

LEVEL-UP

Wie das Spielen unter Linux
erwachsen wurde

Die 1990er: Frühe Linux-Games

Spielen unter Linux erfordert solide Linux-Kenntnisse.

- **Frei verfügbare Linux-Spiele**
wie Pingus und Klone von Tetris & Minesweeper
- **Erste kommerziell erfolgreiche Spiele:**
z. B. Doom, Quake, Quake II, Quake III Arena
- **1993: Das Wine-Projekt entsteht**
und legt den Grundstein für Windows-Spiele unter Linux



2000er: Kommerzielles Interesse an Linux-Spielen

Erste Unternehmen bilden sich rund um Linux-Spiele:

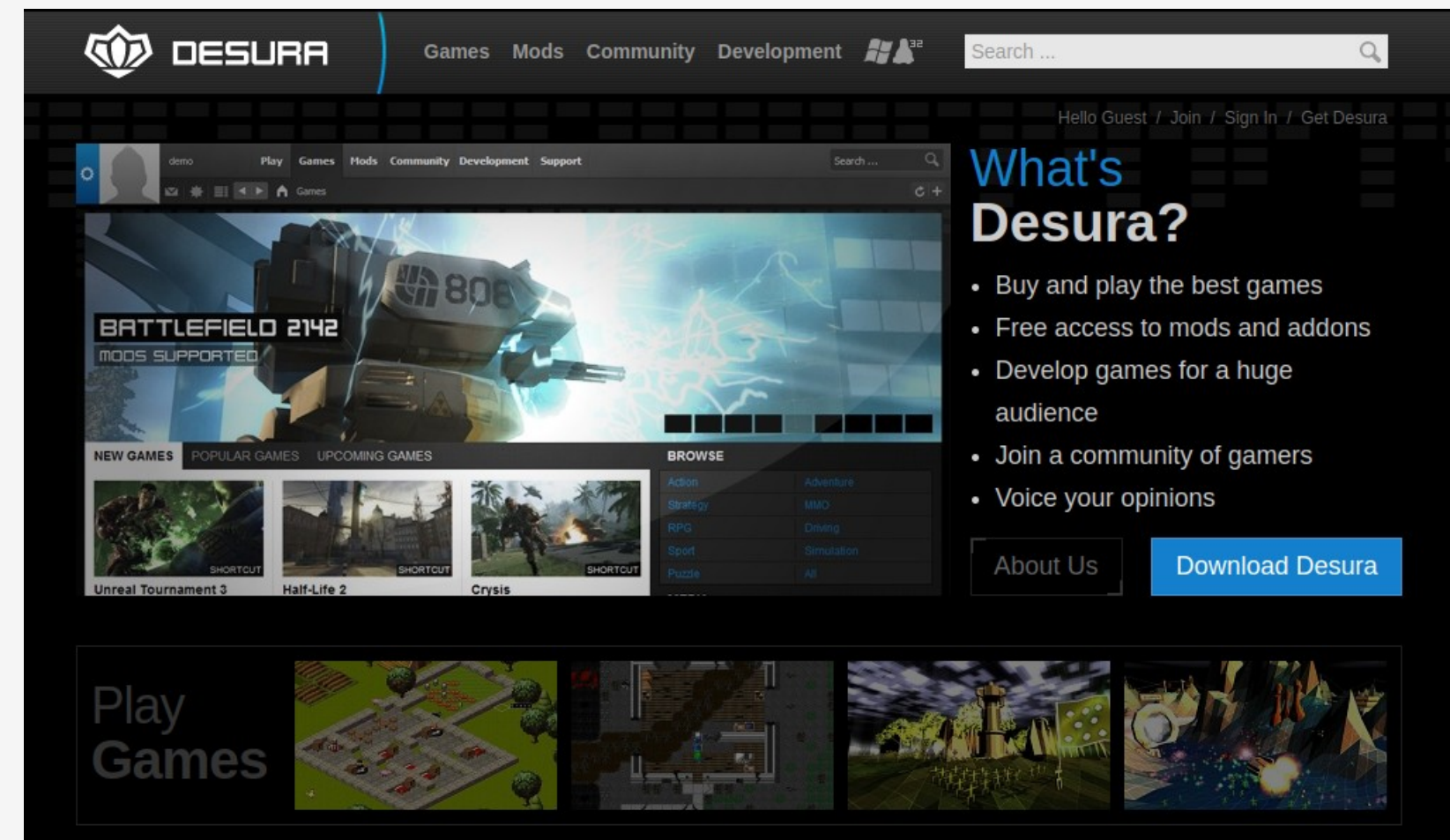
- 1998 - 2002: **Loki Software**
Linux-Ports & Tools für die Cross-Plattform-Entwicklung
- 2002 - 2011: **Transgaming Technologies**
proprietärer Wine-Fork WineX (später Cedega)
- 2001 - 2011: **Linux Game Publishing**
Linux-Ports und Publisher für Linux-Ports
- **Nicht-kommerzielle Spiele:** z. B. Cube 2: Sauerbraten, Nexuiz, Tuxracer, Frozen Bubble, Freeciv



