

Vodiči za video igre i knjižnice: analiza serijala Elder Scrolls

Raguž, Nola

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zadar / Sveučilište u Zadru**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:162:455805>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-02**



Sveučilište u Zadru
Universitas Studiorum
Jadertina | 1396 | 2002 |

Repository / Repozitorij:

[University of Zadar Institutional Repository](#)



Sveučilište u Zadru

Odjel za informacijske znanosti

Sveučilišni prijediplomski studij

Informacijske znanosti



Nola Raguž

Vodiči za video igre i knjižnice: analiza serijala Elder Scrolls

Završni rad

Zadar, 2024.

Sveučilište u Zadru
Odjel za informacijske znanosti
Sveučilišni prijediplomski studij
Informacijske znanosti

Vodiči za video igre i knjižnice: analiza serijala Elder Scrolls

Završni rad

Student/ica:

Nola Raguž

Mentor/ica:

Izv. prof. dr. sc. Josip Ćirić

Zadar, 2024.



Izjava o akademskoj čestitosti

Ja, **Nola Raguž**, ovime izjavljujem da je moj **završni** rad pod naslovom **Vodiči za video igre i knjižnice: analiza serijala Elder Scrolls** rezultat mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na izvore i radove navedene u bilješkama i popisu literature. Ni jedan dio mogega rada nije napisan na nedopušten način, odnosno nije prepisan iz necitiranih radova i ne krši bilo čija autorska prava.

Izjavljujem da ni jedan dio ovoga rada nije iskorišten u kojem drugom radu pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj, obrazovnoj ili inoj ustanovi.

Sadržaj mogega rada u potpunosti odgovara sadržaju obranjenoga i nakon obrane uređenoga rada.

Zadar, 7. listopada 2024.

Sadržaj

Sažetak	1
1. Uvod.....	3
2. Vodiči za video igre	4
3. Elder Scrolls serijal – povijest i razvoj	5
4. Istraživanje	6
4.1. Svrha, cilj i metodologija istraživanja	6
4.2. Vodiči za video igre iz serijala Elder Scrolls u WorldCatu.....	10
4.3. Vodiči za video igre iz serijala Elder Scrolls u knjižarama.....	14
5. Analiza vodiča za video igre u serijalu Elder Scrolls	15
5.1. The Elder Scrolls IV: Oblivion službeni vodič – analiza	15
5.2. The Elder Scrolls V: Skyrim službeni vodič – analiza	18
5.3. The Elder Scrolls V: Skyrim neslužbeni vodič – analiza	27
6. Zaključak.....	28
7. Literatura.....	29
8. Popis slika i tablica	31

Sažetak

Svrha ovog istraživanja je ispitati kvalitetu i korisnost službenih vodiča za video igre The Elder Scrolls IV: Oblivion i The Elder Scrolls V: Skyrim, te neslužbenog vodiča za Skyrim. Istraživanje će pridonijeti razumijevanju načina na koji različiti tipovi vodiča pomažu igračima u snalaženju u složenim virtualnim svjetovima, kao i njihove dostupnosti unutar knjižničnih sustava, čime se naglašava njihova uloga u području informacijskih znanosti. U radu se analizira sadržaj, struktura i dostupnost vodiča, uz fokus na njihovu pouzdanost, detaljnost i korisnost za igrače različitih razina. Istraživanje također razmatra prisutnost ovih vodiča u knjižnicama na nacionalnoj i međunarodnoj razini. Tema se smješta u kontekst informacijskih znanosti, gdje video igre kao važan aspekt suvremene kulture postaju sve relevantnije u obrazovnim, kulturnim i informacijskim disciplinama. Analizom službenih i neslužbenih vodiča za Oblivion i Skyrim istražuje se kako ovi informacijski resursi pomažu igračima u razumijevanju složenih mehanika igara te kolika je njihova važnost u knjižničnim sustavima.

Ključne riječi: vodiči za video igre, serijal Elder Scrolls, dostupnost u knjižnicama

Video Game Guides and Libraries: An Analysis of the Elder Scrolls Series

Abstract

The purpose of this research is to examine the quality and usefulness of the official guides for the video games *The Elder Scrolls IV: Oblivion* and *The Elder Scrolls V: Skyrim*, as well as an unofficial guide for *Skyrim*. The research will contribute to understanding how different types of guides help players navigate complex virtual worlds, as well as their availability within library systems, thus highlighting their role in the field of information sciences. The study analyzes the content, structure, and availability of the guides, with a focus on their reliability, detail, and usefulness for players of different levels. It also examines the presence of these guides in national and international library systems. The topic is placed in the context of information sciences, where video games, as an important aspect of contemporary culture, are becoming increasingly relevant in educational, cultural, and informational disciplines. By analyzing the official and unofficial guides for *Oblivion* and *Skyrim*, the research explores how these informational resources assist players in understanding the complex game mechanics and their importance within library systems.

Keywords: video game guides, Elder Scrolls series, library accessibility

1. Uvod

Video igre su postale jedan od najdominantnijih oblika suvremene zabave, privlačeći milijune igrača diljem svijeta. U tom kontekstu, vodiči za igre predstavljaju ključni alat za navigaciju kroz složene zadatke, bogate narative i izazove koji su prisutni u mnogim igrama, posebno onima otvorenog svijeta poput serijala *The Elder Scrolls*. Vodiči za video igre pomažu igračima da ne samo efikasno napreduju kroz igru, nego i da u potpunosti iskoriste njezine mogućnosti, razviju napredne strategije i razumiju dublje aspekte igre, poput priče, vještina i skrivenih elemenata (Chojanacki, 2023). Na taj način, vodiči funkcioniraju kao neophodna podrška igračima, slično turističkim vodičima koji pomažu u snalaženju kroz nepoznata područja.

Igre poput *The Elder Scrolls IV: Oblivion* i *The Elder Scrolls V: Skyrim* ističu se svojom kompleksnošću i bogatstvom sadržaja, zbog čega su službeni vodiči postali bitan resurs za mnoge igrače. Ovi vodiči nude detaljne informacije o vještinama, rasnim karakteristikama likova, neprijateljima i zadacima, pomažući igračima da nađu najbolji način za napredak kroz igru (Consalvo, 2003). Iako su vodiči izuzetno korisni, njihova prisutnost unutar knjižničnih sustava još uvijek nije adekvatno istražena.

Istražuje se dostupnost i funkcionalnost vodiča za video igre, fokusirajući se posebno na serijal *The Elder Scrolls*. Unatoč globalnoj popularnosti ovih igara, postoji primjetan nedostatak istraživanja koja se bave ulogom vodiča u optimizaciji igračkog iskustva, ali i njihovom prisutnošću unutar knjižničnih kataloga. Istraživanje se temelji na analizi dostupnosti vodiča u knjižnicama, kako na nacionalnoj, tako i na međunarodnoj razini, koristeći baze podataka poput Skupnog kataloga sustava Zaki, sustava Crolist te međunarodne baze WorldCat. Istraživanje razmatra sadržaj i strukturu vodiča za igre *The Elder Scrolls IV: Oblivion* i *The Elder Scrolls V: Skyrim*, te analizira na koji način oni doprinose igračkom iskustvu. Fokus je stavljen na korisnost informacija koje pružaju vodiči, kao i na to kako omogućuju igračima da prevladaju izazove unutar igara (Gallagher, Jong i Sinervo, 2017). Pitanje dostupnosti ovih vodiča u knjižnicama važno je ne samo za igrače, već i za knjižničare, dizajnere igara i istraživače u području videoigara. Kroz ovo istraživanje, namjera je ukazati na to kako vodiči za igre ne samo da pomažu igračima u navigaciji kroz složene svjetove igara, već i obogaćuju cjelokupno iskustvo igranja. Knjižnice, kao informacijski

centri, imaju potencijal postati važna platforma za dostupnost ovih resursa, čime bi dodatno unaprijedile korisničko iskustvo, osobito u kontekstu video igara.

2. Vodiči za video igre

Vodiči za video igre predstavljaju ključan alat u usmjeravanju igrača kroz različite faze i izazove unutar igara. Njihova funkcija može se usporediti s ulogom turističkih vodiča, budući da i jedni i drugi korisnicima pružaju smjernice. Vodiči za video igre olakšavaju navigaciju kroz virtualne prostore, pružajući igračima informacije potrebne za učinkovitije rješavanje zadataka (Chojanacki, 2023). Korisnost vodiča je višestruka; „(...) osim detaljnih opisa pojedinih dijelova igre, neki vodiči sadrže karte, tablice sa statistikom opreme, dijagrame razvoja avatara, karakteristike NPC-a, objašnjenja elemenata sučelja i brojne snimke zaslona (Chojanacki 2023, 110)“. Ovi vodiči omogućuju pristup važnim informacijama koje pomažu igračima da brže i lakše savladaju različite izazove u igri, što zauzvrat povećava šanse za uspješno dovršavanje zadataka. U tom smislu, njihova uloga je slična turističkim vodičima, jer navode igrače kroz složene virtualne svjetove (Chojanacki, 2023).

S obzirom na to da su video igre često poznate po kompleksnim zadacima koji mogu predstavljati značajne prepreke, vodiči igraju važnu ulogu u pomaganju igračima da prebrode te izazove. Time mogu pridonijeti zadržavanju interesa igrača i njihovom daljnjem sudjelovanju u igri. Vodiči za video igre često su dostupni u elektroničkom obliku, no fizičke verzije mogu biti korisnije tijekom igranja jer ih je lakše koristiti paralelno s igrom. Njihova primarna svrha je pružiti igračima podršku u snalaženju kroz specifične dijelove igre, a ne omogućiti prelaženje igre na nepošten način. Oni su vrlo korisni izvori informacija kroz video igre s mnogo prednosti (ScreenRant 2022).

Vodiči za video igre se često poistovjećuju ili uspoređuju s prolascima u video igrama (eng. *walkthroughs*). "Prolasci su detaljni vodiči koji opisuju kako igrač treba igrati igru slijedom kako bi pronašao sve skrivene bonuse i iznenađenja, kako izbjeći sigurnu smrt te kako napredovati kroz teške zagonetke ili problematične dijelove igre, s ciljem najboljeg igranja i pobjede (Consalvo 2003: 328).“ Slični su vodičima za video igre, ali su često izrađeni od strane fanova gdje se dijele savjeti, "cheat kodovi" i slično. Razni prolasci su odobreni od strane tvrtki koje izrađuju video igre. Oni igračima pružaju detaljan uvid kako se kretati po video igri. Bitno je iskusiti sve aspekte igranja neke video igre i ovi vodiči igračima to omogućuju (Consalvo 2003). Primjer video igre Final Fantasy IX pokazuje kako loše

korisničko iskustvo može dovesti do neuspjeha igre. Ograničena dostupnost vodiča za ovu igru također je bila jedan od čimbenika koji su pridonijeli njezinom slabom uspjehu. Razvojnim timovima ovo je pružilo vrijedne lekcije, ukazujući na to koliko vodiči mogu poboljšati korisničko iskustvo i motivirati igrače da nastave igrati određenu igru (Wayback Machine 2003).

