



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

Topic: Environnement dans le BGE : Jour/nuit, Feu, Pluie, Eau

Subject: Re: Environnement dans le BGE : Jour/nuit, Feu, Pluie, Eau

Posté par: granarc

Contribution le : 10/2/2009 19:33:30

Pour les explosions et autres gerbes d'eau (splash !), la technique utilisée dans YoFrankie marche très bien

Il y a une explication très brève de la création de splashes [ici](#)