



01 Hangar

Ingången till basen och den plats där dina interceptors och skyrangers står.

02 Mission control

Den nya versionen av geoscape, där du skannar Jorden i jakt på utomjordiska inkräktare och sänder ut soldater.

03 Science lab

Här anställer du och snackar med vetenskapsmän, ställer in forskningsmål och beundrar de snitsiga vita rockarna.

04 Barracks

05 Thermal power station

När din bas blir större måste du ha mer kraft. Det får du genom att bygga värmelement på underjordiska ångkällor.

06 Tomyta

Du börjar med en liten bas och gräver dig neråt för att bygga nya rum. Du får också närhetsbonusar om du placerar vissa rum bredvid varandra.

En av rekryterna ser nästan omedelbart ett par sectoids. Vi får se en kort mellansekvens i spelmotorn som introducerar dem. Sectoids ser mindre barnsliga ut än i föregångaren men är helt klart hämtade från samma källa: de är grå, smala och har stora huvuden med jättelika ögon.

En sectoid springer in i bensinstationen medan en annan tar skydd bakom en bil i närheten. Jake letar reda på sin sniper och använder en särskild änterhake för att få upp henne på bensinstationens tak. Hon kommer snart att bli användbar.

Nedanför har några skott utväxlats. Sectoiden i byggnaden använder en specialförmåga för att psykiskt länka sig till den utanför, och därmed höja dess färdigheter.

Men det här är ändå sectoids, spelets klenaste fiende. Jake låter sin heavy skjuta nedhållande eld och beordrar sin assault att kasta in en granat i bilen. När den exploderar zoomar kameran återigen in för att visa hur sectoiden dör. Det kommer att hända ytterligare några gånger,

när fiender dör och nya utomjordingar introduceras, men det är bara smärre avbrott i ditt spelande.

Assault-soldaten kastar sig nu in genom bensinstationens dörr och skjuter den sista sectoiden. Tyvärr utgör snabba rörelser inte bara fördelar. Ljudet soldaten gör när han bryter sig in varnar några mutons i ett intilliggande rum. Mutons är ännu ett par klassiska X-com-fiender. I originalet var de stora och kraftiga men såg lite komiska ut, som mexikanska brottare i spandexdräkter. Nu är de mer skrämmande, med stora metallpansar och breda axlar med gott om muskler. Men de ser fortfarande ut som mutons.

De dödar assault-soldaten.

Tänk dig nu att den soldaten var Popeye Doyle, den rekryt du byggt upp under de senaste 20 timmarnas speltid.

Om du bara hade valt ett annat sätt! Om du inte hade rusat in genom byggnadens dörr, utan öppnat den diskret för att inte störa mutonerna! Om

du inte hade gått in alls utan istället låtit din heavy spränga

väggen med ett raketgevär! Om du hade lämnat Popeye hemma den här gången och tagit med dig ett gäng robotar istället!!!

Du fattade en mängd beslut: Allt från vad du skulle forska fram till vad du skulle ta med dig, till hur du har tränat de där trupperna. Och alla dina beslut fick konsekvenser längre fram i kedjan. Och nu är Popeye död.

Kärt minne

Jakes döda soldat hette förstås inte så egentligen – jag minns faktiskt inte ens vad namnet var. Hans namn dyker upp i minnesrummet hemma i basen, tillsammans med namnen på alla de soldater som dött på grund av dig.

– Det är enda sättet för oss att visa för en spelare att, ja, vi vet att du älskade den där killen och jobbade hårt på att träna upp honom, men nu tänker vi ta honom ifrån dig. Genom att ge spelaren total kontroll, säger Jake. Jag ger dig total kontroll över den här soldaten och det enda du behöver göra för att skydda honom är att fatta rätt beslut. Jag anser att det skapar riktig, verklig spänning och drama, och det tror jag är XCOMs utmärkande egenskap.

Tillbaka till bensinstationen. För att ta hand om mutonerna väljer

