**陆贰柒PRO**

**游戏名称：**

；

# 耀辉：卡片之魂

# （Yaohui series：Card Spirit ）

**陆贰柒PRO**™

All work Copyright ©2004 by Shandong University

Written by 张九兴，葛诺金，陈佳磊

Version # 1.00

Wednesday, June 08, 2022Table of Contents

Name of Game 1

Design History 5

Version 1.10 5

Version 2.00 5

Version 2.10 5

Game Overview 6

High Concept 6

Overview 6

What is the game? 6

Target Audience and Rating 6

Theme 6

Where does the game take place? 6

Example of Play 6

What do I control? 6

How many characters do I control? 6

What is the main focus? 6

Backstory 6

Features 6

Marketing 6

What’s different? 6

Business 7

Milestone Schedule 7

Salary 7

Equipment 7

Feature Set 8

General Features 8

Multiplayer Features 8

Editor 8

Gameplay 8

The Game World 9

Overview 9

Game Flow 9

World Feature #2 9

The Physical World 10

Overview 10

Key Locations 10

Travel 10

Scale 10

Objects 10

Weather 10

Day and Night 10

Time 10

Rendering System 10

Overview 10

2D/3D Rendering 10

Camera 11

Overview 11

Camera Detail #1 11

Camera Detail #2 11

Game Engine 11

Overview 11

Game Engine Detail #1 11

Water 11

Collision Detection 11

Lighting Models 11

Overview 11

Lighting Model Detail #1 11

Lighting Model Detail #2 12

The World Layout 13

Overview 13

World Layout Detail #1 13

World Layout Detail #2 13

Game Characters 14

Overview 14

Creating a Character 14

Enemies and Monsters 14

User Interface 15

Overview 15

User Interface Detail #1 15

User Interface Detail #2 15

Weapons 16

Overview 16

Weapons Details #1 16

Weapons Details #2 16

Musical Scores and Sound Effects 17

Overview 17

Red Book Audio 17

3D Sound 17

Sound Design 17

Single-Player Game 18

Overview 18

Single Player Game Detail #1 18

Single Player Game Detail #2 18

Story 18

Hours of Gameplay 18

Victory Conditions 18

Multiplayer Game 19

Overview 19

Max Players 19

Servers 19

Customization 19

Internet 19

Gaming Sites 19

Persistence 19

Saving and Loading 19

Character Rendering 20

Overview 20

Character Rendering Detail #1 20

Character Rendering Detail #2 20

World Editing 21

Overview 21

World Editing Detail #1 21

World Editing Detail #2 21

Extra Miscellaneous Stuff 22

Overview 22

Junk I am working on… 22

“XYZ Appendix” 23

“Objects Appendix” 23

“User Interface Appendix” 23

“Networking Appendix” 23

“Character Rendering and Animation Appendix” 23

“Story Appendix” 23

Team Signoff 24

# 设计历史

## 版本 1.10

变更包括：

1. 优化了游戏的机制；
2. 改变了游戏内卡片的获取方法。

## 版本 1.20

变更包括：

1. 修改了某个卡片种类的机制；
2. 删除了游戏中一部分冗余的机制。

## 版本 1.30（目前最新版本）

变更包括：

1. 修改了增加难度的逻辑；
2. 新增了卡片数量与种类。

# 游戏概述

## 游戏理念

希望能让玩家感受到角色扮演与卡牌对战双重乐趣。

## 概述

一款结合了卡牌对战与伪rpg类型的游戏。

## 游戏目标受众与分级

全年龄向，建议游玩年龄10+。

## 主题

本作发生于架空世界的一所世界一流学园***杉鸫学院*** ，玩家将扮演成游戏的主要角色，一名刚入学不久的普通学生耀辉，开启他在这所学园中的传奇冒险故事。全游戏以伪rpg模式为框架展开，采用卡牌对战作为游戏的战斗系统，通过不断的胜利推动剧情发展，最终走向故事不为人知的结局。

