

JAPAN 日本 SOUTH KOREA 한국 TAIWAN 台灣 HONG KONG 香港

DEATH STRANDING DIRECTOR'S CUT  
505 Games



DJMAX RESPECT V  
NEOWIZ



Apex Legends  
Electronic Arts



Dragon Quest XI S  
Square Enix



# STEAM DECK JAPAN SOUTH KOREA TAIWAN HONG KONG

Valve는  
비디오 게임,  
세계적인 게임 플랫폼,  
게임 하드웨어 기기를  
개발합니다.



Valve는 1996년 게임 개발사로 시작했습니다. Valve의 주요 게임 프랜차이즈로는 Half-Life, Portal, Counter-Strike, Team Fortress, Day of Defeat 및 Dota 2가 있습니다.

2003년, Valve는 Steam의 최초 버전을 출시하였으며, 오늘날 Steam은 전 세계에서 가장 인기 있는 PC 게임 플랫폼으로서의 입지를 확고히 지켜나가고 있습니다. 현재 Steam은 200여 개 지역에 서비스를 제공하며 30,000 개가 넘는 타이틀을 지원합니다.

Valve에서 처음으로 선보인 하드웨어 제품인 **Steam Controller**는 2015년에 출시되었습니다. 그 밖의 Valve 하드웨어 제품으로는 VR 헤드셋, 게임 컨트롤러, TV와 호환되는 스트리밍 기기, 게이밍 PC가 있으며, 이제는 **Steam Deck**도 제품 라인업에 새롭게 합류했습니다.

Valve의 개발 역사는 대부분,  
새로운 것을 발명해 내는  
커뮤니티와 같은 Valve 외부에서  
영감을 얻은 아이디어를 바탕으로  
이루어졌습니다.

Counter-Strike, Day of Defeat,  
Team Fortress, Portal 그리고  
Dota는 모두 커뮤니티 PC 기반 프  
로젝트에서 시작되어 성공을 거둔  
게임 프랜차이즈입니다.

Steam의 기능은 저희의 게임 개발  
사 파트너분들 또는 PC 게임 환경을  
개선하기 위한 아이디어가 있는 고  
객들의 의견을 직접 반영하여 개발  
되는 경우가 많습니다. Steam에는  
커뮤니티가 직접 제작하거나 커뮤  
니티를 위해 제작된 게임 기능과 콘  
텐츠를 집중적으로 다루는 창작마  
당이라는 또 다른 세계가 있습니다.

# Valve의 하드웨어는 지금껏 생각하지 못했던 일을 이루어내기 위해 개발되었습니다.

Steam Deck의 동력인 SteamOS는 완전한 범용 운영 체제로, 모든 사용자가 생산성 앱, 게임 개발 프로그램 또는 PC에서 실행할 수 있는 모든 소프트웨어를 원하는 대로 실행할 수 있습니다. 저희는 Steam Deck이 다른 소비자 게임 하드웨어에서는 할 수 없는 다양한 일에 사용될 것이라는 점을 기쁘게 생각합니다.

Valve는 열린 문화를 지향하는 PC 커뮤니티의 특징이기도 한 개방성과 접근성이라는 원칙에 기반하여 설계되고 조직된 기업입니다. 게임이나 Steam 기능 및 하드웨어 제품에 대한 좋은 아이디어는 직원, 파트너, 커뮤니티 회원 등 누구에게서나 나올 수 있습니다.

Steam Deck에는 이러한 Valve의 핵심 철학이 담겨 있습니다. Steam Deck 하드웨어는 업그레이드와 개조가 가능하도록 설계되었으며 시스템 소프트웨어는 개방형으로 사용자가 접근할 수 있습니다. 또한, Steam Deck에서 실행되는 게임은 수정이 가능하며 상점의 여러 공간을 통해서 이용할 수 있습니다. 저희는 이러한 모든 특성을 의도적으로 반영했으며, 이는 그 자체로 Steam 사용자에게 혁신과 가치의 원천이 됩니다. 이렇게 하면 커뮤니티의 창의력이 플랫폼의 일정 부분에 국한되지 않으므로 다양한 영역에 반영될 수 있기 때문입니다.

