



**FACULTAD DE INGENIERÍA - UNAM**  
**Cómputo Móvil**

**Tarea 2.**

Radiografía de dispositivo “Steam Deck”

**Equipo:**

Solís Espinosa Andrea Vianney  
Soria Aguilar Angel

**Profesor:** Ing.Marduk Pérez de Lara Domínguez

**Grupo:** 03

**Fecha de entrega:** 5 de septiembre 2025

Semestre 2026-1

## Introducción

La Steam Deck es un dispositivo de juego portátil desarrollado por Valve que integra hardware de PC y un sistema operativo propio (SteamOS 3, basado en Linux) para ejecutar títulos de la biblioteca de Steam con una experiencia tipo consola, al mismo tiempo que conserva la flexibilidad de una computadora (Valve, s. f.-a; Warren, 2021). Luego de su revelación en 2021 y su llegada al mercado en 2022, el equipo se consolidó como un referente del segmento "handheld PC" por su propuesta de valor y por el trabajo continuo de compatibilidad mediante Proton (Hollister, 2022; Valve, s. f.-a). Posteriormente, en 2023, Valve introdujo la Steam Deck OLED, mostrando mayor eficiencia y calidad en la pantalla, mejoras en autonomía, Wi-Fi 6E y ergonomía, sin alterar la filosofía de "PC portátil con experiencia de consola" (Valve, s. f.-b; Nystedt, 2023).

Desde una perspectiva industrial, la Steam Deck revitalizó el mercado de PCs portátiles para juegos e impulsó el desarrollo de propuestas competitivas por parte de fabricantes consolidados del sector, lo cual situó a este dispositivo en el centro de un ecosistema emergente donde se confrontan enfoques de sistema operativo y de usabilidad.

En este trabajo elegimos la Steam Deck por su atractivo profesional, ya que constituye un caso ejemplar de convergencia consola-PC operando sobre un ecosistema abierto (SteamOS + Proton), lo que permite analizar compatibilidad, estandarización de usabilidad mediante Deck Verified y diseño centrado en control. Además, su papel como referente del naciente segmento handheld PC y su política de derecho a reparar ofrecen un terreno idóneo para discutir modelo de plataforma, sostenibilidad y gobernanza del software. En conjunto, combina interés técnico como la arquitectura, capas de compatibilidad y eficiencia energética, con relevancia industrial como el crecimiento y formalización del mercado, por lo cual lo consideramos un objeto de estudio pertinente y vigente

En este contexto, la presente investigación analizará al dispositivo como objeto tecnológico: su marca, sistema operativo y características; motivación y objetivos; funcionalidades; público objetivo; relevancia social; competencia; canales de distribución; menciones y controversias; así como un FODA y consideraciones de seguridad e interoperabilidad

