

Linux statt Windows?

Kann man überhaupt von Windows zu Linux wechseln, wenn man wirklich produktiv arbeiten will (Adobe, Office, Coding, Gaming, etc.)?

- [Linux im Alltag: Das finale Fazit nach über einem Monat](#) 
- [Der Umstieg von Windows auf Linux: Eine realistische Einschätzung \[von Claude Opus 4.5\]](#)



Linux im Alltag: Das finale Fazit nach über einem Monat



Das Experiment ist vorbei – und die Ergebnisse überraschen. **Linus, Elijah und Luke** von Linus Tech Tips haben über einen Monat lang verschiedene Linux-Distributionen als ihr primäres Betriebssystem genutzt. Was als Challenge begann, wurde für alle drei zu einer ernsthaften Überlegung: Wollen wir überhaupt noch zu Windows zurück?

<https://youtu.be/8KQFgWdiudo>

Der Kontext: Warum diese Challenge jetzt relevant ist

Die Linux-Challenge ist kein neues Format für den Kanal – bereits vor fast fünf Jahren wagten Linus und Luke einen ähnlichen Versuch. Der Unterschied zu damals ist jedoch *frappierend*. Wie Linus es treffend formuliert: Linux scheint sich mit derselben Geschwindigkeit vorwärts zu bewegen, mit der Windows sich rückwärts bewegt. Diese Beobachtung zieht sich wie ein roter Faden durch das gesamte Experiment.

Die Motivation der Teilnehmer geht dabei über reines Technik-Interesse hinaus. Es geht um fundamentale Werte wie **Freiheit, Privatsphäre** und das Recht, die eigene Hardware wirklich zu *besitzen* – nicht nur zu lizenzieren. Die Tatsache, dass Linux mittlerweile eine legitime Bedrohung für Microsoft darstellt, zwingt den Softwareriesen aus Redmond erstmals seit Jahren, tatsächlich zu reagieren. Ein klassisches Beispiel dafür, wie Wettbewerb allen Beteiligten nützt.

Die positiven Überraschungen

Geschwindigkeit und Systemverhalten

Eines der ersten Dinge, die Linus auffiel, war die *Geschwindigkeit*. Sein Bazzite-System fühlte sich spürbar schneller an als Windows – möglicherweise, weil nicht jede Aktion erst bei Copilot „einchecken“ muss, möglicherweise durch den generell geringeren Bloat. Anwendungen starteten schnell, und das System vermittelte das Gefühl, an einem brandneuen Computer zu arbeiten.

Spielekompatibilität: Ein Quantensprung

Luke war besonders überrascht von der **Spielekompatibilität** – ein Bereich, der beim letzten Versuch noch erhebliche Probleme bereitete. Anfangs prüfte er noch vor jedem Spielstart gewissenhaft ProtonDB, um zu sehen, welche Anpassungen nötig sind. Nach kurzer Zeit hörte er damit auf. Er drückte einfach auf „Play“ – und fast alles funktionierte. Wie er es humorvoll ausdrückte: „Es ist wie Roulette, aber fünf von sechs Kammern sind voll“ – mit Erfolg statt Patronen.

Besonders bemerkenswert: Auch **externe Launcher** außerhalb von Steam funktionierten erstaunlich gut. Elijah brachte sogar den Xbox-Launcher zum Laufen und konnte das brandneue *Forza Horizon 6* starten – ein Spiel, das offiziell gar nicht für Linux unterstützt wird.

HDR auf Linux: Besser als auf Windows

Ein unerwartetes Highlight erlebte Linus bei einem Besuch bei Sony. Er brauchte eine HDR-fähige Quelle für einen Fernseher-Test und stellte fest, dass sein Linux-Laptop mit Kubuntu diese Aufgabe *besser* meisterte als es Windows je getan hatte. Null Probleme, null Konfiguration – es funktionierte einfach.

