

# Steam Deck

Všichni na palubu parního stroje budoucnosti!

Recenze ■ Karel Boháček

Je po půlnoci, všude kolem je tma, venku zuří letní bouřka a jen já nespím. Mám důležitější věci na práci – jsem na cestě z jižní Kalifornie do Oregonu v obřím kamionu, který převáží nová auta do tamějšího autosalonu. Ne, nezměnil jsem kariéru, ani si neplním položky z bucket listu. Před hodinou a půl jsem zjistil, že moje oblíbená hra American Truck Simulator podporuje Steam Deck, a musel jsem to vyzkoušet. Původně jsem se už chystal do postele, ale nedalo mi to. Podobný scénář se za poslední dva týdny opakuje už poněkolkráté, jen s jinou hrou. „Pár minut času mám, tak se ještě zkusím dostat dál,“ říkám si vždycky na začátku nočního hraní, které obvykle končí pozdě v noci. Už jsem opět dohrál Portal (zase mi lhali s tím dortem), v Half-Life 2, který hraju znovu po 17 letech, mě čeká cesta přes Ravenholm, což ve mně vzbuzuje hrůzné vzpomínky, a Zemi od invaze z pekla v Doom Eternal taky nikdo jiný nezachrání.





když to tak z úvodu nevypadá, už nemám ani zdaleka tolik času na hraní jako dřív. Vlastně se občas ke hraní během celé-

ho měsíce vůbec nedostanu a nadupané herní PC používám pouze během dne k práci. Jak je tedy možné, že mám teď rozehraných asi 10 her naráz? Odpovědí je Steam Deck. Když jsem o tomto zařízení během posledních tří týdnů, co ho doma mám, říkal lidem ve svém okolí (a podotýkám, že jsem o tom mluvil jen s těmi, které zajímají videohry), nastávala celá škála odpovědí od „Ty máš Steam Deck? Kterou máš verzi? Kdy jsi ho objednal? Kolik ti tam jede her?“ až po „Co to je?“ Ti, kteří se o téma her zajímají aktivně, věděli, ale naopak pokud si někdo jen tak zahraje doma na PlayStationu jednu ze svých tří her, které si koupil, když se o nové konzoli všude mluvilo, obvykle netušil, o čem je řeč.

### HRA JE V PLNÉM PROUDU

Steam Deck je teď v podobném postavení, ve kterém byl iPhone v roce 2007 a 2008. Zatímco nadšenci vědí, širší veřejnost ho ještě nezná. Deck dokonce vstupuje na trh v podobné pozici, jako když se mezi mobilními telefony objevil první telefon s logem nakousnutého jablka. Nejde o novou kategorii, protože přenosná herní zařízení se na trhu objevují už více než 30

let – od prvního GameBoye přes všechny jeho generace, Nintendo DS a 3DS, PSP a PlayStation Vita až po dnešní Nintendo Switch. Uspěť na tomto poli, kde dlouhá léta kraluje Nintendo, není vůbec jednoduché, jak se přesvědčilo i Sony, které sice zaznamenalo s přenosnými PlayStationy dočasný úspěch, ale kvůli nedostatku nových titulů a nástupu her na mobilech nezvládlo udržet prodeje, a tak model Vita nakonec skončil a nástupce jsme se už nedočkali.

Přinést na trh v současné situaci přenosné herní zařízení není vůbec jednoduché, protože případný vyzyvatel nejde do boje proti jednomu hlavnímu soupeři, ale ocitne se hned mezi třemi silnými hráči. Na jedné straně je již zmiňované Nintendo. Japonská firma jede na vlně nostalgie, což zdatně podporuje kvalitou vydávaných her. Mario, Luigi, Pokémoni a Zelda s Linkem prostě táhnou, a tak k malým obrazovkám zvládají dostat už několikátou generaci hráčů, kteří je posílají na další a další dobrodružství. Je až neuvěřitelné, jak se dá několik témat recyklovat znovu a znovu, navíc v rámci jakéhosi uzavřeného ekosystému, protože Nintendo si tradičně vyvíjí hry jen pro své vlastní konzole. Pokud tedy chcete chytit všechny pokemony nebo zachránit nějakou tu princeznu (ať už Peach nebo Zeldu), musíte si koupit hardware od Nintenda. Konzole Switch je (s výjimkou verze Lite) možné



připojit přes dokovací stanici také k TV, což přidává na její užitné hodnotě. Jejich hry jsou pověstné také tím, jak si drží cenu po celou dobu prodeje konzole, takže sehnat hlavní tituly s cenou pod tisíc Kč je téměř nemožné.