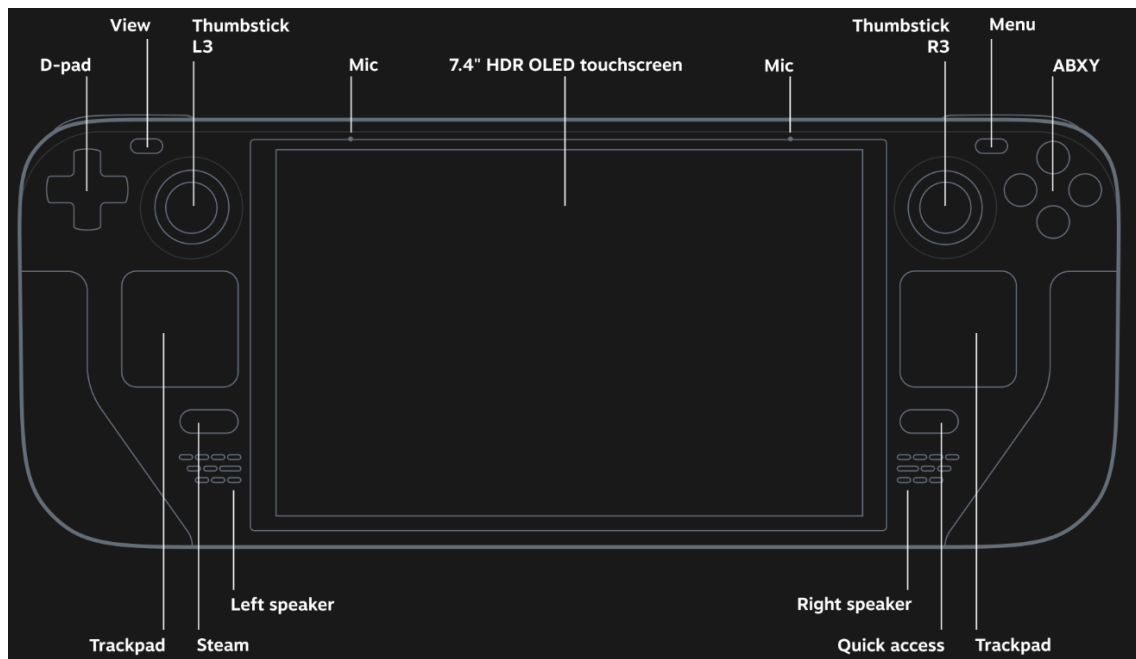
## Desarrollo

El nombre del dispositivo a analizar es “Steam Deck” y su marca es Valve Corporation, empresa responsable de la plataforma Steam. Este equipo se ubica en la categoría de handheld PC al integrar hardware de PC con una experiencia de uso tipo consola; desde su lanzamiento se enfatizó su apertura de “PC completo”, ya que incluía la posibilidad de instalar Windows además de SteamOS (Valve, s. f.-a; Warren, 2021). Este dispositivo se anunció el 15 de julio de 2021, sin embargo, la liberación comercial para quienes tenían reserva inició el 25 de febrero de 2022, marcando el comienzo del envío a clientes en las regiones iniciales. Posteriormente, Valve eliminó el sistema de reservas y abrió la compra directa el 6 de octubre de 2022. Finalmente, la revisión Steam Deck OLED se anunció el 9 de noviembre de 2023 y empezó a enviarse el 16 de noviembre de 2023 (Bloomberg, 2023; The Verge, 2023). Por lo tanto, en términos de versiones desde su liberación, pueden distinguirse dos: Steam Deck (LCD) y Steam Deck OLED; dentro de ellas, se han ofrecido configuraciones de almacenamiento y ediciones limitadas de carácter estético.

Su sistema operativo es SteamOS 3, la cual es una distribución Linux basada en Arch que arranca en Game Mode (interfaz optimizada para mando) que permite alternar al modo escritorio con KDE Plasma para tareas propias de un PC. Esta base Linux se complementa con Proton, que es la capa de compatibilidad de Valve, con el fin de posibilitar la ejecución de títulos de Windows, ampliando así el alcance del catálogo jugable sin abandonar SteamOS. Cabe destacar que Valve no bloquea la instalación de Windows como sistema alternativo cuando el usuario así lo desea (ValveSoftware, s. f.; Warren, 2021).

En cuanto a características generales (modelo OLED, vigente), el Steam Deck integra un APU AMD de 6 nm (CPU Zen 2 4c/8t y GPU RDNA 2 de 8 CUs), 16 GB de LPDDR5 (6400 MT/s), y almacenamiento NVMe SSD de 512 GB o 1 TB, con ranura microSD para expansión. La pantalla es OLED HDR de 7.4” con 1280×800, hasta 90 Hz, 1 000 nits pico (HDR) y >1 000 000:1 de contraste. El esquema de entrada incluye sticks analógicos con toque capacitivo, dos trackpads hápticos de 32.5 mm con presión configurable, giroscopio de 6 ejes y cuatro botones traseros asignables. En conectividad, ofrece Wi-Fi 6E tribanda (2×2 MIMO) y Bluetooth 5.3; el USB-C expone DisplayPort Alt Mode (hasta 8K@60 o 4K@120) y USB 3.2 Gen 2. La batería es de 50 Wh, con estimación oficial de 3–12 h según el contenido. En términos funcionales, el dispositivo incorpora un Game Mode con suspensión/reanudación rápida, el programa Deck

