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)

깔려있는 Terrain을 따라서 임의로 이동 가능한 구역을 직접 설정할 수 있음 이동 가능한 구역의 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

겹쳐설 수 없는 캐릭터끼리는 서로 이동경로를 방해한다(적을 밀어내거나, 충돌을 무시하는 효과가 존재하여 그러한 경우에는 가능)

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

아이템 드랍에 관하여

1. 모든 아이템은 고유의 충돌 영역을 가진다
2. 모든 아이템은 필드에 드랍 될 때 아이템을 떨어뜨리는 주체(플레이어, 사망한 몬스터 등)를 기준으로 일정 원형 범위내에 떨어지며 가능한한 중심과 가까운 위치에 떨어진다
3. 아이템은 드랍 될 때, 서로의 충돌 영역이 겹치지 않게 떨어진다

(먼저 떨어진 아이템들은 중앙에 떨어질 것이고, 나중에 떨어진 아이템은 외곽에 떨어지게 됨)

1. 원형 범위내에 더 이상 충돌 영역을 겹치지 않게 떨어뜨릴 수 없게 될 경우, 원형 중심부에 겹쳐서 떨어드린다.

충돌과 넉백, 밀려남에 대해

충돌이란 충돌 영역을 가진 두개 이상의 오브젝트가 서로의 충돌영역이 맞닿게 되는 것을 의미한다.

넉백이란 임의로 정의된 특정한 효과(스킬 등)에 의해 강제적으로 다른 오브젝트를 이동시키는 것을 의미한다.

밀려남이란 엔진에서 지원하는 물리효과에 의해서 다른 오브젝트를 이동시키는 것을 의미한다.

넉백과 밀려남은 다른 오브젝트를 밀어낸다는 측면에서 근본적으로 같으나, 개발 편의와 용어의 혼동을 방지하기위해 두 개념을 분리한다.

캐릭터간의 충돌에 관하여

캐릭터 : PC, NPC, enemy

1. 일반적인 경우 모든 캐릭터는 고유한 충돌영역을 가진다.
2. 충돌 영역을 가진 캐릭터들은 한 개 이상의 충돌영역 그룹을 가진다.(여러 개의 그룹을 가질 수 있음)
3. 일반적으로 같은 충돌영역 그룹에 속한 캐릭터끼리는 겹쳐서 설 수 있으며, 다른 충돌영역에 존재하는 캐릭터끼리는 겹처서 설 수 없다.
4. 캐릭별로 플래그가 존재하여 각각의 그룹에 대한 충돌 규칙을 변경할 수 있다.

(A그룹에 속한 캐릭터가 일정시간 B그룹에 속한 캐릭터와의 충돌을 무시하는 효과를 얻을 경우 B그룹과의 충돌을 무시한다는 플래그가 일시적으로 작동함)

1. 그룹 단위로 충돌 규칙을 정의할 수 있다.
2. 특수한 상황에서 캐릭터끼리 충돌영역이 겹치면 안되는 캐릭터끼리 충돌영역이 겹치게 된 경우 서로 이동명령이 내려지지않은 상태라면 그대로 겹쳐서 서있는 상태를 유지한다. 이동명령이 내려질 경우 상대편의 충돌영역의 중심점과 정반대의 방향으로 강제적으로 이동한다.

정