V druhém zápasnickém rohu jsou notebooky a laptopy všeho druhu, které za posledních 20 let postupně nabraly na výkonu i výdrž baterie, a naopak se jim podařilo shodit na hmotnosti, takže je možné hrát nejnovější tituly na cestách a necítit se při tom, jako když táhnete skutečný inventář plný středověkých zbraní. Hry můžete koupit odkudkoli a jsou velmi levné, aby byly schopny konkurovat nabídce softwarových pirátů, ale počáteční investice do hardware je vyšší než u konzolí a přenosnost je omezená. Přece jen musíte notebook vždy umístit ideálně na nějaký stůl, aby mohly ventilátory správně chladit. Nutností je buď připojit myš, nebo herní ovladač, což dodatečně omezuje mobilitu a možnosti kde hrát.

Ale tohle není tradiční zápas, kde proti sobě stojí dvě strany. Ještě jsou tady chytré telefony s téměř nekonečnou zásobou her, které jsou často zdarma (přejděme teď, že obsahují nucení do dodatečných nákupů přímo v aplikaci). Telefon máte navíc vždy při sobě, takže je možné hrát při každé cestě autobusem nebo tramvají, při každém čekání na úřadě

nebo u doktora, kdykoli a kdekoli. Jenže hry, které jsou v nabídce, jsou velmi omezené. Na telefonech máte mnohem menší obrazovku, připojení k TV nedává smysl a ovládání přes dotykový displej je méně přesné. Hry navíc nemohou zabírat příliš mnoho místa v telefonu, kde je kapacita úložiště omezená. Podobné je to i s hardwarovými nároky – hry musí fungovat na co největším počtu zařízení, tedy na těch nových i starých, výkonných i slabších. Vývojář může sice udělat hru pouze pro nejnovější telefony s nejvýkonnějším hardwarem, ale baterie telefonů s malou kapacitou pak zase nezvládnou podporovat dlouhé hraní. A samozřejmě není nic horšího než vybitý telefon. Dalo by se říct, že jde o úplně jinou kategorii hraní než na konzolích a PC, protože ačkoli mohou hry poskytovat stejné množství zábavy, nejde o přímou konkurenci kvůli velkému množství odlišností.

### PŘIPOJIL SE NOVÝ HRÁČ

Snažit se přijít se svým vlastním zařízením do této probíhající bitvy se může zdát jako šílenost, ale jak jsem už na začátku nastínil, ve firmě Valve, která za Steam Deckem stojí, věří, že našli recept, jak se na trhu přenosného herního hardware prosadit. Valve rozhodně není žádný startup, který to bude zkoušet čistě inovacemi na poli hardware.

Tvůrce herních hitů, jako jsou Half-Life, Portal, Counter-Strike nebo Dota, je zároveň vlastníkem největší a neznámější digitální platformy pro prodej a hraní her – Steam. Nemusíte být analytik, abyste vám bylo jasné, že právě o Steam se bude, jak název napovídá, Steam Deck opírat nejvíce. Jsem přesvědčený, že bez obrovského softwarového zázemí se podobné zařízení v dnešní době ani udělat nedá. Z tohoto pohledu není na trhu nikdo, kdo by měl větší šanci na úspěch. Steam v současnosti obsahuje přes 50 tisíc herních titulů od těch největších a neznámějších, až po hry od malých indie vývojářů. Steam není nepodobný App Store od Apple v tom, že svou hru zde může prodávat úplně každý a za malý poplatek provozovateli z každého prodeje nic nestojí v cestě vašemu úspěchu.