2010er: Digitaler Vertrieb

Linux-Spiele erstmals als Downloads:

- **Ubuntu Software Center** (Canonical) verkauft ab ca. 2011 Linux-Spiele
- 2010 – 2015: **Online-Spieleplattform Desura** veröffentlicht 2011 einen Linux-Client
- ab 2014: **GOG.com** bietet Linux-Spiele an (teils nativ, teils mit Wine)
- **HumbleBundle** bietet Bundles mit Linux-Spielen an



Steam für Linux

- 2012 **Steam-Client für Linux** als Beta, 2013 offizieller Client
- Valve portiert eigene Spiele auf Linux
- das motiviert andere Hersteller, Linux-Versionen auf Steam anzubieten:
Super Meat Boy (2013), Sid Meier's Civilization V (2014), Borderlands 2 (2014), Tomb Raider (2016), Life is Strange (2016)
- Linux-Ports kommen meist ein bis zwei Jahre später als die Windows-Version
- Spiele-Engines unterstützen zunehmend Linux

Die Auswahl an nativen Linux-Spielen bleibt überschaubar.



SteamOS & SteamBox

Valve versucht, Spielekonsolen den Rang abzulaufen:

- 2012 **Big-Picture-Oberfläche** für Steam auf großen Bildschirmen und Valve kündigt eine **SteamBox** an
- 2013 **SteamOS**: erste Version des Spielelinux auf Debian-Basis
- 2014 SteamBoxen anderer Hersteller (meist mit Windows)
- 2015 veröffentlicht Valve den **Steam-Controller**



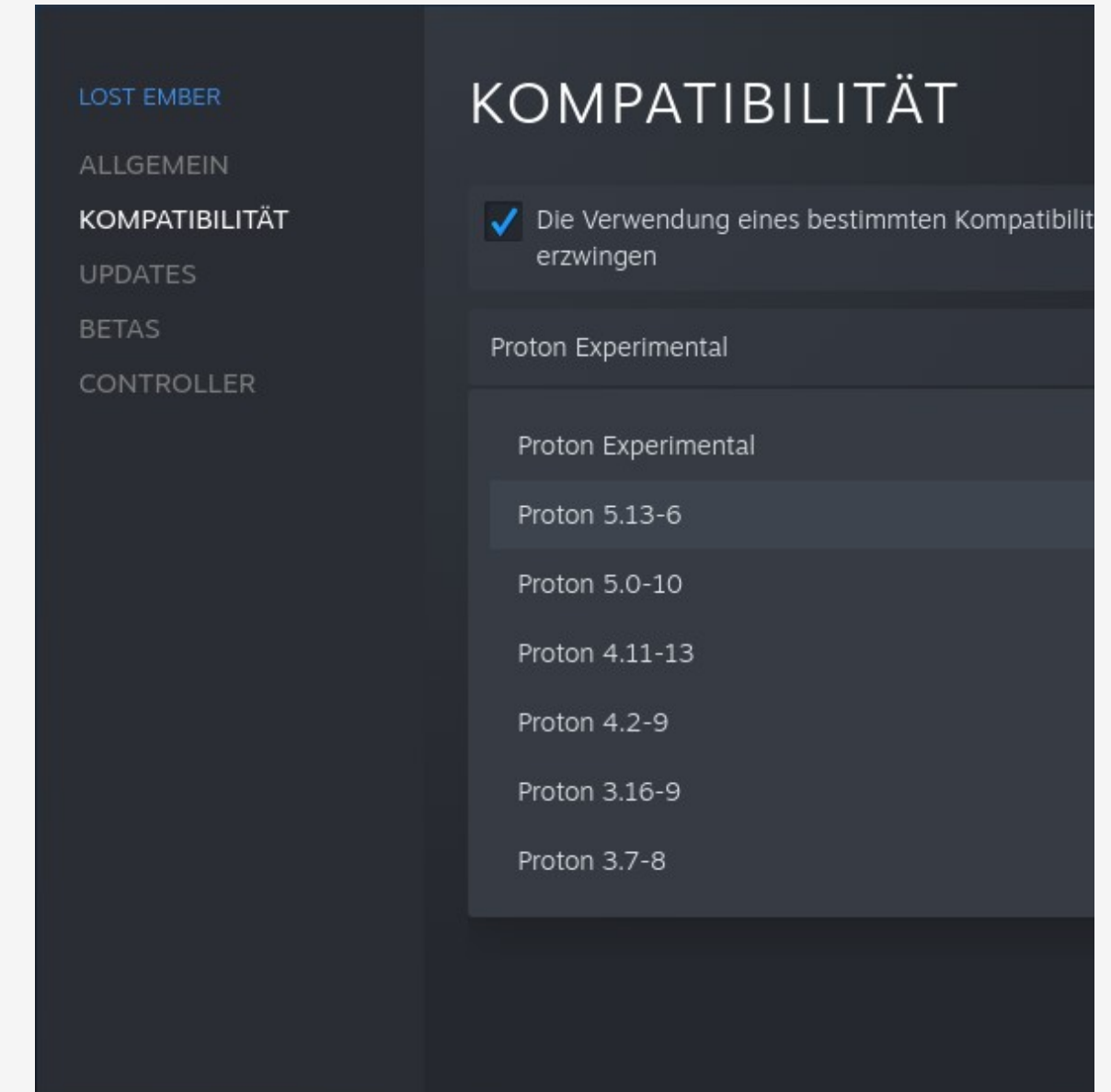
Der Plan scheitert.

