

Android : Google recrute les joueurs chez iOS

Google entend bien booster l'un des secteurs les plus attractifs d'Android – et de sa boutique Google Play – le jeu. Un domaine où Android reste aujourd'hui en retrait face à iOS.

Et c'est justement l'OS mobile d'Apple que Google attaque de front, avec la **possibilité de lancer des titres en mode multijoueur** à partir de terminaux fonctionnant **indifféremment sous Android ou iOS**. Une annonce faite dans le cadre de la Game Developers Conference de San Francisco.

Une possibilité qui permettra aux éditeurs créant des titres multijoueurs d'adresser les deux plateformes... mais également à Google de s'assurer que son OS mobile fétiche n'est pas oublié lors du développement de nouveaux jeux.

Deux frameworks multiplateformes

Si les Google Play Game Services permettent de créer des ponts entre ces deux mondes, les développeurs devront tout de même mettre au point deux versions de leurs logiciels. La firme a toutefois pensé à ceux qu'un tel effort pourrait faire reculer, en proposant la **compatibilité avec deux moteurs de jeux multiplateformes**.

Le premier est **Unity**, bien connu des éditeurs, qui est programmable en JavaScript, C# ou Boo. Le second est **Apportable**, une solution qui permet d'adapter les titres iOS développés en Objective-C à l'environnement Android. Le greffon Unity a été mis à jour afin de supporter le mode multijoueur. Apportable est indiqué pour sa part comme nativement compatible avec cette fonctionnalité.

Crédit photo : © AXL – Shutterstock

Voir aussi

[Quiz Silicon.fr – 4 ans d'Android !](#)

Le Google Nexus 5 en images