Treiber und Updates: So sollte es sein

Als jemand, der viele Computer eingerichtet hat, empfindet Linus das ewige Treiber-Installieren auf Windows als unnötig nervig. Auf Linux mit einem aktuellen Kernel funktioniert praktisch alles sofort – Wi-Fi, Bluetooth, die gesamte Hardware. Dass Microsoft im Jahr 2026 keine vergleichbare Erfahrung bieten kann, ist für ihn unbegreiflich.

Der Unterschied beim Aktualisieren ist noch drastischer. Luke beschreibt den Wechsel von Linux Mint und CachyOS zurück zu Windows Update als „Zeitreise um ein Jahrzehnt in die Vergangenheit“. Auf Linux aktualisiert ein einziger Paketmanager das gesamte System inklusive aller installierten Programme. Die kleine Animation von Pac-Man, der beim Update „Datenpakete frisst“, macht das Ganze sogar *spaßig*. Windows Update hingegen hängt minutenlang bei 99%, und was genau passiert, bleibt unklar.

Ein besonders befriedigender Moment für Luke: Nach großen System-Updates zeigt CachyOS manchmal eine *negative* Größenänderung an – das System wurde kleiner statt größer.

Der Software-Store, den man tatsächlich nutzen *möchte*

Elijah fand überraschend viel Gefallen am integrierten Store von Bazzite. Keine Werbung, keine nervigen Login-Aufforderungen, und in neun von zehn Fällen fand er, was er suchte. Der Kontrast zum Windows Store könnte kaum größer sein – dort muss man sich ständig mit 2FA einloggen, dann nochmal in der heruntergeladenen App, oft mit denselben Credentials. „Warum?“, fragt Luke rhetorisch.

Der Windows-Kontrast: Warum Microsoft das Problem ist

Die positivsten Linux-Erfahrungen kamen oft nicht durch Linux selbst, sondern durch den *Kontrast* zu Windows. Linus beschreibt einen Moment beim WAN Show, als er sich an einen Windows-Laptop setzte: Sofort wurde er bombardiert mit Fragen. Willst du Edge nutzen? Magst du Xbox Gaming?

MÖCHTEST DU EIN ONEDRIVE-ABO?

Sein Vergleich ist bissig: Wenn Microsoft eine Person wäre, wäre es der Typ im Club, bei dem der Barkeeper der Frau am Nebentisch einen Zettel zeigt – „Er akzeptiert kein Nein.“

“ „Über den Monat mit Linux wuchs mein Vertrauen in das System. Im Vergleich dazu ist mein Vertrauen in Windows mittlerweile *zerstört*.“

Diese Beobachtung teilen alle drei Teilnehmer. Die Probleme auf Windows fühlen sich an wie **Probleme by Design** – absichtlich eingebaute Hindernisse und Dark Patterns. Auf Linux hingegen existieren Probleme meist, weil sich *noch niemand genug darüber geärgert hat*, um sie zu beheben. Der Unterschied in der Motivation ist fundamental.

Die Schattenseiten: Wo Linux noch Reibung verursacht ☐☐

Gewohnheiten vs. Unterschiede

Luke kämpfte mit einem scheinbar trivialen Problem: der **mittleren Maustaste**. Er nutzt sie zum Scrollen auf langen Webseiten und zum Drehen der Kamera in Spielen wie *Baldur's Gate 3*. Auf Linux funktioniert die mittlere Maustaste standardmäßig anders – ein Klick fügt den aktuell ausgewählten Text ein (die sogenannte „Primary Selection“). Eine Eigenheit, die langjährige Linux-Nutzer schätzen, für Windows-Umsteiger aber verwirrend ist.

Das größere Problem dahinter: Wenn man ein unsupported System nutzt – und Proton ist aus Entwicklersicht technisch gesehen genau das –, weiß man bei Fehlern nie, *woran es liegt*. Ist es Linux? Die Distribution? Das Spiel? Die Hardware? Diese Ungewissheit existiert unter Windows schlicht nicht.

