

Práce přibližuje koncept a možnosti autorského softwarového nástroje pro tvorbu multimediálních prezentací, vizualizací a her ve 2D. Nástroj využívá vlastní skriptovací jazyk, který je v práci podrobně rozebrán. Práce čtenáře seznamuje se současným uživatelským rozhraním nástroje, možnostmi jeho využití, s jeho klady i zápory. V závěru autor zvažuje směr a možnosti dalšího rozvoje nástroje. Součástí práce je digitální datový nosič s kompletním zdrojovým kódem a instalačními balíčky enginu včetně ukázek jeho použití. [Autorský abstrakt].