## 游玩例子

控制主角耀辉进行剧情的推动，并在卡牌战斗中以耀辉的视角打倒敌人，取得胜利，获取新的卡牌、技能与金钱。

主要角色目前只有一个，不过可以通过选择不同的专业方向来使用不同的能力（专业技能）。每次开始游戏后无法更换角色专业，只能在开始时进行选择。

**共有五种角色的专业的划分与各自偏重的能力：**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **职业** | **HP** | **集中力** | **初始专精点数** | **专业能力** | **手牌上限** | **装备栏** |
| **理工科** | **100** | **10** | **2** | **两回合选/毁** | **5** | **6** |
| **文科** | **100** | **10** | **2** | **两回合封集中力、无效新增buff** | **5** | **6** |
| **体育** | **120** | **8** | **2** | **攻击抵消** | **4** | **6** |
| **医学** | **90** | **12** | **2** | **回当前5%/叠毒2** | **5** | **6** |
| **艺术** | **100** | **12** | **2** | **复制+舍弃手牌** | **5** | **6** |

游戏目标是推动剧情发展最终通关游戏，为此必须要在游戏中不断获取胜利，需要在战斗中合理地运用卡牌与策略战胜敌人。

## 背景故事

本作世界观中存在着拥有久远历史根源的卡牌游戏「光辉之裔」，作为一项全员性质的竞技项目，甚至在国家的战争中也被作为决定胜负的关键。

世界内有三个“神立规则”：

1. 在卡牌对战中不允许使用任何卡牌对战规则外的任何手段；
2. 发起对战前挑战者可以提出要求，且被挑战者一旦接受挑战就将承担战败后必须履行要求的风险，且被挑战者可以在接受时向挑战者提出相应的要求。战斗只能建立在双方自愿的前提下且必须在双方神智清醒有战斗能力时才能成立。
3. 战斗中不允许逃跑，一旦战斗开始就必须持续到结束为止。

一旦不遵从“神立规则”，就会被“神”诅咒，有很多悲惨的案例。

剧情梗概：位于善北市的世界一流学园***杉鸫学院*** 刚入学不久的新生耀辉，却在一次事件中被卷入女同学三月筱与神秘组织「拉克西斯」的争斗中。察觉到暗流涌动的热血年轻人耀辉为了保护同学与美好的日常与决心与组织展开战斗，一步一步解开组织不可告人的真相。

