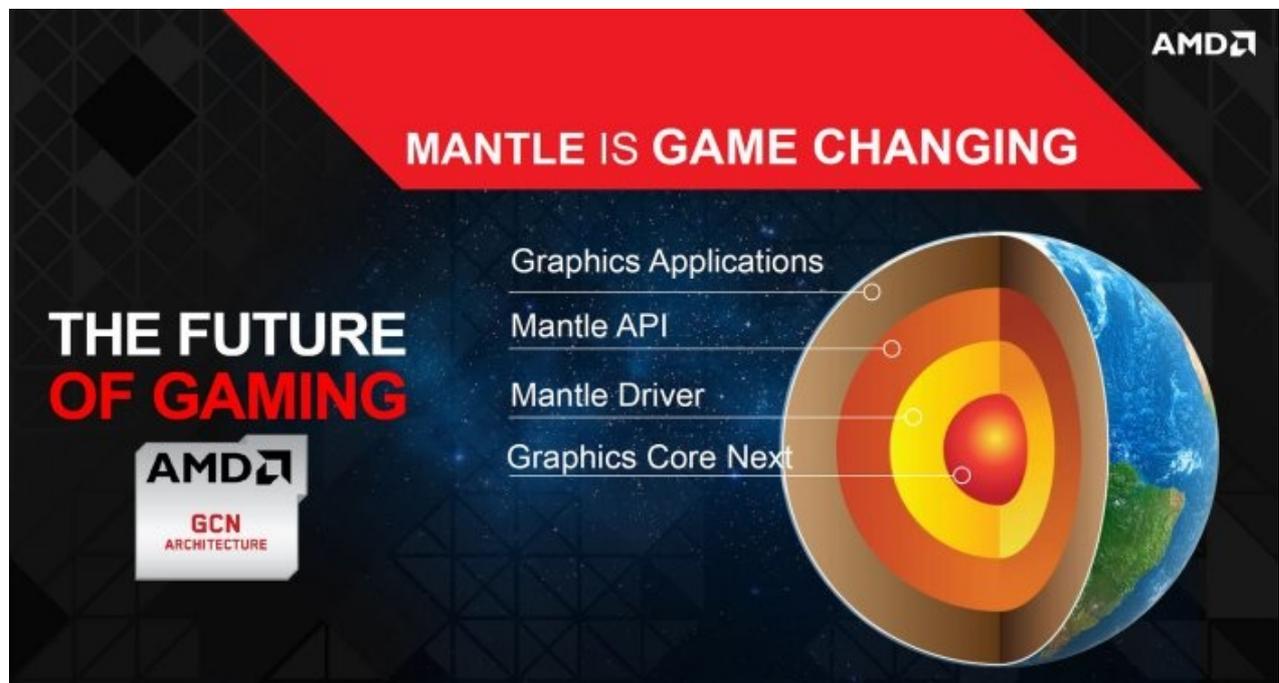


Mantle arriverà su Linux, prima o poi ...

AMD

LINK (<https://www.nexthardware.com/news/linux/6237/mantle-arrivera-su-linux-prima-o-poi-.htm>)

AMD vuole fare della propria API il pilastro del gaming su Linux.



Dalle pagine di PCWorld, il responsabile della strategia gaming di AMD, Richard Huddy, si lascia scappare qualche nuova indicazione sullo sviluppo di Mantle sul sistema operativo Linux.

Introdotta ufficialmente da non molto tempo, la libreria grafica di AMD, che si propone come una seria alternativa alle DirectX, ha mostrato di saper gestire meglio le risorse di quanto sappia fare l'API Microsoft e, grazie alle sinergie con alcuni sviluppatori, sembra aver preso piede tra gli addetti del settore.

Tuttavia, Mantle rimane legata ad un ambiente x86 e alle schede grafiche AMD Radeon, per cui il sorpasso sulle DirectX appare oggi come un miraggio e niente più.

In questo mod, Mantle sarebbe la seconda API, dopo OpenGL, a permettere lo sviluppo di giochi sui due sistemi operativi, forte delle risorse e degli investimenti messi in campo da AMD e quindi facendo più presa sulle software house.

La chiave di tutto il processo di porting e del suo successo andrà di pari passo con quello che avrà SteamOS come piattaforma tra i giocatori.

In quest'ottica è ovvio che una sinergia tra due attori come AMD e Valve porterebbe indubbiamente grossi

vantaggi ad entrambi e in particolar modo a Linux, che continua a rosicchiare il terreno sotto ai piedi del gigante Microsoft.

A breve, quindi, vedremo driver Mantle compilati per Linux, con la nuova API che seguirà un percorso ancora più open source, come è naturale, per farsi accettare dalla community e dal guru Linus Torvalds, il quale poco apprezza qualunque tipo di restrizione, in qualunque salsa la si proponga.

Rimane solo da capire per quanto Mantle manterrà il suo vantaggio e cosa la versione 12 delle DirectX saprà introdurre di nuovo, ma l'ultima parola spetterà, come sempre, agli sviluppatori.