

Das Ende von Flash? Noch lange nicht.



Im Bereich mobile Endgeräte hat sich HTML5 in der letzten Zeit positiv entwickelt, bietet heute ein hervorragendes Anwendererlebnis und wird von allen führenden Plattformen am Markt unterstützt. Deshalb konzentriert Adobe seine Kapazitäten auf diesen Standard und passt künftig den Flash Player für mobile Geräte nicht mehr an neue mobile Browser, mobile Betriebssystem-Versionen oder mobile Gerätekonfigurationen an.

Was das Aus für den Flash Player auf mobilen Endgeräten bedeutet, die Zukunft von HTML5 und wie es mit Flex weitergeht. 10 Fragen & Antworten.

„Flash ist tot“, „Das Adobe-Imperium bröckelt“ oder „Der Anfang vom Ende“ – das waren Medienschlagzeilen, die in den letzten Wochen nicht nur unter Marketing- und Kreativverantwortlichen für Verunsicherung gesorgt haben. Hintergrund ist die Entscheidung von Adobe Systems, ab Ende 2011 die Weiterentwicklung des Flash-Browser-Plug-Ins für mobile Endgeräte einzustellen und sich stattdessen auf Flash für den Desktop- Browser, Adobe AIR und HTML5 zu konzentrieren. Dieses White-Paper erläutert in 10 Fragen & Antworten die Zusammenhänge und welche Konsequenzen das für Flash-Projekte von Unternehmen und Agenturen hat.

1. Was genau wurde angekündigt?

Adobe konzentriert sich künftig auf die Bereitstellung von HTML5-Entwicklungswerkzeugen und die Weiterentwicklung offener Webstandards. Zudem steht die Unterstützung der Flash-Entwickler im Fokus, damit diese mit Hilfe von Adobe AIR Flash-/Flex-basierte mobile Apps über alle großen App-Stores verbreiten, Flash-basierte Spielinhalte auf Konsolenniveau und Premium-Video an weltweit über eine Milliarde Endgeräte ausliefern können. Der Flash Player für mobile Geräte hingegen wird künftig nicht mehr an neue mobile Browser, mobile Betriebssystem-Versionen oder mobile Gerätekonfigurationen angepasst. Das betrifft vor allem die Plattformen Android und BlackBerry PlayBook, für die aber jüngst noch der Flash Player 11.1. ausgeliefert wurde. Lizenznehmer des Quellcodes können weiterhin im Rahmen des Open Screen-Projektes ihre eigenen Implementierungen vorantreiben, wie es RIM für das BlackBerry PlayBook bereits angekündigt hat. Auch in Zukunft wird Adobe die aktuellen Android- und PlayBook-Konfigurationen mit Sicherheitsupdates und Bug-Fixes versorgen.

2. Was bedeutet das für die Zukunft des Flash Players auf dem Desktop?

Die Entwicklung des Flash Players für den Desktop geht unverändert weiter. Der Flash Player 11 hat gerade bahnbrechende neue Möglichkeiten in die Desktop-Browser gebracht, darunter hardwarebeschleunigte 2D- und 3D-Grafik sowie Premium-Video in HD-Qualität inklusive geschützter Inhalte (DRM). Der sich in Entwicklung befindende Flash Player 12 wird erneut Maßstäbe für die Bereitstellung von Unterhaltungserlebnissen in High Definition-Qualität setzen.

3. Warum ist die Entscheidung für HTML5 erst jetzt gefallen?

HTML5 hat sich in den letzten Monaten positiv entwickelt und bietet heute ein hervorragendes Anwendererlebnis auf den unterschiedlichsten mobilen Endgeräten. Die führenden Plattformen am Markt – Android, iOS, Windows 8 – setzen inzwischen alle auf diesen Standard. Wir unterstützen HTML5 bereits seit etwa zwei Jahren, etwa mit der Veröffentlichung unserer CS5-Produkte, zahlreicher Feature-Packs und experimenteller Veröffentlichungen auf Adobe Labs. Beispiele dafür sind das JavaScript-Frameworks wie jQuery (Mobile) und PhoneGap integrierende Dreamweaver, die Digital Publishing Suite oder das Fireworks CSS3 Mobile Pack. Mit der Veröffentlichung der Creative Suite CS5.5 haben wir diese Möglichkeiten noch einmal erweitert und bereits im März 2011 die erste Preview-Version unseres neuen Autorenwerkzeugs Adobe Edge veröffentlicht.

Wir wollen in Zukunft unsere Ressourcen noch stärker auf HTML5 konzentrieren. Flash hat über 14 Jahre das gemacht, was Browser ohne Flash nicht konnten, und damit Browserherstellern und auch HTML5 viele Vorlagen geliefert. Auch in Zukunft wird Flash seine Stärken ausspielen, vor allem in den Bereichen Spiele, Premium-Video und der Multiplattform-App-Entwicklung.