Kada se razmatraju ključni aspekti vodiča za video igre, važno je da budu objavljeni istodobno ili ubrzo nakon same igre kako bi privukli ciljanu publiku. Vodiči se često pišu i testiraju prije službenog lansiranja igre, što može imati i pozitivne i negativne posljedice za korisnike. Na primjer, to može dovesti do nedostatka određenih informacija koje bi igračima bile korisne, što može rezultirati lošim korisničkim iskustvom. Zbog toga igrači ponekad posežu za neslužbenim vodičima ili savjetima na internetskim stranicama. Također, cijena vodiča može biti prepreka, jer nije uvijek pristupačna svim igračima (Wayback Machine n.d.)

3. Elder Scrolls serijal – povijest i razvoj

Bethesda Softworks osnovao je Christopher Weaver sredinom 1980-ih godina. Poseban naglasak je prvenstveno stavljen na kreiranje sportskih igara, najviše hokejaškog tipa, kao i na razvoj igara inspiriranih popularnim filmskim serijama. Temelji za budući uspjeh franšize postavljeni su 1994. godine kada je Bethesda objavila The Elder Scrolls: Arena. Ta video igra, koja je isprva bila zamišljena kao borbeni naslov, tijekom razvoja se transformirala u iskustvo otvorenog svijeta, nadahnuta stolnom igrom fantastičkih uloga Dungeons and Dragons. Ovaj zaokret postao je ključan trenutak u povijesti tvrtke.

Alat Construction Set dao je igračima mogućnost da sami kreiraju modifikacije, što je značajno proširilo igru i ojačalo povezanost zajednice s njom. The Elder Scrolls III: Morrowind, koji je izašao 2002. kao nastavak Arene, dodatno je osnažio serijal, fascinirajući igrače otvorenim svijetom i pažljivo osmišljenim lokacijama, omogućujući im osjećaj velike slobode pri istraživanju. Iako je The Elder Scrolls: Arena imala tehničke poteškoće, poput "bugova", i jednostavniju priču, ipak je uspjela privući široku publiku i postati vrlo popularna.

Kroz godine, serijal Elder Scrolls je stvorio snažnu zajednicu igrača koji su izrađivali modifikacije, poznate kao modderi. Jedan od istaknutih primjera tih modifikacija je SkyUI, koji je značajno poboljšao korisničko iskustvo kroz prilagodbu sučelja. The Elder Scrolls II: Daggerfall iz 1996. godine omogućio je jednostavniji pristup modifikacijama, uvođenjem

alata koji su igračima olakšali prilagođavanje igre prema vlastitim željama. Modderi su se tako posvetili unapređenju grafike, dodavanju novog sadržaja i optimizaciji sučelja, koristeći razne tehnike kako bi igru učinili još boljom.

Bethesda je prepoznala modding zajednicu kao važan izvor inovacija i kreativnosti, što je značajno obogatilo iskustvo svih igrača i uspostavilo snažan, dinamičan odnos između tvrtke i njezinih obožavatelja. Postizanje financijske stabilnosti dogodilo se nakon uspjeha *Morrowinda*, posebice kad je Bethesda postala dio ZeniMax Media. Lansiranjem *The Elder Scrolls IV: Oblivion* 2006. godine i *The Elder Scrolls V: Skyrim* 2011. godine, tvrtka je ostvarila ogroman komercijalni uspjeh. Ovi su naslovi ne samo postavili nove standarde u stvaranju otvorenih svjetova i narativima, nego su i dodatno ojačali modding scenu, pružajući zajednici moćne alate za još kreativnije izražavanje. Modderi, potaknuti različitim motivima, stvarali su široku lepezu sadržaja – od novih misija i zadataka do poboljšanja vizualnih elemenata igre i prilagodbe mehanika igranja. Modding je postao ključna platforma za eksperimentiranje i prilagodbu, omogućujući igračima da oblikuju svoje osobno iskustvo igranja (Gallagher, Jong i Sinervo 2017).

4. Istraživanje

4.1. Svrha, cilj i metodologija istraživanja

Istraživat će se vodiči za video igre u knjižničnim katalozima na nacionalnoj i međunarodnoj razini. Time će se omogućiti uvid u dostupnost vodiča unutar knjižničnih sustava te će se osigurati širi kontekst njihove upotrebe u polju informacijskih znanosti. Pretraga će se provesti u knjižničnim katalozima: (1) Skupni katalog sustava Zaki i (2) Skupni katalog sustava Crolist te (3) WorldCat, međunarodna baza podataka koja omogućuje uvid u knjižnične resurse diljem svijeta.

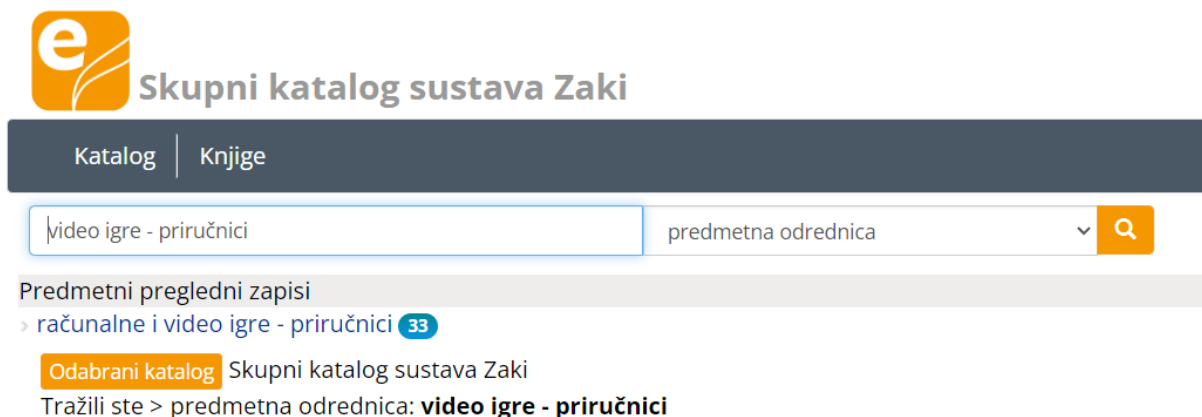
U analizi vodiča za igre *The Elder Scrolls IV: Oblivion* i *The Elder Scrolls V: Skyrim* primijenit će se kombinacija kvantitativnih i kvalitativnih metoda kako bi se procijenili različiti aspekti vodiča. Cilj analize je ispitati sadržaj, strukturu, korisnost za igrače te dostupnost vodiča u knjižničnim resursima. Ova analiza obuhvatit će usporedbu između službenih vodiča, koji su izdani uz igre kao zvanični izvori informacija, te neslužbenih vodiča, koji potječu iz zajednice igrača.

Analiza će obuhvatiti različite verzije vodiča, kako službenih tako i neslužbenih, koji će biti odabrani zbog svoje široke upotrebe među igračima te dostupnosti u digitalnom i fizičkom obliku. Uključivat će službeni vodič za *Oblivion*, koji će se (dostupanu PDF verziji). Također će biti uključeni službeni vodič za *Skyrim*, (dostupan u fizičkom i PDF obliku), te neslužbeni vodiči za *Skyrim*, koji su popularni među fanovima i dostupni na web platformama.

Zaki katalog

Pretraživanje službenih vodiča za igre *Oblivion* i *Skyrim*, kao i neslužbenog vodiča za *Skyrim* u skupnom katalogu sustava Zaki, nije rezultiralo pronalaskom relevantnih materijala. Međutim, identificirano je više vodiča za druge video igre, od kojih je primjer priručnik za igru *Among Us* (Slika 3. *Among Us*: vodič kroz igru u Zaki sustavu). Pretraga je provedena prema predmetnoj odrednici "video igre – priručnici" (Slika 1. Predmetna odrednica "video igre – priručnici" u Zaki sustavu). Dodatne pretrage prema alternativnim predmetnim odrednicama također nisu bile uspješne (Slika 2. Predmetna odrednica "elder scrolls – priručnici" u Zaki sustavu).

Zanimljivo je za primijetiti da je priručnik za *Among Us* dostupan na hrvatskom jeziku, a njegovo prisustvo u većini knjižnica diljem Hrvatske (Slika 4. Dostupnost *Among Us* vodiča u knjižnicama u Zaki sustavu) ukazuje na potražnju za ovakvom vrstom literature u knjižnicama. Ovaj vodič je neslužbeni vodič (Skupni katalog sustava Zaki n.d.).



Slika 1. Predmetna odrednica "video igre – priručnici" u Zaki sustavu

elder scrolls - priručnici

predmetna odrednica



Odabrani katalog Skupni katalog sustava Zaki

Tražili ste > predmetna odrednica: **elder scrolls - priručnici**

izlistaj prema | nizu

Za unesene uvjete pretraživanja nema rezultata.

Pokušajte:

Provjeriti pisanje i zabilježeno u polje za pretraživanje.

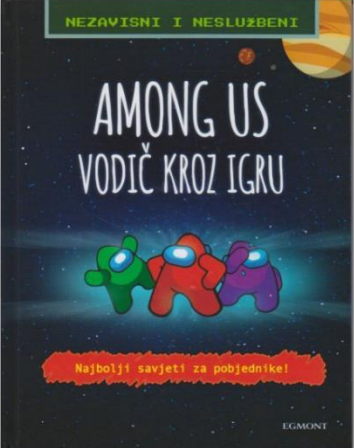
Upisati više slova, rabite li kraćenje.

Promijeniti riječi za sadržaj koji tražite.

Slika 2. Predmetna odrednica "elder scrolls – priručnici" u Zaki sustavu

<< Povratak na rezultate Sljedeći >

Among Us : vodič kroz igru : [najbolji savjeti za pobjednike] / [tekst Kevin Pettman] ; [prijevod Nikica Barić]



Autor	Pettman, Kevin
Ostali autori	Barić, Nikica [prevoditelj]
Nakladnik	Zagreb : Egmont, 2021
Materijalni opis	80 str. : ilustr. ; 25 cm
Napomena	Prijevod djela: The Impostor's guide to Among Us.
Predmetna odrednica	Among us (video igra) - priručnici računalne i video igre - priručnici
Anotacija	Detektivska računalna igra nudi dvojaku mogućnost sudjelovanja igrača, kao članova posade na svemirskom brodu ili uljeza koji se bore protiv njih, a priručnik nudi zasebne upute i savjete. Cilj je detektirati uloge ostalih sudionika uz rješavanje određenih zadataka.
Jezik	hrvatski
Standardni broj	ISBN 9789531320825
Građa	knjiga

Slika 3. Among Us: vodič kroz igru u Zaki sustavu

Lokacija	Signatura	Status	Napomena	Inventarni broj	Ident
Knjižnica Vladimira Nazora, Vodovodna 13, 10000 Zagreb, tel: 01/3703-414					
37 DO Slobodni pristup	B D004 PET a	✓ Za posudbu		508119	370044591
Gradska knjižnica Ivanić-Grad, Moslavačka 11, 10310 Ivanić Grad, tel: 01/2882-974					
51 DO Slobodni pristup	D 004 PET a	✗ Posuđeno do 27.9.2024.		19164	510068440
Gradska knjižnica Sveti Ivan Zelina, Trg Ante Starčevića 12, 10380 Sveti Ivan Zelina, tel: 01/2061-064					
54 DO Slobodni pristup	D 004 PET a	✓ Za posudbu		12128	540051534
Knjižnica Samobor, Miroslava Krležje 9, 10430 Samobor, tel: 01/3361-803 DO:3364-260					
55 DO Redovna	D 004 PETT a	✓ Za posudbu		36748	550090897
Gradska knjižnica Velika Gorica, Zagrebačka 37, 10410 Velika Gorica, tel: 01/6222-948					
58 DO Slobodni pristup	D 004 PET a	✓ Za posudbu		39837	580116756
	D 004 PET a	✓ Za posudbu		39838	580116757
Narodna knjižnica Vrbovec, Trg Petra Žrinskog 7, 10340 Vrbovec, tel: 01/2791-043					
60 DO Slobodni pristup	D 79 PET a	✓ Za posudbu		14029	600085256
Gradska knjižnica Županja, Veliki kraj 66, 32270 Županja, tel: 032 831 944					
62 Dječji odjel	D 004(02.053.2) PET a	✓ Za posudbu		75945	620025959
Gradska knjižnica Đakovo, Kralja Tomislava 13, 31400 Đakovo, tel: 031 812 045					
64 Dječji odjel	D 004 PET a	✗ Posuđeno do 16.10.2024.		110498	640119686

Slika 4. Dostupnost *Among Us* vodiča u knjižnicama u Zaki sustavu

Skupni katalog Crolist

Pretraga u skupnom katalogu Crolist također nije dala pozitivne rezultate za vodiče kroz igre serijala *Elder Scrolls*, no pronađen je vodič za igru *Fortnite*. Pretraga je bila usmjerena prema ključnoj riječi "vodič kroz igru", a dostupnost ovog vodiča u većini hrvatskih knjižnica potvrđuje sličan trend potražnje. Ovaj vodič je neslužbeni vodič.

