

PÅ GÅNG

Utzoomat mysypis
å la original-X-COM? Ja, tack!



XCOM: ENEMY UNKNOWN

PREMIÄR Världsrymden anfaller igen. Tack och lov!

När nyheten om att ett nytt XCOM-spel var på gång damp ned, jublade seriens fans. När det visade sig vara en förstapersonss Shooter utan några egentliga likheter med originalet blev samma fans väldigt besvikna. Högljutt besvikna. Huruvida det beror på fansens ramaskri eller om det redan tidigare var planerat vet vi inte, men oavsett vilket utannonserar nu 2k games ännu en titel i serien. Den kärleksfulla titeln blir XCOM: *Enemy Unknown*.

Den här gången handlar det som titeln antyder om en fullfjädrad nyversion av originalet från 1993. Vi har med andra ord samma magnifika blandning av globalt realtidsläge och turordningsbaserat stridsläge att vänta. I det globala läget bygger du baser, forskar fram bättre vapen och jagar ufon runtom i världen. När du

skjutit ner ett ufo eller lokaliserat en landning, skickar du dit din trupp med elitsoldater och tar itu med utomjordingarna. Bakom rodret står inga mindre än Firaxis,

studion bakom *Civilization*.

Enemy Unknown bär många likheter med originalet, men Firaxis påpekar att även om de inte gör så mycket nytt, är inte allt sig likt. Framförallt vill man strömlinjeforma några av de mer frustrerande bitarna. Det kommer inte längre att finnas några poäng som avgör hur mycket var och en av dina soldater kan göra; de har tillgång till två handlingar per runda baserat på att antingen gå, sikta eller skjuta. Dina soldater går fortfarande upp i rang och låser då upp nya färdigheter. De får då också välja en klass, exempelvis prickskytt,

”Den här gången handlar det om en fullfjädrad nyversion av originalet från 1993”

support eller tungt beväpnad. Även om de officiella skärmdumparna bara visar en ny fiendetyper kallad thin men (som faktiskt ser ganska fäinig ut), så är det bekräftat att gamla hederliga utomjordingstyper såsom sectoids, mutons och cyberdiscs gör come-

back. Byggnader kommer att vara förstörbara och precis som i originalet kommer omgivningarna att vara dolda överallt där dina soldater inte ser, vilket hjälper nyversionen att uppnå samma tryckande och skrämmande atmosfär.

I det globala läget kan du denna gång bara bygga en enda bas, och den syns ifrån sidan istället för uppifrån som tidigare. Däremot kan du bygga hangarer i olika länder för att förbättra räckvidden på ditt jaktflyg. De nationer som är med och bekostar det hela kommer också tycka till om ditt arbete. Inte bara genom att minska din budget om du misslyckas med att försvara just deras intressen, utan även genom att förse dig med specifika uppdrag. De flesta är slumpmässigt genererade, men andra är knutna till den övergripande storyn, som vi inte vet så mycket om än. Sammantaget verkar *Enemy Unknown* vid första anblick ha fler likheter än olikheter med originalet, vilket tveklöst talar till dess fördel. Vi kan köpa en del förenklingar, så länge Firaxis lyckas leverera samma stämning som förgyllde gamla X-COM för snart 20 år sedan, och som håller än idag. ■ *Emil Kraftling*

UTGIVARE
2k games
UTVECKLARE
Firaxis
LÄNK
xcom.com

Release HÖSTEN