

Godot 3.4 RC 2 steht bereit

Description

Mit diesem zweiten Release Candidate haben die Godot-Macher die Entwicklung von Funktionen eingefroren und sind (fast) bereit, die stabile Version zu veröffentlichen. Ein kleiner Auszug von den wichtigsten Änderungen:

- Android: Hinzufügen einer teilweisen Unterstützung für Android scoped storage
- Android: Hinzufügen der anfänglichen Unterstützung für Play Asset Delivery
- Android: Verbessertes Ansprechverhalten bei Eingaben auf leistungsschwachen Android-Geräten
- Animation: Hinzufügen der Funktion zum Zurücksetzen von Animationsspuren
- Audio: Korrektur des kubischen Resampling-Algorithmus
- Audio: Listener2D Knoten hinzugefügt
- C#: Fix für das Nachladen von Tool-Skripten im Editor
- Objekt-Gültigkeitsprüfungen auf Release-Builds ausweiten
- Alle Dateizugriffe werden 64-bit (uint64_t)
- Physik: Kompilieren von Bullet mit eingeschaltetem Threadsafe-Schalter
- Rendering: Auf Räumen und Portalen basierende Verdeckungsreduzierung
- Rendering: Hinzufügen eines neuen hochqualitativen Tonemappers: ACES Fitted
- u. v. m.

Godot 3.4 RC 2 kann hier heruntergeladen werden.

Date Created
27. Oktober 2021
Author
sven