Die Suche: Überraschend schlecht

Elijah beklagt, dass die Suchfunktion unter Bazzite „überraschend furchtbar“ war – und das, obwohl er zugibt, dass Windows-Suche noch schlechter ist. Das Problem: Linux macht manchmal Dinge *anders*, nur um anders zu sein. Wenn er „Sleep“ tippt und Enter drückt, um seine Energiespareinstellungen anzupassen, geht sein Computer stattdessen in den Ruhezustand. Eine kleine Sache, aber symptomatisch für größere UX-Entscheidungen.

Die Schwierigkeit dabei: Linux-Distributionen sollen keine Windows-Klone sein – das ist ja gerade der Punkt. Aber wenn sie *zu* anders sind, wird es schwer, Linux ernsthaft Freunden und Familie zu empfehlen, wohl wissend, dass man dann der lebenslange Tech-Support wird.

Das Distro-Dilemma

In jeder Linux-Diskussion finden sich mindestens ein halbes Dutzend Leute, die überzeugt verkünden, dass *ihre* Distribution alle Probleme gelöst hätte – und es sind sechs verschiedene Distributionen. Offensichtlich können nicht alle Recht haben. Diese Fragmentierung macht es Einsteigern schwer, eine fundierte Entscheidung zu treffen.

Display Capture unter Wayland

Für Streamer wie Luke bleibt die Bildschirmaufnahme unter Wayland ein Ärgernis. Jedes Mal, wenn er OBS öffnet, muss er alle Desktop-Capture-Quellen neu konfigurieren – sie merken sich nicht, was sie aufnehmen sollen. Es dauert nur 30 Sekunden, aber es liegt in jener gefährlichen Zone zwischen „zu kurz, um es richtig zu lösen“ und „lang genug, um zu nerven“. Die „Ich werde das nie reparieren“-Zeitspanne, wie Linus es nennt.

Das Anti-Cheat-Problem

Elijahs größte Enttäuschung war **Marathon**. Das Spiel erschien zwei Tage nach Beginn der Challenge und nutzt Kernel-Level-Anti-Cheat, der unter Linux schlicht nicht funktioniert. Das Frustrierende: Proton kann noch so gut sein – wenn Entwickler ihre Spiele *aktiv blockieren*, hilft die beste Kompatibilitätsschicht nichts.

Als Elijah online seinen Frust äußerte, war er schockiert über die Reaktionen. Manche reagierten mit „Copium auf deliriantem Niveau“, andere warfen ihm vor, absichtlich Drama zu machen, um Linux schlecht aussehen zu lassen. Ein klassisches Henne-Ei-Problem: Spieler wechseln nicht zu Linux, wenn ihre Spiele nicht laufen. Entwickler priorisieren Linux nicht, wenn niemand es nutzt. Elijahs Position: Schweigen und so tun, als gäbe es kein Problem, ist *definitiv* nicht die Lösung.

Die Community: Segen und Fluch zugleich

Die Linux-Community ist laut Linus „seltsam“ – im besten und schlechtesten Sinne. **Kollektiv** ist sie großartig. **Individuell** meist auch. Aber die kleinen Cliquen und Stämme, die sich um bestimmte Distributionen oder Philosophien bilden, können toxisch werden. Das Paradoxe: Selbst diese Toxizität kommt oft aus einem guten Ort – dem Wunsch, dass Neulinge eine gute Linux-Erfahrung haben.

Ein Beispiel, das Linus besonders ärgerte: Er vermisst *Windows Hello* – die einfache biometrische Authentifizierung. Als er das erwähnte, bekam er Antworten wie „Du willst kein Gesichts-Login.“ Seine Reaktion: „Das ist nicht deine Entscheidung. Das ist meine Entscheidung.“ Diese Haltung – Nutzern zu sagen, was sie *eigentlich* wollen sollten – beendet persönliche Linux-Experimente schneller als jeder technische Bug.

