

Dopo aver partecipato all'ultima sessione di beta nella serata di ieri, alcuni utenti di [Reddit](#) hanno scoperto che **Bethesda** ha bloccato il **frame rate** di **Fallout 76** su **PC**.

I giocatori intervenuti nella discussione lamentano di non essere mai riusciti a superare la soglia di **63fps**, a prescindere dalle impostazioni grafiche selezionate; si tratta di un'operazione con buona probabilità rivolta ad arginare uno dei primi exploit individuati dalla community, il quale permette (o forse sarebbe il caso di parlare al passato) di modificare la velocità di movimento del proprio personaggio aumentando la frequenza di aggiornamento dei fotogrammi.

Si tratta di uno dei primi passi di Bethesda volti a rendere **Fallout 76** a prova di cheater.



Articolo successivo



Gli autori di The Turing Test al lavoro su una nuova IP per Square Enix

