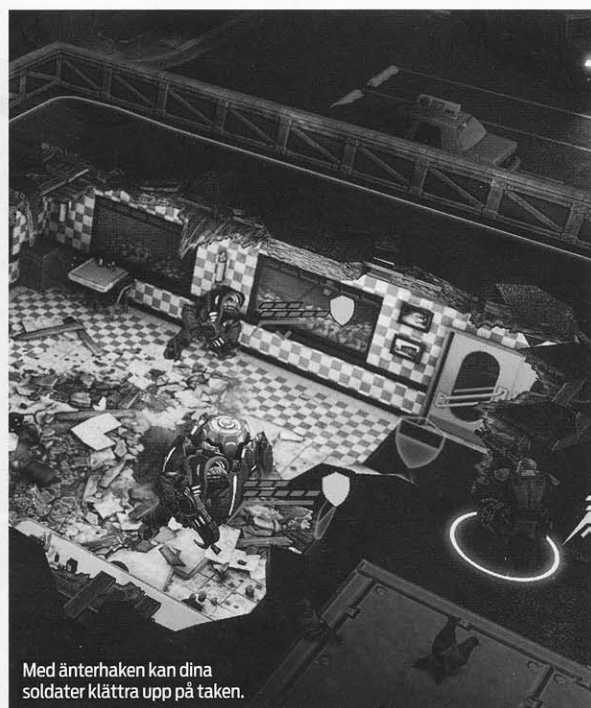
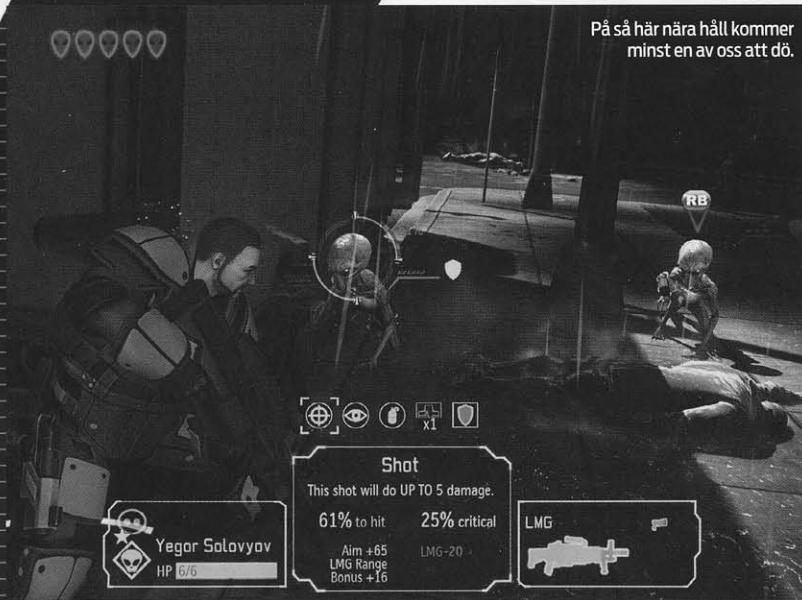


Ta skydd bakom explosiva föremål om du vill. Vill dö, alltså.



På så här nära håll kommer minst en av oss att dö.



Jake istället alternativet "Spräng hål i kåken med en heavys raketgevär" vilket ger hans sniper på taket möjlighet att skjuta de som befinner sig därinne. Hon avslutar snabbt jobbet. Uppdraget slutfört. Det var enkelt, men framgången är ändå en välkommen lättnad.

Uppdragen blir mycket svårare längre fram, allt eftersom fler utomjordingar dyker upp. Många av dem känns igen från det första spelet, inklusive den kusliga cyberdisc. Minst en är ny; Jake visade mig skisser på the man in black, en smal och smidig utomjording som kan gömma sig i folkmassor genom att anta ett mänskligt utseende.

När jag sett Jake spela spelet är jag inte längre lika orolig inför det nya XCOM. Men jag är ändå lite nervös. Det jag såg kördes på en pc, men kontrollerades med en Xbox-kontroll (därav ikonerna på skärmbilderna). Jag frågar Jake om användargränssnittet kommer att vara detsamma på både pc och konsol. Han skrattar.

– Nej, nej, nej. Neeeeej. Åh jösses, nej. Så nej, alltså?

– Skojar du? Det skulle jag ju inte utsätta dig för! Nej. Vi har ett team som gör pc-gränssnittet och vårt taktiska gränssnitt är ett helt fristående

pc-gränssnitt. Det är bara inte klart än.

Innan jag ens hinner fråga om moddar fortsätter han.

– Eftersom det görs i Unreal 3-motorn har vi möjligheten att tillåta moddar också. Det är inget vi tänker utlova inför release, men det är väldigt smidigt att använda Unreal-spel eftersom man sedan kan ge folk tillgång till skripten.

Jag gissar att vi får se modverktyg inom... tre månader efter releasen. Och moddar som ökar antalet soldater på fältet och tar bort de extremt korta mellansekvenserna, såg ungefär tolv sekunder senare.

Nej, det var inte du

Det finns förresten en sak till alla vill klargöra: 2k games lyssnade inte på dig. Även om det är frestande att tänka sig att uttannonseringen av ett nytt, omgångsbaserat XCOM är ett svar på fansens twittrade hatvrål över förstapersonsshootern, är det inte sant. Firaxis har arbetat på *Enemy Unknown* sedan våren 2007. Japp. Tjugohundrasju.

När de såg att folk verkligen ville ha det spel de jobbade på ville de såklart berätta för världen om det. Men de väntade till det var färdigt.

– Det kanske låter färdigt, men vi gillar

att göra folk glada. Jag tror att kicken vi får som spelutvecklare är att ge folk upplevelser som gör dem lyckliga. Så när du tror att du har något som gör dem glada vill du verkligen dela med dig.

Även om det jag fick se var en relativt liten del av spelet betyder det inte att det är allt de åstadkommit.

– Det går att spela igenom hela spelet, säger Jake. Under julleddigheten gjorde jag faktiskt en Let's play XCOM för teamet.

(Let's play är dagböcker med spelfarenheter, som ofta använder vänners namn på karaktärerna och visas upp på forum eller Youtube.)

– Alla i teamet anmälde sig och folk skickade sitt namn och sitt karaktärsval, typ "huvud 3", "skin 4", "smeknamn" och alla hade värdelösa smeknamn. Jag spelade igenom och kommenterade hela tiden.

Det är sällan man träffar en utvecklare som har så roligt när han spelar sitt eget spel, för att inte tala om när han skriver om det. Jo, Jake Solomon älskar verkligen *X-com*, och Firaxis vill verkligen att du ska veta det, och att det inte bara är skitsnack. De vill att du ska veta att de faktiskt bryr sig. Och de vet hur mycket du bryr dig. Och även om det låter färdigt ska du veta att de jobbar stenhårt för att göra dig lycklig. ■

