



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

Topic: Une question de rigid body pour le gameblender

Subject: Re: Une question de rigid body pour le gameblender

Posté par: w0nka

Contribution le : 20/8/2008 0:39:43

Tes pas obligé de faire que tout se détruisse perfect.

dans pleins de fps quand tu tire sur un mur ca fait que des petits impacts.

et on peut aussi comme pour détruire des chaises , faire des textures animées.