

LINUX DAY 2026

1993 → 2026

Giocare su Linux

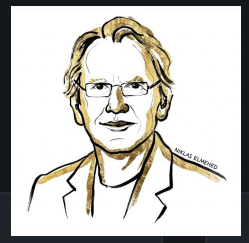
Da Loki Games a oggi: com’è cambiato il gaming su Linux e dove sta andando.

Giuseppe Marmo, 25 Ottobre 2026

1993 1994 1998 2002 2005 2010 2013 2015 2018 2022 2026 Futuro

1993 · WINE

Nasce Wine



Come nasce

Lo avviano Bob Amstadt ed Eric Youngdale. Primo rilascio il 4 luglio 1993. Dal 1994 lo guida Alexandre Julliard.

Come funziona

Non emula: implementa l’API di Windows. **W**ine **I**s **N**ot **A**n **E**mulator.

A chi serve

A chi non può fare a meno di software Windows. Nel 2007, in un sondaggio tra i lettori di DesktopLinux.com, lo usava il 31,5%.

La versione 1.0 arriva solo il 17 giugno 2008, dopo circa quindici anni. L’ultima stabile è la 11.0, del 13 gennaio 2026.

CodeWeavers, azienda statunitense fondata nel 1996, è il principale sponsor di Wine e vende CrossOver, la sua versione commerciale.

Fonti: Wikipedia, «Wine (software)»



1994 · PRIMA DI LOKI

E a cosa si giocava su Linux?

Doom

1994 · sparatutto

Dave D. Taylor lo porta su Linux nel tempo libero. Le copie shareware finiscono nei CD delle distribuzioni.

Quake

1996 · sparatutto 3D

Taylor lo porta su Linux con X11. Nel 1997 ne esce anche una versione SVGALib.

Gli altri

1994–1995 · pochi titoli

ADOM, gioco di ruolo a caratteri. Abuse, distribuito da Red Hat e Caldera. SimCity, portato da Don Hopkins.

Pochi giochi, nessuna industria.

Fonti: Wikipedia, «Video games and Linux»

1998 · LOKI

Loki Software, 1998–2002

Fondata il 9 novembre 1998 da Scott Draeker, ex avvocato di licenze software, per portare su Linux i giochi Windows più popolari (dell' epoca) senza rinunce.

Fu un fallimento commerciale, ma da quì nasce l’industria moderna del gaming su Linux.



Fonti: Linux Journal; Wikipedia, «Video games and Linux»



2002 · LA CHIUSURA

Loki: 19 giochi, poi la chiusura

19

giochi commerciali portati su Linux, 1998–2002

PERCHÉ È FINITA

Un port per ogni gioco costava troppo, per un mercato minuscolo.

- Civilization: Call to Power
- Descent 3
- Eric’s Ultimate Solitaire
- Heavy Gear II
- Heavy Metal: F.A.K.K.²
- Heretic II
- Heroes of Might and Magic III
- Kohan: Immortal Sovereigns
- MindRover
- Myth II: Soulblighter
- Postal Plus
- Quake III Arena
- Railroad Tycoon II
- Rune
- Sid Meier’s Alpha Centauri
- SimCity 3000
- Soldier of Fortune
- Tribes 2
- Unreal Tournament

Fonti: Wikipedia, «Loki Entertainment» (elenco senza le espansioni); Generation Amiga, «Linux gaming before Steam»

2001 · GLI ALTRI

Non c’era solo Loki

Tux Games

2000 · negozio

Negozio online di giochi Linux, fondato da Michael Simms il 1° gennaio 2000. Vendeva anche i titoli Loki. Chiuso nel 2014.

Linux Game Publishing

2001 · editore, Nottingham

Nasce il 5 settembre 2001, subito dopo il fallimento di Loki. Pubblica Creatures, MindRover, Majesty, Postal², X2, X3, Shadowgrounds. Sciolta nel 2011.

Hyperion

1999 · porting, Bruxelles

Nata per portare giochi su Amiga, poi anche su Linux e Mac: SiN (2000) e Shogo (2001). Ha portato anche Gorky 17 per LGP.

Shogo: Mobile Armor Division, spesso attribuito a Loki, è di Hyperion, con Titan Computer come editore (2001).

