

Dopo averne personalmente parlato nella **recentissima anteprima**, intorno a ciò che sarà **Call of Duty: WWII** soprattutto sul versante tematico, oggi all'E3 **ho potuto cimentarmi con altri giornalisti sul multiplayer del gioco, precisamente nel deathmatch a squadre e nella classica modalità a punti di controllo**. Non mi aspettavo chissà quali novità, ed effettivamente è stato così: l'impressione è sempre di gran velocità e divertimento competitivo senza troppi fronzoli, in quella che è - e non poteva non essere - una rievocazione degli esordi anche nel feeling dell'azione. La velocità del fante può risentire del peso delle armi, **la velocità media di ricarica è ben più lenta** (almeno, rispetto ai capitoli moderni e futuristici) e, in generale, si torna a un minimo di attenzione in più quando si tratta di valutare i gingilli: ad esempio, tra le **10 classi** (cinque principali, e due varianti per ognuna, dagli aviotrasportati ai tiratori semplici) ho preso in mano il tank della situazione uscendone malconcio, a causa di munizioni incendiarie potenti nei danni a cascata ma pazzescamente lente nel venir ricaricate. D'altra parte, come ribadisco nella videochiacchiera, **la campagna in singolo è il vero pezzo forte di quest'anno**, ed è per lei che attendo con più ansia una vera prova sul campo.



Xbox Game Pass verrà aggiornato periodicamente e la base mensile



Articolo successivo



Metroid: Samus Returns, ecco un primo diario di sviluppo

