Do NOT allow function to exit in a collision

충돌상황에서 나가는 기능을 허락하지 마시오.

Barring rotation having put the character into a collision (or the application having

been initialized with the character IN a collision)

캐릭터를 충돌에 로테이션 시키는 것을 제외하고는(또는 캐릭터 IN을 충돌에 적용시킨다)(

this function will NOT exit with the character in an already collided state.

이 기능은 캐릭터를 이미 충돌한 영역으로 나가지 않게할 것이다.