Drewno i jego właściwości:

<http://www.drewnoopalowe.suwalki.pl/cms/index.php/wartosc-opalowa> <- opałowe - suche.

Co powoduje pożary:

<http://www.ogienwlesie.lasy.gov.pl/c/document_library/get_file?uuid=76a884a3-014f-4850-a367-0c9dd5d70d08&groupId=4436465>

Polska i pożary:

<http://czytelnia.cnbop.pl/sites/default/files/czytelnia/files/pdf/01.12_4_bir_szczygiel.pdf>

Jakiś projekt o pożarach i ich rozprzestrzenianiu się:

<http://www.northumberland.gov.uk/WAMDocuments/017E6221-9F51-4D21-B21F-EF04CA50D46D_1_0.pdf?nccredirect=1>

Super coś o symulacjach pożaru:

<https://www.cs.uaf.edu/2009/spring/cs480/proj1/fsjwh9/>

Grafika – rozmieszczenie drzew i takie tam:

<http://www.researchgate.net/publication/262283197_Graphics_for_Serious_Games_VFire_Immersive_wildfire_simulation_and_visualization>

Wiki z linkami do artykułów

<https://en.wikipedia.org/wiki/Wildfire_modeling>

Artykuł na temat symulacji pożarów:

<http://edm.sagepub.com/content/early/2015/05/26/1555343415586478.full.pdf+html>

Hmm coś o pożarach też, symulacje a rzeczywistość:

<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1560/IJEE.58.2-3.165>

Symulator ognia:

<http://www.pbs.org/wgbh/nova/fire/simulation.html>

Jakaś epicka biblioteka graficzna

<http://www.lwjgl.org/>

Inna

<http://jogamp.org/>

To jest biblioteka do symulacji podobno specjalnie

<https://processing.org/>

To też do symulacji, wygląda nieźle

https://en.wikipedia.org/wiki/Jreality