

Popis reprezentativní knihy – tzv. Quick Scan

Záhlaví

Zpracovala: Renáta Neprašová

Ian Livingstone / Chrám zkázy / 1985 / úroveň 1

Úvodní poznámky:

Ian Livingstone je britský spisovatel, narodil se v roce 1949 v Prestbury. Kniha Chrám zkázy (Temple of Terror) vyšla poprvé v r. 1985, je čtrnáctým pokračováním série gamebooků řady Fighting fantasy. Tato řada má 59 dílů, které napsali různí autoři, z toho pouze 39 dílů bylo přeloženo do češtiny. Gamebook je hra pro jednoho hráče, který během čtení plní úkoly, bojuje s nestvůrami, a tak určuje pokračování příběhu knihy. Kniha je vhodná jako četba pro děti a mládež přibližně ve věku mezi 9 a 15 lety. Jde o ideální náhradu počítačové hry. Rozvíjí čtenářskou představivost. Chrám zkázy přecházelo 13 gamebooků a řada dalších na něj navazuje. Knihy se vyznačují bohatým větvením příběhové linky, několika možnými zakončeními a poměrně vysokou obtížností.

Do roku 1995, kdy skončila produkce gamebooků této řady, se série dočkala prodeje patnácti milionů výtisků ve 23 jazycích. Na základě řady vzniklo sedm dobrodružných novel a několik videoher.

Dimenze	Ukazatel	Popis (komplikující faktory)
Základní požadavek upoutat	Čas	20 stran textu + 400 úkolů ke hře (3-25 řádků), černobílé ilustrace
	Zájmy	Téma knihy se shoduje se zájmem čtenářů v tom, že je to v podstatě náhrada počítačové hry, která je čtenářům mladého věku velmi blízká. Vzhledem k tomu, že jde o bojovku, v níž se často bojuje s nestvůrami a nepřáteli, bude kniha pravděpodobně zajímavější pro chlapce než pro děvčata. Upoutá tím, že čtenář sám rozhoduje, které věci a předměty bude sbírat, jakou cestou se vydá, a podle toho mění výsledek svého snažení. Zajímavá témata: dobrodružství, boj dobra proti zlu, který může čtenář sám ovlivnit.
	Čtenářská zkušenost	Čtenář v podstatě nemusí mít zkušenost s četbou beletrie. Kniha je vystavěná jako počítačová hra, úkoly jsou velmi krátké, takže je zvládne přečíst i naprosto nezkušený čtenář.

<i>Obeznamenost s literárním stylem</i>	Všeobecné znalosti	Text nevyžaduje žádné specifické všeobecné znalosti. Čtenáři stačí, aby uměl počítat. Sčítání a odečítání bodů a vlastností hrdiny provází čtenáře celou knihou. Potřebuje proto umět přehledně zapisovat výsledky svých výpočtů, popřípadě si umět zakreslit jednoduchou mapu, která mu usnadní dočíst knihu, aniž by hrdina nesplnil úkol. Pro rychlejší splnění úkolů pomohou psychologické znalosti jako hodnota vzájemné pomoci, nutnost věřit pouze sám sobě.
	Oborově specifické znalosti a zkušenosti	Čtenář by měl mít zkušenost s fungováním počítačových her nebo jiných her, aby byl schopen pochopit a zapamatovat si poměrně obtížná pravidla soubojů s nestvůrami a aby správně volil předměty, které si chce ponechat, a kouzla, která se chce naučit. Čtenář by měl mít zkušenost s žánrem fantasy, protože se v knize objevují věci nereálné, postavy neexistující, které ale jsou pro tento žánr typické (kouzelné artefakty, mluvící nestvůry...).
	Slovní zásoba	Čtenář by neměl mít problém textu porozumět, užitá slovní zásoba není složitá. Jediný problém by čtenář mohl mít se jmény jednotlivých příšer. Pokud je ale obeznámen s tím, že příšery jsou smyšlené, nebude jejich jména řešit a textu bez potíží porozumí.
	Větné konstrukce	Větné konstrukce odpovídají současnému spisovnému jazyku a neměly by být pro čtenáře obtížné.