Ovi podaci ukazuju na to da, iako vodiči za popularne igre poput *Skyrim* i *Oblivion* trenutno nisu prisutni u hrvatskim knjižnicama, postoji interes za vodiče za video igre općenito, što potvrđuje prisutnost priručnika za igre poput *Among Us* i *Fortnite* (Sustav umreženih knjižnica Crolist n.d.).

SKUPNI KATALOG CROLIST

Klasično pretraživanje English

vodič kroz igru

> Detaljni pregled >

Detaljni pregled	Lokacija primjerka
<p>Permalink: http://opak.crolib.hr/cgi-bin/wero.cgi?q=580329083139</p> <p>Kataloski id: 580329083</p> <p>Bib. raz. ; vrsta: m0 : monografija ; tekst, tiskani</p> <p>Naslov: Fortnite : vodič kroz igru : 100 * neslužbeno / [oblikovanje Joe Bodler ; dodatne ilustracije Ryan Marsh ; prijevod Nikica Barić]</p> <p>Identifikatori: ISBN 978-953-13-1713-9</p> <p>Impresum: Zagreb : Egmont, 2018</p> <p>Materijalni opis: 64 str. : ilustr. u bojama ; 22 cm</p> <p>Napomene: Prijevod djela: 100 * unofficial fortnite essential guide. - Podatak o odgovornosti preuzet iz impresuma.</p> <p>Ostali naslovi: 100 * neslužbeno: Fortnite: vodič kroz igru</p> <p>Predmetnice: Fortnite (igra) -- Priručnici Videigre -- Priručnici</p> <p>UDK: 795(035)</p> <p>Signatura: GISKO</p> <p>★☆☆☆: 3 od 10</p>	<p>Čakovec, gradska knjižn.</p> <p>Knin, gradska knjižnica</p> <p>Novi Marof, gradska knj.</p> <p>Osijek, županijski katal.</p> <p>Pula, sveučilišni katalog</p> <p>Rijeka, sveučilišni katal</p> <p>Sisak, gradska knjižnica</p> <p>Split, sveučilišni katal.</p> <p>Šibenik, županijski katal</p> <p>Vinkovci, gradska knjižn.</p> <p>Zadar, županijski katalog</p> <p>Zadar, znanstvena knjižn.</p>

Pokušaj novo pretraživanje

po predmetu


Fortnite (igra) -- Priručnici

Videigre -- Priručnici

Slika 5. Vodič kroz igru *Fortnite* u Skupnom katalogu Crolist

4.2. Vodiči za video igre iz serijala Elder Scrolls u WorldCatu

The Elder Scrolls IV: Oblivion službeni vodič



The elder scrolls. IV. Oblivion : official game guide ★★★★★ 13 reviews

Authors: [Peter Olafson](#), [Bethesda Softworks.\(Firm\)](#)

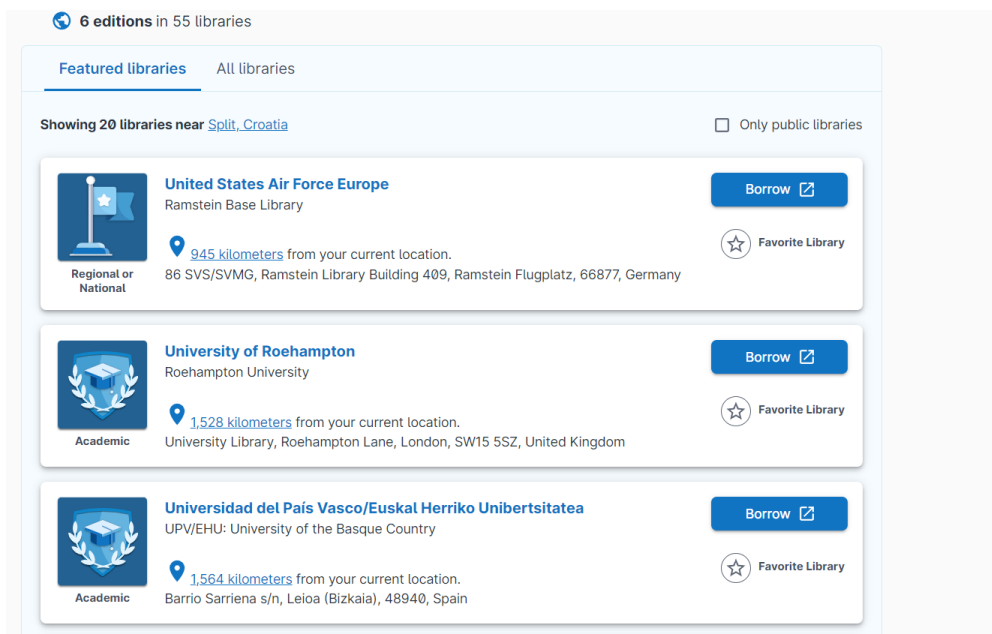
Print Book, English, ©2007

Edition: Game of the year ed [View all formats and editions](#)

Publisher: Prima Games, Roseville, CA, ©2007

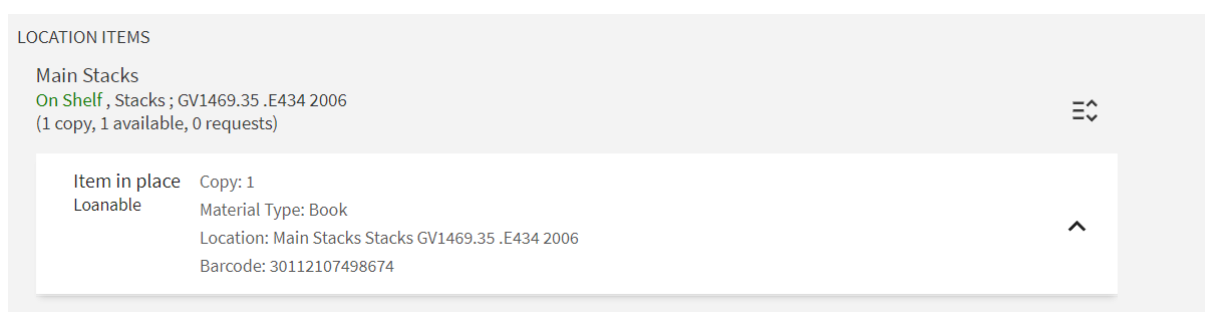
Genre:	handbooks
Target Audience:	Based on a game rated M Mature 17+ by the ESRB.
Physical Description:	544 pages : color illustrations, maps ; 28 cm
ISBN:	9780761556275, 0761556273
OCLC Number / Unique Identifier:	182803753
Subjects:	Adventure video games Adventure video games Handbooks, manuals, etc Fantasy games Video games Handbooks, manuals, etc Guides et manuels Handbooks and manuals Show more v
Notes:	Statement of responsibility from colophon "Covers all platforms."--Cover "Includes: Knights of the Nine and Shivering Isles."--Cover

Slika 6. *The Elder Scrolls IV: Oblivion* službeni vodič u WorldCatu



Slika 7. Dostupnost *The Elder Scrolls IV: Oblivion* službenog vodiča u knjižnicama u WorldCatu

Službeni vodiči za video igre igraju ključnu ulogu u produljenju interesa igrača za određeni naslov. Prema Mäyrä (2010), ovi vodiči nude specifične smjernice i savjete o tome kako bi igrači trebali pristupiti igranju, čime pomažu oblikovati njihovo iskustvo i potiču dugotrajniju uključenost. Primjer takvog vodiča je onaj za igru *Oblivion*, koji je vrlo tražen i dostupan u čak 55 knjižnica diljem svijeta, što ukazuje na njegovu popularnost među širim krugom korisnika. Ovaj vodič uglavnom se nalazi u tiskanom izdanju, što dodatno potvrđuje njegovu relevantnost u fizičkom formatu (WorldCat n.d.b.).




Slika 8. Dostupnost *Oblivion* vodiča u knjižnici "University of Illinois at Urbana Champaign"

Na primjer, knjižnica "University of Illinois at Urbana Champaign" posjeduje jedan primjerak ovog vodiča u fizičkom obliku, dostupan za posudbu. Slična situacija može se vidjeti i u drugim knjižnicama, gdje je najčešće prisutan samo jedan primjerak po ustanovi, što ukazuje na njegovu ekskluzivnost, ali i stalnu potražnju među igračima i ljubiteljima video igara. Taj

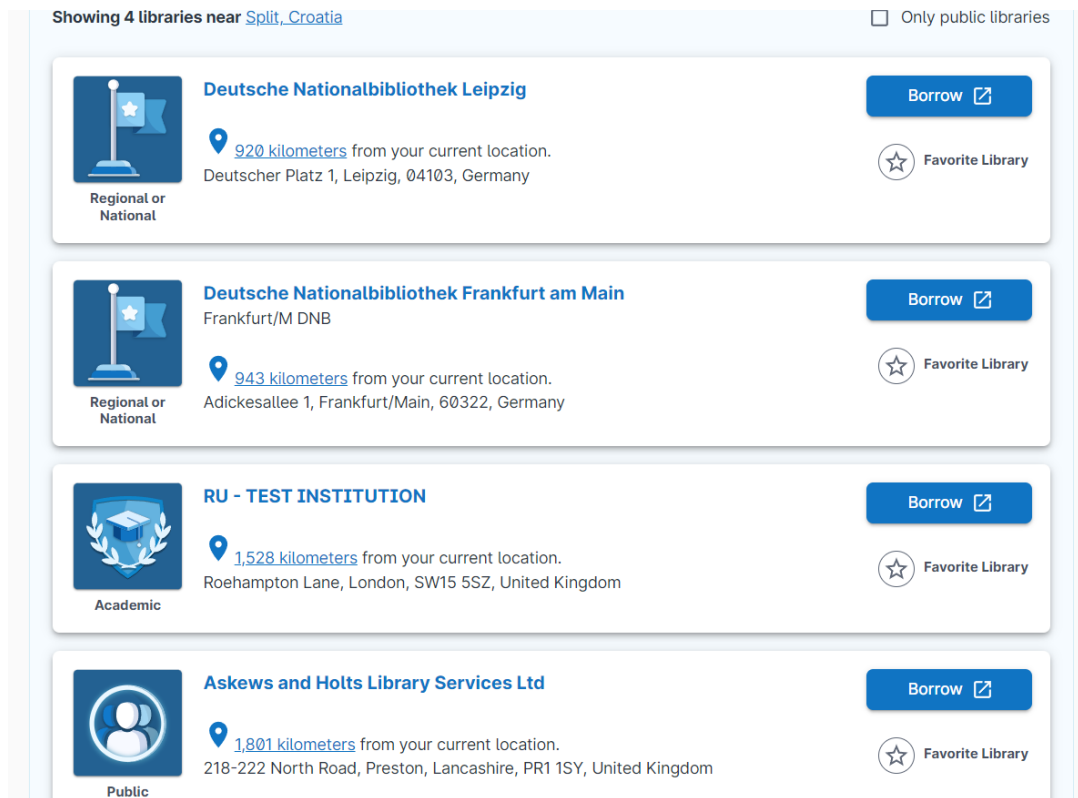
trend pokazuje da vodiči, unatoč digitalizaciji sadržaja, zadržavaju svoju vrijednost i važnost kao referentni materijal za igrače koji žele produbiti svoje razumijevanje i iskustvo igre (Illinois University Library n.d.).

