The Forgotten Place je sice jen jedna mapa ke hře Serious Sam: The First Encounter, ale to nic nemění na tom, že jde o mnoha hodinovou záležitost, která navíc disponuje poměrně líbivým designem prostředí, v němž se celá odehrává. A tím je samozřejmě fascinace egyptskými pyramidami, z širého dávnověku starých civilizací. Zprvu hráč fasuje nůž, revolver a obyčejnou brokovnici. Postupně má dvohlavňovku, samopal a raketomet. Čímž se objevují náročnější typy protivníků k likvidaci. Mapa na obtížnost Hard hýří více než dvěma tisíci nepřátel, takže si lze názornou ukázku o trvanlivosti a pojetí modifikace udělat. Podstatné rovněž je, že v první fázi proplouvá hrdina vodním koridorem, složeným z několika různých směrů, co jsou navázány na sebe.

Tady je důležité do vody nevstupovat s nedostatkem hodnot na HUDu, naopak by měl být hráč co nejlépe vybaven a posílen svou zbrojní výbavou. Ve vodě na něho jdou elektrické ryby, jichž je dost, ale stačí vhodně zvolená zbraň a dá se to proplavat snadno. Tuhý je samotný začátek na startu, kde se objevují převážně rychlí kostlivci a ty jednooké potvory. Ve The Forgotten Place je toho přítomno vícero, například oblíbené hrátky s gravitací. Doprovázené typickým střílením skákajících žáb, ale netřeba mít strach, dynamika soubojů je zvládnuta výborně. Nejde o nijak frustrující pasáž. Každá z nich je oddělena průchozím portálem, jehož průchodem se předešlý obsah mapy uzavře a již není přístupný. Veskrze lineární směr dopředu, nic nového.

Ale jak jsem již uvedl, zmíněný počet nestvůr k eliminaci neslouží jen tak pro pobavení zájemců o inovativní hru. Má hlavně navodit majestátní a podmanivou atmosféru, jíž si hra pojišťuje, zejména se objevujícími sekvencemi, občas se v ní vyskytující. A ty kulisy vážně nemohly být koncipovány lépe. Vnitřní a venkovní prostory, ale velmi zajímavě a rozlehle tvarované. Kdo by to do pouhé jedné mapy řekl, že? Možná i proto k ní před mnoha lety vyšla zahraniční recenze, v níž nechyběly i sympatické screenshoty z hraní. Ty mě osobně upoutaly moc. Proto nebylo náhodou, že při plnění DH Herní výzvy 2020 mi opět mysl na této modifikaci spočinula. Hned z několika dobrých důvodů se mi ta jediná a letitá, časem prověřená, mapa, k mé oblíbené kultovní střílečce, hodila do krámu. A já toho bezodkladně využil. Je tudíž na každém, zda dá či nedá oné přídavné SP mapě odpovídající šanci.

Za nefér považuji objevování protivníků přímo za mými zády, jakmile trochu popojdu dopředu, ale stačí rychle uhnout zpátky a snadno je sejmout. Jak jsem v DH Herní výzvě psal, u her od Croteamu do mrtě ověřil a vyzkoušel, je stejná funkcionalita obsažena i v této revoluční mapě k Serious Sam. Totiž vertikální hrátky s lezením do výše položených míst. Na to já mám už patent, pakliže to nějaká FPS neumožňuje, jde o chybný level design. Prostě šikovně vystoupám na spadlé rozvaliny, aniž bych šel klasicky nepřehlédnutelnou bránou, načež můžu skákat, co si jen usmyslím. A to poté využívám k pečlivému průzkumu okolo, čímž tak vidím rozeseté portály pode mnou, umístěné na druhé straně za zdí. Takto ze shora identifikované prvky hratelnosti nelze rozhodně v obvyklé perspektivě, jíž si naprostá většina designérů a tvůrců enginů oblíbila, vůbec vidět. A nebyl bych to já, abych neseznal, že na jedné z pozic bylo i něco, co odkazovalo ke sbírání secretů :) Též má neocenitelná zkušenost.

Ke konci mapy se design z lineární linie stává krapet nelineárním, když je obsažena až trojice možných směrů vpřed. Přičemž je podstatný každý z nich, vedoucí hráče ke kýženým dvěma artefaktům, nacházejícím se každý na opačné straně podzemního komplexu. Nejdříve si vezme zlatou Kobru, imitaci bájného hada ze starověkého Egypta, načež najde i Oko boha Ra. Právě jeho uchopením do notně opotřebených rukou, z proběhlých bitev a nesení těžkých zbraní, se spustí pěkná sekvence. Po jejímž skončení je legendární hrdina nucen se vrátit k nově otevřeným dveřím. To mu je zřejmé tím, že místo nepoznává, shledává jej nepřátelským. Musí se opět vzpamatovat, uctít odér místních částic, co kolem něj poletují neviditelně vzduchem, než spočinou na jeho bílém tričku. Jak tak jde před sebe a objevuje taje lákadel, najednou se zastaví a otočí k batohu, co několikrát ozřejmí důvod své přítomnosti. Jelikož je potřeba doplnit i vystřílené náboje, ať je o něco snazší zúčtování v závěrečné aréně. Paprsky slunce hřejí, vodopád tryská, palmy kvetou, Sam odchází.