Abyste bylo možné tuto obří databázi her využít, bylo nutné, aby Steam Deck bylo prostě PC. Musí to být počítač, jako je běžné herní PC ve smyslu archi-

karet – zejména v případech, kdy se vše nachází na jednom chipu. S nižším počtem nanometrů u použitých transistorů v chipech se daří zvyšovat výkon, ale také účinnost, což spolu přináší méně produkovaného tepla a menší nároky na kapacitu baterií, což je pro přenosná zařízení ideální. Narozdíl od Apple však jde AMD cestou vylepšování architektury x86. To jednoduše řečeno znamená, že jde stále o stejnou architekturu, na které jsou založena herní PC, a to je právě důvod, proč Valve zvolil, že jako srdce uvnitř Steam Decku bude chip AMD Aerie, což je procesor se 4 jádry a 8 vlákny založený na architektuře Zen2 a vybavený grafickou jednotkou RDNA 2, vyvinutý speciálně pro Steam Deck. To vše je doplněno 16 GB operační pamětí RAM, což je současný „sweet spot“ pro hraní her. Napájení pak zajišťuje 40 Wh baterie. Steam Deck se prodává ve 3 verzích lišících se zejména kapacitou nabízeného vnitřního úložiště. Nejlevnější

Steam Deck je ovšem stále mnohem větší než Nintendo Switch, které by se téměř celé vešlo pod prostor pod displejem mezi „gamepadovými okraji“.

tektury, jen zabalené do mnohem menšího balení. A to je ta největší překážka. Není náhodou, že herní PC jsou stále ty velké bedny, které vévodí celému stolu. Firmy vyrábějící herní hardware to nedělají jen ze zvyku nebo z lenosti. Výkonný hardware vyžaduje velké množství elektrického příkonu a zároveň produkuje velké množství tepla, které je nutné co nejúčinněji odvádět, což prostě vyžaduje velké množství prostoru. Můžete namítat, že Mac Studio je dle informací Apple výkonnější, než nejlepší herní PC, ale to je skutečně pouze dle informací Apple. Nová architektura chipů Apple Silicon má spoustu předností a chip M1 Ultra nabízí opravdu velký výkon pro spoustu různých použití, ale bohužel to neplatí pro herní výkon (alespoň ne tak, jak se nás Apple snažil během keynote přesvědčit). Jak jsme už nakousli v odstavci věnujícím se herním notebookům, fyzikální zákony jsou neúprosné i u větších strojů a přenosná herní PC se musí pohybovat v limitech toho, aby co nejvíce her bylo hratelných a zároveň aby nebyl celý systém příliš velký nebo příliš horký k používání.

Z tohoto důvodu zvolil Valve pro Steam Deck vlastní chip od AMD, které se v posledních letech podobně jako Apple velmi snaží (a nutno podotknout že také úspěšně) posouvat hranice toho, co je možné u moderních procesorů a grafických

model obsahuje 64 GB úložiště typu eMMC PCIe Gen 2. Vyšší dva modely jsou pak vybaveny rychlejšími úložišti typu NVMe s kapacitou 256 GB, resp 512 GB. Kapacita je však u všech modelů rozšiřitelná pomocí microSD karet, takže nic nebrání tomu, abyste i do nejnižšího modelu přidali klidně 1 TB navíc. Z testů to navíc vypadá, že v případě použití kvalitních microSDXC karet není ani příliš patrný rozdíl v rychlosti čtení oproti vnitřnímu úložišti.

Teď už ale k vnějšímu hardware. Co každého upoutá na první pohled, je velikost zařízení, které je rozhodně větší, než jsem očekával. Zároveň to však není tak velký šok, jako když jsem před lety viděl první chytré telefony s úhlopříčkou displeje přes 5". Steam Deck je ovšem stále mnohem větší než Nintendo Switch, které by se téměř celé vešlo pod prostor pod displejem mezi „gamepadovými okraji“. Steam Deck má stejně jako nejnovější Switch (verze OLED) displej o velikosti 7" a stejná je i obnovovací frekvence displeje 60 Hz, ale liší se poměrem stran, kdy Deck má 16:10 a rozlišení 1280 × 800, zatímco displej na Switchi je 16:9 s rozlišením 1280 × 720. Rozdíl je i v tom, že Switch má v nejnovější verzi právě displej OLED, Steam Deck se spokojil s panelem IPS, jako mají starší verze konzole od Nintendo (ty mají navíc menší displej o velikosti 6,2"). IPS na Steam Decku je v rámci této technologie na velmi



dobré úrovní a působí mnohem lepším dojmem než IPS právě na běžné verzi Nintendo Switch. Nejvyšší model Steam Decku s kapacitou 512 GB je navíc vybaven lepším typem krycího skla, které by mělo minimalizovat odlesky, což se může hodit zejména, pokud plánujete používat zařízení často venku.