Fonti: Wikipedia, «Linux Game Publishing», «Hyperion Entertainment», «Shogo: Mobile Armor Division»

Cosa ha costruito Loki

SDL

Di Sam Lantinga, lead programmer di Loki. Sostituiva DirectX nei port.

OpenAL

La libreria audio: il progetto nasce con Loki.

Loki Setup

Un installer grafico e da console per i giochi Linux.

Ryan “Icculus” Gordon

Porta giochi dagli anni ’90 e cura SDL 2. Tra i clienti: Epic e Activision.

Fonti: Linux Journal; Wikipedia; Phoronix; GamingOnLinux

2002 · L'EREDITÀ

Falliti, ma non sprecati

Le persone

Ryan Gordon, ex Loki, porta giochi Linux e Mac per anni. id assume chi mantiene Quake III. Mike Phillips contribuisce a fondare Linux Game Publishing.

Il codice

SDL è alla versione 3, stabile da gennaio 2025, ed è usata da giochi come Unreal Tournament e Angry Birds. OpenAL è oggi di Creative e Apple.

I giochi

Myth II rinasce nel 2011 con Project Magma. Descent 3 torna su Steam nel 2014 con la sua patch Linux.

Il modello è fallito. Gli strumenti e le persone no.

Fonti: Wikipedia, «Loki Entertainment» e «Simple DirectMedia Layer»

2005 · DOPO LOKI

Dopo Loki: traduttori a pagamento

Cedega

2001–2011 · TransGaming

WineX è in vendita in abbonamento mensile da ottobre 2001, dal 2004 si chiama Cedega. Un fork proprietario di Wine, chiuso nel 2011.

CrossOver e PlayOnLinux

2007 · Wine più comodo

CodeWeavers vende CrossOver Games. Nel 2007 nasce PlayOnLinux, l’alternativa della comunità.

I port rimasti

2009 · pochi, a mano

Linux Game Publishing va avanti fino al 2009. Esce Voltley, considerato il primo gioco commerciale esclusivo per Linux.

Due strade: un port raro o un traduttore.

Fonti: Wikipedia, «Video games and Linux», «Cedega (software)»

2005 · ID SOFTWARE

Dai motori commerciali al codice aperto

1997

Doom

23 dicembre: i sorgenti sono pubblici, ma con licenza proprietaria.

1999

Doom e Quake

3 ottobre: Doom passa alla GPL. 21 dicembre: esce il motore di Quake, in GPL.

2001

Quake II

22 dicembre: il motore di Quake II esce in GPL.

2005

Quake III Arena

19 agosto: il motore di Quake III Arena esce in GPL.

Ai port Linux di id lavorano Dave D. Taylor, David Kirsch e Timothee Besset.

Il codice di id diventa la base dei giochi liberi.

Fonti: Wikipedia, «Id Tech»; LinuxFr, «L’apport d’id Software aux jeux vidéo libres et sous GNU/Linux»



2010 · GIOCHI LIBERI, 1996–2018

Venti giochi nati liberi

1996	**Abuse**	azione 2D
1996	**Freeciv**	strategia 4X
1999	**Warzone 2100**	RTS, aperto nel 2004
2003	**Wesnoth**	strategia a turni
2004	**OpenTTD**	gestionale
2005	**OpenArena**	sparatutto
2006	**Stone Soup**	roguelike
2007	**SuperTuxKart**	corse
2007	**Teeworlds**	sparatutto 2D
2007	**OpenRA**	RTS Westwood
2008	**OpenMW**	motore di Morrowind
2008	**Pioneer**	spazio
2010	**0 A.D.**	RTS storico
2010	**Luanti**	sandbox
2011	**Xonotic**	sparatutto
2013	**Cataclysm: DDA**	sopravvivenza
2014	**OpenRCT2**	gestionale
2015	**Endless Sky**	spazio
2017	**Mindustry**	tower defense
2018	**Veloren**	RPG voxel

Anno di uscita o di prima versione. Selezione dell’autore: non esiste una classifica ufficiale. Include i 9 giochi più seguiti su GitHub (opensourcetools.org, ottobre 2026).