The Elder Scrolls V: Skyrim neslužbeni vodič



The screenshot shows the WorldCat website interface. At the top, there is a search bar with the text "Search for books, articles, and more" and a search icon. Below the search bar is a navigation menu with links for "Home", "Libraries", "Topics", "Lists", "About", and "For Librarians". The main content area displays the title "Elder Scrolls V Skyrim Unofficial Game Guide" with a book icon. The author is listed as "HSE Strategies". The summary describes it as an "UNOFFICIAL GUIDE Advanced Tips & Strategy Guide" and lists various topics covered, such as "Professional Tips and Strategies", "Cheats and Hacks", and "Character Builds". It also includes a disclaimer: "This product is not associated, affiliated, endorsed, certified, or sponsored by the Original Copyright Owner". Below the summary, there are links for "Show less" and "Show more information". The publication details are listed as "eBook, English, 2017", "Edition: View all formats and editions", and "Publisher: PublishDrive, Csorna, 2017".

Slika 9. *The Elder Scrolls V: Skyrim* neslužbeni vodič u WorldCatu



Slika 10. Dostupnost *The Elder Scrolls V: Skyrim* neslužbenog vodiča u knjižnicama u WorldCatu

Prema podacima iz WorldCat-a, neslužbeni vodič za *Skyrim*, pod naslovom *Elder Scrolls V Skyrim Unofficial Guide*, objavljen je 2017. godine od strane izdavača HSE Strategies. Zanimljivo je primijetiti da je ovaj vodič dostupan samo u četiri knjižnice, što ukazuje na ograničenu dostupnost i manji interes knjižnica za ovu vrstu neslužbenih priručnika. Ovaj relativno nizak stupanj prisutnosti u knjižničnim zbirkama može se objasniti činjenicom da neslužbeni vodiči često nisu dio standardne knjižničarske nabave, budući da nisu odobreni od strane tvorca igre te mogu varirati u kvaliteti i pouzdanosti.

Za razliku od službenih vodiča za igre *Skyrim* i *Oblivion*, koji su dostupni u različitim formatima – uključujući tiskane i digitalne verzije (npr. e-knjige) – ovaj neslužbeni vodič dostupan je isključivo u elektroničkom obliku (WorldCat n.d.a.).

Iako je neslužbeni vodič možda manje sveobuhvatan u odnosu na službene priručnike, njegova elektronička forma nudi igračima brz i jednostavan pristup informacijama koje možda nisu prisutne u standardnim izdanjima. Neslužbeni vodiči često uključuju savjete, trikove i detaljne strategije razvijene od strane iskusnih igrača, što može biti vrijedno za one koji žele dodatno unaprijediti svoje iskustvo igranja. Međutim, budući da nisu podvrgnuti formalnim uredničkim postupcima, kvaliteta sadržaja može varirati, pa korisnici moraju biti

oprezni u procjeni točnosti i pouzdanosti informacija. Neslužbeni vodiči poput ovog mogu biti važni resursi za igrače koji traže alternativne strategije i pristupe igri, pružajući drukčiju perspektivu od one koja je prisutna u službenim izdanjima. Oni su postali popularni jer često znaju sadržavati šifre za varanje u video igrama koje igračima omogućuju da lakše igraju, za razliku od službenih vodiča (Mäyrä 2010).

4.3. Vodiči za video igre iz serijala Elder Scrolls u knjižarama



The screenshot shows the product page for 'Elder Scrolls: The Official Cookbook' on the Znanje website. The page features a navigation bar with categories like 'Knjige', 'Strane knjige', 'Multimedija', 'Igračke', 'Papirnica / Skola', 'Darovi', and 'Autori'. The product title is 'Elder Scrolls: The Official Cookbook' by Chelsea Monroe-Casse, priced at 33,05 €. The page includes a quantity selector set to 1, a 'DODAJ U KOŠARICU' button, and technical specifications: GODINA IZDANJA 2019, JEZIK IZDANJA Engleski, NAKLADNIK / PROIZVODAČ Macmillan Publishers, FORMAT 203 x 254 mm, and BROJ STRANICA 192 stranica. The book cover shows various food items from the game's world.

Slika 11. *Elder Scrolls: The Official Cookbook* u knjižari Znanje

U okviru serijala *The Elder Scrolls*, osim službenih vodiča za video igre, postoji i niz dodatnih publikacija koje proširuju svijet igara na druga područja. Jedan zanimljiv primjer je *The Elder Scrolls* kuharica, koja je dostupna u knjižari Znanje. Ova kuharica predstavlja svojevrsni tematski prošireni sadržaj, nudeći igračima i obožavateljima priliku da se povežu s fantastičnim svijetom igara na novi, interaktivan način, kroz pripremu jela inspiriranih svijetom Tamriela. Prisutnost takvih publikacija u knjižarama pokazuje da interes za serijal nadilazi samo igranje, te da se ljubitelji *The Elder Scrolls* univerzuma žele povezati s njime kroz različite medije, uključujući knjige, vodiče, pa čak i kulinarske priručnike. Ovaj trend proširenja multimedijalnih sadržaja dodatno doprinosi popularnosti serijala, dokazujući da ovakvi prateći materijali igraju važnu ulogu u održavanju interesa publike (Znanje n.d.).

5. Analiza vodiča za video igre u serijalu Elder Scrolls

5.1. The Elder Scrolls IV: Oblivion službeni vodič – analiza

Na početku vodiča za video igru "Oblivion" prikazan je uvod u osnovnu radnju igre, koja započinje u zatvorskoj ćeliji glavnog grada, "Imperial Cityja", unutar provincije "Cyrodiil", gdje je smještena cijela igra. Opisani su ključni elementi igre, uključujući zadatke koje igrači mogu izvršavati, kao i različite organizacije poput "Fighters Guild" (udruženje likova iz igre kojima je zajednička klasa borca; neka vrsta virtualnog ceha) i "Mages Guild" (isto, ali za magove, upravljače čarolijama), u koje se igrači mogu učlaniti kako bi napredovali kroz specifične misije i stekli dodatne vještine.

Nakon uvodnog dijela, vodič pruža detaljne smjernice za izradu vlastitog lika, počevši od odabira spola, horoskopskog znaka, pa sve do raznovrsnih vještina koje igrač može razvijati tijekom igre. Naglašava se kako igrači imaju mogućnost vratiti se na početnu točku i ponovo prilagoditi karakteristike svog lika, što omogućava fleksibilnost u daljnjem tijeku igre. Vodič daje konkretne savjete za stvaranje NPC-a koji će odgovarati preferencijama igrača, kao što su preferiranje borbenih vještina (primjerice, korištenje mačeva ili luka i strijele) ili magijskih sposobnosti (poput manipulacije vatrom ili samoizliječenja). Kroz vodič se preporučuje da igrači istraže različite vještine, ali fokusiraju se na one koje najviše odgovaraju njihovom stilu igre.

Oblivion nudi izbor među deset rasa, uključujući "Argonian", "Breton", "Dark Elf", "High Elf", "Imperials", "Khajiit", "Nord", "Orc", "Redguard" i "Wood Elf". Svaka rasa ima jedinstvene karakteristike koje mogu značajno utjecati na igračev stil igranja, kao i na uspjeh unutar igre. Prilikom odabira rase, igračima se savjetuje da usklade rasne osobine s ostalim atributima, kao što su borilačke vještine i odabir horoskopskog znaka, kako bi stvorili optimalan lik prilagođen vlastitim preferencijama (Olafson 2006).

RACES ACCORDING TO SPECIALS AND SKILL BONUSES			
Race	Specials	Skill Bonuses	Notes
Argonian	Resist Disease (magnitude 75, constant), Resist Poison (magnitude 100, constant), Water Breathing (constant)	Alchemy +5, Athletics +10, Blade +5, Hand-to-Hand +5, Illusion +5, Mysticism +5, Security +10	Weak skill bonuses and weak specials. Suitable only for lizard-lovers and certain role-playing concepts. Choose a male for a stealth or combat role, a female for a spellcasting role.
Breton	Fortified Maximum Magicka (magnitude 50, constant), Resist Magicka (magnitude 50, constant), Shield (magnitude 50, duration 60 once a day)	Alchemy +5, Alteration +5, Conjuraton +10, Illusion +5, Mysticism +10, Restoration +10	Recommended for conservative, defensive spellcasters. Good, balanced package of specials. A Breton has marginally better attributes for a pure spellcaster role than the High Elf, which is slightly better suited for occasional melees.
Dark Elf	Summon Ghost (duration 60 once a day), Resist Fire (magnitude 75, constant)	Athletics +5, Blade +10, Blunt +5, Destruction +10, Light Armor +5, Marksman +5, Mysticism +5	Recommended for battlemage roles. The summoned Ghost is a Level 1 creature, wimpy to start and useless as you raise levels, but the fire resistance is significant against annoyances like Scamps. Well-rounded but unexceptional attributes.
High Elf	Fortified Maximum Magicka (magnitude 100, constant); Weakness to Fire, Frost, and Shock (magnitude 25, constant); Resist Disease (magnitude 75, constant)	Alchemy +5, Alteration +10, Conjuraton +5, Destruction +10, Illusion +5, Mysticism +10	Recommended for offensive, go-for-broke spellcasters. Very aggressive and risky to combine with Apprentice birthsign for very high maximum Magicka and very high vulnerability to spellcasting enemies. Choose a High Elf over the Breton for slightly better melee attributes.