Na celém Steam Decku najdete dostatečné množství tlačítek k ovládní všeho potřebného a jejich rozložení vychází ze zlatého standardu dnešních herních ovladačů. Máte zde tedy 4 směrová tlačítka na klasickém „křížku“, dva poziční joystickové kloboučky a 4 tlačítka na přední straně, kde Valve naštěstí nevymýšlel oproti Nintendo, Sony a Microsoftu další způsob pojmenování nebo rozložení tlačítek (schválně si zkuste z paměti říct, kde je na ovladačích ke Switchi, PlayStationu a Xboxu umístěné tlačítko X) a prostě přejal rozložení z Xboxu. Stejně jako na herních ovladačích jsou pak v horních rozích na každé straně dvě tlačítka na pozici pro ukazováček, z nichž spodní funguje jako spoušť s proměnlivou citlivostí v závislosti na úrovni stisknutí. Na čelní straně jsou ještě dvě další malá tlačítka. Jedno je pro otevření herního menu ze hry. Druhé je pro různé sekundární akce, které otvírají jiné menu, např. mapu, inventář apod. Příjemným bonusem jsou pak dvě tlačítka na každé straně na zádech zařízení, která čekají

na svou příležitost na pozicích určených pro prostředníčky a prsteníčky, resp. prsteníčky a malíčky (v závislosti na hráčově úchopu). Dokonce ani ty joysticky nejsou jen tak obyčejné kloboučky, které známe z konzolí, ale mají na sobě kapacitní vrstvu jako touchpady, takže „ví“, kdy je na nich umístěn hráčův prst. To se dá ve hrách různě využít. Nejlepším příkladem je asi jemné míření ve střílečkách, kdy „nahrubo“ mířím pohybem joysticku, ale pro jemné domíření mohu použít naklánění celého zařízení pomocí vestavěného gyroskopu ve chvíli, kdy mám na pravém joysticku umístěný prst. Řeší to odvěký problém s mířením, se kterým se může setkat sniper, co hraje na herním ovladači. Přiznám se, že před vyzkoušením, jsem k této funkci byl velmi skeptický, ale v realu to funguje nadmíru dobře a využívám to kdykoli mohu.

Výčet tlačítek pak uzavírají tlačítka ovládní hlasitosti, která se nachází na horní straně hned vedle 3,5" sluchátkového jacku a tlačítko pro zapínání a vypínání, tedy spíše uspávání celého zařízení. Nepřehlédnutelné jsou na přední straně dva čtvercové touchpady s haptickou odezvou, které je možné použít jako alternativu k joystickovým kloboučkům nebo směrovým šipkám. Jde o zjevný odkaz herního ovladače Steam Controller, ale jejich přínos je nezpochybnitelný hlavně v případech, kdy musíte

ovládat kurzor. To může nastat buď ve hře, která používá k ovládní kurzor, nebo přímo v operačním systému, pokud se rozhodnete se Steam Deckem trochu experimentovat.

## JE TO MASKOVANÝ TUČŇÁK

Tím se dostáváme k softwarové stránce věci. Ve Valve se rozhodli, že jako systém zvolí SteamOS 3.0, což není nic jiného, než upravená varianta distribuce Arch Linux. Než mi někteří utečete zděšením při zmínce o Linuxu, dočtete alespoň tento odstavec do konce. Rozhodně neplatí, že kvůli použití tohoto operačního systému musíte na Steamu vybírat hry, které jsou určeny pro Linux. SteamOS totiž zajišťuje kompatibilitu s hrami pro Windows pomocí vrstvy Proton, která je neustále rozvíjena a aktualizována. Z pohledu uživatele musím říct, že vše funguje nad očekávání dobře. Hry běží svižně, plynule a nenarazil jsem na jediný problém, který