Proton: Das fehlende Puzzleteil

Windows-Spiele mit Steam bequem unter Linux spielen:

- 2018 integriert Valve die Kompatibilitätsschicht Proton in seine Steam Beta
- offiziell unterstützt: anfangs 27 Titel
- von Anfang an liefen auch andere Spiele damit
- Ohne Linux-Kenntnisse per Klick Spiele installieren und starten.

Proton: Eine Kompatibilitätsschicht auf der Basis von Wine, die Windows-Spiele unter Linux lauffähig machen kann.



Linux-Gaming für alle: Steam Deck

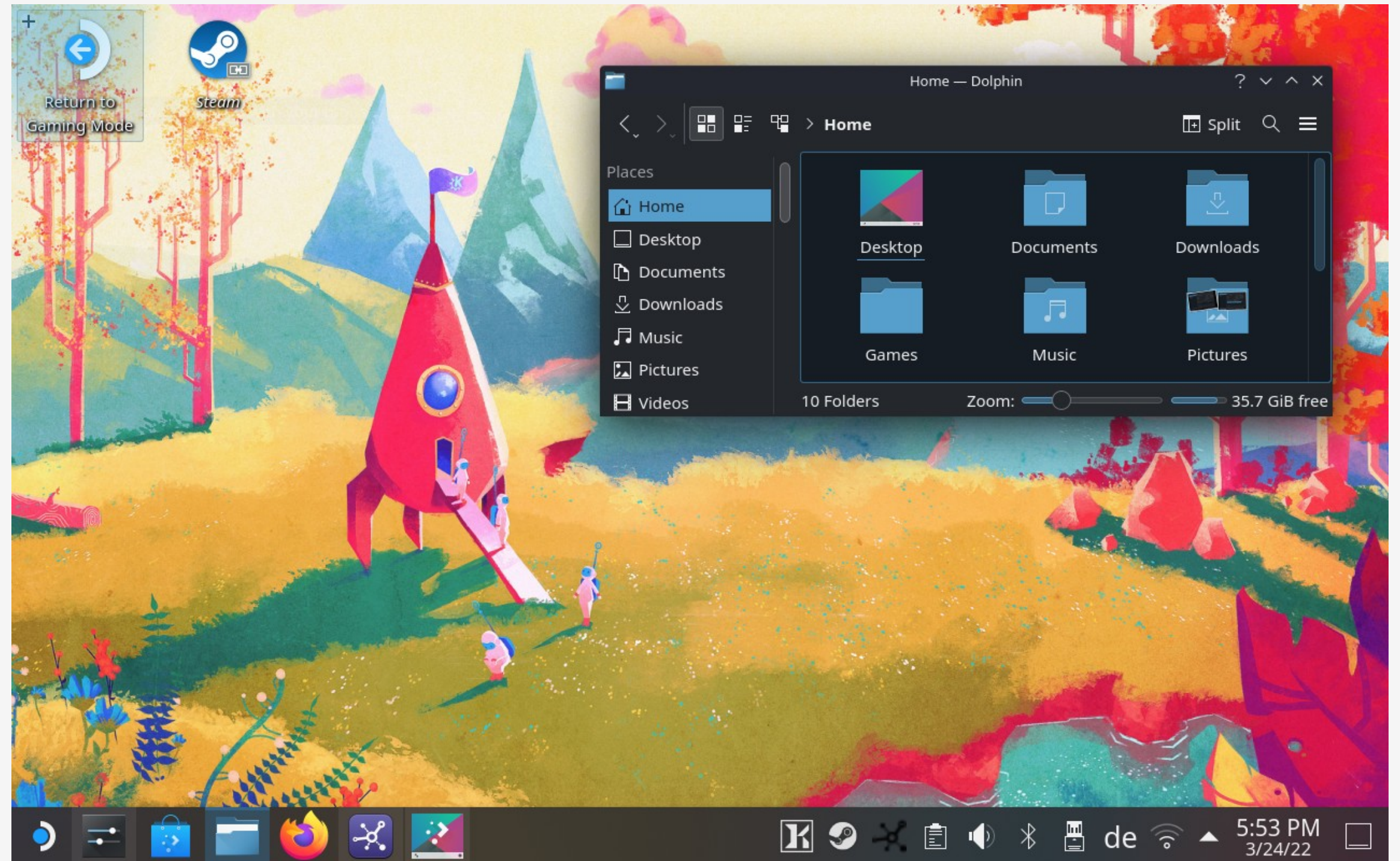
Alle Puzzleteile passen zusammen:

- 2022 veröffentlicht Valve den mobilen Gaming-PC **Steam Deck**
- **SteamOS** entsteht in einer neuen Version wieder auf, die auf Arch Linux basiert
- **Proton** ist weiter gereift, auch Anti-Cheat-Software ist häufig kein Problem mehr
- Big Picture wird zu **SteamUI**: mobiltaugliche, mit Controller bedienbare Oberfläche
- Elemente des Steam Controllers wie die Trackpads erleben im Steam Deck ein Comeback
- Offene Plattform: auch andere Game-Launcher lassen sich einbinden
- Steam Deck als Linux-Referenzgerät für die Gaming-Industrie