Ähnlich erging es Elijah, als er sich über nicht funktionierende Spiele beschwerte: Viele schlugen *GeForce Now* als Lösung vor. Seine Antwort war bissig: „Ich versuche, von Microsoft wegzukommen – auch wegen Abo-Services. Und ihr empfiehlt mir einen Abo-Service?“

Die LLM-Revolution in der Problemlösung

Ein überraschend wichtiger Punkt: Alle drei Teilnehmer fanden, dass **KI-Sprachmodelle** die Linux-Problemlösung revolutioniert haben. Statt endlose, oft veraltete Forenposts zu durchsuchen, konnten sie Probleme oft schnell und direkt lösen. Das ist besonders relevant, weil Linux sich so schnell entwickelt – Informationen von vor sechs Monaten können heute völlig irrelevant sein.

Luke nutzte LLMs bewusst als Lernwerkzeug: Er fragte nicht nur nach Lösungen, sondern auch nach Erklärungen. „Was bedeuten diese zwei Zahlen am Ende? Was heißt ‚nofail‘ – was scheitert da nicht? Warum sollte ich wollen, dass es scheitert?“

Elijah gibt zu, dass er zunehmend LLMs gegenüber menschlicher Hilfe bevorzugte. Der Grund ist ernüchternd: Er saß an seinem Computer, hatte Spaß, musste etwas nachschlagen – und landete auf einem Reddit-Thread mit 400 Kommentaren, in denen sich Leute an die Gurgel gingen. „Ich hatte gerade eine gute Zeit. Was passiert hier?“

“ „Ich rede mit LLMs, weil Menschen schlimmer sind.“

Ein Satz, der halb als Witz gemeint ist, aber einen wahren Kern hat. Die Informationen im Internet sind heute entweder auf Discord zentralisiert (praktisch unsuchbar) oder auf Reddit (ein rauer Ort).

Die finalen Entscheidungen ☐☐

Elijah: Wechsel zu CachyOS mit Windows-Fallback

Elijah bleibt bei Linux – allerdings nicht bei Bazzite. Das immutable Betriebssystem erwies sich letztlich als zu einschränkend. Er wechselt zu **CachyOS** als primäres System, behält aber Windows als Dual-Boot-Option für Spiele, die unter Linux nicht laufen (wie Marathon), und für Videobearbeitung.

Seine Hauptmotivation für Linux ist nicht der Spaß am Tüfteln, sondern *Microsoft selbst*. Die ständigen Aufforderungen, die Dark Patterns, das Gefühl, nicht Herr über den eigenen Computer zu sein – all das treibt ihn weg von Windows.

Luke: Volle Überzeugung beim Laptop, gemischte Gefühle am Desktop

Lukes **Laptop mit Linux Mint** ist der größte Erfolg des Experiments. Es gab *keinen einzigen Nachteil* gegenüber Windows. Für seinen einfachen Anwendungsfall – Browser, gelegentlich Dokumente, manchmal *Slay the Spire* im Flugzeug – ist Linux schlicht besser. Er glaubt nicht, dass er jemals zurückwechseln wird.

Am Desktop nutzt er eine Dual-Boot-Lösung, bei der Linux und Windows jeweils eigene SSDs bekommen haben. Die 1-TB-SSD, die ihm für die Challenge zur Verfügung gestellt wurde, bleibt dauerhaft im System – „das ist die Bezahlung für den letzten Monat“, scherzt er.

Linus: „Linux ist bereit – und bald bin ich es auch“

Linus' Fazit ist das differenzierteste. Er war **überrascht, wie gut alles funktionierte** – so sehr, dass er seine Linux-Installation nach 30 Tagen gar nicht erst entfernte und das Experiment einfach weiterlaufen ließ.