Verified (señalización de compatibilidad), Proton como capa de ejecución de juegos de Windows en Linux, modo escritorio (KDE Plasma) para uso de PC, y acoplamiento por USB-C/DP a monitores y periféricos; además, admite Remote Play, guardados en la nube y reasignación avanzada de controles (Valve, s. f.-a)



**Figura 1.** Esquema general de la Steam Deck. Fuente: Valve. (s. f.-a). *Tech specs — Steam Deck*. Recuperado el 2 de septiembre de 2025, de <https://www.steamdeck.com/en/tech>

La Steam Deck se creó con el objetivo de trasladar la experiencia de un juego de PC a un formato portátil sin abandonar los principios de apertura y control propios del sistema PC. Desde el lanzamiento, directivos y diseñadores de Valve han establecido dos objetivos centrales: (i) reducir las barreras típicas del PC como lo son las actualizaciones, drivers y configuraciones, para ofrecer una experiencia "pick-up-and-play" más cercana a una consola, y (ii) mantener un dispositivo abierto que permita al usuario instalar software y sistemas operativos alternativos, conectar periféricos y utilizarlo como ordenador (Wilde, 2023; Clark, 2021).

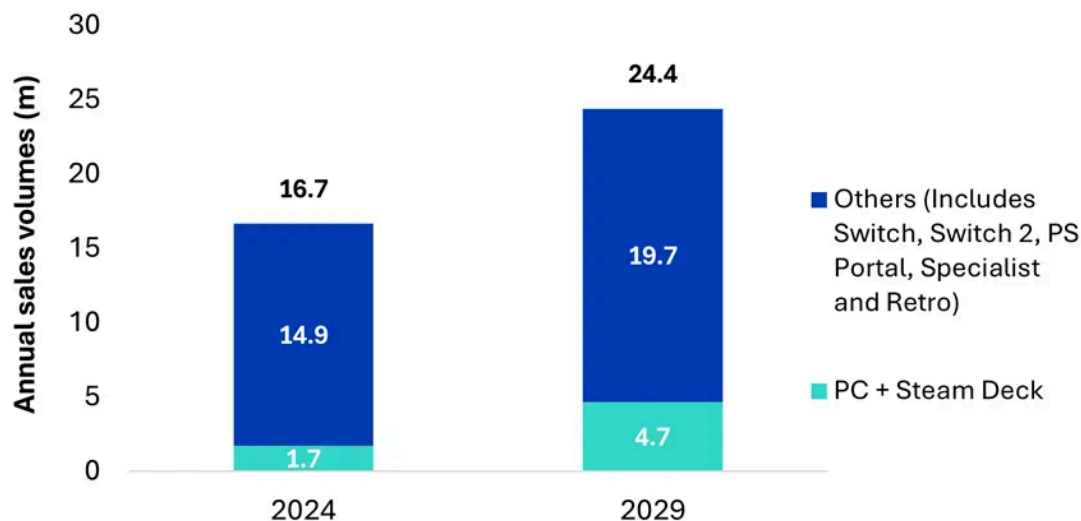
En términos de objetivos operativos, Valve ha señalado que busca “dar a los clientes más formas y lugares para jugar su biblioteca de Steam” y eliminar las fricciones asociadas al PC (Wilde, 2023). Ello explica, por un lado, la inversión continua en software y, por otro, la creación de mecanismos de compatibilidad y señalización como Deck Verified, que informan al usuario

de qué esperar en cada título y orientan la compra y el uso cotidianos (Hollister, 2022; Valve, s. f.). Asimismo, a nivel estratégico-industrial, la compañía declaró que debía ser agresiva en la relación precio-rendimiento para que la propuesta fuese convincente y accesible, aun cuando ello resultara “doloroso” para Valve en términos de margen (Chalk, 2021). El objetivo en este aspecto, era catalizar una nueva categoría de “PCs de mano” y vender “millones de unidades” como prueba de que extender el ecosistema de PC en esa dirección aportaría valor a jugadores y desarrolladores.