„Playable“ (tedy hratelné). Mohlo by se zdát, že u takto označených her bude nutné přes vrstvu, kterou zajišťuje samotný SteamOS namapovat do hry jednotlivá tlačítka a chování ovládacích prvků, což je možné využít vždy, tedy i pro netestované tituly. Hratelné tituly jsou však obvykle plně kompatibilní jen s malou výtkou. Typicky jde o špatně čitelný text někde ve hře, což je případ i hry American Truck Simulator, kterou jsem zmiňoval na začátku, nebo například futuristického Cyberpunku 2077. Jde o hry, které byly navrženy pro velké obrazovky, a proto nemohly dosáhnout na perfektní skóre a stát se ověřenými. Přesto je to něco, co při hraní takřka nepocítíte. Když připočtu hratelné hry ze své knihovny k těm ověřeným, jsem najednou na 2/3 celé své knihovny. Asi 20 % her, které vlastním, jsou bohužel označené jako nepodporované. Jde zejména o tituly jako starší real time strategie, nebo hry, které mají vlastní launcher či jsou závislé na tech-

Přímo v systému u všech her je zobrazeno, jakou mají úroveň kompatibility. Tu ověřují zaměstnanci Valve, což při množství titulů znamená, že velké množství her má stále nálepkou „Untested“.

by naznačoval, že hry fungují vlastně v jakém-si emulovaném režimu. Přesto mohou při hraní her nastat větší či menší problémy, a proto Valve ukazuje přímo v systému u všech her, jakou mají úroveň kompatibility. Tu ověřují přímo zaměstnanci Valve, což při množství titulů znamená, že velké množství her má stále nálepkou „Untested“, tedy netestováno. Další dvě úrovně, o které jde především, jsou „Verified“ (ověřeno), což jsou hry upravené pro Steam Deck. Ve hře přímo vidíte správně popsané klávesy, které jsou zmíněny také v tutoriálech i nápovědách, případně je ovládní celé hry upravené pro Steam Deck, jako třeba v případě mé oblíbené hry Shadow Tactics, což je klasická real-time taktická strategie ve stylu Commandos, která se na PC tradičně ovládá převážně myší. Na Steam Decku má přepracované ovládní, které se vám v případě potřeby připomíná na obrazovce. Po pár minutách jste ponořeni do hry a zapomenete na to, že vám někdo podstrčil naprosto odlišné ovládní, než na jaké jste byli zvyklí.

Může se stát, že v závislosti na hrách, které máte nakoupeny a které hrajete, bude jen velmi málo her, které jsou pro Steam Deck ověřené. V mém případě je to asi 40 % her z celkového počtu přesahujícího 50 titulů, co mám v knihovně. Jak jsem však zjistil až po nějaké době, je potřeba se dívat i na kategorii

nologiích, co na Steam Deck nedostanete. Plánoval jsem například, že budu na Steam Decku hrát Batmany z tzv. Arkham Trilogie, ale pouze druhý díl je podporovaný, první a třetí jsou přímo zmíněny jako nekompatibilní. Je to právě kvůli launcheru a tomu, že hra i na Windows vyžaduje instalaci konkrétní verze knihovny DirectX a dokonce .NET Framework. Situace se samozřejmě mění každý den zejména u netestovaných her a není vyloučeno, že nekompatibilní hry budou v budoucnu aktualizovány, aby na Steam Decku fungovaly, ale to už záleží na daných vývojářích.

## HRANÍ JE RADOST

Teď už ale k samotnému hraní her. Ačkoli mám doma výkonné herní PC i Nintendo Switch, našel si Steam Deck v mém workflow (gameflow?) místo. Vlastně si ho spíš vytvořil. Najednou hraju v době, kdy se mi nechce jít si sednout zpět k PC, protože u něj trávím práci celý den, ani se mi nechce brát do ruky Nintendo, protože výběr her pro Switch je velmi odlišný od her na PC, takže na ně nemám vždy náladu. Často jsem se přistihl, že si беру do ruky Steam Deck ve chvílích, kdy bych odevzdaně koukal na něco na Netflixu nebo na YouTube, a raději zkouším další a další hry, které mám v knihovně na Steamu. Hry, ke kterým jsem se na PC třeba



ještě nedostal, nebo jsou staršího data a já jim nechtěl obětovat tu trochu volného času, kterou jsem na hraní vždy měl. V součtu jsem na Steam Decku za měsíc nahrál víc hodin, než na všech zařízeních, která doma mám, za posledního půl roku. Přitom nehraju na úkor jiných činností, protože můžu vzít Deck do ruky kdykoli a kdekoli. Do hraní her se mi vrátila ta radost z doby, kdy člověk s hraním v mládí začínal. Najednou nemám pocit, že bych si na hraní musel hledat čas, kdy nemám další povinnosti a kdy nejsem příliš unavený.

