

**La squadra in attacco ha ancora un paio di minuti per hackerare il nostro computer, ma noi abbiamo già eliminato due dei loro** e possiamo, così, concentrare la difesa su un lato solo della mappa. Appena in vista aprono il fuoco e si dividono. Il nostro team è diviso in coppie e difende da due punti diversi. Lo scoppio di una granata abbatte il mio compagno; senza perdere un istante mi muovo verso di lui tenendo ben giù la testa, e mentre rimango in copertura riesco a rimetterlo in piedi. Nel frattempo i nostri soci hanno abbattuto un nemico; concordiamo a parole e gesti di tornare verso il computer da proteggere: non c'è motivo di rischiare.

L'ultimo agente nemico, però, tenta una manovra a tenaglia. Ne capisco le intenzioni e, mentre prende di mira i miei compagni, lo sorprendo dietro una colonna: il primo colpo va a vuoto, ma prima che riesca a reagire **premo più forte il calcio del fucile sulla spalla per stabilizzare la mira e non gli lascio scampo**. Insieme alla vittoria partono le urla di giubilo del nostro team, e conquistiamo pure l'achievement "The Untouchables" per essere tornati a casa tutti sani e salvi. Mica male.

## REALTA' VIRTUALE, TATTICA VERA

***Firewall Zero Hour*** è un FPS tattico multiplayer che offre una miriade di momenti adrenalinici come quello appena descritto, grazie a un **livello di immersione non confrontabile con qualsiasi gioco abbiate mai provato sulla VR** di Playstation.



FIREWALL ZERO HOUR È  
UN FPS TATTICO  
MULTIPLAYER CHE  
OFFRE UNA MIRIADE DI  
MOMENTI ADRENALICI

Per capirci, si tratta di una **sorta di *Rainbow Six: Siege* per la realtà virtuale** di Sony, con due team da quattro agenti a scontrarsi in partite da cinque minuti. Si ha una sola vita a disposizione, ma anche dopo essere stati abbattuti si possono osservare le immagini delle telecamere piazzate in tutta la mappa, e quindi aiutare il resto della squadra. Questa volta non ci sono ostaggi di mezzo, ma un portatile da hackerare, la cui posizione non è inizialmente nota agli attaccanti; questi, però, possono individuarla accedendo a uno dei due router collocati in punti strategici della mappa. Il movimento degli agenti, e di conseguenza **il ritmo delle partite è più lento rispetto alla controparte Ubisoft**. Il cambiamento si sposa molto bene con la VR ed evita possibili problemi di motion sickness; inoltre, questa

scelta porta a pensare con cautela ogni mossa, aumentando la tensione di ogni sfida. Le dieci mappe disponibili al momento del lancio spaziano da scenari al chiuso come ville o bunker a ambienti più esposti come magazzini o cantieri navali. **La varietà ambientale apre a molteplici opzioni tattiche** che mantengono gli scontri freschi anche dopo numerosi match; va registrata, però, l'assenza di elementi distruttibili, elemento che sarebbe lecito attendersi in ogni fps tattico moderno (ma che, in questo caso, è stato probabilmente sacrificato sull'altare del framerate, ndII-V).

**Anche se è possibile usare il Dualshock 4, Firewall Zero Hour è pensato per il PS Aim**, controller ancora poco usato ma i cui risultati, in questo caso, si mostrano fin dalla prima partita. Avvicinarsi a un angolo e sporgere rapidamente l'arma mi ha fatto ripensare al 1992, quando mio fratello maggiore rideva di me perché guardavo il monitor del PC di sbieco mentre giocavo a Wolfenstein 3D, per scovare nazisti dietro l'angolo. Questa volta invece è tutto vero, e pur non essendo di certo il primo shooter in realtà virtuale, l'effetto di immedesimazione è incrementato dall'ambientazione realistica. Durante uno scontro **mi è addirittura capitato di rimanere impietrito dal senso di pericolo** quando i proiettili hanno cominciato a volarmi intorno. Non mi era mai successo niente di simile in trent'anni di videogiochi, e quando sono tornato a uno shooter tradizionale (dai, diciamolo, proprio Rainbow Six: Siege), mi è sembrato quasi ridicolo dover premere un tasto per sporgermi dietro un angolo.

## UN FUTURO DI SPERANZE

Se il gameplay di base è esaltante, alcuni difetti dell'impianto minano un poco l'esperienza complessiva. **Uno dei primi aspetti che colpisce in negativo è la presenza di poche modalità**: oltre ad alcuni livelli in single player, che a tutti gli effetti rappresentano il tutorial, esiste un solo tipo di partita online, quella sopra descritta.



## LA PRESENZA DI POCHE MODALITÀ È DERIVATA DA UNA SCELTA PRECISA

Si tratta, in realtà, di una precisa scelta degli sviluppatori, che in quest'[intervista](#) raccontano di essere coscienti della ridotta base di PSVR installati (circa 3 milioni in tutto il mondo), per cui hanno deciso di evitare il rischio di frammentare l'utenza su modalità multiple. Si tratta di una scelta comprensibile, ma che di fatto limita le opzioni a disposizione dei giocatori. D'altro canto, se Firewall godrà di un buon successo, **First Contact Entertainment ha promesso di produrre nuovi contenuti...** Tuttavia, al momento non posso che attenermi alla situazione attuale, a fronte di server comunque ben popolati e tempi d'attesa piuttosto ridotti. Più difficile da capire, invece, la scelta di tornare alla lobby ogni volta che finisce un match, invece di garantire un numero minimo di turni da giocare senza soluzione di continuità. Per lo meno, **la comunità sembra molto amichevole e tollerante nei confronti dei "niubbi".**

Uno stimolo a proseguire viene dal sistema di progressione: ogni partita garantisce esperienza e moneta in-game (anche le sconfitte, seppure in quantità scarsa), con cui sbloccare armi e relativi accessori per migliorare certe caratteristiche. In questo modo **possiamo creare un loadout personalizzato con cui armare il nostro operatore**, anch'esso selezionabile da una decina di personaggi diversi che hanno varie peculiarità, come un tempo di ricarica ridotto o la dotazione di un paio di granate extra. Nel complesso si tratta di un buon incentivo, anche se talvolta viene valicato il limite del grind puro, proprio a causa delle risorse necessarie per sbloccare le armi. Quantomeno, non ci sono microtransazioni pay-to-win.



L'accoppiata di visore e PS Aim unita all'ambientazione realistica rendono i match di Firewall Zero hour il nuovo standard di immersività su PSVR. First Contact Entertainment padroneggia le peculiarità della realtà virtuale e degli shooter tattici, creando un'esperienza dalle solide fondamenta. Alcuni aspetti di supporto impediscono al titolo di raggiungere l'eccellenza, come il grinding necessario per sbloccare le varie armi e, soprattutto, la carenza di modalità alternative. L'impianto del matchmaking online compie il suo lavoro con diligenza e la community sembra sufficientemente numerosa ed entusiasta per dare modo agli sviluppatori di costruire su basi già solide.