1993 · 1994 · 1998 · 2002 · 2005 · **2010** · 2013 · 2015 · 2018 · 2022 · 2026 · Futuro

2008 · L’ONDA INDIE

Nasce il movimento indie

I motori

Unity · 2005

Nasce solo per Mac. Oggi esporta lo stesso gioco su più di 19 piattaforme, Linux compreso.

Braid

6 agosto 2008

Opera di due sole persone, su Xbox Live Arcade. Per il New York Times è l’«Easy Rider moment» dei giochi indie.

Indie Game: The Movie

20 gennaio 2012

Il documentario debutta al Sundance. Segue Super Meat Boy, Fez e Jonathan Blow, l’autore di Braid.

Da due persone a un movimento.

Fonti: Wikipedia, «Unity (game engine)», «Braid (video game)», «Indie Game: The Movie», «Indie game»

2010 · GLI INDIE

Gli indie escono già per Linux

2010

maggio

Primo Humble Indie Bundle: giochi per Windows, Mac e Linux, senza DRM. Supera il milione di dollari di vendite.

2010

dicembre

Braid arriva su Linux nel secondo Humble Indie Bundle. Lo porta Ryan Gordon, l’ex Loki.

2011

3 maggio

Linux Game Publishing, l’editore dei port nato dalle ceneri di Loki, viene sciolta.

Gli indie nascono per più sistemi: servono meno port.

Fonti: Wikipedia, «Humble Bundle», «Braid (video game)» e «Linux Game Publishing»

2013 · VALVE

Valve prova la via nativa

Steam per Linux

2012 · luglio

Annunciato a luglio 2012. Newell giudica la chiusura di Windows 8 una catastrofe per il PC. Versione ufficiale a metà febbraio 2013. Nel 2012 in Valve entra anche Sam Lantinga, l’autore di SDL.

SteamOS

2013 · settembre

Annunciato il 23 settembre, in beta il 13 dicembre 2013. Basato su Debian.

Steam Machines

2015 · novembre

Escono il 10 novembre. Il successo cala: SteamOS era un ostacolo per i motori che usano le API di Windows.

La scintilla: i giochi nascono per Windows e Microsoft ha Xbox

Fonti: Wikipedia, «Steam (service)» e «SteamOS»



2015 · PRIMA DI PROTON

Il nativo cresce, ma non basta

2015

Settembre · catalogo

Su Steam per Linux ci sono almeno 1.500 giochi, contro quasi 6.500 su Windows. Mancano Activision, Bethesda, Capcom, EA e Square Enix.

10 novembre

2015 · Steam Machine

Escono le Steam Machine con SteamOS, insieme a Steam Link e Steam Controller.

Febbraio

2016 · Vulkan 1.0

Esce Vulkan, l’API grafica aperta e multipiattaforma, che Valve ha spinto.

Gennaio

2018 · DXVK

Philip Rebohle pubblica DXVK: Direct3D su Vulkan. Poco dopo Valve lo assume.

I grandi giochi Windows restano fuori.

Fonti: PCWorld, 21/9/2015; GamingOnLinux, 5/11/2018; Wikipedia, «Steam Machine» e «DXVK»; Phoronix

1993 · 1994 · 1998 · 2002 · 2005 · 2010 · 2013 · 2015 · **2018** · 2022 · 2026 · Futuro

2018 · PROTON

Proton: Valve sceglie di tradurre

21 agosto 2018

annuncio

Valve annuncia Proton, dentro Steam Play. Al lancio, 27 giochi testati e certificati come equivalenti a Windows.

Cosa c’è dentro

componenti

Wine con patch, più componenti che traducono la grafica Direct3D in Vulkan. Open source.

Chi lo fa

squadra

Valve con gli sviluppatori di CodeWeavers, che collaborano con Valve dal 2016. Un gioco Windows parte con un clic.

Proton traduce il livello sotto, non il singolo gioco.

Fonti: Wikipedia, «Proton (software)» e «Wine (software)»



2018 · COME FUNZIONA

Le lingue di un gioco PC

Sistema operativo	il gioco parla **API Windows**	→	Wine, Proton
Grafica	il gioco parla **DirectX**	→	DXVK, VKD3D-Proton, verso Vulkan

Su un PC x86 con Linux bastano queste due traduzioni.

