

Multiplayer in Godot 4.0

Description

Im Godot-Blog gibt es nun einen Beitrag über das neue Multiplayer-Replikationssystem, das für Godot 4.0 entwickelt wird. Darin werden die Konzepte vorgestellt, auf deren Grundlage es entwickelt wurde, den derzeit implementierten Prototyp und die geplanten Änderungen, um es noch leistungsfähiger und benutzerfreundlicher zu machen.

Den Artikel gibt es hier.

Date Created
1. Dezember 2021
Author
sven