



Los últimos parches de Wolfenstein: Youngblood incorporan las correcciones más deseadas

Hace solo cuatro semanas, Jess y Soph Blazkowicz irrumpieron matando nazis en ***Wolfenstein: Youngblood***, un nuevo juego cooperativo en la ya veterana serie de **Wolfenstein**.

MachineGames y Arkane Studios Lyon han lanzado recientemente el parche 1.0.4 para PC, Xbox One y PlayStation 4, que incluía, entre otros cambios, la posibilidad de detener el juego en el modo sin conexión. Podrás encontrar las notas completas del parche [aquí](#). El parche 1.0.4 estará disponible en Switch como parche combinado con el 1.0.5 en las próximas semanas.

La próxima actualización del juego, el parche 1.0.5, llega para PC, e incorporará aún más funcionalidades solicitadas por los jugadores. Una de las principales es la incorporación de puntos de control a las torres y los jefes finales, la posibilidad de activar o desactivar las barras de salud de los enemigos para vivir una

experiencia de *Wolfenstein* más clásica o la de permitir a los jugadores ajustar la IA que ajusta la retirada cuando se recibe daño por parte de enemigos. Estas son algunas de las demás novedades clave que llegarán con el parche 1.0.5:

- Se ajustará la dificultad de todas las peleas con los jefes.
- Se tomarán medidas diseñadas para reducir la sensación de que los enemigos son “esponjas que absorben balas”.
- Se otorgará munición para las armas básicas tras la reaparición del jugador.
- Se añadirá más munición para las armas especiales a las zonas más difíciles.
- Se incorporarán portátiles de tutoriales para que sea más fácil completar la totalidad del juego.
- Se solucionará un problema que podía hacer que los enemigos reaparecieran en una zona de forma prematura.

El parche 1.0.5 llega a Xbox One y PlayStation 4 y a Switch en las siguientes fechas. Consulta las notas del parche 1.0.5 y descubre más información sobre las mejoras que los jugadores pueden esperar ver en ***Wolfenstein: Youngblood***.