

PC gejming industrija menja svoj pravac prema otvorenosti





Autor: Aleksandar Todorović

Svi znamo da je *Microsoft* već duže godina glavna platforma za *PC* gejming. Znamo da niste zadovoljni time, jer da jeste verovatno ne biste čitali naš časopis. Međutim, prošlog meseca su najavljene ogromne promene za gejming industriju u korist otvorenosti. Pre početka da sa se malo podsetimo. Verzija *Steam*a za *Mac* računare postoji već tri godine, a za to vreme je izbačeno 525 igara za *Mac* platformu. Sredinom februara je izašao *Steam* za *Linux* distribucije i za samo osam meseci je broj podržanih igara za *Linux* operativni sistem prešao brojku od 200 igara. Međutim, ono što je *Valve* i developere navelo na razmišljanje su zapravo performanse, gde se na nekoliko testova *Linux* platforma pokazala kao dominantna u odnosu na *Windows* na kojem trenutno ima ubedljivo najviše naslova (preko 2100).

Na nedavno održanoj severno-američkoj *Linux* konferenciji u Čikagu, *Gabe Newell*, suosnivač *Valve* -

kompanije koja je razvila *Steam*, najavio je kako njegova firma ne želi više da bude ovisna o *Microsoftu* i njegovim proizvodima. Krajem septembra je *Valve* objavio kako to planira da ostvari: izbacivanjem vlastite distribucije bazirane na *Linuxu*. Od tada se mnogo toga promenilo. Prvo je *Nvidia* ponudila pomoć developerima koji stoje iza

drajvera sa otvorenim kodom za njihove grafičke kartice. Dva dana kasnije je *Valve* najavio da će da počne proizvoditi hardver predstavljajući *Steam-Machines* kao sopstvene *PC* uređaje koji će da pokreću *SteamOS*. Isti dan su dva najveća proizvođača grafičkih kartica (*Nvidia* i *AMD*) najavili da će daleko veću pozor-

nost posvetiti svojim drajverima za *GNU/Linux* distribucije, a *AMD* je napravio prvi korak predstavljanjem *MANTLE*-a. *MANTLE* je *API* nižeg nivoa koji će moći bolje da iskoristi mogućnosti grafičkih kartica. Izrada u *MANTLE*-u znači malo više posla za developere, bolje iskustvo za igrače i ono najvažnije – alternativu za *DirectX* (uzimajući u obzir da će *MANTLE* biti multiplatformski i da će njegov kod biti javno dostupan). Poslednji novitet je novi kontroler od strane *Valve*a.



UNITING BOTH WORLDS: MANTLE



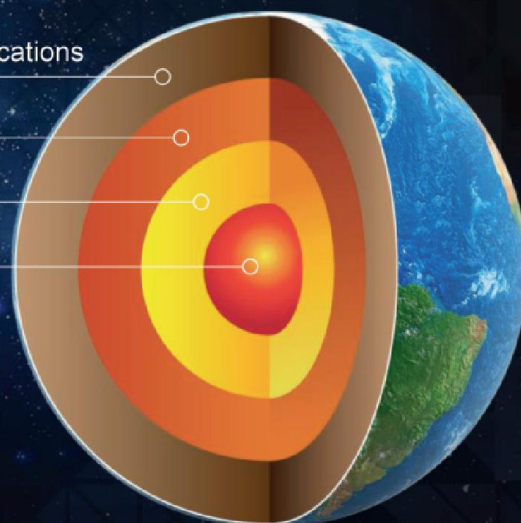
- ▲ New low level programming interface for PCs
- ▲ Designed in collaboration with top game developers
- ▲ Lightweight driver that allows direct access to GPU hardware
- ▲ Compatible with DirectX® HLSL for simplified porting

Graphics Applications

Mantle API

Mantle Driver

GCN



MORE WITH MORE

122 | AMD RADEON™ GPU14 PRODUCT SHOWCASE | SEPTEMBER 25, 2013 | APPROVED FOR PUBLIC DISTRIBUTION



Dakle, korisnici *Linuxa* dobijaju još jednu distribuciju na izbor, *Valveov* fokus više nije *Microsoftova* platforma, a developeri su dobili i

razlog i sredstva da mnogo više vremena provedu fokusirajući se na *Linux* platforme. Neverovatno je koliko se promena za *PC* gejming najavilo u tako kratkom vremenu. *SteamMachines* se može posmatrati kao prvi pokušaj da se *PC* gejming približi konzolama. Međutim, ono što ga izdvaja od ostalih (zajedno sa svim novitetima koje je *Valve* objavio) jeste potpuna mogućnost prilagođavanja. U najavi je rečeno kako imate u potpunosti mogućnosti

kao što su instaliranje drugog sistema, dodavanje programa, brisanje postojećeg, zamenjivanje nekog dela



hardvera... Dakle, bilo šta što vam padne na pamet. Sve se stavlja pod kontrolom korisnika i zato su ovi noviteti postali ogromna vest za ljubitelje otvorenog koda i hakere širom sveta.

Razloga za prelaženje na *Linux* je sve više. Kada bi sada pitali nekoga zašto ne pređe na *Linux*, veliki postotak korisnika će vam reći da zbog toga što ne može da pokrene određenu igru. Uzimajući u obzir novu lavinu promena koju je *Valve* najavio, ta trenutna prednost na strani *Microsoft*a ubrzo će da nestane. Broj razloga za prelazak na *Linux* je sve veći, a broj razloga da se ostane na *Windowsu* se polako smanjuje. U ime

naše redakcije, a verovatno i u ime svakog ljubitelja slobodnog softvera, veliko hvala *Valveu*!

