



**[Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives](#)**

**Topic: Jeu - Siège**

**Subject: Re: Jeu - Siège**

Posté par: Levak

Contribution le : 23/5/2008 16:52:03

en fait a chaque collision d'un boulet de canon ( ou alors avec un radar se qui sera peut etre mieux) et bah subdiviser le mesh qui a été percuté

Mais je pense qu'il y a plus compliqué et beaucoup mieux a faire que ma technique