Jistě tomu pomáhá i to, jak bezproblémový Steam Deck při hraní podporovaných her je. Jednoduše otevřete knihovnu, stáhnete, co chcete, a můžete začít hrát. Do mých průměrně velkých rukou padne zařízení naprosto perfektně a myslím, že i lidé

Hardware Steam Decku je otevřený a jde skutečně o běžné PC s Linuxem, nad kterým běží jakási líbivá vrstva, která je označována jako herní mód.

s většíma rukama nebudou mít s pohodlným držením žádný problém. Překvapily mě kvalitní stereo reproduktory, díky nimž často zapomenu připojit sluchátka. U novějších titulů, jako je třeba plně ověřený Elden Ring, je však lepší si sluchátka přece jen nasadit, aby nebyl slyšet zvuk větráčku, který u graficky náročných her dělá, co může, aby všechny vnitřní hardware uchlادil. Ve většině her uvidíte přes 30 fps a často se hodnoty pohybují i kolem maximální hodnoty 60 fps. Ve hrách si můžete kromě počítadla FPS zobrazit úplně všechny parametry, které by vás mohly při hraní zajímat, jako jsou teploty, frekvence, vytížení atd. Mezi těmito parametry samozřejmě patří i zbývající procenta baterie, která občas ubývá rychleji, než by mi bylo příjemné. Přesto je problém vybití Steam Decku dříve než za 2 hodiny. Obvyklé hodnoty jsou někde kolem 4–6 hodin v závislosti na náročnosti hry.

### VÁŠ HARDWARE, VAŠE MOŽNOSTI

Valve zaujal velmi vstřícný postoj k otevřenosti svého hardware a hned vám vysvětlím, co to znamená. Předně chci zmínit, že je Steam Deck skutečně běžné PC s Linuxem, nad kterým běží jakási líbivá vrstva, která je označována jako herní mód. Pokud nechcete, nemusíte nikdy řešit, že se něco odehrává za tímto grafickým rozhraním. V takovém případě

si budete prostě instalovat ověřené nebo hratelné hry a hrát je. Steam Deck se pak tváří skutečně jako jakási přenosná herní konzole. Přes USB-C konektor, který jinak slouží k napájení pomocí přiloženého 45 W adaptéru, se můžete připojit k monitoru či televizi a hrát na velké obrazovce. Tím pak odpadájí veškeré problémy s malým písmem jako například u zmiňovaného Cyberpunku. Steam Deck dokonce při připojení k TV s rozlišením 4K bude v herním módu zobrazovat skutečně 4K, což však není taková výhra, jak by se mohlo zdát, protože hardware Steam Decku není dělaný na to, aby se na něm hrály hry v tak vysokém rozlišení (jinak by i vlastní displej měl vyšší rozlišení, což tak záměrně není). Je však možné přepnout do systémového módu, kdy uvidíte klasickou plochu známou z Linuxu. V tomto módu by mělo být možné upravit rozlišení na TV nebo externím monitoru. Očekává se, že Valve v některé z příštích aktualizací, které vychází opravdu často, přidá možnost volby rozlišení i přímo z herního režimu, aby vše bylo použitelnější pro běžné uživatele, co si nechtějí věci nastavovat manuálně v systému. Při přepnutí do systémového módu však zjistíte, že Steam Deck opravdu není herní konzole, ale prostě PC v nezvyklém balení. Když připojíte klávesnici, myš a monitor, můžete jej používat pro normální práci, protože máte Linux se vším všudy, tedy s adresářovou strukturou, terminálem, webovým prohlížečem, možností doinstalovat aplikace dle libosti atd. Většina lidí to samozřejmě neudělá, ale něco to vypovídá o přístupu Valve, který je tolik odlišný nejen od Apple, ale také od Microsoftu nebo Sony.

