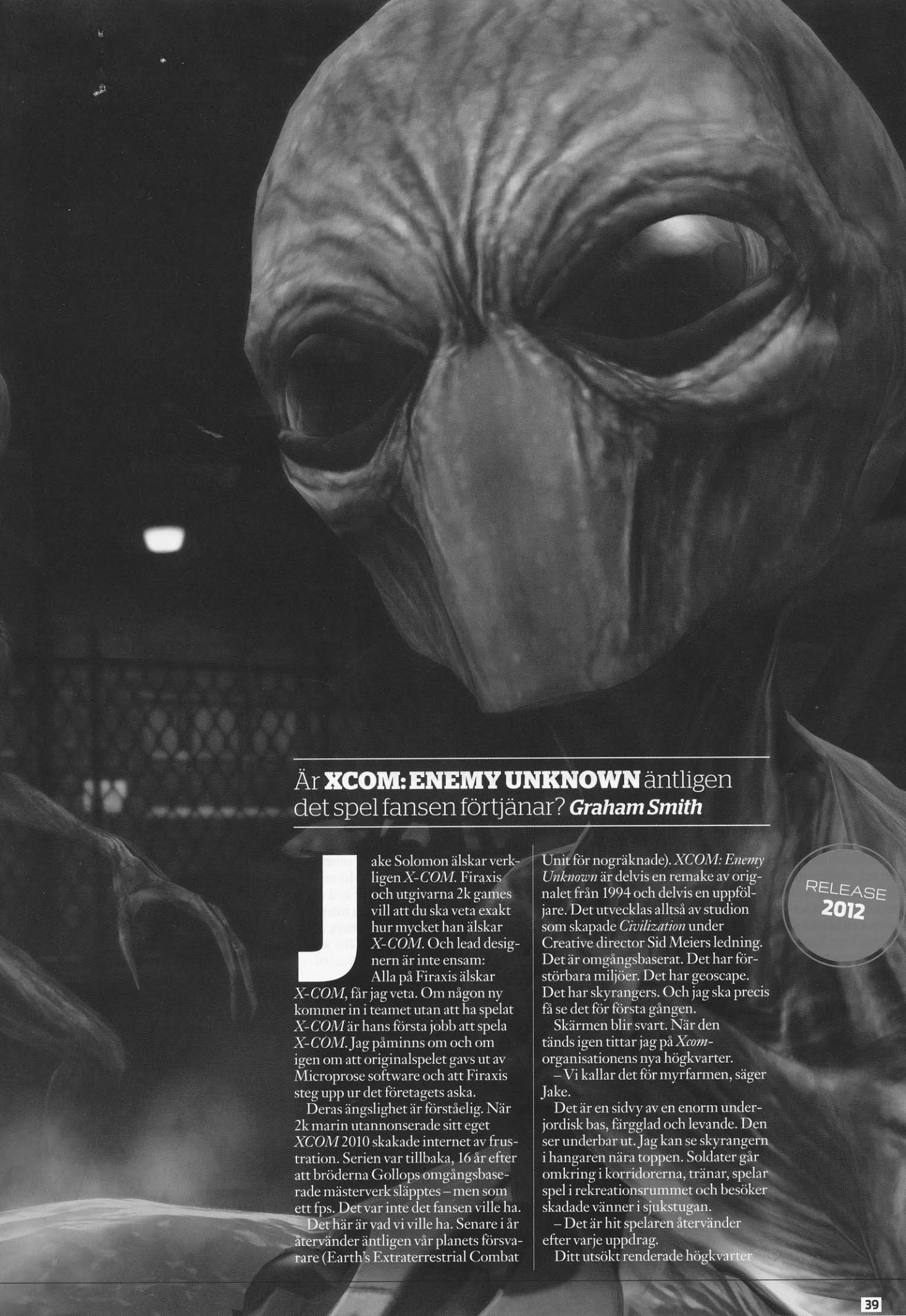




Är **XCOM: ENEMY UNKNOWN** äntligen det spel fansen förtjänar? *Graham Smith*

Jake Solomon älskar verkligen *X-COM*. Firaxis och utgivarna 2k games vill att du ska veta exakt hur mycket han älskar *X-COM*. Och lead designern är inte ensam: Alla på Firaxis älskar *X-COM*, får jag veta. Om någon ny kommer in i teamet utan att ha spelat *X-COM* är hans första jobb att spela *X-COM*. Jag påminns om och om igen om att originalspelet gavs ut av Microprose software och att Firaxis steg upp ur det företags aska.

Deras ängslighet är förståelig. När 2k marin utannonserade sitt eget *XCOM* 2010 skakade internet av frustration. Serien var tillbaka, 16 år efter att bröderna Gollops omgångsbaserade mästerverk släpptes – men som ett fps. Det var inte det fansen ville ha.

Det här är vad vi ville ha. Senare i år återvänder äntligen vår planets försvarare (Earth's Extraterrestrial Combat

Unit för nogräknade). *XCOM: Enemy Unknown* är delvis en remake av originalet från 1994 och delvis en uppföljare. Det utvecklas alltså av studion som skapade *Civilization* under Creative director Sid Meiers ledning. Det är omgångsbaserat. Det har förstörbara miljöer. Det har geoscape. Det har skyrangers. Och jag ska precis få se det för första gången.

Skärmen blir svart. När den tänds igen tittar jag på *Xcom*-organisationens nya högkvarter.

– Vi kallar det för myrfarmen, säger Jake.

Det är en sidvy av en enorm underjordisk bas, färgglad och levande. Den ser underbar ut. Jag kan se skyrangern i hangaren nära toppen. Soldater går omkring i korridorerna, tränar, spelar spel i rekreationsrummet och besöker skadade vänner i sjukstugan.

– Det är hit spelaren återvänder efter varje uppdrag.

Ditt utsökt renderade högkvarter

RELEASE
2012