용어 정리

1. Terrain : 바닥에 깔리는 땅, 지형 그자체
2. Article : Terrain위에 존재하는 모든 요소들
   1. 캐릭터 : PC, NPC, enemy
   2. 설치물 : 바위, 나무 등의 지형지물, 상호작용 가능 오브젝트 등
   3. 기타 : 위의 분류 기준에 속하지 않는 것들
3. Collider / Trigger
   1. Collider : 물리적인 영향력을 가지는 충돌판정
   2. Trigger : 물리적인 영향력을 가지지 않는 충돌판정
      * 본 문서에서 언급되는 ‘충돌’이라 함은 별다른 언급이 없는 한 Collider를 의미한다.

Terrain

3차원 좌표공간에 고정되어 있어야 함(지반이기 때문)

1. 이동 가능한 terrain
2. 이동 불가능한 terrain

이동 가능한 terrain의 형태를 따라서 미니맵이 형성됨

Article

중력의 영향을 받는 article이 존재(썰린 조각들이 바닥을 나뒹군다던지하는 연출을 위해서)

모든 article은 충돌 영역이 존재하며 원칙적으로 article끼리는 충돌영역을 겹쳐서 서있을 수 없음

캐릭터 끼리는 일반적인 경우 서로를 밀어내거나 겹쳐서서 설 수 없으며 충돌시 서로의 이동경로를 방해한다(적을 밀어내거나, 충돌을 무시하는 효과가 존재하여 그러한 경우에는 가능)

* 설치물 article끼리는 충돌영역끼리 겹치기 가능(배치의 편의성을 위해서)
* 투사체나 스킬오브젝트는 trigger만 가지고있음