Slika 12. Popis nekoliko rasa u *The Elder Scrolls IV: Oblivion* vodiču

Vodič sadrži detaljne opise za različite borbene stilove, bilo da je riječ o oružju ili magiji, i pruža savjete o tome kako najbolje poboljšati te vještine te koje su njihove prednosti i mane. Na primjer, igračima koji se odluče za korištenje magije preporučuje se upotreba različitih kombinacija magijskih sposobnosti kako bi postigli najbolje rezultate. Magija se ne koristi isključivo za borbu, već i za liječenje, istraživanje te pružanje pomoći u specifičnim situacijama. Vodič nudi detaljne tabele s popisom svih magijskih vještina, razvrstane prema kategorijama, poput borbene magije (Destruction) ili magije za liječenje (Restoration), ali i sve dostupne oklope i opreme koje igrači mogu koristiti (Olafson 2006).

CONJURATION			
Calling on creatures from other worlds and creating items out of Magicka are two of the most beneficial tools a caster has. Because of this, casters of all types make use of the school of Conjuraton. Dedicated casters and those dedicated to stealth are helped by having creatures to draw enemy fire, and heavy fighters can enjoy the freedom of movement that conjured armor provides.			
CONJURATION SPELLS			
Name	Skill Level	Range	Effect
Bound Boots	Novice	Self	Summons and equips a pair of Daedric boots for 20 seconds
Bound Bow	Journeyman	Self	Summons and equips a Daedric bow for 15 seconds
Bound Cuirass	Journeyman	Self	Summons and equips a Daedric cuirass for 60 seconds
Bound Dagger	Novice	Self	Summons and equips a Daedric dagger for 15 seconds
Bound Gauntlets	Novice	Self	Summons and equips a pair of Daedric gauntlets for 60 seconds
Bound Greaves	Apprentice	Self	Summons and equips Daedric greaves for 60 seconds
Bound Helmet	Novice	Self	Summons and equips a Daedric helmet for 20 seconds
Bound Mace	Journeyman	Self	Summons and equips a Daedric mace for 15 seconds
Bound Shield	Expert	Self	Summons and equips a Daedric shield for 120 seconds
Bound Sword	Expert	Self	Summons and equips a Daedric longsword for 15 seconds
Bound War Axe	Apprentice	Self	Summons and equips a Daedric war axe for 15 seconds
Dismiss Undead	Expert	Target	Greatly increases the chance that an undead will flee for 1 minute
Rebuke Undead	Journeyman	Target	Increases the chance that an undead will flee for 30 seconds
Repulse Undead	Apprentice	Target	Moderately increases the chance that an undead will flee for 30 seconds
Summon Clannfear	Expert	Self	Summons a Clannfear to fight for the caster for 45 seconds
Summon Daedroth	Expert	Self	Summons a Daedroth to fight for the caster for 30 seconds
Summon Dremora	Journeyman	Self	Summons a Dremora to fight for the caster for 20 seconds
Summon Dremora Lord	Master	Self	Summons a Dremora Lord to fight for the caster for 35 seconds
Summon Faded Wraith	Expert	Self	Summons a Faded Wraith to fight for the caster for 40 seconds
Summon Flame Atronach	Journeyman	Self	Summons a Flame Atronach to fight for the caster for 30 seconds
Summon Frost Atronach	Expert	Self	Summons a Frost Atronach to fight for the caster for 35 seconds
Summon Ghost	Apprentice	Self	Summons a Ghost to fight for the caster for 25 seconds
Summon Gloom Wraith	Master	Self	Summons a Gloom Wraith to fight for the caster for 25 seconds
Summon Headless Zombie	Journeyman	Self	Summons a Headless Zombie to fight for the caster for 25 seconds
Summon Lich	Master	Self	Summons a Lich to fight for the caster for 20 seconds
Summon Scamp	Apprentice	Self	Summons a Scamp to fight for the caster for 20 seconds

Slika 13. Popis čarolija "conjuraton" u *The Elder Scrolls IV: Oblivion* vodiču

Stil pisanja vodiča je prijateljski i informativan, a istovremeno formalan i pristupačan, čime se osigurava da informacije budu jasne i korisne širokoj igračkoj publici. Vodič usmjerava igrače kroz kompleksnost igre pružajući neophodne informacije i savjete za optimalno iskustvo u video igri Oblivion.

Vodič za Oblivion predstavlja neophodan alat za navigaciju kroz složeni i detaljno razrađeni otvoreni svijet igre, koji obiluje misijama, skrivenim lokacijama i brojnim mogućnostima. S obzirom na bogatstvo sadržaja, igrači bez odgovarajućeg vodiča lako mogu propustiti ključne elemente igre. Primjeri uključuju skrivene špilje, neprijateljske baze i riznice koje se ne nalaze na glavnim rutama tijekom izvršavanja misija. Ove lokacije često sadrže dragocjenu opremu, zlato ili rijetke predmete koji mogu biti od presudne važnosti za daljnje napredovanje u igri.

Pomaže ne samo u pronalazanju ovih skrivenih lokacija, već i u određivanju optimalnih putova prema njima. Kroz detaljne opise i karte, omogućava igračima da lakše identificiraju i dosegnu mjesta koja nisu odmah očigledna. Primjeri takvih lokacija uključuju špilje kao što su "Lipsand Tarn" ili "Moss Rock Cavern", koje nisu izravno povezane s glavnom radnjom, ali mogu pružiti vrijedne resurse za one koji žele unaprijediti svoju opremu ili borbene vještine. Vodič također obuhvaća specifične zadatke koji vode do ovih skrivenih lokacija te nudi savjete o načinima pristupa bez nepotrebnih komplikacija.

Jedan od ključnih elemenata vodiča je njegova sposobnost da pomogne u izbjegavanju zastoja u igri. Zbog složenosti narativa i mehanika igre, igrači mogu zapeti na određenim zadacima bez jasnog uvida u to kako nastaviti ili gdje pronaći potrebne informacije. Primjer toga je misija "Blood of the Daedra", gdje igrači moraju pronaći određeni predmet na specifičnom mjestu. Vodič detaljno objašnjava korake potrebne za pronalazak predmeta i upozorava na moguće opasnosti, poput susreta s "Dremorama" ili drugim neprijateljima koji čuvaju te lokacije. Također, vodič ima značajnu ulogu u identifikaciji neprijateljskih baza, poput onih koje pripadaju banditima ili nekromantima. U ovim bazama igrači mogu pronaći važne resurse ili izvršiti sporedne zadatke. U nekim slučajevima, ove baze su ključne za napredak u specifičnim misijama, poput onih vezanih za "Fighter's Guild" ili "Mage's Guild". Na primjer, jedna od misija "Mage's Guilda" zahtijeva da igrač provali u neprijateljsku bazu i preuzme određeni artefakt. Vodič nudi detaljne upute o najboljem načinu pristupa toj bazi, pritom ističući koje neprijatelje treba izbjegavati i koje vještine koristiti za efikasan prolazak.

Pored toga, vodič ima veliku ulogu u planiranju istraživanja. Budući da je Oblivion igra otvorenog svijeta sa slobodnim istraživanjem, postoji velika mogućnost da igrači izgube nit igre ili postanu preopterećeni brojem zadataka i mogućnosti koje igra nudi. Vodič pomaže strukturirati napredak, sugerirajući optimalni redoslijed zadataka kako bi se izbjegla frustracija i omogućilo glatko napredovanje kroz priču. Primjer takvog zadatka je "The Path of Dawn", gdje igrači moraju pratiti određene lokacije i NPC-ove kako bi napredovali u priči. Vodič pomaže igračima prepoznati ključne tragove i događaje koji bi u suprotnom mogli biti zanemareni. Vodič ne samo da omogućava bolje snalaženje u velikom svijetu igre, već optimizira cjelokupno igračko iskustvo. Time se značajno smanjuje mogućnost propuštanja važnih sadržaja, omogućujući igračima da iskoriste puni potencijal koji Oblivion nudi, što vodi bogatijem i zabavnijem doživljaju igre.

Često se koriste detaljni opisi neprijatelja kako bi se igračima pomoglo da se pripreme za susrete s različitim vrstama protivnika, od jednostavnih bandita do moćnih magičnih bića. U opisima neprijatelja obuhvaćeni su ključni aspekti poput njihovih slabosti, otpornosti, napadačkih stilova i strategija koje su korisne u borbi protiv njih.

Na primjer, u opisu neprijatelja "Dremora", koji su dio demonske vrste, vodič navodi da su oni snažni protivnici s visokom otpornošću na vatru, zbog čega preporučuje izbjegavanje vatrenih čarolija i oružja s vatrenim oštećenjem. Umjesto toga, vodič savjetuje korištenje čarolija leda ili munje, koje su mnogo učinkovitije protiv ove vrste neprijatelja. Također se spominje da "Dremora" često koriste teške mačeve i oklop, pa vodič preporučuje korištenje magije ili streličarstva kako bi se zadržala udaljenost i izbjegli njihovi snažni napadi iz blizine. Ovi opisi neprijatelja ne samo da pružaju korisne informacije o tome kako se boriti protiv specifičnih protivnika, već također pomažu igračima u izboru prave opreme i taktika prije nego što se uopće uđe u borbu. Vodič detaljno objašnjava kako prepoznati neprijateljske slabosti, izabrati odgovarajuće napade i time značajno olakšava borbu u složenom svijetu Obliviona (Olafson 2006).

5.2. The Elder Scrolls V: Skyrim službeni vodič – analiza

Vodič za video igru *Skyrim* pruža detaljan pregled svih aspekata igre, prateći tijek igre kako igrač napreduje kroz nju. Vodič počinje s uvodom u igru, uključujući i prezentaciju uvodne pjesme "Song of the Dragonborn", koja prati početak igre. Poglavlja su organizirana tako da prate glavnu priču igre, osim u dijelu koji se odnosi na zadatke ("Quests"), gdje su zadaci

poredani nasumično. Ovaj pristup reflektira slobodu igrača da samostalno bira redosljed zadataka, budući da nema fiksnog poretka kojeg se mora pridržavati.

Jedno od ključnih poglavlja vodiča je odjeljak "Trening", koji pruža pregled različitih rasa dostupnih u igri, uključujući njihove specifične prednosti i slabosti. *Skyrim* nudi izbor među deset rasa, uključujući rase : "Argonian", "Breton", "Dark Elf", "High Elf", "Imperials" "Khajiit", "Nord", "Orc", "Redguard" i "Wood Elf". Svaka rasa ima jedinstvene karakteristike koje mogu značajno utjecati na igračev stil igre.

Nakon prezentacije rasa, vodič se fokusira na različite vještine koje igrač može razvijati. Ove vještine podijeljene su u tri glavne kategorije: borbene vještine ("Combat skills"), vještine neprimjetnosti ("Stealth skills") i magične vještine ("Magic skills"). Svaka od ovih kategorija detaljno je objašnjena slikovnim i tekstualnim prikazom, uključujući savjete za njihovo usavršavanje, kao i težine pojedinih vještina. Uz to, igrači i knjige unutar same igre također su predstavljeni kao dodatni resursi koji mogu pomoći u treniranju i poboljšanju vještina. Pokrivaju se i aspekti borbe, uključujući razvoj borilačkih vještina te stvaranje oružja, oklopa i napitaka. Također, daje detaljan pregled svih lokacija koje igrač može istražiti u igri. Jedno od važnijih segmenata je i "The inventory", koji igraču prikazuje sve predmete koje može posjedovati, poput oružja, napitaka i oklopa. Pored toga, opisano je i kako igrač može kreirati vlastitu magiju, čime se dodatno proširuju mogućnosti prilagodbe unutar igre.