Für Gamer, die bereit sind, sich auf das Linux-Ökosystem einzulassen, war es nie einfacher. Die Erfahrung ist „konsolenähnlich“ – und das meint er positiv. Man startet mit der Plattform, die man hat, schaut, was es zu spielen gibt, und findet reichlich Auswahl.

Aber: Als Reviewer muss Linus ständig Windows-native Hardware und Software testen. Er kann nicht einfach hoffen, dass irgendeine Third-Party-App mit einer brandneuen Logitech-Maus funktioniert – er muss die offizielle Software nutzen, um fair bewerten zu können. Für ihn ist Windows beruflich oft unvermeidbar.

Sein Plan: Zunächst in der **Windows-Debloating-Community** nach einer Lösung suchen, die Windows erträglich macht. Wenn das nicht klappt, wird er einige Monate Distro-Hopping betreiben und sich dann auf Linux festlegen. Seine Hoffnung: Bis dahin ist Valves **SteamOS** auch für Nvidia-Grafikkarten verfügbar. In seinem Heimkino läuft bereits SteamOS, und er ist davon überzeugt – es sei die „konsolenähnlichste aller Gaming-Erfahrungen auf dem PC.“

Was er definitiv *nicht* will: Zurück zu „Vanilla Windows“. Die Ruhe der letzten Monate – kein einziges Popup, kein einziger Nag-Screen – war zu erfrischend, um sie aufzugeben.

Das größere Bild: Vier Jahre, vier Jahrzehnte Fortschritt

Der vielleicht beeindruckendste Aspekt ist der Vergleich zur ersten Linux-Challenge vor fast fünf Jahren. Die drei sind sich einig: In dieser Zeit hat Linux **Fortschritte gemacht, die sich wie vier**

Jahrzehnte anfühlen. Die Unterschiede zwischen damals und heute sind wie Tag und Nacht.

Das „Jahr des Linux-Desktops“ – ein jahrzehntealter Running Gag in der Tech-Community – scheint näher als je zuvor. Nicht weil Linux perfekt geworden ist, sondern weil Windows aktiv schlechter wird, während Linux aktiv besser wird. Irgendwann werden sich diese beiden Kurven kreuzen. Für manche Nutzer ist dieser Punkt bereits erreicht. Für andere wird er noch kommen. Und darin liegt keine Schande – es ist einfach eine Frage der individuellen Anforderungen und Kompromissbereitschaft.

Fazit: Wettbewerb wirkt ☐

Die wichtigste Erkenntnis dieser Challenge ist nicht, welche Distribution die beste ist oder ob Linux „bereit“ ist. Es ist die Bestätigung, dass *Wettbewerb funktioniert*. Microsoft hatte jahrelang keinen echten Konkurrenten im Consumer-Desktop-Bereich und wurde entsprechend nachlässig – oder schlimmer, *aggressiv* gegenüber den eigenen Nutzern.

Linux, angetrieben von Valves Investitionen in Proton und Steam Deck, hat sich von einer Nischenoption für Enthusiasten zu einer *echten Alternative* entwickelt. Ob man wechselt oder nicht – allein die Existenz dieser Option zwingt Microsoft, besser zu werden. Und das ist gut für *alle* – auch für die, die bei Windows bleiben.

Der Umstieg von Windows auf Linux: Eine realistische Einschätzung [von Claude Opus 4.5] ☐☐

Die Frage, ob man *wirklich* von Windows auf Linux wechseln kann, lässt sich nicht pauschal beantworten – sie hängt fundamental davon ab, **welche Software du täglich brauchst**. Lass mich die verschiedenen Branchen und Use-Cases durchgehen und eine ehrliche Einschätzung geben.

Die zentrale Erkenntnis

Linux hat sich in den letzten Jahren *massiv* verbessert – das zeigt auch das Experiment von Linus Tech Tips, bei dem alle drei Tester am Ende überrascht waren, wie alltagstauglich das System geworden ist. Dennoch gibt es Bereiche, in denen Linux glänzt, und andere, in denen es nach wie vor **erhebliche Kompromisse** erfordert.