Steam Deck als Linux-PC

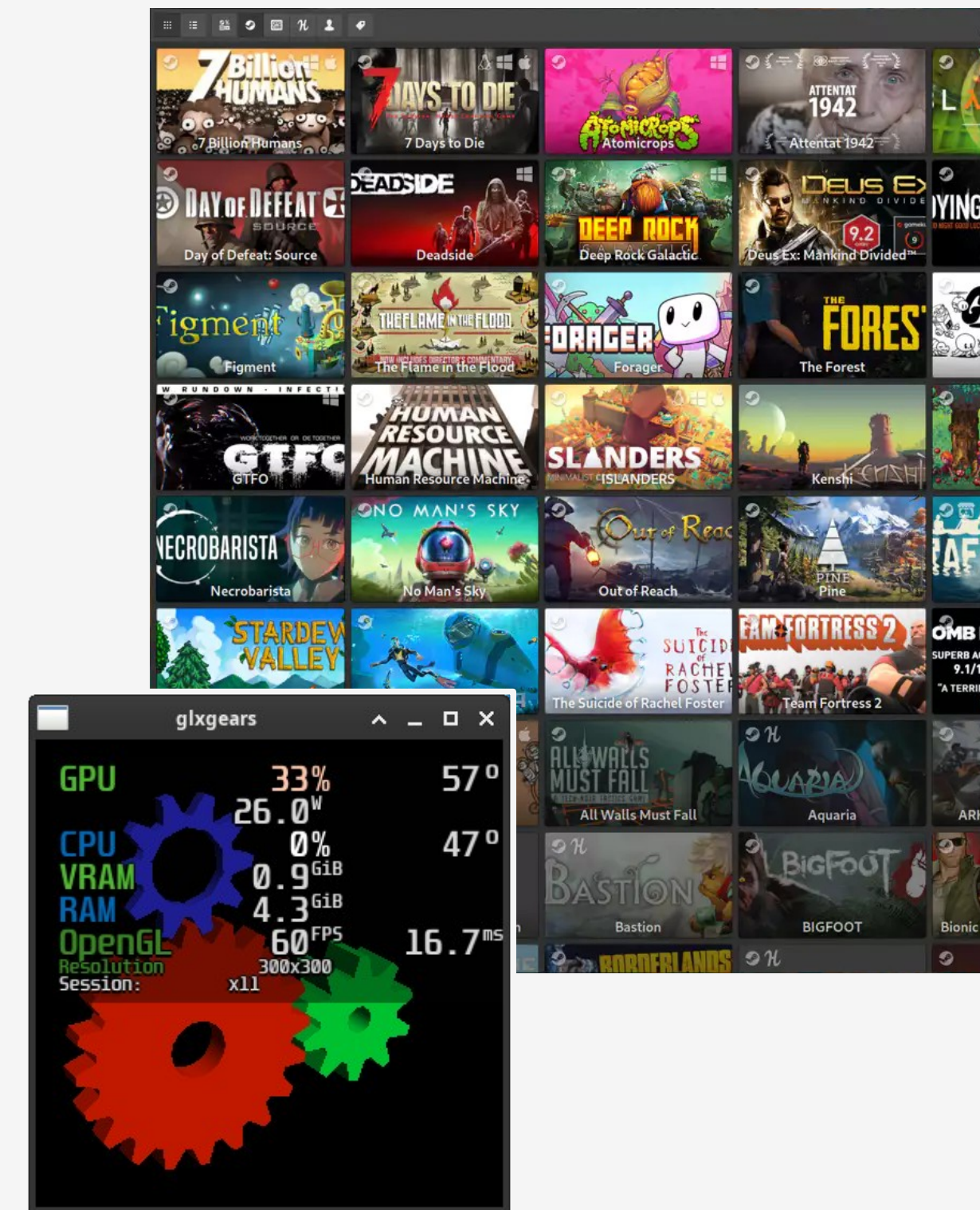
- vollwertiger Rechner
- SteamOS basiert auf Arch Linux
- Desktop ist KDE Plasma
- Per USB-C & Dock lassen sich Monitor, Maus und Tastatur anschließen