## 特点

满足玩家收藏欲和实施不同卡牌组合带来不同结果的策略的快感，而本作又作为卡牌与类RPG游戏的结合，玩家依靠代入感来感受故事，感受主人公的成长与异域体验。

## 游戏时长

最大游玩时长：约10个小时

最小游玩时长：约4个小时

平均游玩时长：约7个小时

产品生命周期：约200个小时

## 市场调查

相似产品：炉石传说、月圆之夜

卖点：

结合较为火爆的同类游戏的游戏特色:PVP、策略和机制,且拥有丰富有趣的剧情，让玩家更有代入感。

# 特征

## 总体特征

架空世界

单人/多人

2D游戏

类RPG

卡牌对战

即时策略

视觉小说

## 多人游戏特征

多至2人

简易的游戏对局

丰富的对战策略

紧张的回合制度

## 商店

令人上瘾的抽卡机制

免费的游戏货币

## 游戏游玩

收集

冒险

对战

策略

剧情向

# 游戏世界

## 概述

在架空世界中跟随剧情与文字体验故事的发展。

## 故事线

序章：开始运转的命运齿轮

第一章：校园日常篇

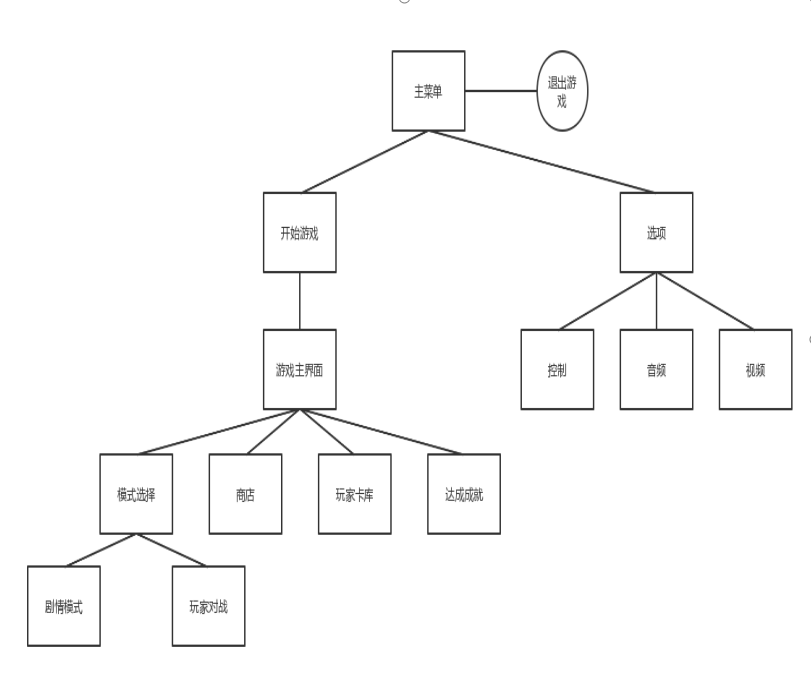
第二章：都市决战篇

第三章：崩坏的北欧篇

第四章：沉默的过去篇

第五章：耀辉的未来篇

## 游戏流程图



## Rendering System

### Overview

Give an overview of how your game will be rendered and then go into detail in the following paragraphs.

### 2D/3D Rendering

Describe what sort of 2D/3D rendering engine will be used.

## Camera

### Overview

Describe the way the camera will work and then go into details if the camera is very complicated in sub sections.

### Camera Detail #1

The camera will move around like this and that.

### Camera Detail #2

The camera will sometimes move like this in this special circumstance.

## Game Engine

### 

### Overview

Describe the game engine in general.

### Game Engine Detail #1

The game engine will keep track of everything in the world like such and such.

### Water

There will be water in the world that looks awesome and our game engine will handle it beautifully.

### Collision Detection

Our game engine handles collision detection really well. It uses the such and such technique and will be quite excellent. Can you see I am having a hard time making up stupid placeholder text here?

# 游戏角色

## 概述

主角（玩家扮演）、友方角色、敌对角色、中立角色

## 创建一个角色

根据剧情发展的需要，以主角为中心完善整个故事的体系以及冲突的各个势力。

## 主要敌人

学校的同学、老师等：剧情初期的敌人，在被主角击败后会加入主角阵营。主角必须通过赢得与之对战的胜利来推动剧情。

神秘组织「拉克西斯」：玩家的主要敌对阵营。在剧情中经常出现有关的角色阻碍主角，主角必须通过赢得与之对战的胜利来推动剧情。

提坦兽：剧情后期出现的神秘怪物，属性值比神秘组织的成员更高，更难击败。主角必须通过赢得与之对战的胜利来推动剧情。

堕神：剧情后期出现的强大敌人，属性值比提坦兽更高，击败难度较大。主角必须通过赢得与之对战的胜利来推动剧情。

命运女神：剧情结局的敌人，属性值为全游戏最高，击败难度很大。主角必须通过赢得与之对战的胜利来完成最后的结局。

# User Interface

## Overview

Provide some sort of an overview to your interface and same as all the previous sections, break down the components of the UI below.

## User Interface Detail #1

## User Interface Detail #2

# 卡牌种类

## 概述

游戏中玩家收集与对战所使用的三种卡牌：行动卡，决策卡，武器卡，以及第四种特殊卡牌专业卡。

## 

## 卡种 #1 行动卡（获取方式：商店）

在卡牌的对局中，玩家可以直接打出手牌中的行动卡。该卡种大都为基础的进攻与防御。

该卡种根据效果的区别可细分为如下的类型：

1.攻击型：能够对敌方的生命值直接造成伤害

2.闪避型：能够一次性闪避直接受到的攻击型卡造成的伤害

3.回复型：能够回复生命值

4.防御型：能够产生护盾值抵消等额的伤害，且护盾的格挡值可以累计

## 卡种 #2 策略卡（获取方式：商店）

在卡牌的对局中，系统每回合会给予玩家一定的集中力，通过消耗集中力能够发动对应消耗的策略卡。该卡种大都带有特殊效果，是游戏对战策略的核心。

该卡种根据效果的区别可细分为如下的类型：

1.增益效果型：能够对自己产生一回合或数个回合的增益效果（例如“愤怒”“呼吸法”）

2.减益效果型：能够对敌人产生一回合或数个回合的减益效果（例如“流血”“麻痹”）

3.增强减益效果型：能够加深敌人目前的减益效果（例如“冻结”“重伤”）

4.数值增益型：能够增加当前的生命值、集中力、格挡值等数值

5.策略卡对策型：能够无效或者减少地方打出的对策卡的效果

6.特效型：能够产生改变通常游戏机制的特殊效果

7.装备卡对策型：能够对对方装备栏中的装备卡产生特殊效果

## 卡种 #3装备卡（获取方式：商店）

在卡牌的对局中，每名玩家都拥有一个有限制格数的装备栏，玩家可以通过打出手牌中的装备卡将装备暂时装备于装备栏中并在装备存在于装备栏中时获得装备的特殊效果，装备卡将根据自身的栏位要求占据装备栏的格数。该卡种作为辅助性质的卡为前两种卡片提供特殊效果与收益。