Coding & Softwareentwicklung ☐

Fazit: Hervorragend geeignet – oft sogar besser als Windows

Hier ist Linux nicht nur eine Alternative, sondern für viele Entwickler die *bevorzugte* Plattform:

- **Native Unterstützung** für praktisch alle Programmiersprachen, Compiler und Build-Tools
- **Package Manager** wie `apt`, `dnf` oder `pacman` machen die Installation von Entwicklungsumgebungen trivial
- **Docker und Container** laufen nativ und performanter als unter Windows
- **SSH, Git und Terminal-Workflows** fühlen sich „zu Hause“ an

- IDEs wie **VS Code**, **JetBrains-Produkte** (IntelliJ, PyCharm, WebStorm etc.) und **Neovim** laufen einwandfrei

Selbst Microsoft hat mit dem Windows Subsystem for Linux (WSL) praktisch eingestanden, dass Linux für Entwickler oft die bessere Umgebung bietet. Wenn du primär programmierst, ist Linux eine exzellente Wahl.

Gaming 🎮

Fazit: Überraschend gut - aber mit Einschränkungen

Das ist der Bereich, der sich in den letzten Jahren am dramatischsten verbessert hat, hauptsächlich dank **Valve und Proton**:

- **Steam Deck** hat Linux-Gaming salonfähig gemacht – die meisten Steam-Spiele laufen via Proton
- Laut ProtonDB sind mittlerweile **über 70% der Top-1000-Steam-Spiele** spielbar oder besser
- **Native Linux-Ports** existieren für viele Indie-Games und einige AAA-Titel
- **Lutris** und **Heroic Games Launcher** ermöglichen auch Epic, GOG und andere Stores

Die Einschränkungen:

- **Anti-Cheat-Software** bleibt das größte Problem – Spiele mit Easy Anti-Cheat oder BattlEye funktionieren oft nicht (obwohl sich das langsam bessert)
- **Kompetitive Multiplayer-Titel** wie Valorant, Fortnite oder PUBG sind teilweise gar nicht spielbar
- **Day-One-Kompatibilität** ist nicht garantiert – manchmal muss man auf Proton-Updates warten
- Performance kann schwanken – mal besser, mal schlechter als unter Windows

Meine Einschätzung: Für Singleplayer-Enthusiasten und Steam-Nutzer ist Linux mittlerweile absolut praktikabel. Für kompetitive Online-Gamer bleibt Windows oft die sicherere Wahl.

Adobe Creative Cloud ☐

Fazit: Der größte Dealbreaker für viele Kreative

Hier muss ich leider sehr direkt sein: **Adobe unterstützt Linux nicht und hat keine Pläne, das zu ändern.** Das betrifft:

- Photoshop
- Illustrator
- InDesign
- Premiere Pro
- After Effects
- Lightroom
- Die gesamte Creative Cloud

Die Optionen sind begrenzt:

1. **Wine/Proton:** Photoshop-Versionen lassen sich teilweise zum Laufen bringen, aber es ist *instabil, aufwändig* und *keine professionelle Lösung*
2. **Virtuelle Maschine:** Möglich, aber mit Performance-Einbußen und Lizenzfragen
3. **Dual-Boot:** Die pragmatischste Lösung – Linux für alles außer Adobe

Die Linux-Alternativen:

Adobe-Tool	Linux-Alternative	Ehrliche Einschätzung
Photoshop	GIMP, Krita	Funktional, aber andere Workflows – kein 1:1-Ersatz
Illustrator	Inkscape	Solide für viele Aufgaben, aber weniger ausgereift
InDesign	Scribus	Für professionelles Publishing oft unzureichend
Lightroom	Darktable, RawTherapee	Tatsächlich sehr gut! Für Fotografen eine echte Option
Premiere	DaVinci Resolve, Kdenlive	Siehe Video-Sektion unten
After Effects	Natron, Blender	Kein echter Ersatz für Motion Graphics

Meine Einschätzung: Wenn dein Workflow auf Adobe aufgebaut ist und du mit Kunden oder Teams arbeitest, die Adobe-Dateien erwarten, ist ein vollständiger Linux-Umstieg **nicht realistisch**. Dual-Boot oder eine Windows-VM sind dann die einzigen praktikablen Optionen.