Debido a lo anterior, podemos intuir que la industria a la que va dirigida este dispositivo es a la de videojuegos, específicamente al subsegmento de hardware de entretenimiento interactivo “handheld PC” (PCs de juego portátiles). Asimismo, el producto es una extensión de plataforma, es decir, sirve de front-end de hardware para la tienda y el ecosistema Steam, de modo que también se inserta en la economía de plataformas digitales de distribución de contenidos. Valve lo concibe como un vehículo para “ampliar la audiencia” de los juegos de PC y llevar la biblioteca de Steam a más contextos de uso, reforzando el negocio de software/servicios asociado a la plataforma (Wilde, 2023; Valve, s. f.-b). Por ende, el público objetivo inicial corresponde a usuarios de PC/Steam que buscan portabilidad sin abandonar su biblioteca ni la apertura del ecosistema; se trata de un nicho de adopción temprana en crecimiento, catalizado por la categoría handheld PC (Omdia, 2025).

La Steam Deck ha cambiado comportamientos especialmente dentro del mercado, puesto que ha contribuido a institucionalizar la categoría de PCs portátiles de juego y, con ello, a modificar hábitos de consumo, por ejemplo a trasladar juegos de PC “de escritorio” a contextos móviles y de sofá, lo que se refleja en el crecimiento sostenido del nicho: en 2025 se estiman 2.3 millones de unidades vendidas globalmente ( $\uparrow 32\%$  interanual), con proyecciones de 4.7 millones anuales hacia 2029 (Omdia, 2025).

### Global handheld sales volumes by category, 2024 and 2029



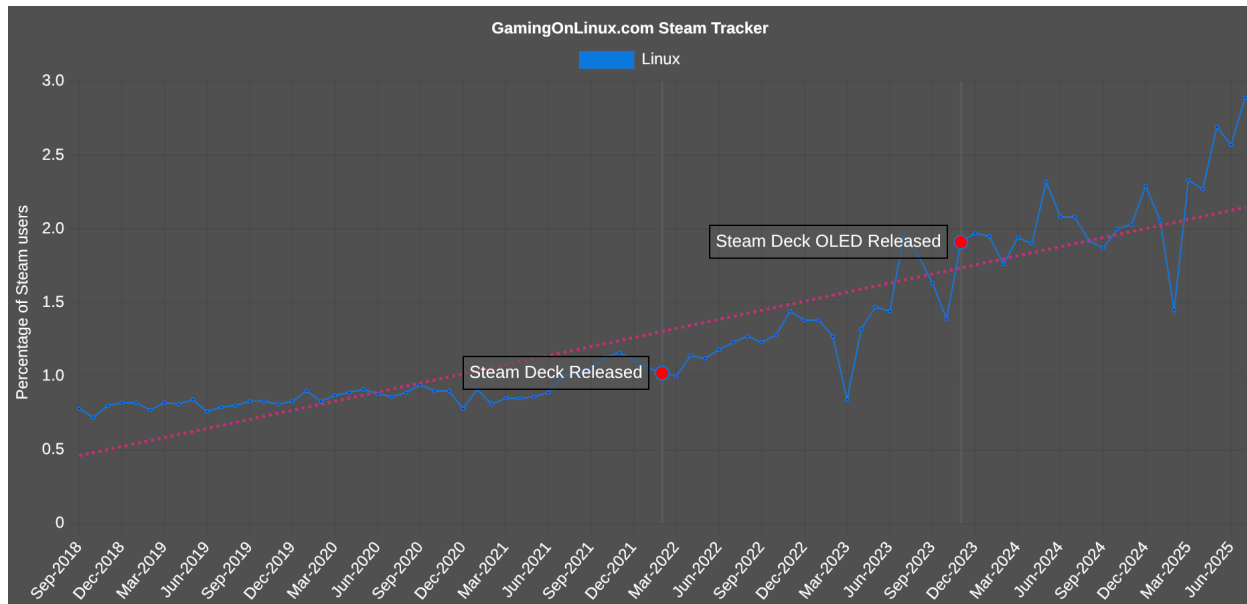
Source: Omdia Games Handhelds Database

© 2025 Omdia

**Figura 2.** Volúmenes anuales de ventas globales de consolas portátiles. Omdia. (2025, 18 de agosto). *2.3 million PC gaming handhelds will be sold in 2025.*

