



Status-Update zum Thema Networking in Godot 4.0

Description

Weiterhin wird fleißig an Godot 4.0 gearbeitet. Eines der Schwerpunkte sind Multiplayer-Funktionen. In einem [Blog-Eintrag geht Fabio Alessandrelli tiefer darauf ein](#). Er zeigt einige der neuen ENet-Funktionen und die Bemühungen, WebRTC auf alle Godot-unterstützten Plattformen zu bringen.

Date Created

30. Oktober 2021

Author

sven