Může se také stát, že vaše oblíbená hra na Steamu vůbec není. I to má však řešení. Z řádků výše je asi zřejmé, že Steam Deck rozhodně není obvyklý hardware právě díky přístupu výrobce. Na Steam Deck tak můžete nainstalovat i Windows, Valve dokonce poskytuje vlastní ovladače. Pak není problém si klidně spustit hru z jiné platformy pro digitální hry, jako je třeba Epic Games nebo GOG. Zároveň se postupně objevují jednodušší řešení jako je Heroic Games Launcher, který lze zdarma nainstalovat přes systémový mód do Linuxu na Steam Decku. V něm je pak možné přistupovat ke knihovnám právě z ostatních obchodů s hrami. Dokonce však údajně není ani nutné vždy přepínat do systémového módu, ale lze povolit tento launcher pro herní mód, čímž vše dostává opět nový rozměr, protože odpadají zbytečné kroky před spuštěním her. Tuto funkcionalitu jsem však ještě osobně netestoval, takže nemohu v rámci recenze soudit.

Valve pravděpodobně mohl také udělat Steam Deck o něco kompaktnější, nebo uvnitř vytvořit více

místa pro chlazení, ale rozhodli se v rámci podpory Right to Repair, že to neudělají. Zatímco třeba do chytrých telefonů je čím dál obtížnější se dostat, abyste si případnou vadnou komponentu sami vyměnili, nehledě na to, že je také často nemožné správný náhradní díl sehnat, Steam Deck si můžete prakticky celý opravit sami. Známý web iFixit, který se zaměřuje na návody k opravě a prodej náhradních dílů k elektronice, bude mít stejně jako další prodejci v nabídce originální díly, takže pokud se vám se Steam Deckem něco stane po záruční době, nebude problém si vadnou komponentu vyměnit. Vše je pro to uzpůsobeno, a tak dokud budou náhradní díly k dispozici, má Steam Deck prakticky neomezenou životnost. To samozřejmě nemusí platit z pohledu softwarové podpory, ale vzhledem k tomu, že v době psaní této recenze je na Steamu k dispozici přes 3 500 ověřených nebo hratelných titulů a Valve už pracuje na druhé generaci Steam Decku, myslím, že má Steam Deck našlápnuto změnit herní průmysl k lepšímu.

Pokud si teď říkáte, kde je tedy nějaký ten háček a že to musí být předražené, tak vás zklamám. Steam Deck je k dostání přímo přes obchod Steam a začíná na 419 EUR za 64GB model. Verze s větším úložiskem jsou pak za 549 EUR za 256GB, resp. 679 EUR za 512GB verzi. Součástí balení je vždy 45W nabíječka USB-C, která zvládá toto přenosné PC nabíjet i při plné herní zátěži, a ochranné pouzdro pro přenášení na cestách (nejvyšší model je dodáván s „exkluzivní verzí“ pouzdra). Přece se však jeden problém najde. Pokud už nemáte vytvořenou rezervaci a nečekáte jen na potvrzení od Valve, že se na vás v pořadí dostala řada, asi si Steam Decku jen tak nepořídíte. Sám jsem objednával den a půl po spuštění předobjednávky, což bylo v půlce července 2021. První uživatelé dostali svůj Steam Deck v únoru tohoto roku a můj 256GB model dorazil až na začátku tohoto června. Dobrou zprávou však je, že Valve neustále navyšuje výrobní kapacity, ale vlastně i to, že je o zařízení zájem. Čím víc se jich totiž prodá, tím déle (a lépe) bude Steam Deck podporován všemi zúčastněnými stranami.

A teď už mě omluvte. Bouřka venku skončila, vyložím v American Truck Simulator svůj náklad a pak musím ještě před spaním dát Steam Deck na nabíječku. Rozhodl jsem se totiž, že zítra pro cestu do kanceláře využiju MHD namísto auta. Trvá to podobně dlouho, ale v autě se musím soustředit na řízení, zatímco v MHD můžu dělat jiné věci – řídit nákladák, prozkoumávat futuristické Night City, pokračovat v hledání Ciri, nebo zachraňovat zemi před invazí z pekla. A to je lepší než se soustředit na pražskou dopravní špičku... 