<https://omdia.tech.informa.com/pr/2025/aug/2-point-3-million-pc-gaming-handhelds-will-be-sold-in-2025>

Asimismo, los datos de Steam revelan cambios significativos en las preferencias de sistema operativo, debido a que Linux/SteamOS registró 2.89% de cuota en julio de 2025 (↑0.32 pp) y 2.64% en agosto, múltiples análisis vinculan este crecimiento sostenido con la popularidad de Steam Deck, que ejecuta SteamOS por defecto (GamingOnLinux), ocasionando una normalización del gaming en Linux, anteriormente marginal en el uso cotidiano de PC, con implicaciones directas para el soporte técnico, drivers y estrategias cross-platform.



**Figura 3.** Evolución de la proporción de usuarios de Linux en la Encuesta de Hardware y Software de Steam (2018–2025) GamingOnLinux. (2025, 2 de agosto). *Steam survey for July 2025 shows Linux approaching 3%.* <https://www.gamingonlinux.com/2025/08/steam-survey-for-july-2025-shows-linux-approaching-3/>

Con el fin de dimensionar el alcance del cambio observado, se compararon tres dispositivos afines del segmento *handheld PC*, enfatizando experiencia de usuario, compatibilidad y rendimiento energético.

Dispositivo	SO	Pantalla	Batería	Precio base (USD)
Steam Deck	SteamOS 3 (linux)	7.4" 1280×800	50.0	649
ASUS ROG Ally X	Windows 11	7" 1920×1080, 120 Hz	80.0	799
Lenovo Legion Go	Windows 11	8.8" 2560×1600, 14	49.2	699
MSI Claw 8 AI+	Windows 11	8" 1920×1200, 120	80.0	899-999

Tabla 1. Comparativa de handheld PCs

Con base en la Tabla 1, se observa que los handhelds con Windows 11 prioriza la potencia pico y las pantallas de mayor resolución y frecuencia de actualización, lo que favorece la compatibilidad inmediata con títulos que dependen de sistemas anti-cheat, no obstante, este enfoque suele traducirse en una gestión energética más exigente y en mayor necesidad de ajustes manuales por parte del usuario, en contraste con SteamOS/Deck, ya que éste cuenta con el programa Deck Verified que impone criterios de legibilidad, mapeo de control y navegación sin ratón, con ello, reduce fricción y configuración por parte del usuario, además de que la resolución 800p y la pantalla OLED HDR ayudan a equilibrar calidad de imagen y consumo, por lo que, a igualdad de uso, la “autonomía percibida” suele ser competitiva frente a varios rivales con Windows (Valve, s. f.; Hollister, 2024; Chin, 2024).

De esta comparación podemos concluir que “mejor” en Deck tiende a significar menor fricción y mejor eficiencia con una UX tipo consola; mientras que “mejor” en Windows tiende a significar más fidelidad/Hz y compatibilidad inmediata con ciertos catálogos competitivos. Proton avanza y muchos títulos con anti-cheat ya funcionan en Deck, pero no todos, por lo que esa ventaja de compatibilidad sigue inclinada hacia Windows en algunos juegos.

La tabla anterior muestra diferencias clave entre dispositivos; para profundizar en el posicionamiento estratégico de la Steam Deck, se expone a continuación un FODA general que resume sus fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas:

- Fortalezas: Integra una experiencia tipo consola sobre SteamOS con el programa Deck Verified, que estandariza control, legibilidad y navegación sin ratón, reduciendo la fricción típica del PC portátil (Valve, s. f.). La revisión OLED mejoró pantalla, además de autonomía percibida y ruido térmico sin cambiar la potencia bruta, reforzando la usabilidad “pick-up-and-play” (Hollister, 2023; Valve, s. f.).
- Oportunidades: El nicho handheld PC muestra crecimiento sostenido: 2.3 millones de unidades en 2025 (+32% a/a) y proyección de 4.7 millones en 2029, lo que amplía la base potencial del formato (Omdia, 2025). A la par, la adopción de Linux/SteamOS en Steam creció hasta ~2.9 % en julio de 2025 (luego 2.64 % en agosto), donde el “efecto Deck” es señalado como factor explicativo. Finalmente, hay indicios de interés OEM por SteamOS en handhelds de terceros, lo que podría platformizar el ecosistema más allá del hardware de Valve.