Vodič također sadrži poglavlje pod nazivom "The bestiary", koje pruža detaljan prikaz neprijatelja u igri, uključujući vukodlake, kosture, medvjede i druge. Neprijatelji su organizirani abecedno, unutar četiri glavne skupine: "A-E", "F-M", "N-S" i "T-Z". Svaki od neprijatelja detaljno je opisan slikovno i tekstualno, što pomaže igračima u pripremi za borbu.

Poglavlje "Zadaci" predstavlja jedno od najopsežnijih i najvažnijih dijelova vodiča za video igru, jer uključuje sve zadatke koje igrači mogu iskusiti u osnovnoj verziji igre, bez ekspanzija poput "Legendary Edition" ili "Special Edition". Zadaci su poredani hijerarhijski, počevši od glavnih zadataka koji čine osnovnu priču igre, prema sporednim zadacima i misijama različitih frakcija.

Prvi dio poglavlja odnosi se na Glavni zadatak (Main Quest), koji je podijeljen u tri cjeline: Glavni zadatak, čin 1, Glavni zadatak, čin 2 i Glavni zadatak, čin 3. Ova podjela omogućuje igračima da prate napredak kroz glavnu priču igre, s detaljnim uputama za svaku

fazu. Nakon glavne priče, zadaci su organizirani prema organizacijama ("Guild"-ovima; cehovima), ključnim organizacijama u igri, kao što su Organizacija družbenika ("The Companions"), fakultet Winterholda ("The College of Winterhold"), Mračno bratstvo ("The Dark Brotherhood") i drugi. Pored ovih frakcija, vodič obrađuje i druge, sporednije zadatke poput Zadataka građanskog rata ("Civil War Quests"), Daedra zadataka ("Daedric Quests") te zadatke povezanih s ostalim frakcijama ("Other Factions Quests") i drugi. Ovakav raspored zadataka omogućava čitatelju jasan pregled važnosti i redoslijeda zadataka, od glavnih do manje važnih.

Za primjer detaljnije analize može se uzeti poglavlje posvećeno Zadacima organizacije lopova ("Thieves Guild Quests"). Prije nego što igrač može pristupiti specifičnim zadacima ove organizacije, vodič prvo objašnjava kako započeti zadatak i kako se učlaniti u ceh lopova ("Thieves Guild"). Opisuje lokaciju sjedišta organizacije i put do nje. Uvijek se čitatelju pruža detaljan opis ključnih lokacija i interakcija. Na primjer, vodič detaljno opisuje "Ragged Flagon", središte organizacije, koje se nalazi ispod bunara na tržnici u gradu Riftenu: "Ragged Flagon je naknadno ugrađen u Cisternu smještenu ispod bunara u središtu Riftenove tržnice; to je tržište ispod tržišta. Ovo je središnji dio Ratwaya i nudi pristup Warrensu (gdje žive samo najluđi od svih luđaka) i unutarnjim odajama Cisterne." (Hodgson, Stratton i Cornett 2013: 278). Takvi detaljni opisi ključni su za snalaženje unutar igre, posebno zbog kompleksnosti svijeta i zadataka.

Nakon uvoda u Organizaciju lopova, vodič pruža popis svih značajnih likova unutar organizacije, poput vođe organizacije i ostalih visokopozicioniranih članova, te opisuje njihovu ulogu u zadacima. Također, vodič koristi tablice kako bi prikazao sve saveznike i njihov značaj u pojedinim zadacima. Primjerice, navode se ključni preduvjeti potrebni za pokretanje određenih misija, kao i položaj i funkcija svakog saveznika tijekom različitih dijelova igre. Vodič nudi popis prednosti koje igrač dobiva učlanjenjem u "Thieves guild", uključujući pristup posebnim predmetima, poput škrinja i knjiga koje igraču mogu pomoći tijekom igre. Nakon toga, tablično su prikazani svi zadaci unutar organizacije lopova, uz njihove nazive te preduvjete za njihov početak.

Svaki zadatak detaljno je opisan, uključujući ciljeve koje igrač mora postići kako bi uspješno završio misiju. Primjerice, zadatak "*Taking Care of Business*" ima jasno definirane korake, uključujući mjesto gdje igrač mora pronaći "Brynjolfa". Takva preciznost omogućava igračima da se lakše snalaze kroz igru i da razumiju specifične ciljeve i lokacije.

Pružaju se opcije i alternative u pristupu zadacima, od suptilnijih metoda komunikacije do agresivnijih postupaka, što odražava različite stilove igranja u igri. Na kraju zadataka često se nude savjeti kako najučinkovitije završiti misiju, uz dodatne strategije za suočavanje s izazovima. Vizualni elementi poput slika i karata dodatno pomažu čitatelju u snalaženju kroz kompleksne zadatke i omogućuju lakše praćenje napredovanja kroz igru (Hodgson, Stratton i Cornett 2013).

✂ **TAKING CARE OF BUSINESS** ✂

PREREQUISITES: Complete Thieves Guild Quest: A Chance Arrangement


INTERSECTING QUESTS: Thieves Guild Quest: Loud and Clear

LOCATIONS: Riften, The Bee and Barb, Haelga's Bunkhouse, Pawned Prawn, Ragged Flagon, Ratway

CHARACTERS: Bersi Honey-Hand, Brynjolf, Haelga, Keerava, Talen-Jei, Vekel the Man,

ENEMIES: Drahhf, Hewnon Black-Skoeever

◆ **OBJECTIVES:** Locate Brynjolf at the Ragged Flagon, Collect Keerava's debt, Collect Bersi Honey-Hand's debt, Collect Haelga's debt, (Optional) Use Talen-Jei to get to Keerava, (Optional) Smash Bersi's prized Dwarven Urn, (Optional) Steal Haelga's Statue of Dibella, Return to Brynjolf




Begin with this objective already active. Search for the entrance to the Ratway, which is under the Grand Plaza by the water's edge, on the town's south side. Once you're through the iron gate, prepare to stumble across a couple of inept thugs looking for a victim to mug. You can sneak by them if you wait until Drahhf patrols the Ratway entrance and Hewnon has his back to you.

Now continue through this small maze of interlocking sewage tunnels. Watch for a hanging oil trap and a bear trap along the way. If your Lockpick skill is high enough, there's a chamber to check out, but your main purpose is finding the Ragged Flagon.

◆ **To the Tavern**

◆ **OBJECTIVE:** Locate Brynjolf at the Ragged Flagon

◆ **TARGET:** Ragged Flagon, in the Ratway in Riften



The tavern has a unique floorplan, being constructed within the space below Riften's central well. When you spot Brynjolf, he is conversing with the barkeep, Vekel the Man, about Brynjolf's predicament with his "organization." Speak to Brynjolf, and he asks if you'd be interested in handling a few deadbeats for him. Do a good job, and Brynjolf predicts a permanent place in his guild. Ask how to collect the dues owed, and Brynjolf recommends anything short of killing them.

Slika 14. Opis zadatka u *The Elder Scrolls V: Skyrim* vodiču

◆ **OBJECTIVE:** Collect Keerava's debt
 ◆ **TARGET:** Keerava, in the Bee and Barb in Riften
 ◆ **OBJECTIVE:** Collect Bersi Honey-Hand's debt
 ◆ **TARGET:** Bersi Honey-Hand, in the Pawned Prawn, in Riften
 ◆ **OBJECTIVE:** Collect Haelga's debt
 ◆ **TARGET:** Haelga, in Haelga's Bunkhouse in Riften

(Optional) Remain in the Ragged Flagon for a moment and quiz Brynjolf on each of the targets to gain more information. You learn about Keerava's lover Talen-Jei, Bersi's love of dwarven pottery, and Haelga's devotion to the goddess Dibella. Be sure your quest updates with the following:

◆ **OBJECTIVE:** (Optional) Use Talen-Jei to get to Keerava
 ◆ **OBJECTIVE:** (Optional) Smash Bersi's prized Dwarven Urn
 ◆ **OBJECTIVE:** (Optional) Steal Haelga's Statue of Dibella

Shopkeeper Shakedowns

Return to the surface, ensuring you activate the lever in the Ratway that lowers the bridge, enabling a fast exit. Now visit each of the three shopkeepers on Brynjolf's list, while remembering the following:

1. You can approach any of the three shopkeepers in any order. Apply the information you've learned...
2. You may impose your unarmed prowess against them but can do so only the first time you talk to your target. Be sure you begin this from a conversation, or you'll have the whole town against you!
3. Once two of the three shopkeepers have paid up, the third has heard of your intimidation and hands over their payment without any fuss.
4. You must collect all three payments before returning to Brynjolf to complete the quest. Brynjolf is essentially expecting 300 gold. If you spend some of the payments the shopkeepers gave you (dropping your total below 300), Brynjolf won't be satisfied until you bring the entire amount. No skimming!

Behind you is a rather fine example of dwarven pottery. Produce your favored smashing implement and strike the urn until it shatters. Ignore the yells from Bersi and his wife. When the pottery is in pieces, return to Bersi and ask if he wants anything else broken. This does the trick, and he hands over the gold he owes.

➤ **100 gold pieces**

Haelga's Hostage

Step into Haelga's Bunkhouse and find the proprietor. You're able to:

(Brawl) Tell her that she'll have to pay in more than just coin, and beat her into agreement.

Or inform her that the Guild has run out of patience with her. Gaze around the interior for something to steal.

On the wall near the door is a small shrine dedicated to the goddess of women, Dibella. Steal the Statue of Dibella, then return to Haelga and threaten to drop it down a well. Soon the monies owed appears in your hands.

➤ **100 gold pieces**

Quest Conclusion

Find Brynjolf back in the Ragged Flagon. He's impressed you managed to both acquire the gold and keep it "clean"—not resorting to bloodshed. In return for your services, he gives you a cut of the gold you've collected and offers you the following:

Slika 15. Opis zadatka u *The Elder Scrolls V: Skyrim* vodiču

Keerava's Comeuppance

Enter the Bee and Barb, and venture toward Keerava. You may:

(Brawl) Speak to her before pummeling her with your fists. Once she's knocked down, she pays up.

Or tell her you've finished wasting your time talking to her. Then seek out Talen-Jei.

Talen-Jei is usually inside the tavern, close to his lover. Converse with him and tell him to talk some sense into Keerava. He lets you in on the location of Keerava's family. This is something you can use to your advantage. Return to her and threaten to visit "that farm in Morrowind." Her bravery falters. She begs you not to hurt her family and then pays up.

➤ **100 gold pieces**

Bersi's Reimbursement

Enter the Pawned Prawn and locate Bersi Honey-Hand at the counter. You can:

(Brawl) Tell him to shut his mouth, and beat him down with your fists until he pays his dues.

Or tell him you've had enough of this banter and look around the room for something to break.

➤ **One Poison [random]**
 ➤ **One Healing potion [random and leveled]**
 ➤ **Fortify Stealth Skill potion [random and leveled]**

◆ **OBJECTIVE:** Return to Brynjolf
 ◆ **TARGET:** Ragged Flagon, in the Ratway in Riften

TIP **The Ripper of Riften:** Remember all that talk about keeping the targets alive? Well, you can completely disregard that and murder any or all of the targets! Aside from forfeiting the potion rewards, you receive a severe dressing-down from Brynjolf, who takes exception to your actions. But the quest still completes.

