

MAX 2011 : Adobe Flash 11 et AIR 3 accélèrent le développement des jeux vidéo

La grosse annonce de l'Adobe MAX 2011 de Los Angeles est arrivée avec un peu d'avance. La nouvelle génération de la plate-forme Flash a en effet été annoncée sur plusieurs des blogues officiels dédiés à ce produit. Le tout est disponible en téléchargement sur le site d'Adobe depuis ce mardi 4 octobre, six heures du matin (heure de Paris).

Flash s'attaque au monde du jeu

La nouveauté majeure de Flash 11 et d'AIR 3 est sans conteste le support de l'accélération 3D. Une fonctionnalité particulièrement bien optimisée. L'éditeur a également su s'attirer les faveurs de nombreux studios de développement de jeux. Plusieurs *frameworks* pourront être utilisés, certains étant signés Adobe (comme Proscenium et Starling) et d'autres non (Alternativa 3D, Away 3D, Flare 3D, Minko et Yogurt 3D). L'éditeur Unity Technologies devrait aussi annoncer la sortie d'une version de son environnement de développement capable de générer des applications Flash. Cette technologie semble donc bien née.

Le marché est ici potentiellement colossal pour les éditeurs de jeux. Adobe rappelle ainsi que Flash est déployé sur un nombre de machines plus de 11 fois supérieur à celui des ventes de la meilleure console de salon actuelle (la Wii) et plus de 6 fois supérieur à celui des ventes de la meilleure console portable actuelle (la DS et ses dérivés).

Le Flash en 64 bits

Mais ce n'est pas tout : la firme parle également de moutures 64 bits du greffon Flash (pour Windows, Mac OS X et Linux), du support du son en 7.1, de l'encodage des flux vidéos en H.264/AVC, de la compression audio G.711, d'une meilleure gestion des *sockets*, d'un support du JPEG-XR, de la possibilité d'accéder aux bibliothèques locales, *etc.*

Notez enfin que le taux de compression des fichiers SWF est amélioré et qu'il sera possible d'intégrer l'environnement d'exécution AIR aux applications Android, iOS, Windows et Mac OS X. De quoi faciliter leur déploiement.

Battre Java sur son terrain

L'ensemble n'est pas seulement accessible sous les systèmes d'exploitation *desktop* (Windows, Mac OS X et Linux), mais également sur les terminaux mobiles (Android, BlackBerry OS et iOS) et les télévisions connectées, ainsi que sur certains modèles de lecteurs blu-ray et de *set-top boxes*. De quoi encore augmenter la base installée de cette technologie... et battre Java sur son propre terrain.

Notez toutefois que la disponibilité du greffon Flash ou de l'environnement d'exécution AIR n'est pas garantie sous toutes les plates-formes. Linux ne dispose ainsi plus officiellement d'AIR. A

contrario, le greffon Flash n'est pas accessible sous iOS. Les options de déploiement sont ainsi variables en fonction des systèmes. Si Flash pourrait ne pas être disponible sur les tablettes ARM pourvues de Windows 8, **Kevin Lynch**, CTO d'Adobe, a d'ores et déjà confirmé qu'AIR serait adapté à cette nouvelle plate-forme.