- Debilidades. El rendimiento pico no compite con los handhelds Windows más recientes, y la resolución 800p, a pesar de que es eficiente, es más baja que 1080p/120–144 Hz en rivales. Persisten brechas de compatibilidad en algunos títulos con anti-cheat de nivel kernel; Proton avanza, pero la habilitación depende de editores/proveedores. Para usuarios no familiarizados con Linux, el modo Escritorio puede sumar curva de aprendizaje, aun cuando el Game Mode mitigue esa fricción (Valve, s. f.).
- Amenazas. La competencia Windows presiona con pantallas de mayor resolución/Hz y compatibilidad inmediata con catálogos que dependen de anti-cheat, además de iteraciones de hardware de alta potencia (Hollister, 2024). Además, cambios unilaterales en anti-cheat pueden romper compatibilidad en Linux/SteamOS, afectando percepción y adopción, en caso de que Windows optimice aún más su experiencia en modo handheld, la ventaja de usabilidad de SteamOS podría estrecharse.

En materia de seguridad, la Steam Deck presenta una serie de fortalezas técnicas derivadas de su naturaleza híbrida como PC portátil basado en Linux, ya que el dispositivo se beneficia de un ciclo de actualizaciones frecuentes y de la modularidad del ecosistema libre, lo cual permite parches de vulnerabilidades de manera más ágil que en sistemas cerrados (Valve, s. f.-a). Asimismo, la integración con la cuenta de Steam habilita medidas como Steam Guard y autenticación en dos pasos, incrementando la seguridad en accesos y compras..

No obstante, existen riesgos significativos que derivan de su apertura como PC, entre ellos, el modo Escritorio que permite instalar libremente aplicaciones externas y ejecutar navegadores, emuladores o software no verificado, expone al usuario a malware, phishing y configuraciones inseguras si no se adoptan buenas prácticas (Clark, 2022). De igual forma, la dependencia de Proton introduce posibles vectores de vulnerabilidad en la traducción de APIs, dado que se trata de una capa de compatibilidad que puede no siempre estar endurecida frente a exploits. Finalmente, el carácter portátil y personal del dispositivo lo hace más susceptible a robos físicos o accesos no autorizados si no se configuran contraseñas robustas y cifrado de disco.

Con respecto al precio, éste puede variar dependiendo de su distribución, ya que en algunos países figuran los precios de lista de los modelos vigentes: LCD 256 GB a US \$399, OLED 512 GB a US \$549 y OLED 1TB a US \$649 (Valve, s. f.-a). Mientras que en Asia oriental la

comercialización corre a cargo de KOMODO, que es el distribuidor licenciado por Valve (KOMODO, s. f.). Por otra parte, Valve opera un programa “Valve Certified Refurbished” con un año de garantía, que oferta unidades reacondicionadas con descuentos promocionales respecto al precio de lista.

Asimismo, en mercados sin canal oficial, como México y parte de América Latina, la disponibilidad suele darse por minoristas o terceros, por ejemplo listados en Amazon o marketplaces, a menudo con sobrecostos, por lo cual Valve ha recomendado adquirir el equipo únicamente mediante vías oficiales.

### Menciones y controversias

La Steam Deck ha sido objeto de amplia cobertura y reconocimientos en medios generalistas y especializados, lo cual legitima su propuesta técnica y comercial: TIME la incluyó en su lista de Best Inventions 2021, subrayando su propuesta de llevar la biblioteca de Steam a un formato portátil sin renunciar a la flexibilidad del PC (Time, 2021). En el plano crítico, reseñas de referencia como WIRED valoraron la revisión OLED por su “mejor pantalla, autonomía y acabados” manteniendo la filosofía de eficiencia por encima de la potencia bruta (Nystedt, 2023). Además, la propia plataforma Steam institucionalizó la categoría al introducir el premio “Best Game on Steam Deck” en los Steam Awards 2023, reconocimiento indirecto al peso del dispositivo dentro del ecosistema (Times of India, 2024).