Auf dem Desktop wird Flash auch in Zukunft seine Stärken ausspielen, vor allem in den Bereichen Spiele, Premium-Video und der Multiplattform-App-Entwicklung. Adobe investiert weiter in die Flash-Plattform, um die bestmöglichen Nutzererlebnisse auf Desktop-Rechnern und in Form mobiler Apps anbieten zu können. Dabei wird die Entwicklung von neuen Features vor allem in den Bereichen vorangetrieben, in denen die Industrie am meisten davon profitieren kann und die HTML5 heute noch nicht liefert.

4. Ist das nicht ein später Triumph für Steve Jobs?

So wird es in einigen Medien dargestellt, weil der verstorbene Apple-Chef gegen das Flash-Browser-Plugin auf dem iPhone und dem iPad aufgetreten ist und sich für HTML5 stark gemacht hat. Vor allem hat Apple eine solche Erweiterung für den iOS-Browser nie zugelassen. Damit ist Flash zwar für den Großteil der Betriebssysteme mobiler Endgeräte verfügbar – aber eben nicht für alle. Allerdings wird dabei übersehen, dass einige der am meisten verkauften Apps im iTunes-Store auf Flash oder Flex basieren und mit Hilfe der plattformunabhängigen Laufzeitumgebung Adobe AIR problemlos auf den mobilen Apple-Endgeräten laufen. Außerdem wird Flash-basierter Videocontent plattformübergreifend mit Hilfe von Flash Media Server 4.5 auch auf das iPhone oder iPad gestreamt. Auf der anderen Seite unterstützen mobile Browser mittlerweile nahezu flächendeckend HTML5 – daher ist dies heute die beste Lösung, um Inhalte auf mobile Plattformen auszuliefern.

5. Welchen allgemeinen Hintergrund gibt es für diesen Kurswechsel?

Adobe befindet sich mitten in einer Neuaufstellung des Unternehmens: Statt Software in Boxen zu verkaufen, stehen künftig cloudbasierte Lösungen im Zentrum des Geschäftsmodells. Wir konzentrieren uns dabei auf zwei Wachstumsfelder: Die Entwicklung digitaler Medien und das Digital Marketing. Der erste Bereich beinhaltet unsere Kreativwerkzeuge und -services, Touch-Apps, Web-Plattform-Technologien und die Creative Cloud. Digital Marketing beschäftigt sich mit Lösungen für das Management, Messen und Optimieren von digitalen Erlebnissen über Endgeräte und Medientypen hinweg. Ein Element dieses Strategiewechsels ist die Bereitstellung von mehr Ressourcen für die Entwicklung von Lösungen auf der Basis von HTML5. Adobe reagiert damit aktiv auf die Veränderungen im Markt.

6. Welche Plattformen und Browser werden künftig mit dem Flash Player unterstützt?

Unsere Unterstützung für Microsoft Intel-basiertes Windows und den Desktop Internet Explorer, den Google Chrome Browser für Mac OS X, Microsoft Windows und das Intel-basierte Chrome OS sowie Apple Mac OS X und Safari bleibt auch in Zukunft bestehen. Außerdem kooperieren wir mit weiteren Browseranbietern wie Mozilla und Opera.

7. Wie beeinflusst die Entscheidung andere Werkzeuge der Flash-Plattform?

Unter „Flash Plattform“ verstehen wir das komplette „Ökosystem“ aus Flash Player, Adobe AIR, Flash Professional, Flash Builder, ActionScript, Flex sowie der Flash Media Server-Familie. Die Entscheidung, den Flash Player für mobile Geräte nicht mehr weiterzuentwickeln, hat keinen Einfluss auf diesen weltweit führenden „Werkzeugkasten“. Wir investieren zum Beispiel weiter in Flash Pro und Flash Builder, um mit diesen Tools auch künftig überzeugende Flash-basierte Webinhalte und mobile Apps entwickeln zu können. Gleichzeitig bieten wir bei den HTML5-Entwicklungstools marktführende Produkte an und nutzen unser umfangreiches Know-how für die Weiterentwicklung der offenen Webstandards. Die nächste Version von Flash Professional enthält eine Export-Funktion zu HTML5. Und die neuen Touch-Apps im Kreativbereich, wie z.B. Photoshop Touch, werden mit Hilfe der Flash-Plattform und Adobe AIR gebaut. Am Ende zählt die Entscheidung über die für das jeweilige Projekt ideal geeignete Technologie und die damit erreichbare positive Benutzererfahrung.

