



nexthardware.com

a cura di: **Ennio Pirolo - SantEnnio - 29-03-2012 13:10**

Adobe presenta Flash Player 11.2 e Air 3.2 con caratteristiche premium per i videogame



LINK (<https://www.nexthardware.com/news/gaming/4508/adobe-presenta-flash-player-112-e-air-32-con-caratteristiche-premium-per-i-videogame.htm>)

Aggiornamento ricco di novità sul piano videoludico per le piattaforme Adobe.



Con le ultime release della piattaforma Flash è chiaro che Adobe vuole puntare tutto sul mondo dei videogame: con l'utilizzo combinato di Air e Flash gli sviluppatori hanno a disposizione un ambiente di programmazione unico su cui sviluppare una volta sola su tutti i sistemi operativi, iOS e Android compresi.

Dopo aver integrato il supporto hardware su Flash Player per i sistemi desktop, ora è la volta di portare questa importante feature anche su Air.

Con la versione 3.2 Adobe rende disponibile Stage3D, la tecnologia di modellazione 2D/3D a basso livello, anche per le app sviluppate in Air per Android e iOS.

Gli sviluppatori potranno sfruttare la potenza del supporto hardware utilizzando lo stesso codice per applicazioni sia con Flash che con Air su desktop e mobile, con un incremento notevole di performance.

Per quanto riguarda Flash Player 11.2, Adobe ha lavorato per estendere il supporto a basso livello fino ad hardware del 2008.

Inserita, inoltre, una nuova architettura di decoding video multithread e la possibilità di utilizzare click destro e centrale del mouse.

Una delle novità più importanti consiste nell'introduzione di in una serie di Premium Features di Flash Player come l'utilizzo di Domain Memory, un ambiente che permette a compilatori C/C++ ad alte performance di interagire con la piattaforma Adobe.

L'uso di Stage3D, in combinazione con Domain Memory, sarà gratuito per tutte le applicazioni sviluppate fino al primo Agosto.

Dal primo agosto le premium features saranno utilizzabili con una licenza una-tantum per guadagni minori di 50.000 dollari: la licenza a pagamento si applicherà solo per applicazioni sviluppate in Flash e quindi disponibili via browser, e non per quelle sviluppate in Air.

In concomitanza con queste due presentazioni, Adobe ha annunciato una partnership con Unity Technologies per permettere agli sviluppatori Unity di pubblicare i propri videogame 3D anche in Flash.

[via [Adobe Flash&Air Blog \(http://blogs.adobe.com/flashplayer/2012/03/gameon.html\)](http://blogs.adobe.com/flashplayer/2012/03/gameon.html)]