

Det är inte bara dina soldater som kan ta skydd...



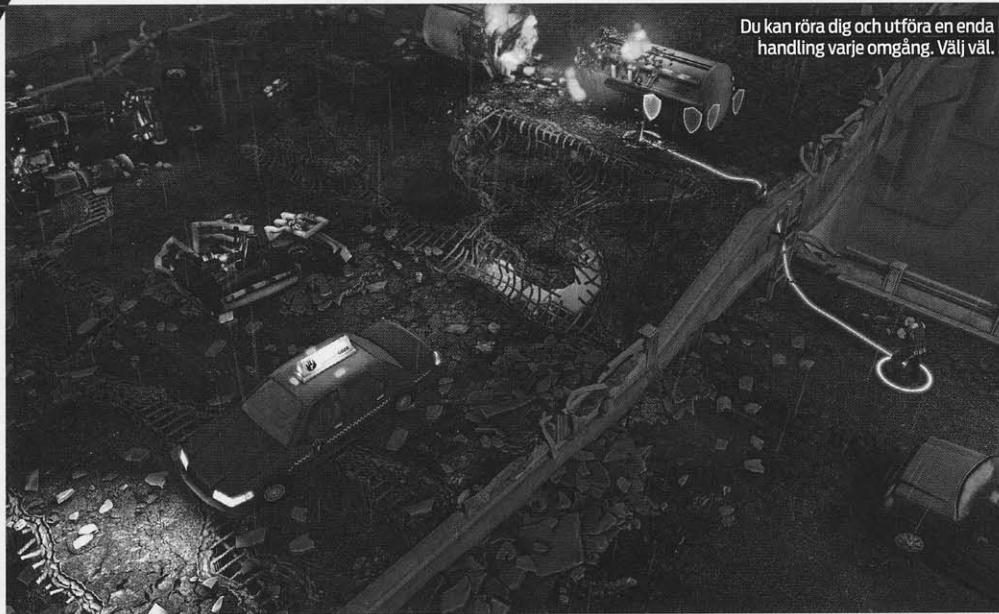
Din bas och dess glittrande nya geoscape.



Man in black är en utomjording som ser nästan mänsklig ut. Läskigt. Mysigt.



Du kan röra dig och utföra en enda handling varje omgång. Välj väl.



SPELOGRAFI



Ufo: Enemy Unknown (1994)

Fick heta X-com i USA för att slå mynt av tv-serien Arkiv X:s popularitet.



X-com: Terror from the Deep (1995)

Utvecklades på mindre än ett år. Utspelade sig under vattnet. Extremt svårt. Bara mindre förändringar från föregångaren.



X-com: Apocalypse (1997)

Utspelade sig i en enda stad, inte hela världen, och sades ha "självlärande ai". Det var lugt.



X-com: Interceptor (1998)

Rymdbaserat. Introducerade flera planeter, flygsimulering, multiplayer och floppade totalt.



X-com: Enforcers (2001)

Började som ett fps, slutade som tredjepersons actionspel. Sög. Dödade serien i ett årtionde.



Xcom: Enemy unknown (2012)

Omstart, remake, uppföljare till originalet. Från Civilization-utvecklarna Firaxis.

Doyle levlar sedan till squaddie och får ett smeknamn. Han kallas nu Jimmy "Popeye" Doyle. I originalspelet hade du ungefär här noggrant börjat pilla in poäng i en enorm vägg av färdighetssiffror. Det här systemet är helt omarbetat. Rekryter har numer ett fåtal värden som höjs automatiskt och när de når graden squaddie visar de lämpligheten för en av de fyra klasserna heavy, sniper, support eller assault.

Varje gång någon levlar väljer du mellan två klass-specifika perks som du kan ge till din rekryt. Detta betyder att du gör färre val än i originalspelet, men också att varje val är viktigare.

Popeye hamnar i assault-klassen så du ger honom perken "passive". Varje gång han ser en fiende från och med nu har han högre chans att få in en kritisk träff. Under de närmaste 10–20 timmarna tar du med Popeye på totala uppdrag. Du styr över varanda utrustningsdetalj han bär på, varje steg han tar, varje skott han skjuter. Du skräddarsyr den utrustning han har tillgång till genom forskningsalternativ du väljer i din bas. Du bygger upp teamet runt honom så att han har en sniper som understöd och ett gäng andra assault-killar eller tunga robotvapen som medhjälpare. Popeye kommer att ha levlat en massa gånger och du

kommer att ha valt en bunt nya perks åt honom.

Han är nu din absoluta favoritsoldat. Du blir minst lika fäst vid honom som vid din Khajit i *Skyrim* eller din munk i *Diablo III*. Glöm inte det. Vi glömmet heller inte Popeye Doyle, utan återkommer till honom strax.

Stridsberedskap

Jakes uppdrag har laddats och hans grupp står utanför en bensinstation. Det ser ut som Amerika, men omgivningen är allmän nog för att det skulle kunna vara var som helst. Det är också vackert, men inte fantastiskt. Grafiken är betydligt mer realistisk än originalets lågupplösta sprites, men spelets designers siktar inte på att göra det fotorealistiskt. Karaktärsmodellerna ser grovhuggna ut, lite som actionfigurer.

Jake beordrar sina rekryter att flytta sig mot bensinpumparna och ta skydd, en och en. Han har bara fyra soldater med sig på det här uppdraget, men med mer forskning får han ta med sig upp till sex stycken.

Tidsenheter, den resurs som lät dig göra saker i *X-com*, är också försvunna. Nu kan varje soldat röra sig och utföra en handling per omgång. En handling är i det här fallet allt från att skjuta till att huka sig bakom något som ingår i det nya cover-systemet. >

