

War of Mages	Verzija: 2.0
Vizija sistema	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

# War of Mages

## Vizija sistema

War of Mages	Verzija: 2.0
Vizija sistema	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

## Pregled izmena

Datum	Verzija	Opis	Autor
25.03.2017	1.0	Inicijalna verzija	Dušan Malinov, Aleksandar Jakovljević, Petar Maksimović, Jovan Pešić
03.06.2017.	2.0	Izmena u pogledu jasnijeg definisanja svih funkcionalnosti	Dušan Malinov, Aleksandar Jakovljević, Petar Maksimović, Jovan Pešić

War of Mages	Verzija: 2.0
Vizija sistema	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

# Sadržaj

1. Cilj dokumenta .....	6
2. Opseg dokumenta .....	6
3. Reference .....	6
4. Pozicioniranje proizvoda .....	6
4.1. Poslovne mogućnosti.....	6
4.2. Postavka problema .....	7
4.3. Postavka pozicije proizvoda.....	8
5. Opis korisnika.....	8
5.1. Opis potencijalnog tržišta.....	9
5.2. Profil korisnika.....	9
5.3. Opis okruženja.....	9
5.4. Osnovne potrebe korisnika.....	9
5.5. Alternative i konkurencija.....	9
6. Opis proizvoda.....	10
6.1. Perspektiva proizvoda .....	10
6.2. Pregled mogućnosti .....	11
6.3. Pretpostavke i zavisnosti .....	11
6.4. Cena.....	12
6.5. Licenciranje i instalacija.....	12
7. Funkcionalni zahtevi.....	12
7.1. Kreiranje naloga na web aplikaciji (Register).....	12
7.2. Prijavljivanje na svoj profil na web aplikaciji (Login) .....	12
7.3. Forget password .....	12
7.4. Prikaz statistike igrača, itema koje poseduje i prijatelja na web aplikaciji (Profile) .....	13
7.5. Prikaz igrača (Ranking).....	13
7.6. Prikaz vesti u vezi sistema War of Mages (News).....	13

War of Mages	Verzija: 2.0
Vizija sistema	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

7.7.	Item shop .....	14
7.8.	Download game.....	14
7.9.	Dodavanje prijatelja i notifikacije .....	14
7.10.	Poruke .....	14
7.11.	Prijavljivanje na nalog u igrici (Login) .....	15
7.12.	Statistika igrača u okviru igrice (Profile) .....	15
7.13.	Items .....	15
7.14.	Heroes .....	15
7.15.	Matchmaking .....	15
7.16.	Custom game .....	15
7.17.	Lobby.....	16
7.18.	Tok borbe.....	16
8.	Ograničenja.....	16
9.	Zahtevi u pogledu kvaliteta .....	16
10.	Priotitet funkcionalnosti.....	17
11.	Nefunkcionalni zahtevi .....	17
11.1.	Zahtevi u pogledu standardizacije .....	17
11.2.	Sistematski zahtevi .....	18
11.3.	Zahtevi u pogledu performansi.....	18
11.4.	Zahtevi u pogledu okruženja .....	18
12.	Dokumentacija .....	18
12.1.	Korisničko uputstvo.....	18
12.2.	Online uputstvo.....	18
12.3.	Uputstvo za instalaciju i konfigurisanje .....	18
12.4.	Pakovanje proizvoda.....	19

War of Mages	Verzija: 2.0
Vizija sistema	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

## Vizija sistema

War of Mages	Verzija: 2.0
Vizija sistema	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

## 1. Cilj dokumenta

Cilj ovog dokumenta je definisanje priče, gameplaya, opcija koje se nude korisniku u okviru igre War of Mages koju ćemo realizovati, definisanje mogućnosti koje nudi web aplikacija WoM kao i opis funkcionisanja celokupnog sistema.

## 2. Opseg dokumenta

Dokument opisuje koje će sve komponente tim Biser2 implementirati za razvoj sistema War of Mages, kao i namenu svake od njih. Igra je namenjena osobama svih uzrasta koje uživaju u igricama sa dobrom pričom i borbom fiktivnih karaktera.