## Steam Deck의 특징:

게임 제작도 가능한  
게임 콘솔입니다.

개조가 가능하도록  
설계된 하드웨어입니다.

커뮤니티에 의한  
확장이 가능한  
개방형 운영 체제입니다.

게임 플레이 외에,  
Steam Deck으로 무엇을  
만들어내고 싶으신가요?





Elden Ring  
BANDAI NAMCO Entertainment  
데스크톱 PC 스크린샷



**Steam은**  
**게임을 플레이하고,**  
**게임에 대해 토론하고,**  
**게임을 창작할 수 있는**  
**최고의 공간입니다.**

2002년 당시에는 전 세계 게이머들에게 중요한 소프트웨어 업데이트를 안정적으로 배포할 수 있는 방법이 없었습니다. 특히, 모든 플레이어가 각 게임의 같은 버전을 사용해야 연결이 가능하고 원활하게 게임을 플레이할 수 있었던 저희의 멀티플레이어 게임은 유독 더 큰 영향을 받았습니다.

이 난관에 대한 해답은 바로 저희가 고객에게 게임 업데이트를 자동으로 빠르게 제공하기 위해 2003년에 출시한 Steam이었습니다. Steam은 곧 모든 게임을 구매하고 다운로드할 수 있는 장소로 빠르게 자리매김했습니다. 빠른 발전 속도에 발맞추어 저희는 Steam에 여러 기능을 추가하고 다른 게임 스튜디오와 협업을 진행했으며, 그 결과 Steam에서 다른 개발사의 게임을 구매하고, 다운로드하고, 업데이트까지 할 수 있게 되었습니다.

**Steam에서는 간편하게 새로운 게임을 구매하고 라이브러리에 있는 게임을 최신 업데이트 상태로 유지하여 바로 플레이할 수 있습니다. 이 모든 것이 하나의 앱에서 가능합니다.**

지난 20년에 걸쳐 Steam은 가장 인기 있는 PC 게임 공간으로 성장했으며, 이제는 수백 개의 지역에서 서비스를 제공하는 세계적인 플랫폼으로 거듭났습니다. 최대 2천 7백만 명의 사람들이 다양한 시간대에 Steam에서 게임을 플레이하며, 매월 활성 플레이어 수는 1억 3천만 명에 달합니다.

이제 30,000개가 넘는 타이틀이 Steam에서 제공됩니다. Monster Hunter Rise와 Elden Ring 같은 AAA 게임이나 Hollow Knight와 Stardew Valley 같은 인디 게임을 비롯하여, 상상할 수 있는 거의 모든 장르의 게임이 모두를 위해 준비되어 있습니다. Steam 상점은 사용자가 적극적으로 좋은 게임을 찾을 수 있도록 도와줍니다. 큐레이터를 팔로우하고 플레이어의 평가를 읽고 친구들이 추천하는 게임도 확인할 수 있습니다. 또한, 저희는 머신 러닝 시스템을 이용하여 사용자가 플레이한 게임을 기반으로 좋아할 만한 게임을 예측할 수 있는 인터랙티브 추천기를 개발했으며, 이 도구를 통해 사용자는 더욱더 쉽게 게임을 탐색할 수 있습니다.

Portal 2  
Valve

### 똑똑한 상점

구매한 모든 게임은  
Steam 계정에 보관됩니다.  
사용하는 기기를  
변경하더라도, 새로운  
기기에서 모든 게임을  
이용할 수 있습니다.

이와 더불어, 저장된 모든 게임, 보관함, 개인 설정 및 기타 데이터 역시 다른 컴퓨터에서 접근이 가능합니다. Steam은 Windows, macOS 그리고 Linux 컴퓨터에 설치할 수 있습니다. Steam 라이브러리는 Steam Link 앱을 통해 휴대폰과 태블릿 그리고 TV에서도 원격으로 사용할 수도 있습니다. 어떤 PC에서든지 로그인하기만 하면, 소장한 모든 게임이 라이브러리에 표시됩니다. 소프트웨어를 하나의 기기에서만 사용하도록 국한하거나 플랫폼의 독점성을 강요하는 것은 고객이 원하는 바가 아니므로 저희 또한 추구하지 않습니다.

