

Minecraft corrige uno de sus fallos más famosos tras 10 años de quejas

Minecraft ha lanzado un parche beta en el que incluye la corrección de uno de los fallos más famosos del videojuego, del que los usuarios llevan quejándose más de 10 años, y que consiste en que el personaje se tambalea hacia la izquierda cada vez que recibe daño.

Mojang Studios, la desarrolladora del videojuego de bloques de mundo abierto, ha implementado algunos cambios y mejoras que ha puesto a disposición de los usuarios a través de la instantánea de Minecraft 23W03A, tal y como muestra en su web.

Uno de los errores corregidos es uno de los fallos más famosos del juego, que llevaba ocurriendo desde 2012 y todavía no se había arreglado. Se trata de la reacción del personaje del usuario cuando recibe daño en un ataque.

Cuando se recibe daño en Minecraft, el personaje se tambalea hacia la izquierda independientemente de dónde provenga la fuente de daño. Sin embargo, esta no es la reacción que los desarrolladores habían planteado para el personaje, sino que debería tambalearse hacia el lado contrario del que provenga el ataque.

Es decir, si el personaje recibe un golpe por la espalda, se debería tambalear hacia delante, indicando así de dónde proviene el golpe, ya que esta es una información muy útil para el jugador.

Este error inicialmente solo ocurría en el modo multijugador de Minecraft, pero tras fusionar los dos modos (de un jugador y multijugadores) en 2012, el error denominado como 'oscilación del daño' se trasladó a ambos modos de juego. Desde entonces, los jugadores han solicitado una rectificación en numerosas ocasiones.

Ahora, los desarrolladores han solucionado este 'bug' que tanto tiempo llevaba ocurriendo y ya se puede probar en el parche beta para corregir errores antes de ser lanzado oficialmente con la implementación de la actualización 1.19.4 debería corregirse.

Con información de EP