Ao que tudo indica, o desenvolvimento de aplicações multiplataforma, apesar de realizar grande economia em código-fonte, apresenta algumas deficiências que aparentam ser próprias desse modelo de aplicação, tais como:

* O limite nas bibliotecas a ser utilizadas. As ferramentas de desenvolvimento multiplataforma utilizam classes e bibliotecas próprias da empresa que as controla, criadas para serem versáteis na compilação do código-fonte. Entretanto isto limita o alcance de funcionalidades do programa, visto que ele não trabalha com componentes altamente especializados em uma plataforma, o que possivelmente traria mais desempenho à aplicação.
* Por utilizarem bibliotecas mais genéricas, aplicações multiplataforma tendem a ser mais lentas do que suas relativas versões específicas para uma plataforma ou outra.
* A oferta de profissionais especialistas em desenvolvimento multiplataforma é menor, visto que tal área de trabalho ainda é muito pequena se comparada com a de programação específica para Windows, Mac, Linux ou Mobile.
* Aparentemente nem todo o código-fonte pode se manter intacto para que a aplicação seja compilada para uma ou outra plataforma. Às vezes é necessário alterar algum trecho de código para que certo sistema operacional execute a aplicação.
* Muitas vezes o suporte é escasso para alguns problemas. Isso é quase que uma tendência para desenvolvimento de aplicações livres (que não são propriedade de uma específica compania, que são geridas por uma comunidade), e o desenvolvimento multiplataforma é, muitas vezes, feito em ferramentas de desenvolvimento livres e gratuitas.