## 3. Reference

Spisak korišćene literature:

1. Biser2\_WoM\_Predlog\_projektnog\_zadatka, v2.0, 2017, Biser2
2. Biser2\_WoM\_Raspored\_aktivnosti, v2.0, 2017, Biser2
3. Biser2\_WoM\_Plan\_realizacije\_projekta, v2.0, 2017, Biser2

## 4. Pozicioniranje proizvoda

### 4.1. Poslovne mogućnosti

War of Mages predstavlja interaktivni sistem, koji uključuje War of Mages MOBA igru čija je namena zabava, kao i web aplikaciju WoM koja će biti razvijena u vidu društvene mreže gde će korisnici na svojim profilima moći da imaju uvid u svoju statistiku iz igre, iteme koje poseduju, kupovinu itema koja je moguća samo na web aplikaciji. Takođe korisnici će imati opciju da dodaju prijatelje i da komuniciraju sa njima preko poruka u vidu chat-a.

Plan je razviti igricu na engleskom jeziku i ponuditi je kao free-to-play igru na web aplikaciji WoM, a jednom kada stekne dovoljnu popularnost uvešćemo pay to win sistem i tako će korisnici moći da pravim parama kupe zlato koje se dobija u igri

War of Mages	Verzija: 2.0
Vizija sistema	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

nakon svake odigrane borbe, a koji služe za kupovinu itema. U početku igra će se prvenstveno isticati u svom unikatnom gameplayu i time konkurisati drugim sličnim video igrama dok će grafika biti manje izražena. Jednom kada igra dostigne određenu popularnost, patchevima ćemo unaprediti grafiku, a potom i uvesti dodatne opcije, više karaktera, itema...

## 4.2. Postavka problema

<i>Problem je</i>	<p>Napraviti igru koja će imati inovativan gameplay, koji će je izdvojiti u masi sličnih igara koje se već nalaze na tržištu. Za razliku od drugih mi ćemo ubaciti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• iteme kojima možete opremiti svakog od karaktera</li> <li>• manu koja će ukinuti favorizovanje najjačeg karaktera</li> <li>• cooldown na sposobnosti karaktera</li> </ul> <p>Pored igre, napraviti web aplikaciju koja će imati intuitivan korisnički interfejs i dizajn koji je u skladu sa tematikom igre. Za razliku od drugih mi ćemo ubaciti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• opciju dodavanja prijatelja</li> <li>• komunikaciju među korisnicima slanjem poruka</li> </ul> <p>Kružnu zavinost između ova dva sistema obezbedićemo korisničkim nalogima, gde će se korisnici logovati na igricu istim nalogom kao na web aplikaciji. Preuzimanje instalacije igrice moguće je samo ukoliko se korisnik registruje na web aplikaciji i kupovina i prodaja itema moguća je samo u okviru iste, čije će se promene odmah manifestovati i u okviru igre.</p>
<i>Pogađa</i>	Ljude koji vole da igraju igrice ovog tipa
<i>Posledice su</i>	Veliki broj konkurentnih igara koje pripadaju istom žanru koje se trenutno nalaze na tržištu i ne poseduju u potpunosti opcije koje smo naveli u problemu
<i>Uspešno rešenje će</i>	U potpunosti obezbediti satisfakciju, interesovanje i zabavu kod korisnika.

War of Mages	Verzija: 2.0
Vizija sistema	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

### 4.3. Postavka pozicije proizvoda

<i>Proizvod je namenjen</i>	Igračima video igrica
<i>Koji</i>	Koriste proizvod radi zabave i razonode
<i>Proizvod je</i>	Video igra i web aplikacija
<i>Koji</i>	<p>Omogućava svim igračima da se u timu sa određenim brojem ljudi bore sa protivničkim timom kako bi prvi dostigli granicu poena potrebnih za pobjedu. Match making sistem će omogućiti kreiranje ravnopravnih timova na osnovu poena sakupljenih u dotadašnjem progresu.</p> <p>Na web aplikaciji svaki korisnik će imati svoj nalog, u vidu profila, koji će prezentovati podatke o istom u vidu progresu u igrici, iteme koje poseduje, kupovinu i prodaju istih, kao i statistiku svih igrača. Takođe korisnici će moći da dodaju druge korisnike za prijatelje i da interaguju sa njima međusobno putem poruka.</p>
<i>Za razliku od</i>	Sličnih video igara koje postoje kao što su Naruto Online, League of Angels...
<i>Naš proizvod će</i>	<p>Posedovati unikatan gameplay koji će terati korisnike da vreoma brzo razmisle o svakom potezu i tako učiniti ovu igru zanimljivom i konkurentnom na tržištu.</p> <p>Jedinstven i jednostavan korisnički interfejs, koji će u potpunosti biti u skladu sa tematikom igre.</p>

## 5. Opis korisnika

U ovom odeljku opisani su korisnici sistema War of Mages. Postoji jedan tip korisnika i to je svaki čovek koji napravi nalog na našoj web aplikaciji i preuzme igricu.