Brynjolf recognizes the telltale signs of a practiced thief in you and thinks you'll fit in with the rest of the team. After telling you not to worry about the rough patch the Guild has been in, Brynjolf offers to show you what the Thieves Guild is all about.

Postquest Activities

Thieves Guild Quest: Loud and Clear is now active.

Slika 16. Opis zadatka u *The Elder Scrolls V: Skyrim* vodiču

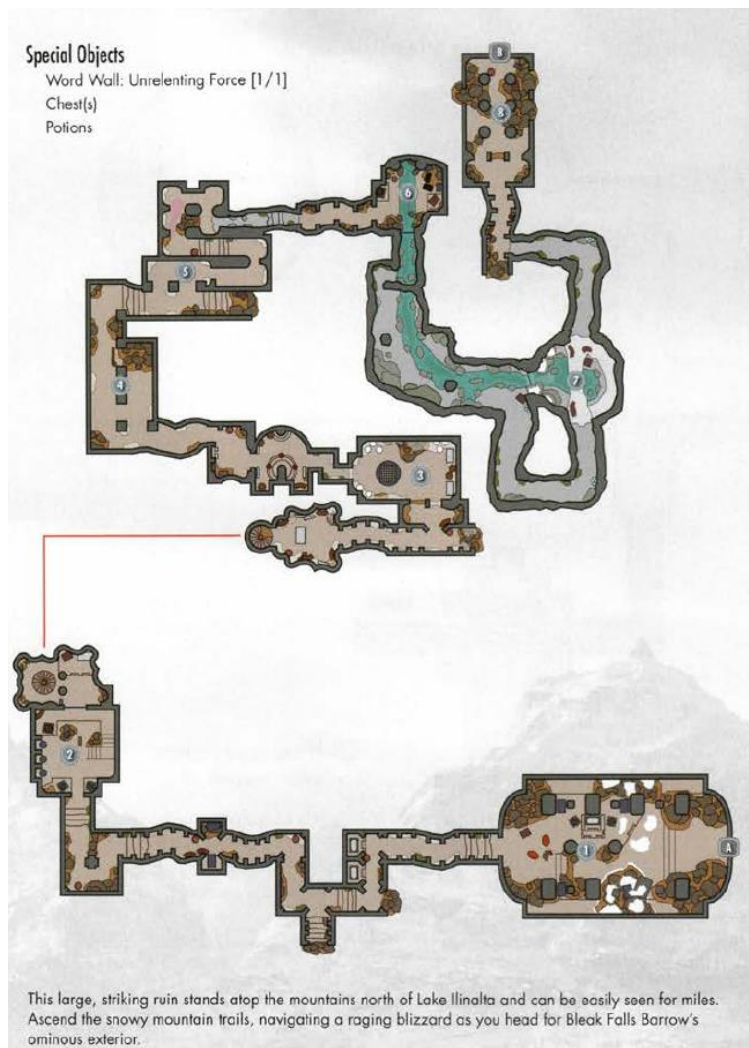
U vodiču se nalaze i zadaci koji se mogu pronaći u proširenjima – "Dawnguard" i "Dragonborn" quests.

Poglavlje "The Atlas of Skyrim" ima ključnu ulogu u navigaciji kroz ogromni svijet igre, pružajući igračima pregled najvažnijih geografskih i topografskih značajki Skyrima. Ovo poglavlje je podijeljeno prema regijama i ključnim lokacijama koje igrač može istražiti, uz detaljne karte koje prikazuju naselja, planine, šume, podzemne lokacije, te druga važna mjesta.

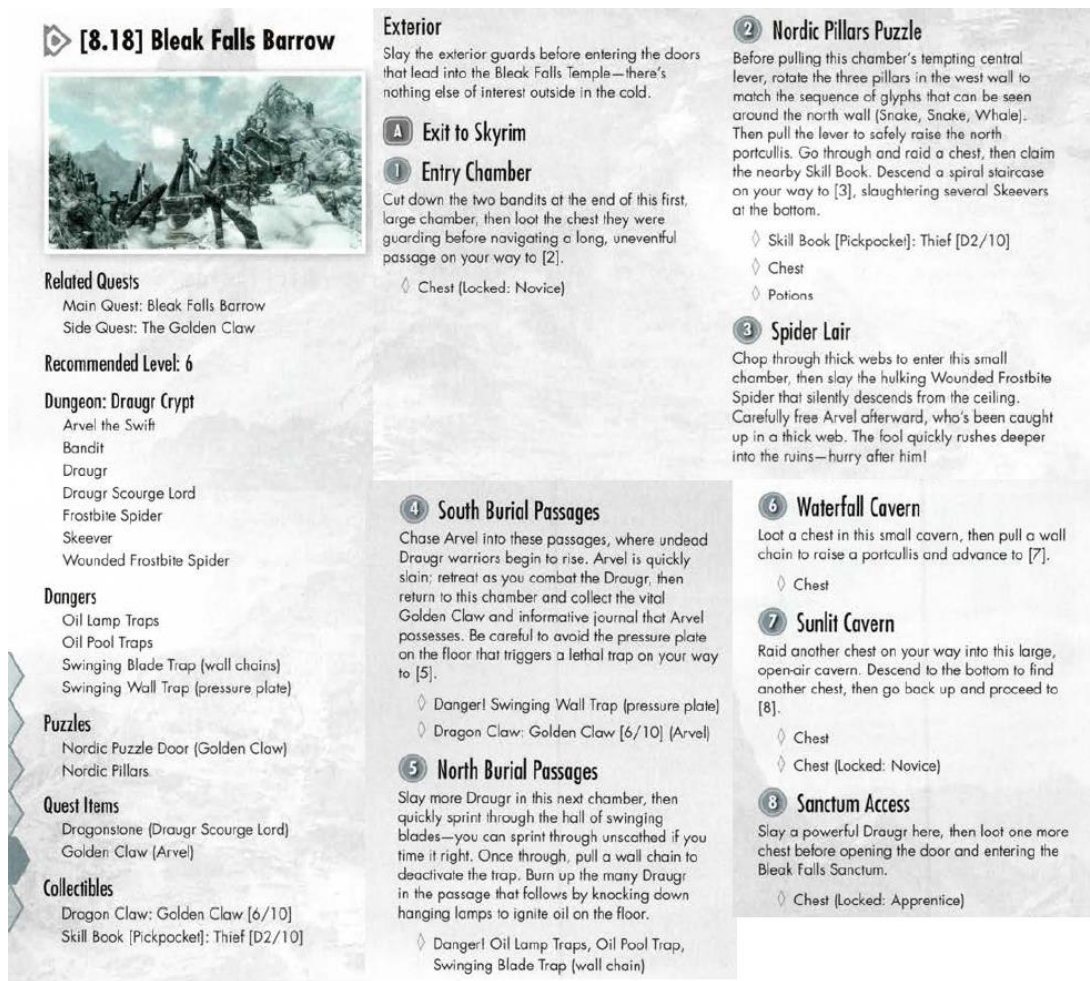
Poglavlje obično počinje uvodnim pregledom glavnih regija "Skyrima", kao što su "Whiterun", "Solitude", "Windhelm", "Markarth" i drugi, zajedno s detaljnim kartama koje igračima omogućavaju lakšu orijentaciju. Svaka regija je predstavljena s kartografskim prikazom na kojem su jasno označene ključne točke, poput gradova, tamnica, specifičnih zadataka i skrivenih lokacija. Pored karata, tekstualni opisi nadopunjuju informacije, pružajući igračima upute kako doći do određenih mjesta i koja je njihova važnost unutar igre. Na primjer, karta grada "Whiterun" ne prikazuje samo arhitektonske strukture i ulice, već i ključne zgrade kao što su "Dragonsreach" (gdje se odvija dio glavnog zadatka) i "Jorrvaskr" (sjedište "The Companions-a"). Tekstualni opis u atlasu dodaje informacije o NPC-jevima (neigranim likovima) koji se tamo nalaze, resursima i trgovinama dostupnim igraču, te specifičnim zadacima koji se mogu aktivirati u tom području.

Primarna svrha atlasa je pomoći igračima u snalaženju kroz ogroman otvoreni svijet "Skyrima", omogućujući im da efikasno planiraju svoje avanture. Ovo poglavlje nudi ne samo karte već i informacije o opasnostima, resursima i korisnim objektima (npr. alkemijske postaje) na pojedinim lokacijama. Uz to, vodič pomaže igračima identificirati optimalne rute kako bi uštedjeli vrijeme, izbjegli potencijalne opasnosti ili pronašli najkraći put do određenog cilja.

Poglavlje "The Atlas of Skyrim" odlikuje se visokom razinom detalja. Uključene karte nisu samo ilustracije, već su popraćene dodatnim razinama informacije, elementima poput oznaka za važne zadatke, skrivenih blaga i zagonetki. Primjerice, karta Bleak Falls Barrow, jedne od prvih tamnica u igri, ne prikazuje samo osnovne hodnike i prostorije, već i zagonetke koje igrač mora riješiti kako bi napredovao, kao i lokacije neprijatelja i korisnih predmeta (Hodgson, Stratton i Cornett 2013).



Slika 17. Primjer karte u *The Elder Scrolls V: Skyrim* vodiču



Slika 18. Opis lokacije u *The Elder Scrolls V: Skyrim* vodiču

Atlas često uključuje korisne legende i simbole koji pomažu igračima prepoznati različite elemente karte na prvi pogled. Simboli za brze putove, trgovačke stanice, zmajevske nastambe ili svetišta "Daedra-e" jasno su istaknuti, čime vodič dodatno doprinosi boljoj orijentaciji igrača.

Ove strateške informacije mogu biti ključne za igrače koji žele što učinkovitije upravljati svojim resursima i vremenskim ulaganjem u igru. Na primjer, opis Eldergleam Sanctuary daje igračima savjete o rješavanju lokalnih zagonetki, izbjegavanju određenih neprijatelja ili ispunjavanju posebnih zadataka bez potrebe za duljim istraživanjem (Hodgson, Stratton i Cornett 2013).



Slika 19. Opis lokacije u *The Elder Scrolls V: Skyrim* vodiču

Jedna od prednosti Atlasa Skyrima je njegova vizualna prezentacija. Karte su detaljno prikazane, s oznakama koje su jasno vidljive i lako razumljive. Tekstualni opisi i vizualni elementi međusobno se nadopunjuju, omogućujući igračima da intuitivno prate vodič dok igraju igru. Slike ključnih lokacija i NPC-eva doprinose vizualnom razumijevanju svijeta, a često su uključene i ilustracije zgrada, predmeta ili zanimljivih točaka koje igračima pomažu prepoznati te elemente u samoj igri (Hodgson, Stratton i Cornett 2013).

5.3. The Elder Scrolls V: Skyrim neslužbeni vodič – analiza

Vodič koristi konzistentan pristup prilikom opisa svake rase, dajući igračima ključne informacije o njihovim osnovnim vještinama, pasivnim i aktivnim sposobnostima te preporukama za stil igranja. Svaka rasa ima specifične početne prednosti u određenim stilovima igre, dok pasivne i aktivne sposobnosti ističu posebne karakteristike poput otpornosti na magiju ili poseban napad. Također, vodič jasno ukazuje na situacije u kojima svaka rasa najbolje funkcionira, kao i na potencijalne slabosti u drugim područjima. Ovakva struktura omogućava igračima da brzo razumiju glavne značajke svake rase i olakšava izbor rase koja najbolje odgovara njihovom stilu igranja.