Fonti: DDay, 28/09/2026 (schema ripreso)

1993 1994 1998 2002 2005 2010 2013 2015 2018 **2022** 2026 Futuro

2022 · STEAM DECK

Steam Deck: SteamOS ci riprova

Annuncio e uscita

2021 → 2022

Annunciato il 15 luglio 2021, in vendita il 25 febbraio 2022. Rinviato da dicembre 2021 per la carenza di chip.

SteamOS 3

la seconda volta

Non più Debian ma Arch Linux, con aggiornamenti continui. Con Proton, i giochi Windows girano sul Deck.

Quanti

vendite

1,62 milioni nel 2022 (Omdia), da 3,7 a 4 milioni a febbraio 2025 (IDC). SteamOS è circa il 21% dei giocatori Linux su Steam.

Nel 2015 mancavano i giochi. Nel 2022 c’è Proton.

Fonti: Wikipedia, «Steam Deck» e «SteamOS»; Phoronix, agosto 2026

1993 · 1994 · 1998 · 2002 · 2005 · 2010 · 2013 · 2015 · 2018 · 2022 · **2026** · Futuro

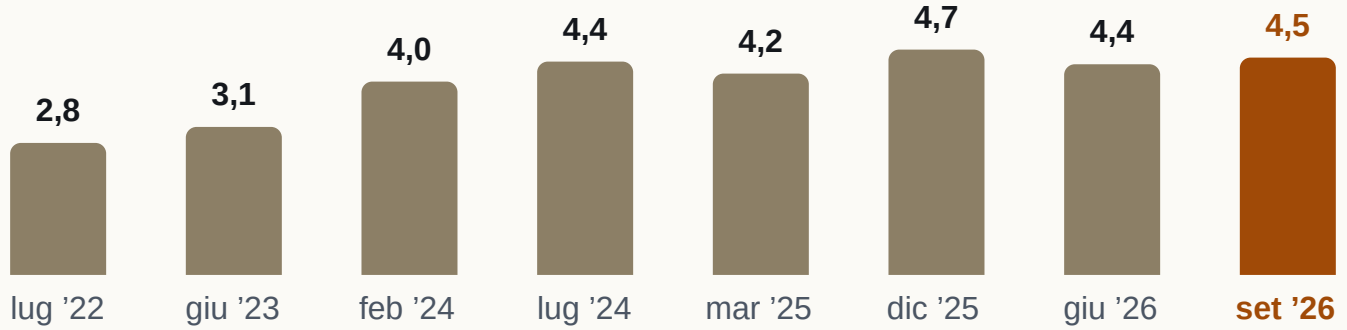
2026 · DOVE SIAMO OGGI

Linux nel 2026

4,54%

Linux su desktop e laptop nel mondo, settembre 2026

Quota di Linux nel tempo (%)



Tendenza: **+1,8 punti** dal 2022 (da ~2,8% a ~4,5%), ma quasi piatta dalla metà del 2024.

Solo giocatori **Steam: 5,33%** a marzo (record), **3,05%** a settembre. SteamOS è il **~21%** dei giocatori Linux.

Fonti: StatCounter, desktop e laptop nel mondo (stima dal traffico web; luglio 2026 a 7,53% è da prendere con cautela per il traffico non identificato); Steam Hardware Survey; Linuxiac, Linuxstans, Open Source For U, Wikipedia



2026 · I LIMITI

I punti dolenti

Anti-cheat

EAC e BattlEye funzionano su Proton solo se lo sviluppatore li abilita.

DRM

Alcuni DRM e launcher non girano, o richiedono workaround.

Compatibilità

ProtonDB classifica ogni gioco da Platino a Rotto, prima di comprarlo.

Più cresce la quota Linux, più conviene agli editori abilitare gli anti-cheat.

Fonti: Digital Citizen, luglio 2026

1993 1994 1998 2002 2005 2010 2013 2015 2018 2022 **2026** Futuro

2026 · COSA MANCA

Cosa manca ancora

HDR

quasi

Il protocollo Wayland per colore e HDR è ufficiale da febbraio 2025. Lo supportano KDE Plasma e GNOME 48.

