1. 元から止まってるものはふっとばない。
2. 検出できるのは、ぶつかった点のひとつ。この点だけからだと、どのぐらい深く突き刺さってるかは不明。
3. 直前にぶつかってなかったんだったら、進行方向から反対方向にふっとばせば、とりあえず衝突は解消するはず。
4. 自信の衝突判定球の直径分移動する前に衝突は解消するはず。大雑把に10分割して、解消するまで後ろに動かせばOK。と、思ったのだが、止まってるところに何かが回転してきてぶつかった場合だと、この手は使えないことが判明。やっぱり、衝突した点を使ってなんとかするしかない。
5. 移動可能なものはふっとぶけど、最大移動速度がゼロのものはふっとばないことにする。ただ回転するだけみたいなやつはふっとばない。
6. 超手抜き：衝突点から衝突判定半径の1/10だけ反対方向に移動させる。