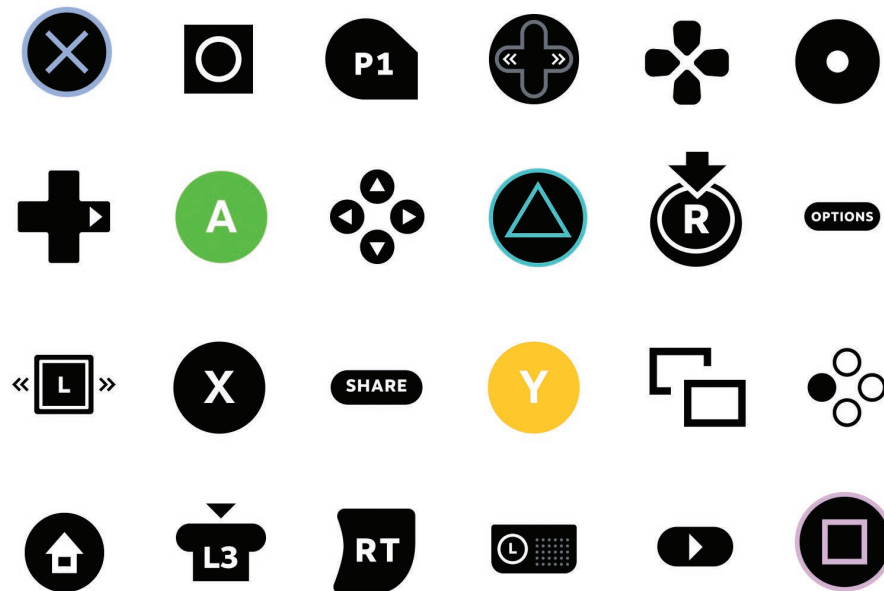
### 친구와의 상호작용

Steam을 이용하는 플레이어 수는 월간 1억 3천만 명에 달하며, 커뮤니티의 규모도 커지고 있습니다. Steam을 통해 게임 플레이와 채팅, 포럼에서 정보 나누기 등을 비롯한 여러 활동 시, 친구 또는 다른 플레이어와 더욱 간편하게 소통할 수 있습니다. Steam에서는 친구들의 현재 상태 및 플레이 중인 게임이 눈에 띄게 표시됩니다. 친구와 채팅하고, 친구의 방송을 시청하고, 친구를 초대하여 멀티플레이어 게임을 함께 즐길 수도 있습니다. 게임 개발자가 디자인한 아바타, 프로필, 배지 및 디지

털 아이템을 맞춤 설정할 수도 있습니다. 친구나 다른 플레이어가 꾸민 프로필 또는 게시물이 멋지다고 생각하는 경우, 직접 어워드를 수여할 수도 있습니다. 또한, 자신이 좋아하는 게임에 대한 스크린샷, 아트웍, 가이드, 모드 등을 게시하고 공유할 수도 있습니다.



PC 게임에 있어서  
가장 중요한 것은  
개방성과 다양한 선택지  
라고 믿기 때문에,  
Steam에서는  
사용자의 경험을 최대한  
맞춤화 및 개인화하는  
여러 방법을 제공합니다.



한 가지 좋은 예는 바로 컨트롤입니다. 저희는 사용자가 원하는 컨트롤러를 사용할 수 있어야 한다고 생각합니다. 편안함이나 접근성 또는 단순히 개인적인 선호도에 따라 원하는 컨트롤러가 모두 다를 수 있기 때문입니다. Steam Input 시스템은 어떤 게임을 플레이하든지 사용자가 원하는 거의 모든 컨트롤러로 게임을 플레이할 수 있도록 도와줍니다. Switch Pro 컨트롤러, Xbox 적응형 컨트롤러, 키보드, 마우스, 레이싱 휠 그리고 댄스 패드까지도 지원합니다.

어떤 기기를 입력에 사용하든지 인기 구성이 맨 위에 표시되기 때문에 대다수의 플레이어는 컨트롤을 편집할 필요가 전혀 없습니다.