En el plano legal y ético, la posición del Deck como PC visibilizó tensiones en torno a emulación y propiedad intelectual. En 2023, Nintendo respondió a Valve con una carta legal en la que invocó la DMCA (anti-elusión) alegando que Dolphin incorpora claves criptográficas de la consola y descrypta contenidos protegidos; a partir de esa comunicación, Valve condicionó la publicación a un acuerdo con Nintendo y el equipo de Dolphin canceló su lanzamiento en Steam (Dolphin Emulator Team, 2023; Hollister, 2023). Luego, en 2024, el emulador Yuzu cerró y acordó el pago de 2.4 millones de USD a Nintendo, lo que endureció las prácticas de distribución y moderación de *software* vinculadas a la emulación en el ecosistema (Hollister, 2024a).

Después del análisis de este dispositivo, es posible señalar algunas áreas donde una nueva iteración de Steam Deck podría fortalecerse para responder mejor a las demandas del mercado y de los usuarios.

En primer lugar, mejorar el rendimiento y la eficiencia energética es fundamental porque la competencia directa, como ROG Ally X o Lenovo Legion Go, ya ofrece pantallas de 1080p e incluso 1440p con tasas de refresco más altas. En este sentido, un incremento de potencia gráfica y un procesador más eficiente permitirían soportar resoluciones mayores sin comprometer la autonomía, lo cual garantizaría sesiones de juego más largas y con mayor fidelidad visual. De esta manera, se equilibraría la actual ventaja de Steam Deck en optimización energética con la exigencia de los usuarios que buscan mayor realismo gráfico.

En segundo lugar, reforzar la compatibilidad con sistemas anti-cheat es necesario porque muchos títulos multijugador todavía dependen de soluciones de seguridad a nivel kernel, diseñadas pensando en Windows. Aunque Proton ha avanzado en su integración, siguen existiendo juegos que no son accesibles desde SteamOS. Mejorar este aspecto, ya sea mediante colaboración directa con desarrolladores de middleware o con módulos de seguridad dedicados, significaría que la Steam Deck podría consolidarse también en el ámbito competitivo y de e-sports, reduciendo las barreras de adopción.

Finalmente, las mejoras en ergonomía y diseño físico tendrían un impacto directo en la experiencia de uso prolongada. Un dispositivo más ligero, fabricado con materiales innovadores y con controles hápticos más avanzados, proporcionaría comodidad adicional. Además, la posibilidad de reemplazar de forma modular componentes como sticks o botones mitigaría problemas comunes de desgaste, prolongando la vida útil del equipo y reforzando la política de derecho a reparar que Valve ya impulsa.

## Conclusiones

Al término de este análisis, podemos afirmar que la tecnología de la Steam Deck representa un punto de inflexión en la industria de los videojuegos portátiles, ya que combina la arquitectura de PC con un sistema operativo optimizado (SteamOS, basado en Linux) y la capa de compatibilidad Proton, lo cual permite ejecutar títulos diseñados para Windows en un entorno flexible pero con la sencillez de una consola. Esta integración, evidencia que no se trata solo de un dispositivo de hardware, sino de una propuesta tecnológica que impulsa la adopción de Linux en el gaming y normaliza prácticas de mayor apertura y sostenibilidad.

De este análisis se desprende el aprendizaje de que la Steam Deck no puede entenderse únicamente como un producto aislado, sino como el catalizador de una categoría emergente (los handheld PCs) que ha obligado a fabricantes tradicionales a innovar y ha abierto debates sobre compatibilidad, licencias y seguridad. Explorar sus fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas permitió comprender que su valor radica en la coherencia entre hardware, software y ecosistema, más que en su potencia bruta frente a la competencia.