War of Mages	Verzija: 2.0
Vizija sistema	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

### **5.1. Opis potencijalnog tržišta**

Plan je da pre svega video igru ponudimo besplatno na našoj web aplikaciji. Potom se možemo reklamirati na svim aplikacijama na internetu i tako povećati broj korisnika. Na kraju konačni cilj je proširiti se na iTunes i Google Play store i time preći i na prenosne uređaje.

### **5.2. Profil korisnika**

Korisnik će najčešće biti osoba koja voli video igre MOBA tipa . Najčešće će to biti osobe koje vole sve igre kao što su: Worms, League of Angels i igre sa tematikom ove vrste . To su osobe koje vole da brzo razmišljaju, igraju u timu i takmiče se sa drugim igračima sličnim njima.

### **5.3. Opis okruženja**

Korisnici sistema pristupaju video igri preko računara, a web aplikaciji preko web browsera. Internet konekcija će biti neophodna za pristup igri.

### **5.4. Osnovne potrebe korisnika**

Osnovna i jedina potreba korisnika je ta da mu našom igricom probudimo želju za brzim napretkom i privučemo ga da igra našu igru. Trebamo učiniti igricu toliko interesantnom za igranje da će korisnik nakon svake odigrane partije poželeti da igra još.

### **5.5. Alternative i konkurencija**

Na tržištu već postoje slična rešenja. Međutim još uvek ne postoji baš dobra i popularna igra iz ove oblasti koja poseduje sve opcije koje smo naveli u opisu problema. Ideja je da pobedimo konkurenciju dobrim gameplayom i time što će igra biti besplatna za sve, kasnije će se uvesti pay to win sistem kada stekne dovoljnu popularnost.

War of Mages	Verzija: 2.0
Vizija sistema	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

## 6. Opis proizvoda

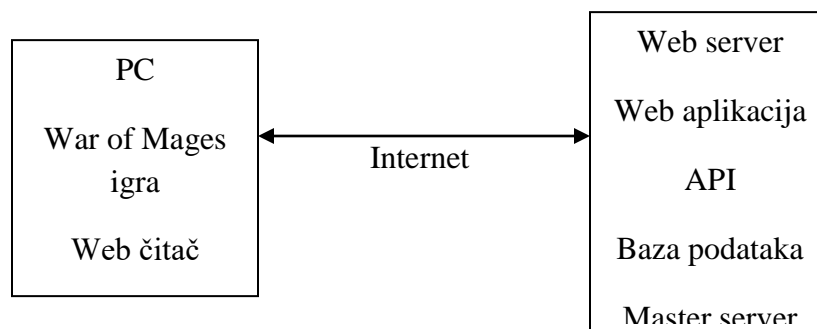
U ovom odeljku je dat pogled na osnovne mogućnosti sistema War of Mages, kontekst u kome sistem treba da funkcioniše i konfiguracija sistema.

### 6.1. Perspektiva proizvoda

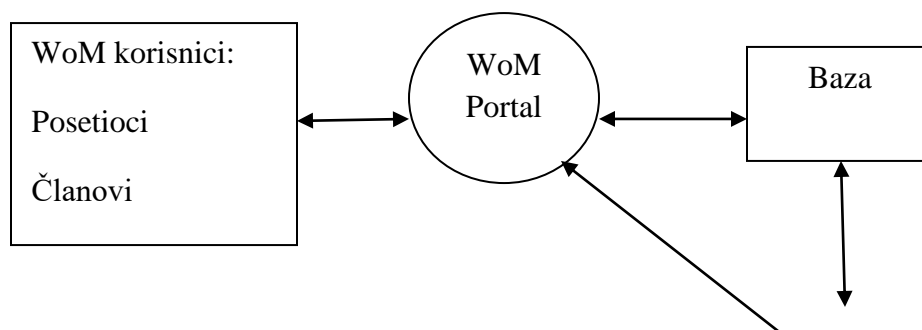
Iako je tržište prepuno video igara, ne sumnjamo da će se upravo ova igra za vrlo kratko vreme probiti do samog vrha i prevazići sve ostale igre ovog tipa.

