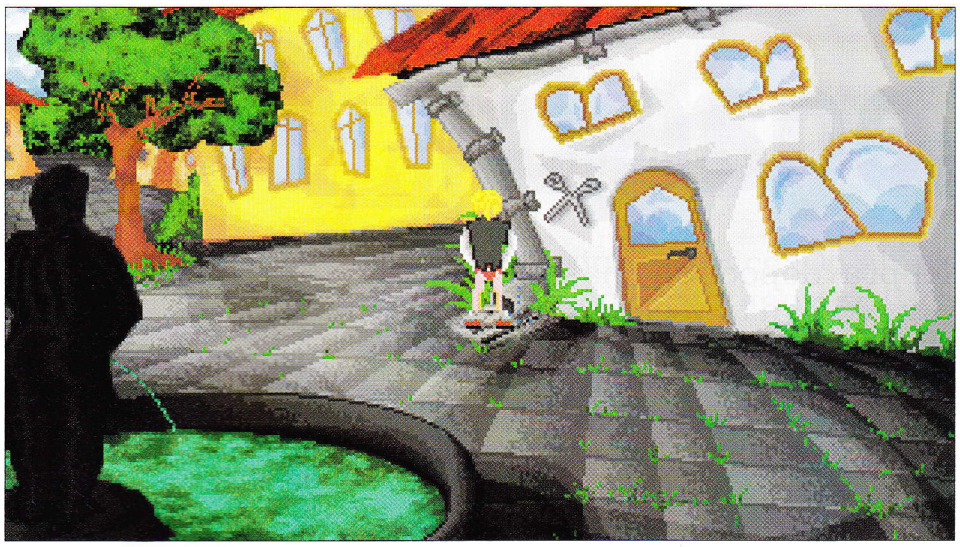


danou scénu, tak se rozhostí trapné ticho, které je přerušeno až vstupem do další lokace. Naštěstí se v jednotlivých zákoutích Lhoty nezdržujete příliš dlouho a jste nuceni neustále mezi nimi pendlovat, takže tento nedostatek nenarůstá do hrozivých rozměrů.

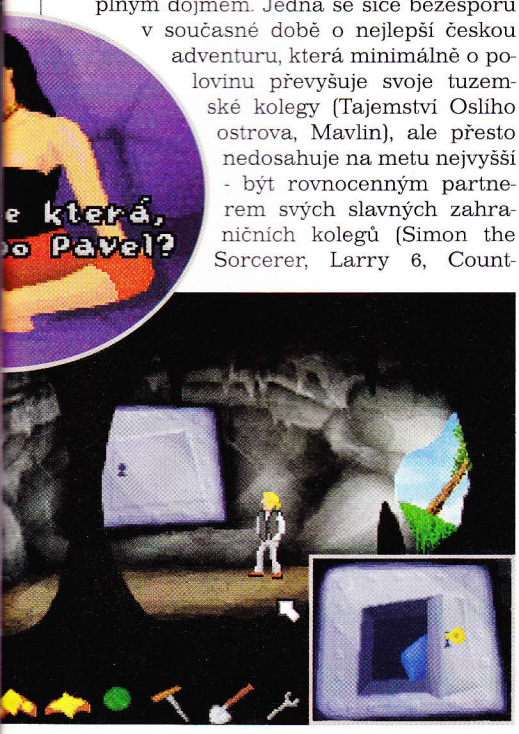
Daleko hůře jsou zpracovány zvuky, které doprovázejí některé činnosti na obrazovce. Jejich největší slabinou je jejich počet. Respektive jejich nedostatek. Zvuků se totiž hře 77 naprosto nedostává. Navíc pokud už nějaký ten zvuk uslyšíte (řev lva, otvírání dveří, rachot rumpálu a na další si již nevzpomínám), tak jeho kvalita je spíše nízká.