该卡种根据效果的区别可细分为如下的类型：

1.强化型：能够强化攻击或防御的数值

2.附加效果型：能够在满足条件时（攻击、防御、开始回合等操作或生命值达一定数值等情况下）产生特殊效果

3.永久增益型：能够产生永久持续的增益效果

## 卡种 #4专业卡（获取方式：初始赠送与通关赠送）

在卡牌的对局开始前，玩家可以选择一张与自己职业匹配的专业卡进行装备获得专业技能，且在对局内无法替换。卡片技能在专精点数达到6点时可以使用，且一回合最多使用两次。该卡种拥有扭转战局的强大效果，请谨慎使用。

## 卡片一览（仅列出部分）

**行动卡**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 伤害 | 效果 |
| 打 | 1 | 造成伤害 |
| 润 | 0 | 闪避一次1点伤害 |
| 不许润 | 0 | 无效一次润、润Lv.2 |
| 破防 | 1 | 无视护盾 |
| 闪电五连鞭 | 5 | 连续5次1伤害 |
| 创可贴 | 0 | 回复1点生命 |
| 防反 | 0 | 反弹一次行动卡伤害 |
| 润Lv.2 | 0 | 闪避一次2点伤害 |
| 闪现 | 0 | 闪避一次3点伤害 |
| 神速力 | 0 | 闪避一次4点伤害 |
| 任意门 | 0 | 闪避一次5点伤害 |
| 铁块 | 0 | 格挡1点伤害 |
| 螺旋丸 | 2 | 造成伤害 |
| c4 | 3 | 造成伤害 |
| 哈撒给 | 4 | 造成伤害 |
| 盖亚！！！ | 5 | 造成伤害 |

**策略卡**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 伤害 | 效果 | 消耗 |
| 六味地黄丸 | 0 | 回复集中力2 | 0 |
| 鸡汤来喽 | 2 | 添加DEBUFF【中毒】，持续三回合，每回合2点 | 1 |
| 撒日朗 | 1 | 添加DEBUFF【流血】，持续5回合，每回合1点 | 1 |
| 西伯利亚寒流 | 1 | 添加DEBUFF【冻伤】，持续4回合，每回合1点 | 1 |
| 绝对零度 | 0 | 在对手处于【冻伤】状态下可添加，添加DEBUFF【冻结】，冻伤状态下敌人10%概率跳过回合，当【冻伤】效果结束时该效果同时结束 | 2 |
| 老坛酸菜 | 0 | 在对手处于【中毒】状态下可添加，添加DEBUFF【神经毒素】，中毒状态下50%概率行动卡不生效，当【中毒】效果结束时该效果同时结束 | 2 |
| 喷射火焰 | 3 | 添加DEBUFF【烧伤】，持续3回合，每回合3点 | 2 |
| 降智光环 | 0 | 清空对方集中力一回合 | 4 |
| 时空胶囊 | 0 | 跳过弃牌阶段 | 4 |
| 天照 | 1 | 在对手处于【烧伤】状态下可添加，添加DEBUFF【黑炎】，本次战斗对烧伤状态下敌人伤害减为1，移除【烧伤】效果，但持续整个战斗，后续添加【烧伤】效果，此状态可通过废除一件处于装备栏中的装备结束 | 4 |
| 刚学的擒拿术 | 0 | 无效一回合内对方所有闪避类卡 | 6 |
| 东风快递 | 10 | 摧毁所有装备区的装备牌 | max |
| 绯红之王 | 0 | 跳过对方一回合 | max |
| solo | 0 | 积累伤害比较，造成差值伤害 | 2 |
| 红温兰博 | 0 | 添加BUFF【愤怒】，本回合内造成的所有伤害加1 | 1 |
| 十万伏特 | 3 | 添加DEBUFF【麻痹】，50%跳过回合，50%集中力翻倍，持续3回合 | 2 |
| 锈迹斑斑 | 0 | 使用后，对方装备区内的装备生锈，全部摧毁 | 3 |
| 白金之星 | 3 | 在对手处于【流血】状态下可添加，添加DEBUFF【重伤】，回复量减半，流血伤害效果翻倍，当【流血】效果结束时该效果同时结束 | 3 |
| 魅惑菇 | 0 | 添加DEBUFF【恍惚】，行动卡不会生效持续一回合 | 1 |
| 幻术·别天神 | 0 | 在对手处于【恍惚】状态下可添加，添加DEBUFF【精神控制】，使策略卡使用不会生效，当【恍惚】效果结束时该效果同时结束 | 3 |
| 禁止玩梗 | 0 | 当对方打出一张策略卡时，使用本卡，无效掉对方打出的该张策略卡 | 0 |
| 高数课 | 0 | 添加DEBUFF【睡眠】，跳过对手的回合，一旦受到攻击自动解除，持续2回合 | 2 |
| 呼吸法 | 0 | 添加BUFF【呼吸法】,下次攻击伤害翻倍 | 2 |
| Wizard无限 | 0 | 一次性获得30格挡值，使用完毕后该卡在本次战斗中被封印 | 2 |
| 米奇妙妙屋 | 0 | 该回合所剩余的集中力将继承到下一回合，使用完毕后该卡在本次战斗中被封印 | 1 |
| 阿戈摩托之眼 | 0 | 从废弃卡堆中选择一张卡回到手牌 | 2 |
| 预言家 | 0 | 从抽卡区选择一张卡放入手牌 | 2 |
| 鸟头杖 | 0 | 从封印区选择一张卡放入手牌，使用完毕后该卡在本次战斗中被封印 | 3 |
| 炼金术 | 0 | 在抽卡区抽两张卡片 | 3 |
| 502强力胶 | 0 | 选择一件在装备栏中的装备，该装备3回合内无法被替换或破坏 | 3 |

