

Varjust valgusesse: Linuxi mängunduse mässuline liit plaanib Windowsit troonilt tõugata

3 kuud tagasi - 30.01.2026 Autor: [AM](#)

Vabavaraline Linux, mis on aastaid olnud mängurite silmis justkui eksootiline ja veidi nurgeline hobi-operatsioonisüsteem, on valmis kesta heitma. Pikka aega on Windows olnud arvutites mängumaailma monarh, kuid tasapisi on horisondile ilmumas uus ja näljane liit - [Open Gaming Collective](#) (OGC), mille eesmärk on suur: hakata Windowsi positsiooni mängumaailmas kõigutama.

Kui seni on Linuxi maastik meenutanud killustatud vürstiriike, kus igaüks püüab oma jalgratast leiutada, siis nüüd on suurimad tegijad seljad kokku pannud. Nende eesmärk on muuta Linux mitte lihtsalt sobivaks, vaid eelistatud valikuks igale mängurile.

Mis on Open Gaming Collective?

Linuxi mängud on viimastel aastatel saanud sisse uskumatu hoo suuresti tänu Valve'i Steam Deckile ja selle taga peituvale SteamOS-ile. Kuid isegi selle edu varjus on arendajad rassinud sarnaste probleemide kallal eraldi tubades. OGC süünd on justkui hetk, mil erinevad superkangelased saavad aru, et koos suudetakse peatada ka suurim vaenlane - tehniline ebaefektiivsus ja killustatus.

Asutajaliikmete nimekiri on muljetavaldav: Bazzite, Asus Linux, ShadowBlip, PikaOS ja Fyra Labs. Lisaks neile on strateegiliste partneritena pardal sellised raskekaallased nagu Nobara ja ChimeraOS.

Nende visioon on lihtne: lõpetada topelttöö. Grupp nentis oma avalduses tabavalt:

"Distrod saavad nüüd keskenduda omadustele ja kogemusele, mis teevad nad unikaalseks, selle asemel et korrata samu ülesandeid. Lühidalt öeldes: meil kõigil on rohkem aega mängida."

Tehniline vundament: rohkem kui lihtsalt silt

OGC ei ole pelgalt jututuba. Neil on juba töös ühised sambad, mis peaksid muutma Linuxi kasutuskogemuse sujuvamaks kui kunagi varem.

OGC Kernel on spetsiaalselt mängimiseks optimeeritud süsteemituum, mida saavad kasutada kõik projektid. See on nagu ühine mootor, mis on timmitud tippkiirusele, jättes igale tootjale (distrole) vabaduse kujundada oma kere ja sisu.

Gamescope'i laiendamisel on töös uus versioon populaarsest mikromanagerist Gamescope, mis toob laiema riistvaratoetuse veelgi enamatele seadmetele – olgu selleks siis pihuarvutid-tahvelarvutid või eksootilisemad konsoolid.

Kõige olulisem on aga nende "*Upstream First*" poliitika. See tähendab, et nad ei loo omaette suletud aeda. Kõik parandused ja koodiread, mida luuakse, üritatakse sisse viia algsetesse projektidesse (näiteks Mesa graafikadraiveritesse). See tagab, et Linuxi tervis paraneb tervikuna, mitte ainult ühe konkreetse versiooni puhul.

Miks see meile korda läheb?

Tavakasutaja jaoks tähendab see, et barjäär "keerulise Linuxi" ja "mugava Windowsi" vahel mureneb. Kui Asus Linuxi meeskond töötab selle nimel, et riistvara ja süsteemituuma vaheline kuristik kaoks ja ShadowBlip lihviv pihuseadmete kasutajaliidest, võidab sellest lõpuks mängur, kes tahab lihtsalt nuppu vajutada ja mängima hakata.

Fyra Labsi esindajad on seadnud endale suursuguse sihi: tuua Linuxi töölaud tavainimeseni. Nad usuvad, et just mängurluse populaarsus on see uks, mille kaudu Linux lõpuks massidesse murrab (kui Androidi mitte arvestada).

Millal on Windowsi valitsusaeg läbi?

Kas Linux suudab Windowsile tõesti koha kätte näidata? See ei juhtu kindlasti üleöö, kuid Open Gaming Collective on esimene tõeline märk sellest, et Linuxi kogukond on täiskasvanuks saanud. Nad ei võitle enam üksteisega, vaid töötavad ühise eesmärgi nimel. See võib olla just see puuduv lüli, mis teeb Linuxist mängumaailma uue standardi.

Plussid ja miinused: Linuxi mängumaailm

- + Vähem korduvat tööd: arendajad saavad nüüd keskenduda uutele funktsioonidele, mitte vigade lappimisele mitmes kohas korraga.
- + Parem riistvaratugi: erinevad seadmed (Asuse pihuseadmed jm) saavad kiiremini ja kvaliteetsemat tuge.
- + Tulevikukindlus: "*Upstream First*" tagab, et projektid ei jookse tupikusse.
- Killustatuse oht jääb: kuigi koostöö on tihe, on Linuxi maailmas endiselt palju erinevaid valikuid, mis võib algajat segadusse ajada.
- Sõltuvus vabatahtlikest: suur osa arendusest tugineb endiselt kogukonna entusiasmile, erinevalt Microsofti ärilistest hiigelressurssidest.

- [Tegijad](#)
- [Uudised](#)

- [Mängud](#)
- [Tarkvara](#)

Pilt

