

# vridniX

**The Neta-Vark** è in pericolo e solo un vero eroe può salvarla, ma non sembra poi tanto semplice. **vridniX** è un mostriciattolo creato dalle menti di soli **due ragazzi francesi**, che hanno fondato lo studio di sviluppo **Uncanaut**.

**vridniX** è un singolare **platform story-driven in 2D**, che prende il nome dall'omonimo protagonista, un simpatico, quanto distruttivo, alieno che cerca di salvare il mondo dall'invasione dei **Troggluxes**, una razza aliena che tormenta da generazioni i poveri **Wannis**. **vridniX**, grazie a un forte senso di giustizia e di patriottismo decide di andare alla ricerca dello **Switch of Destiny**, un interruttore capace di annientare ogni pericolo. Purtroppo, nel farlo causa non pochi danni, mettendo sottosopra letteralmente l'intero pianeta.

La peculiarità del titolo non sta tanto nella storia, che passa facilmente in sordina, ma il **gameplay**, freneticamente snervante: il protagonista non smetterà mai di correre e questo, insieme ai nemici e agli ostacoli, complicherà il tutto.

Per superare i vari livelli si dovranno attraversare dei **portali** che ci catapulteranno allo stage successivo, stando attenti a non toccare i nemici e soprattutto a non atterrare sull'erba, che ci manderà immediatamente game over. Raggiungere questi strani portali non è un compito semplice: durante i primi livelli sembrerà quasi una passeggiata attraversarli, ma man mano che si arriverà a quelli intermedi, **la difficoltà e la sfida cresceranno a dismisura**. Il fatto di non potersi fermare e studiare bene gli ostacoli e le varie vie di fuga porta il giocatore a scegliere rapidamente una soluzione, quasi sempre perdendo almeno una decina di volte. Ovviamente questo **non giova al divertimento che il titolo cerca di offrire**, rendendolo quasi opprimente e frustrante, rendendo più facile l'abbandono da parte del giocatore.

Durante la nostra avventura per i vari stage incontreremo gli **abitanti di The Neta-Vark**, che non ci forniranno delle indicazioni utili, ma riescono comunque a rendere più vivace il contesto di gioco. Oltre alla gente del luogo, in ogni livello, si troveranno una o più sfere che permetteranno al piccolo e innocente **vridniX** di cambiare la gravità del livello, riuscendo a raggiungere il tanto agognato portale. Questa feature poteva essere sfruttata meglio, rendendo il gioco un po' più simpatico e meno macchinoso; **in ogni livello ci troveremo a ruotare il mondo, saltare e attraversare il portale, delle azioni abbastanza monotone e ripetitive**, contando che i game over saranno molto comuni.

Queste potenti sfere, oltre a raggiungere i portali, serviranno anche a **vridniX** per sconfiggere una serie di boss che si presenteranno alla fine di ogni stage, utilizzando solo gli oggetti presenti nell'ambiente circostante.

**La grafica e il sonoro** non eccellono, ma riescono comunque a creare una piacevole atmosfera durante le nostre lunghe sessioni per completare un livello. Il background in ogni stage, in totale sei, cambia, riprendendo dei colori tipici di ogni paesaggio: la tendenza al marrone e a colori caldi per la città, mentre colori freddi e metallici per i livelli ambientati nella fabbrica e così via.



**La soundtrack**, invece, sembra essere stata inserita solo per fare compagnia durante i vari livelli. Chiudendo il gioco non si ricorda alcuna melodia - un punto molto importante a parer mio, indispensabile per qualunque titolo.

**vridniX** è un gioco che ha un progetto di fondo intelligente e divertente, ma che non è stato sfruttato e valorizzato al 100%. **Un gameplay semplice** per quanto riguarda i comandi e le azioni da compiere, **ma allo stesso tempo complesso**, che premia la reattività del giocatore e non tanto la singola skill del comandare il nostro mostriciattolo arancione. *vridniX* offre comunque una buona serie di puzzle che metteranno a dura prova le nostre abilità nel saltare e prevedere i nemici e, in un certo senso allenerà i nostri riflessi.