Microsoft Office

Fazit: Machbar mit Kompromissen

Office ist weniger problematisch als Adobe, aber immer noch ein Stolperstein:

Die Optionen:

1. **Microsoft 365 im Browser** – Funktioniert vollständig, benötigt aber permanente Internetverbindung
2. **LibreOffice** – Die beste native Alternative:
 - Writer, Calc und Impress sind ausgereift
 - Kompatibilität mit .docx/.xlsx/.pptx ist *gut, aber nicht perfekt*
 - Komplexe Formatierungen, Makros und spezielle Schriftarten können Probleme machen
3. **OnlyOffice** – Bessere Microsoft-Kompatibilität als LibreOffice, aber weniger Features
4. **WPS Office** – Sehr Microsoft-ähnlich, aber proprietär und mit Datenschutzbedenken

Meine Einschätzung: Für den **persönlichen Gebrauch** und einfache Dokumente ist LibreOffice absolut ausreichend. Für **Unternehmensumgebungen** mit strengen Formatvorgaben oder intensiver Excel-Nutzung (Makros, Power Query, komplexe Pivot-Tabellen) kann es problematisch werden. Die Web-Version von Microsoft 365 ist oft der beste Kompromiss.

Audio-Produktion

Fazit: Nische, aber mit echten Möglichkeiten

Die Audio-Situation unter Linux ist *kompliziert*:

Was funktioniert:

- **Ardour** – Eine vollwertige DAW, die sich hinter Pro Tools nicht verstecken muss
- **Reaper** – Läuft nativ auf Linux und ist eine der beliebtesten DAWs überhaupt
- **Bitwig Studio** – Native Linux-Unterstützung, modernes Design, sehr beliebt bei Electronic-Producern
- **LMMS, Audacity, Hydrogen** – Gute Open-Source-Optionen
- **PipeWire** – Das neue Audio-Subsystem löst viele der historischen Linux-Audio-Probleme

Die Herausforderungen:

- **VST-Plugins:** Viele laufen nicht oder nur über Wine-Bridges (yabridge), was Stabilität kostet
- **Pro Tools, Logic, Ableton, FL Studio:** Keine native Unterstützung
- **Hardware-Treiber:** Einige Audio-Interfaces haben keine oder schlechte Linux-Treiber

Meine Einschätzung: Wenn du bereit bist, dich auf **Reaper, Bitwig oder Ardour** einzulassen und mit Linux-nativen Plugins zu arbeiten, ist professionelle Audio-Produktion möglich. Wenn dein Workflow auf spezifische Windows/Mac-DAWs oder Plugin-Sammlungen aufgebaut ist, wird es schwierig.

Video-Produktion

Fazit: Der Lichtblick - DaVinci Resolve

Hier gibt es tatsächlich eine **vollwertige professionelle Lösung**:

DaVinci Resolve von Blackmagic Design läuft nativ auf Linux und bietet:

- Professionelles Color Grading (Hollywood-Standard)
- Videoschnitt
- Visual Effects (Fusion)
- Audio-Postproduktion (Fairlight)
- Die kostenlose Version ist bereits extrem leistungsfähig

Weitere Optionen:

- **Kdenlive** – Solider Open-Source-Editor, gut für einfachere Projekte
- **Shotcut** – Einsteigerfreundlich
- **OpenShot** – Einfach, aber begrenzt

Die Einschränkungen:

- DaVinci Resolve auf Linux hat keine H.264/H.265-Hardware-Beschleunigung (AMD/Intel GPUs)
- Für optimale Performance brauchst du eine **NVIDIA-Grafikkarte**
- After Effects hat keinen echten Ersatz für komplexe Motion Graphics

Meine Einschätzung: Für **Videoschnitt und Color Grading** ist Linux dank DaVinci Resolve eine vollwertige professionelle Plattform. Für Motion Graphics und VFX-Workflows, die auf After Effects aufbauen, bleibt eine Lücke.