Steam 커뮤니티는 게임 경험을 새롭게 재창조해내는 데 탁월하여, 때로는 기존 게임으로부터 새로운 게임을 만들어 내기도 합니다. Counter-Strike나 Dota 2와 같은 대다수의 Valve 게임들도 이와 같은 방식으로 탄생했으며, Valve 직원 중 일부는 그들이 제작한 모드 게임을 통해 발굴되고 채용되었습니다. Steam 창작 마당은 커뮤니티에서 새로운 그래픽 요소, 새로운 아이템 제작, 새로운 임무나 스토리 또는 완전히 새로운 게임 모드 등 다양한 콘텐츠를 더욱 쉽게 업로드하고 기여할 수 있도록 도와줍니다.

## 저희는 게임 개발자에게 Steam에서 성공하기 위해 필요한 모든 것을 제공해 드리고자 노력하고 있습니다.

게임에 대한 정보를 전달하는 상점 페이지 제작을 위한 도구와 게임에 대한 노출 빈도 및 현황을 추적하는 도구 그리고 게임 판매 및 활성화에 대한 명확하고 상세한 재무 보고서를 확인할 수 있는 강력한 도구들을 구축했습니다. 개발자는 80가지가 넘는 결제 도구와 35가지 이상의 통화를 지원하는 지역별 스마트 가격 정책 덕분에 전 세계 곳곳의 플레이어들에게 게임을 손쉽게 전달할 수 있습니다.

저희는 개발자가 항상 무에서 유를 창조할 필요가 없도록 돕기 위해 Steam Input, Steam 창작마당, 클라우드 저장, 매치메이킹, 도전 과제, 순위표, 보관함 서비스 등 다양한 기능 및 서비스를 구축하였습니다. 게임 개발자가 게임을 완성하기 전에 게임에 대한 커뮤니티를 미리 형성하고 피드백을 받을 수 있는 기능도 추가되어 있습니다. 개발자는 게임의 무료 체험판 버전을 출시하여, 미래의 고객에게 게임을 선보이는 기회로 활용할 수도 있습니다. 앞서 해보기는 개발자가 개발 단계에 있는 게임을 판매하는 기능으로, 출시 전에 귀중한 피드백을 수집하고 팬층을 구축하여 출시일에 더욱 견고한 게임을 발표할 수 있도록 돕습니다. Steam Playtest 기능은 개발자가 게임에 대한 베타 테스트를 비공개로 특정 참여자 그룹을 통해 간단하게 진행할 수 있도록 돕습니다.

세계 각국에 위치한  
Steam 서버 목록(일부):

알마티  
암스테르담  
애틀랜타  
오클랜드  
방콕  
브리즈번  
부다페스트  
부에노스아이레스  
캘거리  
첸나이  
시카고  
콜럼버스  
댈러스  
두바이  
프랑크푸르트  
에테보리  
헬싱키  
홍콩  
요하네스버그  
하르키우  
키이우  
리마  
런던  
로스앤젤레스  
마드리드  
말뫼  
맨체스터  
마닐라  
멜버른  
몬트리올  
모스크바  
뭄바이  
오데사  
파리  
퍼스  
포르투알레그레  
산티아고  
상파울루  
사라토프  
시애틀  
서울  
세필드  
싱가포르  
소피아  
스톡홀름  
시드니  
도쿄  
토론토  
울란바토르  
밴쿠버  
비엔나  
빌뉴스  
바르샤바  
워싱턴 D.C.  
위니펙

저희 서비스를 이용하는 모든 게임이 빠른 다운로드 속도를 확보하고 안정적이며 지속적으로 연결을 유지할 수 있도록 거대한 서버망을 운영하고 있으며 인터넷 서비스 제공자와도 협업하여 전 세계에 콘텐츠를 전송하고 있습니다.

2021년 한 해만 살펴봐도, 저희가 고객에게 전송한 콘텐츠의 크기는 총 33 엑사바이트에 육박합니다. 이는 미국의 인구수와 비슷한 3억 3천만 명이 각각 100GB 크기의 게임을 다운로드한 것과 같은 수치입니다. 그리고, 항상 그랬듯, 설치 크기, 대역폭 사용 또는 게임 업데이트에 대해 개발자가 부담해야 하는 수수료는 없습니다.