Oproti Oslímu ostrovu zmizely ikony činností, které se mohly v dané situaci provádět, a nahradila je jednoduchá šipka (obdobně tomu bylo i v adventuře Legend of Kyrandia), jež obstarává všechny činnosti spojené s postavou. O příhodnosti tohoto způsobu ovládání rozhodnou především uživatelé, ale podle mého názoru je toto řešení příliš prosté a trochu hru zjednodušuje a ochuzuje.

Celá hra na mě působí poměrně rozporuplným dojmem. Jedná se sice bezesporu v současné době o nejlepší českou adventuru, která minimálně o polovinu převyšuje svoje tuzemské kolegy (Tajemství Oslího ostrova, Mavlin), ale přesto nedosahuje na metu nejvyšší - být rovnocenným partnerem svých slavných zahraničních kolegů (Simon the Sorcerer, Larry 6, Countdown...). Přes všechny svoje výtky bych tuto hru všem doporučil, protože 77 si vaši pozornost určitě zaslouží.

Genagen

Jonathan Smith se konečně vrátil zpět do Lhoty.



Takhle nějak všechno vaše pachtění skončí.

7 DNÍ A 7 NOCÍ 71%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

+ výborná hudba
+ nízká cena
- chudý rejstřík zvuků

ADVENTURE	
Simon the Sorcerer	89
Larry 6	78
7 dní a 7 nocí	71
Larry 5	64
Mavlin	11

Testováno na: 486DX/40, grafický VLB akcelerátor Cirrus Logic 5428, 4 MB RAM. **Požadavky:** 386SX/16, VGA, 2 MB RAM. **Existuje na:** IBM PC, Amiga. **Výrobce, rok:** Pterodon Software, 1994. **Zapůjčil:** Vochozka Trading, Testoval: Genagen

C64

Brain Spasm

...ach zase ta mozková křeč!

Tak máme na světě zase o jednu československou hru navíc. A jak už sám název napovídá, půjde tentokrát o hru, kde budete muset trochu zapojit svoje mozkové závity. Je sice pravda, že nápad to není zas tak originální, ale nové zpracování a slušná hudba řadí Brain spasm mezi ten lepší průměr logických her. Dost řečí - raději přejdu k tomu, co je vašim úkolem.

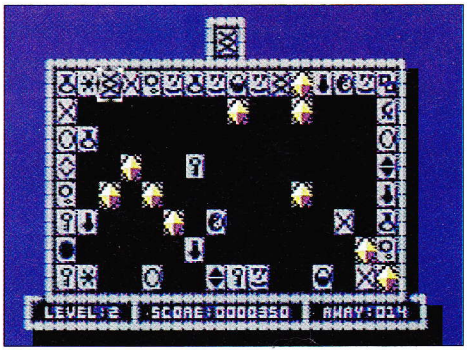
Určitě jste už hráli hru, kde jste měli na obrazovce různě rozházené hrací kameny (ať už různobarevné nebo s různými symboly) a vašim úkolem bylo spojit tyto kameny, které pak zmizely. Tak to pokračovalo, dokud jste „nezrušili" všechny kameny v hracím poli - a pak další level, a tak dále. Brain Spasm má s těmito hrami mnoho společného - taky tu musíte postupně rušit kameny se stejným symbolem, ale na rozdíl od výše uvedených vám kameny neustále přibývají na okrajích hracího pole a pokud zaplní všechny okraje, hra končí. Aby to nebylo zase tak jednoduché, objevují se uvnitř hracího pole kameny, s nimiž nemůžete vůbec hnout a které se po chvíli přemístí na jiné místo (tyto kameny mají symbol diamantu). A ještě je tu rychlost vznikání nových kamenů. Ta se samosebou s rostoucími levely zvyšuje. Příjemnou zábavu!

Wily

BRAIN SPASM 76%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

+ slušná hudba
+ další domácí produkt
- málo originální

HŘÍČKA	
Orb	85
Battlechess	80
Amóba	77
Brain Spasm	76
Queens	65

Testováno na: C64. **Požadavky:** C64. **Existuje na:** C64. **Výrobce, rok:** 59 production, 1994. **Hru zapůjčil:** Citadel fan club. **Testoval:** Wily