1. **美术场景规范：**
2. 场景里面的物体进行分类，使用节点来控制相关的场景物体
3. 场景的碰撞器使用box碰撞器；
4. 场景某些区域使用两个碰撞体，层级不同，一个阻挡玩家的移动（空气墙），一个用来子弹碰撞检测显示弹痕。
5. 场景的贴图尺寸不超过1024（效果为准），如果2048和1024的效果相差不大，则使用1024；
6. 场景里不要的各个关卡堵严实点；
7. 场景里面的小物体不要放在可行走区域；
8. 场景里面不要有U形的路径；
9. 场景烘培：

1.烘培的时候把节假日的东西（不动态加载的）都显示出来，然后烘培，烘培好了之后再关闭。

1. 场景分层：

1.节假日的东西放在同一个节假日节点下，到了对应的节假日就显示该节日的物体，关闭其它节日物体

2.替换物体使用节点，到时候使用代码加载对应的物体到对应的节点。

3.墙的物体放在一个父节点下：使用Architecture的layer层级，tag使用Architecture

4.地面的物体（方便后面修改地面物体的层级）放在一个父节点下：使用Architecture的layer层级，tag使用Architecture

5.外空气墙(放在场景四周较大的)的物体使用ArchitecturePrevent的layer层级，tag使用Architecture；

6.内空气墙（用来阻挡角色的移动，不参与阻挡子弹等物体）的物体使用ArchitecturePrevent的layer层级，tag使用untagged;

备注：

1. layer层级：

Architecture: 建筑层

ArchitecturePrevent: 空气墙

EnemyArmor: 敌人

PlayerArmor: 玩家（角色）

EnemyHurt: 伤害敌人的层级

PlayerHurt: 伤害玩家的层级

AllHurt: 伤害敌人和玩家的层级

FallingObjects: 掉落物层级

SpecialEffectsLevel: 特效的层级

Followers: 跟随者层级

Ground: 地物层级

1. Tag:层级：

Architecture 建筑

Monster 敌人

Player 角色