Zasnovana je na sledećoj arhitekturi:

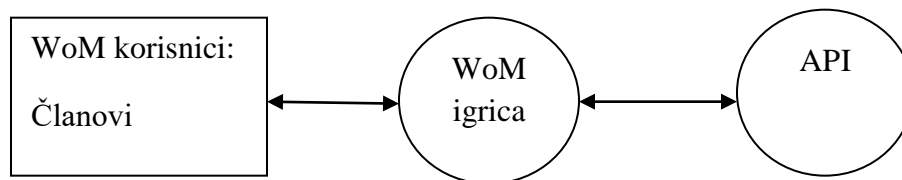
U početku će biti razvijana prevashodno za personalne računare koji pokreću Windows operativni sistem, a kasnije će se proširiti i na mobilne uređaje sa različitim operativnim sistemima. Potrebno je kreirati korisnički nalog na web aplikaciji i preuzeti instalaciju video igre. Ceo progres korisnika će se pamtit na njegovom korisničkom nalogu na web aplikaciji.



**Slika 6.1.1** Pregled sistema War of Mages



War of Mages	Verzija: 2.0
Vizija sistema	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	



**Slika 6.1.2** Kontekst sistema War of Mages

## 6.2. Pregled mogućnosti

Tabela prikazana u ovom odeljku identifikuje osnovne mogućnosti sistema War of Mages u pogledu prednosti koje nudi i funkcionalnosti koje te prednosti ostvaruju. Dodatni opis funkcionalnih zahteva je dat u odeljku 7 ovog dokumenta.

Prednosti	Funkcionalnosti
Inovativan gameplay	Igrica će objediniti funkcionalnosti koje poseduju dosadašnje video igre pritom dodavajući opcije koje smo naveli u problemima i objediniti ih u koherentnu celinu
Minimalna zahtevnost	Igrica neće zahtevati novije hardverske komponente kako bi bila dostupna što većem broju igrača
Podaci o svim korisnicima i njihovim statistikama	Prikaz i pretraživanje korisnika i njihovih statistika i informacija preko web aplikacije. Ažuriranje korisničke statistike nakon svake partije.
Univerzalna podrška na engleskom jeziku	Uz igricu će se dopremati i korisničko upustvo
Razvrstavanje igrača u timove	Match making sistem koji na osnovu totalnih poena razvrstava korisnike u timove tako da timovi budu što je više moguće izbalansirani. Igrači će moći i svojom inicijativom da budu deo istog tima.

## 6.3. Pretpostavke i zavisnosti

Naš sistem će u početku biti zavistan od operativnog sistema, kao i od pristupa internetu.

War of Mages	Verzija: 2.0
Vizija sistema	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

## 6.4. Cena

Kao što je već navedeno u dokumentu Plan realizacije projekta, cena izrade sistema ogleda se samo u hrani i piću, tako da je odokativna cena 8.000 RSD.

## 6.5. Licenciranje i instalacija

Nakon registracije na web aplikaciji, korisnik će biti u mogućnosti da preuzme instalacioni fajl igrice. Za to nam nije potrebna licenca. Jednom kada budemo prešli na iOS i Android i sve prenosive uređaje koji su obuhvaćeni ovim operativnim sistemima, moraćemo da dobijemo licencu Apple i Google.

# 7. Funkcionalni zahtevi

## 7.1. Kreiranje naloga na web aplikaciji (Register)

Ukoliko korisnik želi da postane deo War of Mages sveta, prvo će morati da kreira nalog na WoM web aplikaciji. Kreiranje naloga se zasniva na unosu korisnikovog e-maila, nakon čega korisnik dobija mail koji sadrži token i link gde treba da unese token. Nakon unosa tokena, korisnik se prevodi u scenu gde treba da unese korisničko ime kojim će se kasnije prijavljivati na sistem, da unese željenu šifru (ograničenje na minimum 6 karaktera), kao i da izabere avatar (sva ova polja zahtevaju da budu popunjena).

## 7.2. Prijavljivanje na svoj profil na web aplikaciji (Login)

Prilikom prijavljivanja na WoM web aplikaciju korisnik će morati da unese korisničko ime i šifru. Sistem treba da obezbediti korisniku da promeni šifru.

## 7.3. Forget password

Korisnik će imati opciju promene šifre pri prijavljivanju na nalog ukoliko tako zahteva. Klikom na link, korisnik unosi svoj e-mail koji je koristio pri registraciji. Na tom mailu dobija poruku sa token koji mora da unese da bi mogao da promeni šifru.