3D-Software & VFX

Fazit: Überraschend stark

Die 3D-Branche ist tatsächlich einer der Bereiche, in denen Linux traditionell gut unterstützt wird:

Native Linux-Unterstützung:

- **Blender** – Vollständig kostenlos, professionell, läuft fantastisch auf Linux
- **Houdini** – Industrie-Standard für VFX, läuft nativ
- **Maya** – Offizielle Linux-Version verfügbar

- **Nuke** – Compositing-Standard, läuft nativ
- **Substance Painter/Designer** – Haben Linux-Versionen (wenn auch manchmal verzögert)

Was fehlt:

- **Cinema 4D** – Kein Linux-Support
- **3ds Max** – Windows-exklusiv
- **ZBrush** – Nur Windows/Mac

Meine Einschätzung: Wenn dein 3D-Workflow auf **Blender, Houdini oder Maya** basiert, ist Linux eine exzellente Wahl – viele VFX-Studios nutzen Linux als primäres Betriebssystem. Für Cinema 4D- oder 3ds Max-Nutzer sieht es leider anders aus.

Mein ehrliches Gesamtfazit

flowchart TD

```
A["Du willst auf\nLinux umsteigen"] --> B{"Welche Software\nbrauchst du primär?"}
```

```
B --> C["Coding, Server,\nWebentwicklung"]
```

```
B --> D["Adobe Creative Cloud"]
```

```
B --> E["Gaming"]
```

```
B --> F["3D mit Blender,\nMaya, Houdini"]
```

```
B --> G["Video mit\nDaVinci Resolve"]
```

```
B --> H["Office-Dokumente"]
```

```
C --> C1["Vollständiger\nUmstieg möglich"]
```

```
D --> D1["Dual-Boot oder\nVM empfohlen"]
```

```
E --> E1["Machbar, aber\nrecherchiere deine Spiele"]
```

```
F --> F1["Vollständiger\nUmstieg möglich"]
```

```
G --> G1["Vollständiger\nUmstieg möglich"]
```

```
H --> H1["LibreOffice oder\nWeb-Apps nutzen"]
```

```
style C1 fill:#90EE90,color:#000000
```

```
style D1 fill:#FFB6C1,color:#000000
```

```
style E1 fill:#FFFFE0,color:#000000
```

```
style F1 fill:#90EE90,color:#000000
```

```
style G1 fill:#90EE90,color:#000000
```

```
style H1 fill:#FFFFE0,color:#000000
```

Die Wahrheit ist: Ein *vollständiger* Umstieg ist nur für bestimmte Nutzergruppen realistisch – primär Entwickler, 3D-Artists mit Blender/Maya-Workflow und Videoeditor mit DaVinci Resolve.

Für die meisten anderen empfehle ich einen **pragmatischen Ansatz**:

1. **Dual-Boot einrichten** – Linux als Haupt-System, Windows für die wenigen Programme, die es brauchen
2. **Schrittweise umsteigen** – Erst einzelne Workflows auf Linux-Tools umstellen und testen
3. **Realistische Erwartungen haben** – Linux ist anders, nicht nur „kostenloses Windows“

Das Experiment von Linus Tech Tips zeigt: Linux ist 2026 so alltagstauglich wie nie zuvor. Aber „alltagstauglich“ bedeutet nicht „universell“. Die Frage ist nicht, ob Linux *gut genug* ist – die Frage ist, ob **deine spezifischen Tools** unterstützt werden. ☐☐