

## Collison und No Collision

Diese Eigenschaft wird dreieckigen Bruchstückenzugewiesen, die in einen Durchgang hinein stehen, weil im Bereich der Öffnung schräge Oberflächen aufeinander treffen. Würde man bei diesen Dreiecken die Kollisionsabfrage nicht deaktivieren, könnte Lara auf Wasser gehen oder in der Luft stehen. -> entnommen aus dem Handbuch