A novembre sarà il turno di RIDE 3

Con ***RIDE***, **Milestone** ha sicuramente fatto centro: un "*Gran Turismo* delle moto", riportando in auge quanto fatto dalla stessa **Polyphony Digital** con ***Tourist Trophy*** su PlayStation 2. Se il primo capitolo è stato un buon tentativo è col secondo che le cose si sono fatte interessanti, con una struttura ludica più matura e soprattutto la realizzazione di un gran numero di moto, **vincendo il Guinness World Record** per il maggior numero di moto su licenza presenti in un videogame.
RIDE 3 alzerà ulteriormente l'asticella e, puntando ancor di più sull'**Unreal Engine 4**, porterà la migliore esperienza motociclistica videoludica mai vista.
I**l numero delle moto arriverà a 230**, suddivise in sette categorie mentre, le piste saranno 30, di cui 12 inedite. Nella realizzazione dei circuiti reali è stata utilizzata la tecnologia ***Drone Scanning System***, utilizzata anche in ***MotoGP 18***, per una riproduzione certosina di ogni minimo dettaglio. La varietà è garantita, spaziando da piste famose come Laguna Seca, a tracciati su sterrato e cittadine e per la prima volta, gare in notturna.
Ancora più importanza è stata data alla **personalizzazione**, non solo estetica: **oltre 500 parti saranno modificabili**, dai freni ai cerchioni più un **editor per le livree**, da condividere all'interno della community.
L'utilizzo del nuovo motore grafico permetterà un'evoluzione tecnica tangibile, con una **migliore qualità di rendering**, migliori effetti particellari e nuovo sistema di luci.

RIDE 3 uscirà l'**8 Novembre** su Steam, PS4 e Xbox One.