	Stylistika	Literární jazyk není složitý a neměl by čtenářům bránit v porozumění. Úkoly jsou záměrně psány stručně, výstižně, aby se nedaly vyložit více způsoby.
<i>Obeznamenost s literárními postupy</i>	Děj	Vzhledem k povaze textu udrží kniha napětí až do konce. Čtenář se neustále pohybuje z jedné strany na další, z konce knihy na začátek, neustále se musí rozhodovat, co dál udělá. Čtenář se stává hrdinou, který musí najít pět dračích artefaktů a zničit je, dřív než je najde temný Malbodus, který by s jejich pomocí ovládl celou Alansii. Po cestě čtenář bojuje s nestvůrami a rozhoduje se, kudy se vydá, s kým promluví, co si vezme s sebou, co se naučí. Úspěch není zaručen. Popisy situací před bojem jsou velmi stručné, v knize prakticky nejsou žádné prvky, které by znesnadňovaly čtení. Pouze pokud čtenářův hrdina zemře, je velmi těžké najít nějaký zachytný bod, odkud začít znovu, cesta zpět nevede. Čtenář tak buď musí začít od úplného začátku, nebo si zapisovat, kudy putoval.
	Časový sled	Text vyžaduje velkou flexibilitu. Pokud čtenář postupuje chronologicky, není těžké se v textu orientovat. Vždy však existuje několik možností, jak textem dál postupovat. Pokud čtenář ztratí linku (nepamatuje si, kde skončil), bude ji hledat velmi těžko. Pokud hrdina úkol nedokončí, je velmi komplikované začít odjinud než od úplného začátku.
	Dějové linie	Knihy obsahuje pouze jednu hlavní linii příběhu, ta se ale neustále mění podle konkrétního jednání čtenáře nebo podle toho, jak hodí kostkami, což komplikuje čtenáři orientování se v textu a zapamatování si, kde se v dějové linii právě nachází.

<i>Obeznamenost s literárními postavami</i>	Perspektiva	Příběh je vyprávěn ve druhé osobě personálním vypravěčem, který přímo oslovuje čtenáře, dává mu úkoly, které musí splnit, vyjadřuje pouze to, co může znát nebo vidět postava. Perspektiva je neměnná, přímá řeč dialogů hlavního hrdiny s dalšími postavami se objevuje minimálně.
	Smysl	Orientace v informacích řečených v textu není složitá. Vše je řečeno explicitně, jasně, aby bylo plnění úkolů čtenáři usnadněno. Je totiž znesnadněno orientací ve vnější struktuře textu (časté přestránkování, zapisování údajů, kreslení, házení kostkou). Čtenář by měl po přečtení porozumět tomu, že je velmi složité porazit zlo, že záleží nejen na našich schopnostech, ale také na štěstí, a že reálný život není jako hra, nemůžeme se vrátit a začít znovu.
	Charakter postav	Čtenář sám se stává hlavním hrdinou příběhu, takže se s vlastnostmi postavy plně ztotožňuje. Postava se vyvíjí podle toho, jak se čtenář zachová (postavě přibude/ubude štěstí, síla, nemá/má dostatek jídla, vody, zemře/přežije...). Co se s postavou stane, je nepředpověditelné. Na základě ztotožnění se však čtenář snaží ji chránit, aby nezemřela a dokončila úkol. Je od začátku jasné, které postavy jsou kladné a které záporné.
	Počet	Hlavní postava je pouze jedna (sám čtenář), vedlejších postav je mnoho, ale orientace není složitá. Zápornými postavami jsou Malbordus a Leesha, kladnou postavou starý čaroděj Yaztromo. Dále se objevuje mnoho nestvůr a nepřátel, které ale není třeba si zapamatovat, pouze je s nimi sveden souboj a pokračuje se dál.

Vztahy

Vztahy mezi postavami jsou od začátku jasné a během četby se nemění. Yaztromo uvede čtenáře na cestu. Čtenář plní úkoly, aby zastavil temného Malborda. Během čtení zabíjí nepřátele. Vztahy se nevyvíjejí, ani zde nejsou řešeny, nejsou totiž v knize nejpodstatnější, jsou záměrně zjednodušeny na nenávist čtenáře k Malbordovi, jiné vztahy k dalším postavám se nerozvíjejí.