HDMI 2.1

in arrivo

Il HDMI Forum aveva respinto il driver aperto di AMD. A giugno 2026 il supporto iniziale entra in Linux 7.2, spento di default.

FSR 4

a metà

Ufficiale su RX 9000. Da giugno 2026 anche su RDNA 3 e Steam Machine. Per APU e handheld AMD lo promette entro fine 2026.

Qui Linux arriva dopo Windows.

Fonti: GamingOnLinux; Phoronix; HotHardware, 8/10/2026



2026 · DLSS

DLSS 5 arriverà su Linux?

DLSS 4.5

gennaio 2026

Retrocompatibile con i giochi che hanno già DLSS. Su Proton il multi frame generation non è confermato.

DLSS 5

3 settembre 2026

Esce su RTX 50 con NBA 2K27. Nessun annuncio per Linux: esiste solo DLSS5VKLayer, sperimentale e non ufficiale.

Il precedente

giugno 2021

NVIDIA e Valve portano DLSS su Linux con Proton. La frame generation di DLSS 3 arriva a novembre 2024.

Risposta onesta: nessuna data ufficiale.

Fonti: Club386; Phoronix, 8/9/2026; GamingOnLinux, 6/1/2026; PC Games Hardware; TechPowerUp

2026 · GLI STRUMENTI

Launcher e strumenti

Lutris

Una libreria per i giochi fuori da Steam.

Heroic

Epic, GOG e Amazon Games.

Bottles

Prefix Wine isolati, uno per gioco.

MangoHud

Overlay con fps, temperature e frame time.

Gamescope

Il compositor di Valve: risoluzione, FSR, limite fps.

GameMode

Ottimizza il sistema mentre giochi.

1993 1994 1998 2002 2005 2010 2013 2015 2018 2022 **2026** Futuro

2026 · DEMO DAL VIVO

Un clic, e parte

Un gioco Windows su Linux, con MangoHud attivo.



FUTURO

Prima si portava il gioco. Ora si adatta la piattaforma.

Stesso gioco, cambia il runtime.

Fonti: DDay, Roberto Pezzali, 28/09/2026



La terza lingua: il processore

Steam Frame

Visore Valve su chip ARM. FEX traduce x86 al volo: dieci anni di lavoro di Ryan Houdek.

Android

Progetti open source portano SteamOS su telefoni e tablet Snapdragon, in dual boot.

iPhone

Madeira unisce Wine, FEX e DXMT. RDR2 a circa 30 fps in 720p, senza jailbreak.

Un gioco PC parla x86. Su ARM serve un traduttore anche lì: FEX, Rosetta 2 (Apple) o Prism (Windows).

Fonti: DDay, 28/09/2026. Progetti sperimentali, senza date di uscita.



FUTURO · L’IA

Il ruolo dell’IA: il caso GameToMac

8 → 150

fps su Age of Empires IV, da CrossOver a GameToMac su chip M5 Pro

16

titoli supportati, con circa un gioco nuovo al giorno

Ore

invece di giorni per trovare i colli di bottiglia, secondo l’articolo

Dati dichiarati dallo sviluppatore e riportati da un solo articolo: la tesi è dell’autore.

Fonti: DDay, 28/09/2026



FUTURO · LE CONSOLE

Emulare un’intera console

KytyPS5

Open source in C++, ancora sperimentale: avvia giochi 2D e alcuni 3D. Gli shader AMD diventano Vulkan.

14 su 56

giochi testati con SharpEmu che arrivano al gameplay, tra cui Gran Turismo 7 e Demon’s Souls.

GTA IV è stato avviato su una PS5 modificata, con Linux e Steam: un esperimento non ufficiale.

Fonti: DDay, 28/09/2026; SpazioGames, maggio 2026



CONCLUSIONE · COME INIZIARE

Da dove partire

Distro

- Bazzite, pensata per il gaming (nvidia)
- CachyOS
- Steam OS ufficiale (HW AMD supportato)

Prima di cambiare

- Cerca i tuoi giochi su ProtonDB
- Controlla l’anti-cheat
- Prova da una chiavetta o da un secondo disco

Fonti: Steam Hardware Survey, settembre 2026, via GamingOnLinux

Domande?

Grazie! Per cominciare: protondb.com e gamingonlinux.com