーリストを取得
501	Game_Player	\$gamePlayer	isInBoat()	\$gamePlayer.isInBoat()	小型船に乗っているかどうか
502	Game_Player	\$gamePlayer	isInShip()	\$gamePlayer.isInShip()	大型船に乗っているかどうか
503	Game_Player	\$gamePlayer	isInAirship()	\$gamePlayer.isInAirship()	飛行船に乗っているかどうか
504	Game_Player	\$gamePlayer	isInVehicle()	\$gamePlayer.isInVehicle()	いずれかの乗り物に乗っているかどうか
505	Game_Player	\$gamePlayer	isOnDamageFloor()	\$gamePlayer.isOnDamageFloor()	ダメージ床にいるかどうか
506	Game_Player	\$gamePlayer	showFollowers()	\$gamePlayer.showFollowers()	フォロワーを表示
507	Game_Player	\$gamePlayer	hideFollowers()	\$gamePlayer.hideFollowers()	フォロワーを消去
508	Game_Player	\$gamePlayer	gatherFollowers()	\$gamePlayer.gatherFollowers()	フォロワーを集める
509	Game_Follower	\$gamePlayer.followers().follower(i)	actor()	\$gamePlayer.followers().follower(i).actor()	アクターオブジェクトを取得
510	Game_Follower	\$gamePlayer.followers().follower(i)	isVisible()	\$gamePlayer.followers().follower(i).isVisible()	表示状態を取得
511	Game_Follower	\$gamePlayer.followers().follower(i)	chaseCharacter(character)	\$gamePlayer.followers().follower(i).chaseCharacter(character)	指定したキャラクターに追従
512	Game_Vehicle	\$gameMap.boat()	isBoat()	\$gameMap.boat().isBoat()	小型船かどうか
513	Game_Vehicle	\$gameMap.boat()	isShip()	\$gameMap.boat().isShip()	大型船かどうか

no	クラス名	オブジェクトへの参照	プロパティ、メソッド名	取得スクリプト	詳細説明
514	Game_Vehicle	\$gameMap.boat()	isAirship()	\$gameMap.boat().isAirship()	飛行船かどうか
515	Game_Vehicle	\$gameMap.boat()	vehicle()	\$gameMap.boat().vehicle()	データベースオブジェクトを取得
516	Game_Vehicle	\$gameMap.boat()	shadowX()	\$gameMap.boat().shadowX()	影画像のX座標を取得
517	Game_Vehicle	\$gameMap.boat()	shadowY()	\$gameMap.boat().shadowY()	影画像のY座標を取得
518	Game_Vehicle	\$gameMap.boat()	shadowOpacity()	\$gameMap.boat().shadowOpacity()	影画像の不透明度を取得
519	Game_Vehicle	\$gameMap.boat()	maxAltitude()	\$gameMap.boat().maxAltitude()	最大の高度を取得
520	Game_Vehicle	\$gameMap.boat()	isLandOk(x, y, d)	\$gameMap.boat().isLandOk(x, y, d)	指定座標から指定方向へ降りられるかどうか
521	Game_Event	\$gameMap.event(id)	eventId()	\$gameMap.event(id).eventId()	イベントIDを取得
522	Game_Event	\$gameMap.event(id)	event()	\$gameMap.event(id).event()	データベースオブジェクトを取得
523	Game_Event	\$gameMap.event(id)	page()	\$gameMap.event(id).page()	現在のページオブジェクトを取得