Skidstorm

Dopo qualche anno di attività la **Cheetah mobile**, famosa azienda cinese attiva nel settore degli smartphone, ha deciso di sfidare lo sconfinato mercato **Android** e **iOS** con qualcosa in più dei soliti "minigiochi" a cui ci ha abituato e che hanno attratto un largo pubblico, come ***Piano Tiles***. Stiamo parlando di ***Skidstorm***, nuovo gioco arcade per mobile che si basa sul binomio quasi onnipresente nei giochi di corse **nitro-drift**, reso già disponibile dall'azienda agli utenti quando era ancora in **alpha**

Singleplayer

Il gioco presenta tre modalità: **carriera**, **time trial** e **competizione con robot**.

La **modalità carriera** serve a prendere confidenza con i comandi di gioco, seppur semplici: si propone come una serie di gare offline contro l'**IA** attraverso le quali si potranno conoscere i tracciati e si potrà migliorare la propria auto o comprarne una più performante.

Il **time trial** è sostanzialmente una sfida contro se stessi per battere il proprio miglior tempo sui vari circuiti e sbloccare i "regali misteriosi" con i quali si ottengono monete e/o diamanti.

La **competizione con robot** è invece una sorta di gara veloce offline contro l'**IA**.

Multiplayer

Qui invece troviamo la parte più stimolante del gioco, la **partita classificata** e la **competizione con gli amici**.

La **classificata** funziona in base alle coppe ottenute durante le partite online e la classificazione parte da 0 coppe (rookie cup) a 5000+ coppe (sala di leggenda), oltre alla classifica singola esiste

anche una classifica per **gruppi**, ovvero squadre di giocatori

La **competizione con gli amici** è una modalità creata per sfidare i propri amici senza perdere o guadagnare coppe.

Garage

Il fulcro del gioco è il **garage**, all'interno del quale sono contenute tutte le auto ottenibili, per la precisione **17**, tutte modificabili sul piano di **velocità**, **accelerazione**, **manegevolezza**, **nitro** e **offroad** (abilità nel fuoristrada), sono inoltre personalizzabili con due tipi di vernici: **comuni** e **rare**.

Final lap

Nel complesso ***Skidstorm*** ha un menù intuitivo, non stanca presto, dà anzi modo all'utente di appassionarsi molto velocemente, e ha un buon livello di sfida anche contro l'**IA**.

Il numero eccessivo di acquisti in app proposti per modificare l'auto, come ad esempio la possibilità di comprare **chiavi**, **monete** e **diamanti**, potrebbe rovinare un po' l'esperienza di gioco, ma è un free-to-play e questa è una meccanica ormai consolidata. Questo aspetto viene poi presto fatto dimenticare da un **matchmaking** veloce (6 secondi in media per avviare una partita) e da un'ampia scelta di tracciati che rendono il gioco godibile e divertente.