Die Linux-Gaming-Community und ihre Projekte

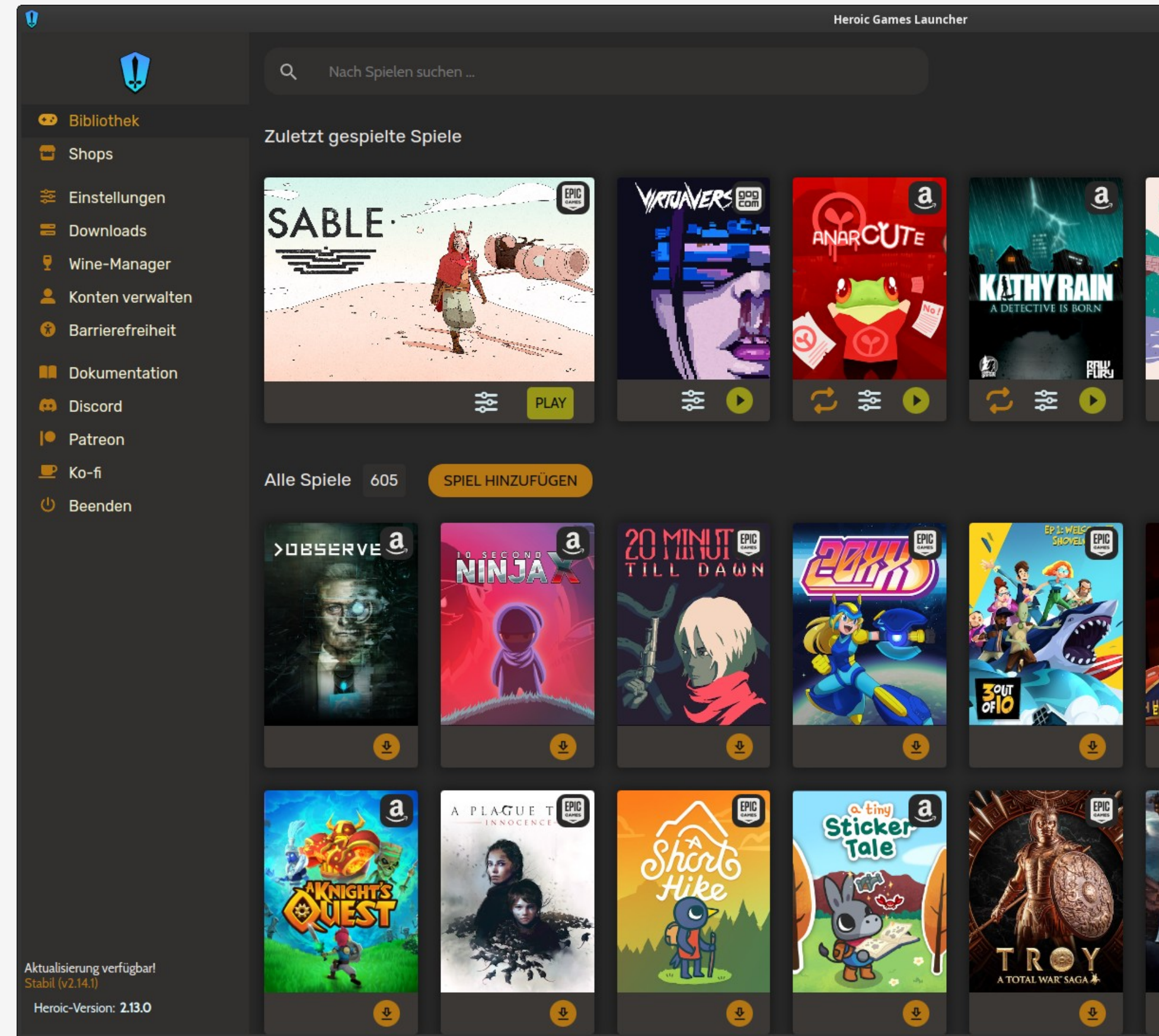
Dass Linux-Gaming heute so einfach ist, ist nicht nur Valve zu verdanken:

- Die Open-Source-Community füllt mit ihren Tools die Lücken, so dass sich die Spiele anderer Shops spielen lassen.
- Ehrenamtliche Projekte liefern Treiber, Kompatibilitätsschichten (WINE), Tools für Konfiguration und Troubleshooting.
- Bei Windows-Spielen übernehmen die Programme das Einrichten und Konfigurieren der virtuellen Windows-Umgebung für Proton/Wine (Wine-Prefix).



