

Coversystemet är nytt i XCOM.



Jag tänker kalla henne mamma.



Eldstrider på bensinmackar
– vad kan gå fel?



Spelet är faktiskt mer explosivt än
vad dessa mysypbilder visar.

är också spelets meny. När Jake väljer forskningslabbet överst på skärmen, sveper kameran ned för att visa en närbild av dess insida. Här kan du ställa in dina vetenskapsmäns forskningsmål och ta fram nya vapen och utrustning som hjälper dig i striden mot utomjordingarna.

Vi byter till baracken och kameran sveper över basen. Härifrån kan du ändra soldaternas utseende, ge dem namn och smeknamn samt sköta deras utrustning och färdigheter.

I mötesrummet ser du en skuggfigur mot en blinkande tv som visar myrornas krig. Xcom är en internationell organisation som finansieras av länder världen över. Om dessa länder ska fortsätta ge dig värdefulla resurser måste du hålla dem nöjda genom att då och då anpassa din plan till deras önskemål. Själviska önskemål som "Snälla, skicka upp några satelliter över vårt land att hålla utkik efter utomjordingar med" och "Snälla, stoppa utomjordingarna från att döda hela vår befolkning". De ger dig forskare och andra belöningar om du hjälper dem, men om du koncentrerar dig för mycket på att hjälpa vissa länder blir din övergripande strategi lidande.

X-land

Mission control är det som ser mest bekant ut. När du byter till det ändras

"The man in black. En smal och smidig utomjording som kan gömma sig i folkmassor genom att anta ett mänskligt utseende"



kameran till en satellitvy av jorden som roterar i rymden. Detta är originalspelets älskade geoscape. Härifrån kan du skanna efter ufon i de områden dina satelliter kan se. Om du hittar dem kan du anfalla dem. Det kan betyda att du måste skicka en interceptor för att anfälla ufot i luften, om du har en sådan i närheten. Eller så får du välja upp till sex av dina bästa soldater och slå ut dem på marken.

Jake väljer det senare. När uppdraget laddas visar skärmen hur skyrangern rusar genom skyn. Precis som allt jag sett hittills är den uppdaterad men känns ändå väldigt mycket som originalet. Det är X-COM förvandlat till XCOM-nom-nom-nom!

Originalspelet skapades av den brittiske speldesignern Julian Gollop och hans bror Nick, som uppföljare till deras tidigare spel *Laser Squad*. Det kallades ursprungligen *Laser Strike 2* och bröderna skrev på ett kontrakt med Microprose, som precis hade haft enorma framgångar med Sid Meier's *Civilization*. Den nya utgivaren föreslog att bröderna Gollop skulle för-

söka sig på samma skala i sitt nya spel.

Spelet släpptes så småningom som *Ufo: Enemy Unknown* i Europa 1994 och som *X-COM: Ufo Defense* i Amerika, senare samma år. Hybriden de skapat kombinerade Laser Squads grupptaktik med ett globalt strategilager och en modern miljö. Resultatet var en omedelbar succé.

– Om du får tio fans och säger "Berätta vad som är det absolut bästa med spelet" får du 15 olika svar, säger Jake. Det är en svår fråga, men jag vill påstå att de höga insatserna är XCOM:s unika ingrediens.

När soldater dör i *Enemy Unknown* är de borta för evigt, precis som i föregångaren. Det låter inte så farligt egentligen – enheter dör ju hela tiden i strategispel. Men du investerar så mycket mer i en XCOM-soldat.

Tänk dig följande: En ny rekryt värvas till Xcom. Han heter Jimmy Doyle. Han börjar som grönögling, med låga värden och klena nerver. Du ändrar hans utseende, ger honom en stor näsa och ett väderbitet ansikte. På sitt första uppdrag möter han en muton: en stor, gorillaliknande utomjording som kan slå sig för bröstet och få den oerfarne nybörjaren att fly i panik. Doyle skjuter vilt utan att du beordrat det, men du får honom i skydd innan mutonen dödar honom och han överlever resten av uppdraget.