Finalmente, la reflexión principal es que la Steam Deck demuestra cómo la convergencia entre consola y PC no solo es posible, sino que puede redefinir comportamientos sociales y hábitos de consumo en el ámbito de los videojuegos. En este sentido, el dispositivo se consolida no solo como una innovación comercial, sino como un objeto de estudio relevante para pensar el rumbo de la tecnología interactiva y de la cultura digital contemporánea.

## Referencias

Valve. (s. f.-a). *Tech specs — Steam Deck*. <https://www.steamdeck.com/en/tech>

Warren, T. (2021, 15 de julio). *Valve's new Steam Deck can run Windows and turn into a handheld Xbox*. **The Verge**.

<https://www.theverge.com/2021/7/15/22578879/valve-steam-deck-handheld-pc-windows-support>

Hollister, S. (2022, febrero 28). *Steam Deck review: it's not ready*. The Verge.

<https://www.theverge.com/22950371/valve-steam-deck-review>

Nystedt, B. (2023, noviembre 9). *Review: Valve Steam Deck OLED*. WIRED.

<https://www.wired.com/review/valve-steam-deck-oled>

Wilde, T. (2023, 26 de diciembre). *Interview: Why Valve launched a new version of its handheld Steam Deck device*. **GeekWire**.

<https://www.geekwire.com/2023/interview-why-valve-launched-a-new-version-of-its-handheld-steam-deck-device/>

Clark, M. (2021, 28 de julio). *Watch Valve's Gabe Newell explain why the Steam Deck exists*. **The Verge**.

<https://www.theverge.com/2021/7/28/22598298/valve-gabe-newell-steam-deck-interview-ign-philosophy>

Valve. (s. f.-b). *Steam—The Ultimate Online Game Platform*.

<https://store.steampowered.com/about/>

Omdia. (2025, 18 de agosto). *2.3 million PC gaming handhelds will be sold in 2025*.

Omdia.

<https://omdia.tech.informa.com/pr/2025/aug/2-point-3-million-pc-gaming-handhelds-will-be-sold-in-2025>

GamingOnLinux. (2025, 2 de agosto). *Steam survey for July 2025 shows Linux approaching 3%*.

<https://www.gamingonlinux.com/2025/08/steam-survey-for-july-2025-shows-linux-approaching-3/>

Chin, M. (2024, 4 de marzo). *Lenovo Legion Go review: the Swiss Army knife of handhelds*. **The Verge**.

<https://www.theverge.com/24088011/lenovo-legion-go-review>

Hollister, S. (2024, 25 de julio). *Asus ROG Ally X review: the best Windows gaming handheld yet.* **The Verge.**

<https://www.theverge.com/24204770/asus-rog-ally-x-review-handheld-gaming-pc>

KOMODO. (s. f.). *Authorized retail stores (Steam Deck in JP/KR/HK/TW).*

<https://steamdeck.komodo.jp/authorized-retail-stores/>

Time. (2021, 10 de noviembre). *The 100 Best Inventions of 2021: Steam Deck.*

<https://time.com/collection/best-inventions-2021/6113134/steam-deck/>

Times of India. (2024, 3 de enero). *The 2023 Steam Awards winners announced: all the details.*

<https://timesofindia.indiatimes.com/gadgets-news/the-2023-steam-awards-winners-announced-all-the-details/articleshow/106524552.cms>

Nystedt, B. (2023, 9 de noviembre). *Review: Valve Steam Deck OLED.* **WIRED.**

<https://www.wired.com/review/valve-steam-deck-oled/>

Hollister, S. (2024a, 4 de marzo). *Nintendo Switch emulator Yuzu will utterly fold and pay \$2.4M to settle its lawsuit.* *The Verge.*

<https://www.theverge.com/2024/3/4/24090357/nintendo-yuzu-emulator-lawsuit-settlement>

Bloomberg. (2023, 9 de noviembre). *Valve announces new Steam Deck with OLED screen, more storage.* <https://www.bloomberg.com/>

Clark, M. (2022, 6 de octubre). *The Steam Deck is now available with no reservations.* **The Verge.**

<https://www.theverge.com/2022/10/6/23391396/steam-deck-available-buy-now-reservations>