**装备卡**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 效果 | 占据 |  | 附带作用 |
| 制杖 | 每次专业卡造成的伤害+1 | 1 |  |  |
| 贩剑 | 每次行动卡造成的伤害+1 | 1 |  |  |
| dasabiT恤 | 每回合获得1点格挡值 | 1 |  |  |
| 草薙剑 | 每次造成的伤害+1 | 1 |  | 此装备无法被摧毁 |
| 穿山甲 | 免疫中毒效果，每回合获得1点格挡值 | 1 |  |  |
| 梅川的裤子 | 每回合获得3点格挡值，该格挡值不会被继承到下一个回合 | 1 |  |  |
| 意大利炮 | 每回合可以选择消耗一张攻击类型的行动卡对敌方造成该卡伤害值1.5倍的伤害 | 2 |  |  |
| 七娃的葫芦 | 每回合抽取对方一张手牌置入本方手牌 | 2 |  |  |
| 赫格尼之剑 | 每回合扣除自己的4点生命值，并增加1点造成的伤害，累计到游戏结束 | 2 |  | 此装备无法被替换或摧毁 |
| 饮血剑 | 回复攻击造成敌人的伤害的25%生命值 | 2 |  | 若回合内未攻击，则装备方生命-2 |
| 达摩克里斯之剑 | 每次行动卡造成的伤害+1。在一个回合内若对对方造成伤害，则伤害加成+1点；若未对对方造成伤害，则伤害加成重置为0 | 2 |  |  |
| 铁碎牙 | 在敌方回合结束时比较己方与敌方造成的伤害，若己方伤害更高，则额外附带造成伤害的10% | 2 |  | 此装备被摧毁后会转变为【破碎的铁碎牙】回到手牌，当受到累计满10点伤害时便会【铁碎牙】 |
| 天之麻迦古弓 | 每回合造成的攻击额外随机附带一种DEBUFF | 4 |  | 此装备无法被摧毁 |
| 如意金箍棒 | 每回合造成第n（n为三的倍数）次伤害翻倍 | 2 |  | 此装备无法被摧毁 |
| 炎龙铠甲 | 免疫烧伤效果，每回合获得3点格挡值 | 2 |  |  |
| 和道一文字 | 每回合触发一次穿透伤害，无视格挡值 | 2 |  |  |
| 全知全能之书 | 每回合额外抽取2张手牌 | 2 |  | 当一回合内受到的伤害大于最大生命值的20%时，该装备自动摧毁 |
| 决斗盘 | 增加手牌上限2 | 2 |  |  |
| AK47-火麒麟 | 攻击附带DEBUFF【烧伤】 | 1 |  |  |
| 塔拉面具 | 每回合积累受到伤害的【痛苦】值，当痛苦值到达最大生命上限的50%时，【痛苦】BUFF转化为【感知痛苦】(造成的所有伤害翻倍) | 3 |  | 此装备无法被替换或摧毁，拥有BUFF【痛苦】时装备者受到的伤害翻倍 |
| 马符咒 | 每回合回复2点血量 | 2 |  |  |
| 阐释者&逐暗者 | 【星爆气流斩】：生命值低于5%时，造成自身已损失生命值的50%的伤害 | 3 |  | 【星爆气流斩】效果触发后自动摧毁 |

