

Google Chrome accueille ses premiers jeux vidéos natifs

Native Client est une technologie de Google qui permet de [faire tourner du code natif](#) au sein du navigateur web Chrome. Ce greffon open source a fait son entrée en version stable au sein de [Chrome 14](#), et propose aujourd'hui ses premières applications pratiques, dans le monde du jeu vidéo.

Vous pourrez ainsi profiter de moutures Chrome de Bastion (Supergiant Games), de [Star Legends](#) (Spacetime Studios) et de [Wolf Toss](#) (Zipline Games). D'autres éditeurs devraient suivre, comme Dedalord, Exit Strategy, Heartwood et Silvertree. La firme évoque également de futurs titres signés par des studios de plus grande taille, comme Bungie et Square Enix.

Un large choix de langages de programmation

L'intérêt de Native Client est que les applications sont compatibles avec toutes les versions x86 de Chrome (Windows, Mac OS X et Linux). Les performances sont également d'un excellent niveau, le code s'exécutant à une vitesse proche du natif et le navigateur disposant d'un support OpenGL ES 2.0 avec accélération matérielle. Le tout s'exécute en toute sécurité derrière le bac à sable intégré au butineur.

[Le kit de développement officiel](#) de la firme permet de compiler du code C et C++. Notez toutefois que les langages de programmation [de la plate-forme Mono](#) (le clone open source de .NET) sont également supportés, tout comme Lua.