War of Mages	Verzija: 2.0
Vizija sistema	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

#### **7.4. Prikaz statistike igrača, itema koje poseduje i prijatelja na web aplikaciji (Profile)**

Na profilu se prikazuje statistika igrača iz igre u vidu broja odigranih partija, broja pobeđenih, broja izgubljenih, broja poena koje je stekao i koliko zlatnika poseduje u tom trenutku. Takođe, radi lakšeg uvida u to kojim herojem (čarobnjakom) korisnik ima najbolji rezultat, prikazivaće se statistika za svakog od heroja.

Takođe na profilnoj stranici se nalazi panel koji prikazuje sve iteme koje korisnik poseduje sa svim njihovim atributima i cenom, kao i mogućnošću prodaje itema.

U okviru profilne stranice nalazi se i lista svih prijatelja, sa specijalnom naznakom na one koji su u tom trenutku online, gde korisnik može klikom na korisničko ime jednog od njih da pošalje poruku.

#### **7.5. Prikaz igrača (Ranking)**

Na web aplikaciji se nalazi i stranica Ranking koja prikazuje listu svih igrača sortiranih prema broju odigranih partija (default) ali se korisniku nudi opcija da promeni redosled sortiranja, klikom na padajuću listu gde se prikazuju i drugi atributi prema kojima igrači mogu da budu sortirani – broj pobeđenih partija, broj izgubljenih partija, broj poena...

Takođe, u okviru ove stranice korisnici će moći da pretražuju druge igrače unosom njihovog korisničkog imena i tako posećivati njihove profile, gde će se nalaziti opcija za dodavanje prijatelja.

#### **7.6. Prikaz vesti u vezi sistema War of Mages (News)**

U okviru strane News na web aplikaciji korisnici će moći da budu u toku sa najnovijim vestima koje tim Biser2 bude objavljuvao u vezi sistema War of Mages. To će biti uglavnom vesti u vezi sa patchevima igrice, poboljšanjima web aplikacije...

War of Mages	Verzija: 2.0
Vizija sistema	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

### **7.7. Item shop**

Samo u okviru svog profila na web aplikaciji korisnici će biti u mogućnosti da kupe iteme koje ne poseduju, čije se promene odmah manifestuju na panelu na profilnoj stranici kao i u igrici.

### **7.8. Download game**

Klikom na tab Download game u okviru web aplikacije, počinje preuzimanje instalacije igrice.

### **7.9. Dodavanje prijatelja i notifikacije**

Korisnici mogu međusobno da postanu prijatelji radi lakše međusobne interakcije.

Nakon poslatog zahteva klikom na Add friend dugme, korisnik kome je poslat zahtev za prijateljstvo dobija notifikaciju, gde mu se nudi opcija da prihvati ili odbije prijateljstvo.

### **7.10. Poruke**

Radi jednostavnosti komunikacije među igračima, web aplikacija nudi opciju slanja poruka koja se odvija u realnom vremenu. Klikom na željeno korisničko ime iz liste prijatelja koja se nalazi u okviru profilne stranice, korisniku se otvara panel za razmenu poruka u okviru strane Chat koja takođe prikazuje sve razgovore sa drugim igračima.

Takođe, u okviru navigacionog polja korisnici će moći da dobijaju notifikacije da su im pristigle poruke, gde se otvara padajuća lista svih nepročitanih poruka koje u sebi sadrže zadnju poslatu poruku jednog korisnika.

War of Mages	Verzija: 2.0
Vizija sistema	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

### **7.11. Prijavljivanje na nalog u igrici (Login)**

Korisnici se prijavljuju na svoj nalog u igrici korišćenjem istog korisničkog imena i šifre kao za prijavljivanje na web aplikaciju.

### **7.12. Statistika igrača u okviru igrice (Profile)**

U okviru profila u igrici prikazuje se statistika igrača iz igre u vidu broja odigranih partija, broja pobeđenih, broja izgubljenih, broja poena koje je stekao i koliko zlatnika poseduje u tom trenutku.

### **7.13. Items**

Prikaz itema u okviru igrice koje korisnik poseduje.

### **7.14. Heroes**

Prikaz svih dostupnih heroja u trenutnom patch-u sa svim atributima koje isti poseduju.

### **7.15. Matchmaking**

Prilikom izbora moda za igranje (1v1,2v2,3v3,4v4) izabrana je opcija matchmaking koja raspoređuje igrače po timovima tako da igrači približnog nivoa (faktor na to je broj odigranih partija i broj poena u skladu sa tim) budu raspoređeni ravnopravno u timove.

