总体上分为两类，一是概念化的设计，也就是如电影分镜脚本一样给我看让我在游戏中还原的东西，二是游戏中需求的美术资源。

概念化的设计，有场景设计（这方面我可以用引擎中的绘制器和你们提供的美术资源绘制，所以你们只需将场景画面以我能看懂的方式传递给我就行）地图设计，人物设计这些，若策划有需要还有重要剧情画面的分镜头

美术资源上，

1我需要场景绘制中可能用到的资源，如地图中散落的小物件，房子这些（草地花草这些我尽量会使用免费的资源）请在设计场景时就记录并准备好这些资源，免得到时我还要紧急找你们要。

2我需要主角：站立包括正，侧，后，侧朝前，侧朝后状态，跑步时的往前，侧，后，侧朝前，侧朝后的四或五帧画面（可以在动作播放时形成连贯动作），战斗时握不同类型武器挥砍的三四帧左右画面，战斗时握不同武器受伤的三四帧左右画面，倒下的画面（这个长度可以策划商量），手握不同武器移动的四到五帧画面

会走动的npc的，站立包括正，后，侧三种状态，移动时的四或五帧画面

普通npc的正面站立状态，

战斗npc的手握武器挥砍，受伤，倒下的画面

游戏中会出现的道具的资源

战斗，接任务，任务完成等场景的特效动画

Ui设计（这个具体由策划决定）