MassEffect是一个物理类，目前主要管碰撞检测

MassEffect每帧发布的事件：

发布在Collision域中

事件类型为“碰撞箱类型\_碰撞箱类型\_关系变化”

如 “EnemyBody\_EnemyBody\_IN” “EnemyAttackField\_Oprt\_OUT”

两个类型不一样时按字母表顺序排列

事件参数为相撞的碰撞箱的元组，类型为[ColiBox,ColiBox]