**Przewidziane narzędzia:**

* Movie Editor
* Font Maker
* Script Compiler
* Script Editor
* Path Selector

**Movie Editor**

Program pozwalający tworzyć cut-scenki poprzez renderowanie ich w realtime lub łączenie już stworzonych cut-scenek. Program eksportuje cut-scenkę do formatu gry.

Renderowanie cut-scenek w realtime odbywało by się poprzez wykonywanie nieskończenie złożonego skryptu.

**Font Maker**

Program umożliwiający tworzenie czcionek i eksportowanie ich do formatu silnika przy wykorzystaniu True Type Fonts.

**Script Compiler**

Program umożliwiający kompilację skryptów gry tak, aby były one niedostępne dla zwykłego użytkownika.

W programie przewidziane jest użycie technologii **luac** jak i wbudowanie debuggera.

**Script Editor**

Program pozwalający na sprawną pracę ze skryptami gry. Rozszerzając skrypt o dyrektywy preprocesora na poziomie edytora. Dzięki stałej współpracy ze **Script Compiler** będzie on posiadał możliwość kompilacji i wyeksportowania skryptu do formatu gry z poziomu edytora.

**Path Selector**

Program umożliwiający tworzenie pliku path.txt potrzebnego do silnika Esenthel. Jest on przydatny, kiedy jednym World Editorem obsługujesz kilka projektów.