8. Und was ist mit Flex?

Das Flex SDK ist ein Open Source-Framework zur Entwicklung von Applikationen für Web, Desktop und mobile Endgeräte. Es unterstützt die Entwicklung von Apps, die mittels Adobe AIR auf allen relevanten mobilen und Desktop-Plattformen laufen. Nach der Veröffentlichung des Flex SDK 4.6 Ende November 2011 wollen wir die Open-Source-Software auf die Apache Software Foundation übertragen, die dann auch die Organisation der Weiterentwicklung übernehmen soll. Adobe wird aber – ebenso wie die Flex-Entwickler-Community und etliche Unternehmen, die das Framework zur Entwicklung ihrer Enterprise-Anwendungen einsetzen – auch künftig seinen Beitrag dazu leisten. Langfristig denken wir aber, dass HTML5 die beste Technologie für die Entwicklung von Unternehmensanwendungen für alle Plattformen sein wird. Wir wissen jedoch ebenfalls, dass Flex gerade bei großen Client-Projekten im Desktop-Bereich gegenwärtig noch erhebliche Vorteile hat. Darum setzen wir auf seine Weiterentwicklung durch die Community und unterstützen dies aktiv. Denn vom Reifegrad, der Stabilität und der Performance her ist Flex für die Entwicklung von Unternehmensanwendungen momentan die erste Wahl.

Es wird gerne übersehen, dass einige der am meisten verkauften Apps im iTunes-Store auf Flash oder Flex basieren und mit Hilfe der plattformunabhängigen Laufzeitumgebung Adobe AIR problemlos auf den mobilen Apple-Endgeräten laufen – auch ohne mobiles Browser-Plug-In. Außerdem wird Flash-basierter Videocontent plattformübergreifend mit Hilfe von Flash Media Server 4.5 auch auf das iPhone oder iPad gestreamt.

9. Wenn der Zug in Richtung HTML5 fährt, warum wird dann überhaupt noch der Flash Player für den Desktop weiterentwickelt?

HTML5 kann den Flash Player noch aktuell keinesfalls ersetzen, und es wird noch eine Zeit dauern, bis HTML5 für die Monetarisierung durch die Industrie in wichtigen Bereichen einsetzbar ist. Deshalb planen wir weitere Innovationen für Flash – auch als eine Art „Blaupause“ für die Weiterentwicklung von HTML5. Diese treiben wir mit den großen Mitspielern der HTML-Community wie z.B. Google, Apple, Microsoft oder dem W3C gemeinsam aktiv voran. Wir glauben daran, dass es in den nächsten Jahren noch genügend Innovationspotenzial für Flash und HTML5 geben wird. Unser Ziel ist es, Entwicklern und Unternehmen die Werkzeuge zur Erstellung und Verbreitung der bestmöglichen Inhalte an die Hand zu geben – unabhängig von der Technologie, die „unter der Haube“ steckt.

10. Wie will Adobe es schaffen, dass Flash nicht nach und nach an Bedeutung verliert und immer mehr durch HTML5 ersetzt wird?

Wir investieren weiter in die Flash-Plattform, um die bestmöglichen Nutzererlebnisse auf Desktop-Rechnern und in Form mobiler Apps anbieten zu können. Dabei treiben wir vor allem Features in den Bereichen voran, in denen die Industrie am meisten davon profitieren kann, und die HTML5 heute noch nicht liefert. Insbesondere Entwickler von Spielen und hochwertigen Videoanwendungen können diese Vorteile nutzen und damit über eine Milliarde Desktop-Rechner rund um den Erdball erreichen, auf denen der Flash Player als Plug-In im Browser installiert ist. Der einmal entwickelte Content kann aber ebenfalls für hunderte Millionen von mobilen Endgeräten verfügbar gemacht werden, als verpackte App mit Hilfe von Adobe AIR. Im iTunes App Store, im Android Market, in der BlackBerry App World und in Amazons Appstore for Android gibt es bereits zehntausende von Flash-basierten Apps – darunter solche Titel wie Machinarium, Politifact, Dr. Stanley's House, Facebook für BlackBerry PlayBook oder WatchESPN, die riesige Abrufzahlen und sehr gute Bewertungen haben. Um diese nutzen zu können, ist kein Flash Player auf dem Tablet oder Smartphone erforderlich.

Weitere Informationsquellen:

Strategie von Adobe: www.adobe.com/devnet/flashplatform/articles/recent-updates.html

Zukunft von Flash: <http://prodesigntools.com/the-future-of-adobe-flash-and-html5.html>

Fragen & Antworten zu Flex: <http://blogs.adobe.com/flex/2011/11/your-questions-about-flex.html>

Haben Sie noch Fragen?
Schreiben Sie an ask@adobe.de
oder rufen Sie an
+49 89 31705 204

Weitere Informationen zu Adobe-
Lösungen für Unternehmen unter
<http://www.adobe-solutions.de>



Adobe Systems GmbH
Georg-Brauchle-Ring 58
80992 München
Deutschland
www.adobe.de, www.adobe.at, www.adobe.ch

Adobe, das Adobe Logo, Adobe AIR, Flex, Acrobat und Adobe Reader sind eingetragene Marken oder Marken von Adobe Systems Incorporated in den USA und/oder anderen Ländern. Alle anderen Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

© 2011 Adobe Systems Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Adobe 11/2011