

Jest to kopia tematu z [UnrealSP.org](#). Poniższa lista uwzględnia dodatki kompatybilne z Unreal Engine 1 (głównie UT w wersji 436)

UnrealED

- [MapScale 2.0](#) - program do skalowania map
- [Mesh Maker](#) - konwertuje brushe do meshy
- [TexAlign 2](#) - pomaga w poprawnym alignowaniu tekstur na mapie
- [ASE to T3D](#) - konwertuje format ASE 3d do T3D (Unreal Engine)
- [UED2.0 Tools](#) - dodatek zawiera nowe brushe dla Ued 2.0
- [C++ Particle Emitter](#) - system cząsteczek napisany w C++
- [RParticles](#) - system cząsteczek napisany w całości w Unreal Script
- [UsableScreen](#) - system pozwalający na tworzenie interaktywnych paneli znanych z Doom 3.

Modelowanie/skiny

- [UnrealFX](#) - pozwala nadać specjalne flagi powierzchniom w meshach (.3d)
- [UT Skin Maker v2.4.1](#) - program pomocny w tworzeniu skínów
- [3ds2unr](#) - Konwertuje format 3d studio do .3d
- [MilkShape 3D](#) - bardzo dobry (płatny) program do tworzenia grafiki 3D (posiada wsparcie dla Unreal Engine 1)
- [Blender](#) - opensourcowy program do grafiki 3D.
- [GIMP](#) - opensourcowy program do grafiki 2D
- [ActorX](#) - plugin dla 3D Studio Max, Maya i XSI, pozwalający na eksportowanie modeli do formatu Unreal Engine 1
- [XSI ModTool](#) - darmowa wersja XSI.

Unreal Script

- [UMake](#) - ułatwia kompilowanie plików .uc
- [WOT Greal](#) - edytor Unreal Script (płatny)
- [Extended Skeletal Animation Support](#) - wersja alfa dodatku umożliwiającego większą kontrolę nad meshami posiadającymi szkielet. W chwili obecnej można przyłączyć obiekt do statycznego, nie animowanego, mesha.
- [UnrealScript Studio](#) - świetny, darmowy, edytor UnrealScript. Wymaga Microsoft Visual C++ 2008 Express Edition i zainstalowanego shella Visual Studio 2008 (oba produkty są darmowe)
- [ConTEXT](#) - mały i poręczny edytor tekstu, posiadający podświetlenie składni Unreal Script.
- [PKG Commandlet](#) - nowa komenda UCC, pozwalająca na importowanie/eksportowanie tekstur, dźwięku, itp..
- [UnrealEngine1 PreProcessor](#) - preprocessor dla Unreal Engine 1 (wzorowany na dostępnym w UnrealEngine 3).

Muzyka/dźwięk

- [RMusicPlayer](#) - odtwarzacz muzyki (m.in. mp3 i ogg) dla UT. Posiada support dla sekwencji (lepszy niż oryginalnie zaimplementowany w UT/U)
- [UMXPlus 1.0](#) - Alternatywny dodatek umożliwiający odtwarzanie plików mp3

Różne

- [Umod Tool](#) - potrafi rozpakować pliki .umod
- [Unreal Tournament Packet Tool \(UTPT\)](#) - program pozwala na otwarcie i wypakowanie zawartości plików Unreal Engine 1/2.
- [MergeDXT](#) - interfejs dla polecenia ucc mergedxt. Przydatny w kompresowaniu i łączeniu plików utx zawierających tekstury S3TC z plikami utx zawierającymi tekstury w niskiej jakości