Za početnike i iskusne igrače, vodič nudi preporuke koje se temelje na težini igranja s određenom rasom. Iskusni igrači mogu više uživati u kompleksnijim rasama koje nude veći izazov, dok početnici dobivaju jasne smjernice koje olakšavaju upravljanje igrom.

Opis rasa u vodiču ne fokusira se isključivo na borbene sposobnosti, već obuhvaća i druge ključne mehanike igre. Ovi opisi pomažu igračima da razumiju kako će se njihove rase uklopiti u širi kontekst igre, te kako izbor rase može značajno utjecati na dugoročno igranje i progresiju kroz igru.

Ovaj vodič za "Skyrim" naglašava važnost strateškog razvoja lika i korištenja različitih vještina za postizanje najboljih rezultata. Igračima se savjetuje da fokusiraju razvoj na vještine koje žele koristiti dugoročno, kako bi izbjegli nerazvijene ključne vještine kasnije u igri. Također, pruža savjete za optimiziranje inventara i korištenje sljedbenika za dodatnu nosivost.

"Ranged" napadi i šuljanje su posebno korisni za likove koji žele izbjeći direktne borbe, dok blokiranje i korištenje štitova pomažu u preživljavanju bližih borbi. Kovanje i čarolije nude priliku za dobru zaradu, što je ključno za kupnju opreme i nekretnina.

Vodič nudi balansirane savjete kako bi igrači mogli maksimizirati efikasnost svog lika i doživjeti sve aspekte igre na najbolji mogući način (HSE Strategies 2017).

6. Zaključak

Kako se može vidjeti iz predočene analize, vodiči za video igre predstavljaju hibridni oblik literature između tehničkih uputa (obiluju tablicama, statistikama), priručnika za uporabu programa (video igre) sa savjetima kako riješiti pojedine zadatke, te slikovnice za obožavatelje s bogatim vizualnim prikazima različitih vidova svijeta video igre (zemljopisne karte, tlocrti zgrada ili mjesta od posebne važnosti, prikaz predmeta iz igre...). Izdavači video igara prepoznali su komercijalni potencijal vodiča ne samo kao izvora korisnih informacija za igrače, što je vidljivo iz povijesti ovog žanra literature, nego i kolektorskog primjerka. Činjenica da se izdaju knjige koje proširuju doživljaj uživanja u fikcijski svijet igara, poput kuharica, ide u prilog ovoj tvrdnji.

Iz perspektive informacijskih znanosti i knjižnica, bilo je zanimljivo provjeriti jesu li, te u kolikoj mjeri dostupni vodiči za video igre u katalozima pojedinih knjižnica. S obzirom na popularnost video igara i relativnu skupoću ovakvih naslova, za očekivati je kako će postojati potražnja za njima u knjižnicama.

Vodiči za video igre igraju važnu ulogu u poboljšanju iskustva igrača, osobito kod kompleksnih igara poput *The Elder Scrolls* serijala. Oni omogućuju bolje razumijevanje igračkih mehanika, olakšavaju prelazak kroz izazove i omogućuju dublje istraživanje bogatstva sadržaja igara. Istraživanja pokazuju da su vodiči za igre poput *Skyrima* i *Obliviona* ograničeno dostupni u domaćim knjižnicama, dok su međunarodne baze kao *WorldCat* bogatije tim resursima. Ovo naglašava potrebu za proširenjem knjižničnih zbirki s vodičima za igre, koji bi koristili i igračima i istraživačima informacijskih znanosti.

Vodiči za *Oblivion* i *Skyrim* detaljno objašnjavaju ključne elemente igara poput kreiranja lika, izbora rasa, borbenih stilova i korištenja magije. U *Oblivionu* i *Skyrimu*, igrači biraju između deset rasa s jedinstvenim osobinama. Oba vodiča uključuju upute za zadatke i pružaju praktične savjete za borbe, istraživanje i napredovanje kroz igru.

Posebno se ističu odjeljci koji pomažu u snalaženju kroz prostrane svjetove igara, poput "Atlasa *Skyrima*" koji detaljno prikazuje ključne lokacije, zagonetke i resurse. Pored službenih vodiča, neslužbeni vodiči pružaju dodatne savjete iz zajednice igrača, što dodatno obogaćuje iskustvo igranja. Ovi neslužbeni resursi variraju u kvaliteti, ali su važni jer igračima nude širi spektar informacija.

Vodiči ne samo da optimiziraju igračko iskustvo, već proširuju i kulturni utjecaj igara. Knjižnice i knjižare mogu igrati ključnu ulogu u pružanju pristupa ovim resursima, čime bi se obogatilo ne samo iskustvo igrača, već i doprinosilo rastućoj kulturi video igara. Proširenjem zbirki vodiča, knjižnice bi potaknule dublje istraživanje i produljile interes za igre poput *The Elder Scrolls* serijala.

Na kraju, može se primijetiti kako stereotip o video igrama koje štetno djeluju na čitanje nije u potpunosti održiv. Za pojedine žanrove video igara (fantazijsko igranje uloga) ne samo da je čitanje važan dio iskustva igranja, nego postoji i literatura za pomoć tom iskustvu.

7. Literatura

- 1) Chojnacki, Marcin M. 2023. "Gracz-turysta. Przewodniki po grach i kształtowanie doświadczenia użytkownika." *The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication* 33, br. 42, 103-114.
- 2) Consalvo, Mia. 2003. "Zelda 64 and video game fans: A walkthrough of games, intertextuality, and narrative." *Television & New Media* 4, br. 3, 321-334.
- 3) Crivellaro, Stefano. 2010. "WorldCat. org." *Biblioteche oggi* 28, br. 8, 13-21.
- 4) Gallagher, Rob, Carolyn Jong i Kalervo A. Sinervo. 2017. "Who wrote the Elder Scrolls?: Modders, Developers, and the Mythology of Bethesda Softworks". *Loading...The Journal of the Canadian Game Studies Association* 10, br. 16, 32-52.
- 5) Hodgson, David S.J., Steve Stratton i Steve Cornett. 2013. *Elder Scrolls V: Skyrim Legendary Collector's Edition: Prima Official Game Guide*. Roseville: Prima Games.
- 6) HSE Strategies. 2017. *The Elder Scrolls V: Skyrim: Unofficial Game Guide*. HSE Strategies. HiddenStuffEntertainment.com
- 7) Illinois University Library. n.d. "The elder scrolls IV, Oblivion : official game guide." Pristupljeno: 25. rujna 2024. https://i-share-uiu.primo.exlibrisgroup.com/discovery/fulldisplay?docid=alma99663045212205899&context=L&vid=01CARLI UIU:CARLI UIU&lang=en&search_scope=MyInstitution&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=LibraryCatalog&query=any,contains,ocm70245137
- 8) Mäyrä, Frans. 2010. Gaming culture at the boundaries of play. *Game Studies* 10, br. 1, 1-6.
- 9) Olafson, Peter. 2006. *The Elder Scrolls IV: Oblivion: Official Game Guide*. Roseville: Prima Games.
- 10) ScreenRant. 2022. "The 10 Best Video Game Strategy Guides (Updated 2022)." Izmijenjeno: 10. prosinca 2022. <https://screenrant.com/best-video-game-strategy-guide/>
- 11) Skupni katalog sustava Zaki. n.d. "Among Us : vodič kroz igru : [najbolji savjeti za pobjednike] / [tekst Kevin Pettman] ; [prijevod Nikica Barić]." Pristupljeno: 25. rujna 2024. <https://katalog.zaki.com.hr/pagesResults/bibliografskiZapis.aspx?¤tPage=1&se>

[archById=1&sort=0&age=0&spid0=1&spv0=among+us+priru%20c4%208dnik&mdid0=0&vzid0=0&selectedId=48005409](http://www.znanje.hr/.../archById=1&sort=0&age=0&spid0=1&spv0=among+us+priru%20c4%208dnik&mdid0=0&vzid0=0&selectedId=48005409)

- 12) Skupni katalog sustava Zaki. n.d. "Skupni katalog sustava Zaki." Pristupljeno: 25. rujna 2024. <https://katalog.zaki.com.hr/pages/search.aspx>
- 13) Sustav umreženih knjižnica Crolist. n.d. "Skupni katalog Crolist." Pristupljeno: 25. rujna 2024. <http://opak.crolib.hr/cgi-bin/wero.cgi?p=100001&q=fortnite&c=58032908383>
- 14) Wayback Machine. 2003. "Square's Innovative Strategy Guide Strategy." Objavljeno: 14. lipnja 2003. <https://web.archive.org/web/20060617055414/http://archive.gamespy.com/articles/june03/dumbestmoments/readers/>
- 15) Wayback Machine. n.d. "Decline of Guides." https://web.archive.org/web/20080726112821/http://alanemrich.com/Writing_Archive_pages/decline.html
- 16) Worldcat. n.d.a. "Elder Scrolls V Skyrim Unofficial Game Guide." Pristupljeno: 25. rujna 2024. <https://search.worldcat.org/title/982657155>
- 17) Worldcat. n.d.b. "The elder scrolls. IV. Oblivion : official game guide." Pristupljeno: 25. rujna 2024. <https://search.worldcat.org/title/182803753>
- 18) Znanje. n.d. "Elder Scrolls: The Official Cookbook." Pristupljeno: 25. rujna 2024. <https://znanje.hr/product/elder-scrolls-the-official-cookbook/291457>

8. Popis slika i tablica

Slika 1. Predmetna odrednica " <i>video igre – priručnici</i> " u Zaki sustavu	7
Slika 2. Predmetna odrednica " <i>elder scrolls – priručnici</i> " u Zaki sustavu	8
Slika 3. <i>Among Us: vodič kroz igru</i> u Zaki sustavu	8
Slika 4. Dostupnost <i>Among Us</i> vodiča u knjižnicama u Zaki sustavu	9
Slika 5. Vodič kroz igru <i>Fortnite</i> u Skupnom katalogu Crolist	9
Slika 6. <i>The Elder Scrolls IV: Oblivion</i> službeni vodič u WorldCatu	10
Slika 7. Dostupnost <i>The Elder Scrolls IV: Oblivion</i> službenog vodiča u knjižnicama u WorldCatu	10
Slika 8. Dostupnost <i>Oblivion</i> vodiča u knjižnici "University of Illinois at Urbana Champaign"	11
Slika 9. <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i> neslužbeni vodič u WorldCatu	12
Slika 10. Dostupnost <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i> neslužbenog vodiča u knjižnicama u WorldCatu	12
Slika 11. <i>Elder Scrolls: The Official Cookbook</i> u knjižari Znanje	14
Slika 12. Popis nekoliko rasa u <i>The Elder Scrolls IV: Oblivion</i> vodiču	16
Slika 13. Popis čarolija "conjunction" u <i>The Elder Scrolls IV: Oblivion</i> vodiču	16
Slika 14. Opis zadatka u <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i> vodiču	21
Slika 15. Opis zadatka u <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i> vodiču	22
Slika 16. Opis zadatka u <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i> vodiču	22
Slika 17. Primjer karte u <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i> vodiču	24
Slika 18. Opis lokacije u <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i> vodiču	25
Slika 19. Opis lokacije u <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i> vodiču	26