致组员的一封信：

这两天我感到非常手足无措，因为我们的需求发生了一个180度的大转变。

我们考虑过使用一个现成的开源游戏引擎的优点：

1. 我们可以不用再蛋疼架构的问题，因为现在有了一个现成的架构
2. 给我们节省了很多很多的时间
3. 我们可以更专注于游戏开发的问题了

正因如此，我们选择使用Irrlicht引擎来支持我们的开发工作。但正是这个选择，使得我们过早地进入了第二阶段——游戏开发阶段。

我们之所以成为了一个团队，并进行这个游戏的开发，主要源于两点需求：**第一是为了交图形学大作业的需求，第二是想要做一个很酷的作品的需求**。但现在由于我们使用了第三方游戏引擎，因此我们的需求事实上已经渐渐背离了“交图形学大作业”这个需求。因为Irrlicht已经帮我们把所有对OpenGL的操作都封装了起来。

**我们最后依旧可以用我们的作品交图形学作业，但是我们已经不能通过进行这个项目来学习OpenGL的知识了。在这种情况下，我希望各位组员能够重新审视自己在这个项目中的位置，并对自己的学习和时间情况做个分析和权衡。**

另外一方面，不知道我们团队中到底有多少人考虑过“专注于游戏开发”意味着什么。在我看来，**这意味着专注游戏开发的那些人必须会牺牲掉他们的学习技术的时间**。而据我了解，我们组员还是技术牛人偏多，至于游戏设计，我不知道有多少人感兴趣。

**我想恳请大家，基于以上的背景，结合自己的情况，慎重地思考一下以下的这个问题：我到底还有没有必要把精力投入到这样的一个项目中。**

这是个很重要的问题，因为这关系着以后项目的开展。作为这个项目的发起者，我真的不希望有人抱着各种不满情绪参与到项目中。我们应该是个志同道合，而且是很开心的团队。

对于我而言，我认为无论如何，这个项目还是很有价值的。“我在大学期间曾是一个非常有活力的团队中的一员，我们在一起成功地开发出了一款受许多人欢迎的3D游戏。”我认为今后在简历中添上这一笔，要胜过千言万语。

从现在开始，我不仅仅是为交作业而完成这个项目，我是在为我的人生增加砝码。所以我也想请各位组员考虑自己的目的以及投入，想想自己到底想要什么。

**讲了很多废话，下面讲正题。**

首先是，我们正式进入到了一个游戏开发的环节。可能大家也知道，像暴雪，网易这样的公司，有一个专门的职位叫做游戏设计师。这个游戏设计师的工作是**脱离代码**的，他只负责构建起整个游戏的世界，包括背景，基本设定，交互方式，任务目标，参与角色等。

作为这个项目的发起人，这个活只能由我来做了。

说实话，这是个“很好玩”的工作，但这个工作的工作量巨大，而且选择成为“游戏设计”也就意味着我无法继续深入了解技术上的知识。另一方面我还是项目经理，这让我压力更大。**我希望如果我们组员有人对游戏了解比较多的，也对这方面工作感兴趣的，可以来帮我分担一些负担。**

另外一方面就是技术架构。虽然我们现在使用第三方游戏引擎，但要快速地掌握它的使用方法还是有一定难度的。**我想请华亮来肩负起我们组的技术总顾问的这个责任**，因为据我了解，华亮对于新事物的学习速度是我们中最快的- -。下周二我想请华亮为我们讲解整个引擎的基本架构。以后，大家对于整个系统的架构有疑问的，都去找华亮吧。

不过，大家这段时间还是要自己对这个引擎有些基本的了解，自己多看看Demo程序。

最后总结一下上面啰嗦的这么多点：

1. 我以后不管技术了，我专门负责团队管理和游戏设计
2. 技术上的主要负责人是华亮
3. 我现在压力巨大，有没有人来帮我一把？

屠文翔