

Valve e Crytek hanno piani interessanti per Linux



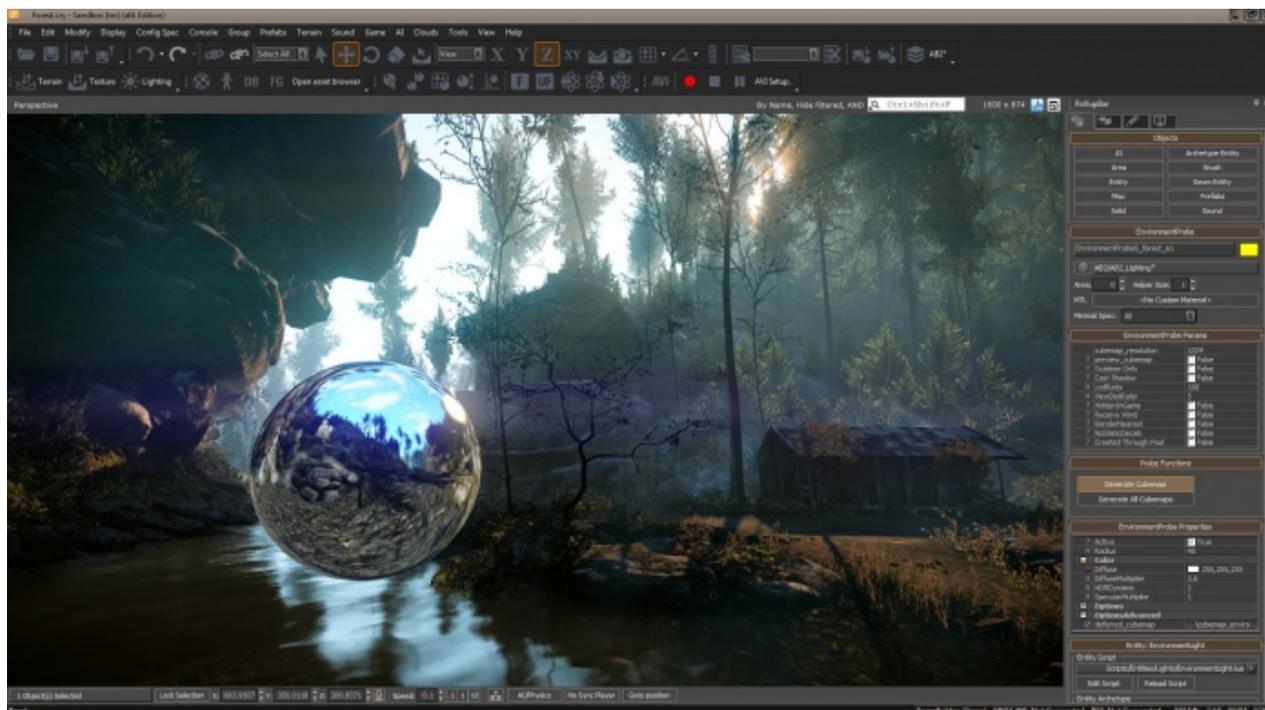
LINK (<https://www.nexthardware.com/news/gaming/6040/valve-e-crytek-hanno-piani-interessanti-per-linux.htm>)

Le due software house portano avanti i progetti per il futuro gaming del pinguino.

In aggiunta ai già noti interessi di Valve circa lo sviluppo di Linux come sistema operativo anche per applicazioni videoludiche, Crytek ha annunciato la sua intenzione di mostrare il porting del CryEngine 3 per sistemi Linux al GDC 2014, che si terrà la prossima settimana.

Pare proprio che nei prossimi mesi gli utenti potranno gustare il primo engine grafico di un certo peso ad essere portato in ambienti Linux, insieme a titoli come Crysis 3 e Nexuiz.

Se da una parte IllFonic, lo sviluppatore di Nexuiz, potrebbe non avere problemi nell'appoggiarsi a Steam e alle sue funzionalità, Crytek ha invece un profondo legame con Electronic Arts.



Al momento non è noto se una versione di Origin è in sviluppo per Linux, ma possiamo dire con certezza che uno sbarco del CryEngine su SteamOS potrebbe essere quantomeno improbabile.

D'altra parte Valve sembra lavorare a qualcosa di veramente esplosivo.

Alcuni sviluppatori hanno scoperto in Dota2 tracce di un layer di traduzione da DirectX a OpenGL, chiamato ToGL, che pare, tuttavia, essere ancora a livello embrionale.

Dal readme pubblicato su [GitHub \(https://github.com/ValveSoftware/ToGL/blob/master/README.md\)](https://github.com/ValveSoftware/ToGL/blob/master/README.md), possiamo comunque apprendere alcuni dettagli di massima circa le attuali capacità di questo layer.

- Supporto limitato al set delle Direct3D 9.0c
- Traduttore di basso livello dallo shading language HLSL a GLSL
- Supporto SM3 limitato al Multiple Render Target, niente Vertex Texture Fetch

Si tratta quindi di un codice molto parziale, rilasciato "as-is" per attirare l'interesse della community per lo sviluppo di un prodotto finito che funzioni egregiamente, sulla falsa riga del modello di ogni applicazione esistente per Linux.

Ci rimane solo da attendere e seguire gli ulteriori sviluppi di questo progetto, a meno di sensazionali colpi di scena da parte di Microsoft e AMD.