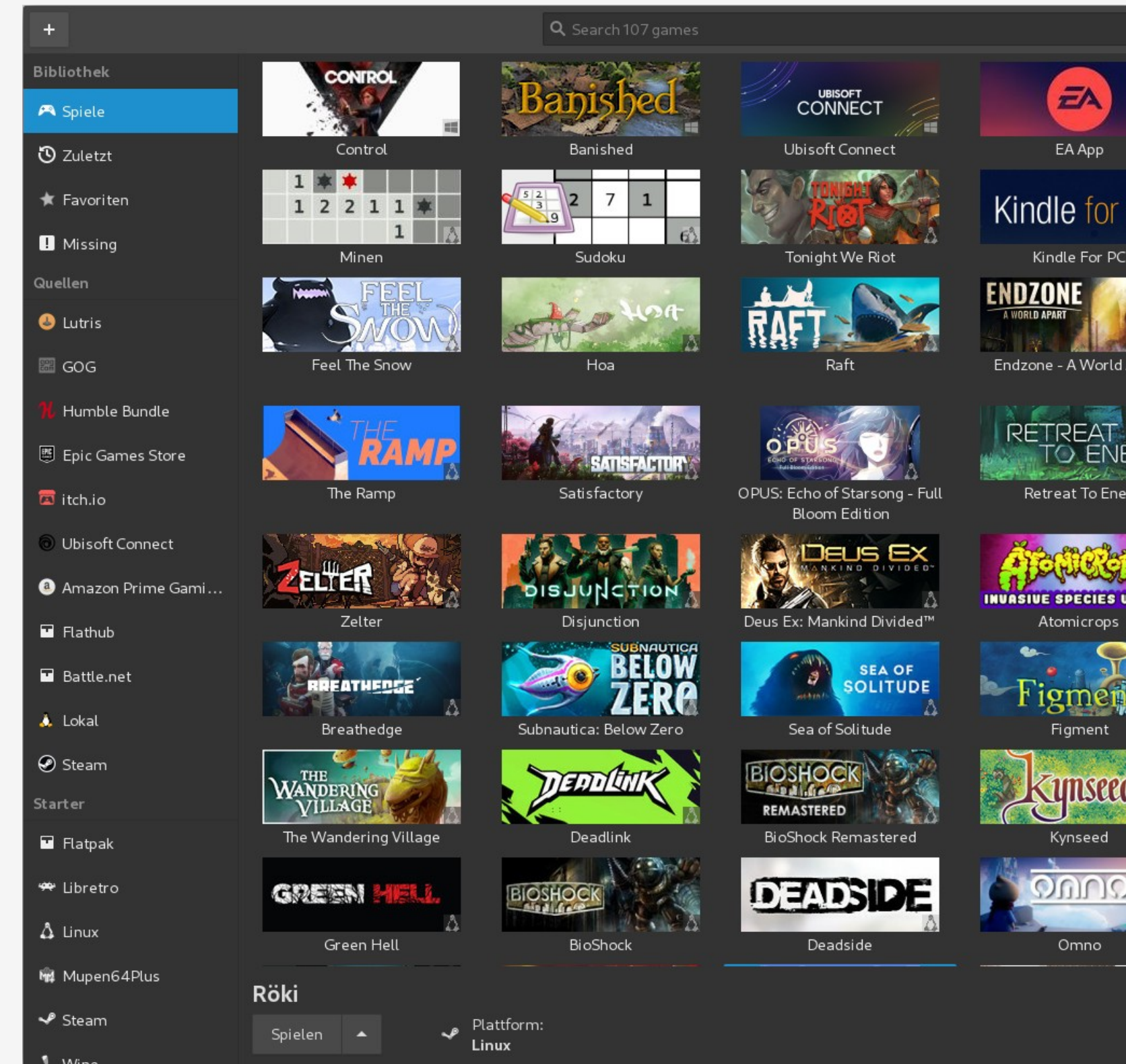
Heroic Games Launcher

- Zeigt die Spielebibliotheken von Epic Games, GOG.com und Amazon Games
- bindet deren Shops ein
- verwaltet Kompatibilitätsschichten
- bietet eine grafische Konfigurationsmöglichkeit



Der Linux-Spiele-Allrounder Lutris

- Spiele aus vielen unterschiedlichen Quellen
 - integriert und verwaltet Emulatoren für Retrogames (MAME, ScummVM, DosBox, Pico-8 & Co.)
 - unterstützt Spiele von Epic, Ubisoft, EA, Amazon, Flathub, Battle.net, HumbleBundle, GOG, Itch.io, Steam
 - integriert externe Hilfswerkzeuge: 52 sogenannte Starter (z. B. Linux, Steam, Wine, Flatpak..)
 - spielespezifische Skripte aus der Community erleichtern Installation & Konfiguration von Spielen
 - installiert und verwaltet Wine-Versionen
- und vieles mehr.



Rosige Zeiten für Linux-Gamer

- Tausende Spiele, die unter Linux laufen
- Alternativen wie Cloudgaming für schwierige Fälle
- Jahrzehnte an Engagement zahlen sich aus
- Linux-Spielefans finden im Netz Unterstützung

Vielen Dank!



Kontakt & weiterführende Links

- **Schwerpunkt Linux-Gaming**
auf heise online oder in c't 25/2023:
<https://heise.de/-9355598>



- **Meine Artikel auf heise online**
<https://heise.de/autor/Liane-Dubowy-3663372>

- **c't-zockt-YouTube-Kanal**
mit Playlist „Windows-Spiele unter Linux“:
<https://youtube.com/ctzockt>

Mastodon:

@lmd@social.heise.de
@lianedubowy@social.tchncs.de
@nerdgrrrl@mastodon.social

Instagram: @nerdgrrrl

Privates Blog & YouTube-Kanal:

<https://rundumlinux.de>

<https://youtube.com/rundumlinux>

Linux-Let's-Plays & Livestreams:

YouTube: <https://youtube.com/nerdgrrrl>

Twitch: <https://twitch.tv/nerdgrrrl>