### **7.16. Custom game**

Korisnik može da sam kreira sobu za igranje gde drugi igrači mogu da se prikljuce ili da se pridruži nekoj već kreiranoj sobi.

War of Mages	Verzija: 2.0
Vizija sistema	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

### 7.17. Lobby

Priprema igrača za igru u vidu biranja heroja i itema. Nakon što su svi igrači odabrali heroja i iteme, počinje odbrojavanje za početak borbe.

### 7.18. Tok borbe

Igrači istog tima se stvaraju na istom mestu na mapi, suprotno od igrača drugog tima. Svaki heroj ima u ponudi 6 magija koje može da iskoristi u borbi. Nakon iskorišćenja magije potrebno je da istekne određeno vreme kako bi ista mogla ponovo da se iskoristi (cooldown). Borba se zasniva na preciznom pogađanju protivnika magijama. Svaki heroj ima određeni broj životnih poena i količinu mane koja se troši upotrebom magija. U slučaju da igrač izgubi sve životne poene, stvoriće se opet u kraćem vremenskom roku, na istoj poziciji gde je i počeo. Partija traje nekoliko minuta. Nakon završene partije sumiraju se poeni igrača, proglašava se pobednik i igrači dobijaju određenu sumu zlata kojom mogu da kupuju iteme u prodavnici koja će se nalaziti na web aplikaciji.

## 8. Ograničenja

Sistem će jedino biti ograničen na personalne računare koji pokreću Windows operativni sistem u početku. Kasnije će se proširiti na iOS i Android i prenosne uređaje.

## 9. Zahtevi u pogledu kvaliteta

U početku akcenat će biti stavljen na gameplay koji treba biti dovoljno kvalitetan i jasan a opet interesantan kako bi učinio igru što popularnijom. Grafika će biti u drugom planu za početak.

Dostupnost: Igrica će biti dostupna 24/7.

Lakoća korišćenja: Radi lakšeg korišćenja uz igricu dostavljamo i kratko korisničko upustvo, a igricu prati i intuitivan interfejs.

Održavanje: Igrica će se održavati i unapredjivati kroz patch-eve.



War of Mages	Verzija: 2.0
Vizija sistema	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

## 10. Priotitet funkcionalnosti

U ovom odeljku su date smernice u pogledu relativnog značaja predloženih funkcionalnosti. Funkcionalnosti propisane u ovom dokumentu treba realizovati kroz alfa i konačnu verziju. Prioritet funkcionalnosti koje će biti realizovane je sledeći:

1. Kreiranje naloga (web aplikacija)
2. Login (web aplikacija)
3. Login (igrice)
4. Forget password (web aplikacija)
5. Profile (igrice)
6. Profile (web aplikacija)
7. Item shop (web aplikacija)
8. Heroes (igrice)
9. Shop (igrice)
10. News (web aplikacija)
11. Ranking (web aplikacija)
12. Borba
13. Lobby
14. Custom game
15. Matchmaking
16. Dodavanje prijatelja i notifikacije
17. Poruke
18. Download game

## 11. Nefunkcionalni zahtevi

### 11.1. Zahtevi u pogledu standardizacije

Ne zahteva nikakve zahteve u pogledu standardizacije.

War of Mages	Verzija: 2.0
Vizija sistema	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

## **11.2. Sistematski zahtevi**

Naš sistem će u početku biti realizovan za personalne računare koji pokreću Windows operativni sistem, dok će se u budućnosti obezbediti podrška za Android i iOS platforme.

## **11.3. Zahtevi u pogledu performansi**

Nema posebnih zahteva u pogledu performansi sistema.

## **11.4. Zahtevi u pogledu okruženja**

Nema posebnih zahteva u pogledu okruženja.

# **12. Dokumentacija**

U ovom odeljku su opisani zahtevi u pogledu dokumentacije koju treba pripremiti za sistem War of Mages.

## **12.1. Korisničko uputstvo**

Postojeće korisničko uputstvo u vidu dokumenta koji će se isporučivati uz igru.

## **12.2. Online uputstvo**

Zbog postojanja korisničkog uputstva neće biti online uputstva.

## **12.3. Uputstvo za instalaciju i konfigurisanje**

Neće postojati uputstvo za instalaciju igrice. Nakon preuzimanja instalacionog fajla biće jasno naznačeno koji fajl predstavlja aplikaciju igrice.

War of Mages	Verzija: 2.0
Vizija sistema	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

#### **12.4. Pakovanje proizvoda**

Standardna edicija igre će biti dostupna na web aplikaciji.