

X = SI	N = NO
--------	--------

CAPAS	E	AE	J	AJ	I	P/OBJ IA
ENEMIGO	X	X	X	X	N	X
AT. ENEMIGO	X	N	X	N	N	X
JUGADOR	X	X	N	N	X	X
AT.JUGADOR	X	N	N	N	N	X
ITEM	N	N	X	N	N	X
PARED/OBJ INA	X	X	X	X	X	N

	Valores	
ENEMIGO	0X0001	Category es la propia Mask es con quien choca
AT. ENEMIGO	0X0002	
JUGADOR	0X0004	
AT.JUGADOR	0X0008	
ITEM	0X0010	
PARED/OBJ INA	0X0020	
Otros	0X0040	
Otros	0X0080	