# 

# 音乐与音效

## 概述

通过切换场景时搭配不同的音效与背景音乐，让玩家感知当前场景的主要游戏节奏，增强代入感。

## 音乐与音效设计

对局内：

添加对战时的背景音效；

抽牌、出牌添加音效；

各种卡牌效果触发时添加相应音效；

场景内：

为不同的场景设置相应背景音效；

添加人物的走路声、互动音效等；

商店内：

添加商店主音效；

添加抽卡音效；

其他：

添加其余交互音效

# 游戏机制

## 核心玩法

此部分描述游戏的对战核心玩法。

玩家进入对局后随机分出先后手，后手出牌玩家会在开局多获得两张卡。

每一回合双方各要经历三个阶段：**抽牌阶段、出牌阶段、弃牌阶段**。抽牌阶段在一般情况下可从抽牌区抽取5张卡牌。出牌阶段结束后进入出牌阶段，该阶段玩家可以根据需要打出手中卡牌，或选择直接跳过出牌阶段，进入弃牌阶段。弃牌阶段玩家手中卡牌数量如果大于最大手牌上限，需要丢弃超出上限的卡牌，所丢弃的卡牌可以自行选择。

牌堆划分为：**抽牌区、手牌区、装备区、弃牌区、封印区**。抽牌区中的牌为玩家预设卡组，玩家可在抽牌阶段从该区域获得一定数量的卡牌。手牌区为玩家当前可以使用的卡牌，可在出牌阶段主动使用手牌区内的卡牌，或在其他阶段被动使用手牌区内的卡牌，此区域有卡牌数量上限，在抽牌与出牌阶段可暂时超出，弃牌阶段需要弃牌以使手牌数量不超过手牌区上限。出牌阶段使用过的装备牌将进入装备区，此区域具有最大容量（非卡牌数量），装备区内的所有装备的总重量不能超过装备区的最大容量，玩家可选择替换某件装备。玩家在出牌阶段用过的牌以及弃牌阶段丢弃的牌会进入弃牌区，当抽牌区数量低于玩家所需的牌数量时，自动替换为抽牌区。当某张卡牌触发封印效果时，进入封印区，此区中的牌不可再次使用。

双方玩家通过相应卡组配合，实现清空对方体力条的最终目的。

## 其他机制

此部分描述游戏的对战其他辅助机制。

对战内角色有四个数值条，分别为集中力、生命值、专精点数以及装备栏。

集中力：用来发动策略卡的条件，每回合开始时回复到上限。

生命值：决定比赛胜负的关键数值条，对战双方有一方归零时游戏结束。

专精点数：可以发动对局开始前所装备的专业技能，初始时为2点，每回合开始时回复1点，当达到6点时可以发动专业技能，且每场对局最多发动两次。

装备栏：用来装备装备卡的数值，当装备卡所需装备栏数量大于当前剩余装备栏数量时无法进行装备。

## 注意

上述所有机制仅适用于一般情况，具体的规则视策略卡等卡种的特殊效果而定。

## 胜利条件

对方生命值清零，本方即可判定胜利。

# “XYZ Appendix”

Provide a brief description of what this appendix is for and then get down to business and provide data to the reader.

Here are a few examples of some of the appendices…

# “Objects Appendix”

# “User Interface Appendix”

# “Networking Appendix”

# “Character Rendering and Animation Appendix”

# “Story Appendix”

\*Template is based on original template from Chris Taylor, with many modifications from other templates.

Don’t get the impression that I think a design should provide the information in any particular order. Change this template any way you want and if you feel you have improved on it and convey the necessary information.

## Team Signoff

Name 1 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(Art Director)

Name 2 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(Producer)

Name 3 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(Lead Programmer)

Name 4 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(Technical Director)

Name 5 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(Artist)

Name 6 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(Designer)

Name 7 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(Product Manager)