Steam Deck에는 Steam이 내장되어 있으므로 앞서 소개한 모든 기능을 활용할 수 있습니다. Steam Deck은 Steam 라이브러리를 더욱 다양한 곳에서 접근할 수 있도록 하여 기동성을 높임으로써, 라이브러리의 가치가 더욱 빛날 수 있도록 설계되었습니다.

Steam이 출시된 이후 지금까지 변함없는 저희의 주된 목표는 플레이어들에게 즐거움과 행복을 가져다주기 위해 노력하는 것입니다. Steam 팀은 플레이어와 게임 개발자의 피드백에 지속적으로 귀를 기울이고 있으며, Steam 기능과 게임 개발자 도구, 새로운 기술 및 하드웨어 등 여러 부분에 대한 업데이트를 계속하고 있습니다.

**Steam Deck에 로그인하는 순간, 소장한 모든 게임은 다운로드 준비가 완료되고, 저장된 게임과 도전 과제, 프로필에 연결된 모든 데이터도 모두 표시됩니다.**





어디서나 자유롭게  
게임을 즐길 수  
있도록 Steam과  
PC 게이밍의 강점을  
편안한 디자인에  
담았습니다.



Deathloop  
Bethesda Softworks

#### 개발의 시작

Steam Deck에 대한 아이디어는 약 10여 년 전쯤, Steam Controller를 개발하던 과정에서 나왔습니다. 하지만 그 당시에는 휴대용 배터리 전력으로 AAA PC 게임을 실행할 수 있는 하드웨어가 없었습니다. 그렇지만 저희는 이를 가능케 할 적절한 하드웨어에 대한 개발이 멀지 않았다는 사실을 알고 시제품을 제작하기 시작했습니다.

맞춤형 APU(CPU와 GPU를 통합한 프로세서)를 개발하기 위해 저희가 AMD와 협력하기 시작했을 무렵, 기능적 디자인이 이미 준비된 상태였습니다. 당시 인체 공학과 컨트롤 배치를 실행하기 위한 여러 차례의 반복 수정 작업이 코로나19 팬데믹 시기에 이루어졌기 때문에, 팀원들은 시제품을 우편으로 주고받으며 테스트를 진행해야 했습니다. 제품 개발 과정 내내 한결같이 유지해온 핵심 전제는, 어디에서든지 Steam 라이브러리를 사용할 수 있는 강력한 휴대용 일체형 게이밍 PC를 고객에게 제공하는 것이었습니다.

참고로, Steam에서 게임을 구매했다면 Steam Deck에서 플레이하기 위해 새로운 버전을 구매하지 않아도 됩니다. 시간이 지나면서 하드웨어는 변화하고 진화하겠지만, Steam 라이브러리의 규모는 오로지 확장될 뿐입니다.

## 개발 과정에서 얻은 교훈

지난 10여 년간 저희 팀이 출시한 여러 제품, 기술 그리고 기능이 없었다면 지금의 Steam Deck은 탄생할 수 없었을 것입니다. 각각의 모든 과정은 Steam Deck의 개발 단계에 필수적인 요소들을 제공했습니다.



**Steam Controller**에는 플레이어들이 거의 모든 컨트롤러로 게임을 플레이할 수 있도록 하는 Steam Input 시스템이 필요했습니다. 이 기능은 Steam 제품 목록에 있는 수천 개의 PC 게임을 컨트롤러로 플레이할 수 있도록 도왔으며, 그 결과 수많은 게임이 Steam Deck과 호환이 가능해졌습니다.



**Steam Link** 기기는 필수적인 스트리밍과 네트워킹 기술을 개발하는 데 도움을 주었으며, 이러한 기술은 추후 Remote Play, Remote Play Together 그리고 Steam Link 앱에 사용되었습니다. 이러한 기능을 사용하면 Steam 게임플레이를 인터넷을 통해 어느 컴퓨터에서나 스트리밍할 수 있으며 원격 컴퓨터에서 모든 스트리밍 과정이 이루어집니다. 이는 Steam Deck이 활용하는 또 다른 핵심 시스템 기능으로써, 게임에 대한 접근성을 높이며 배터리 수명을 연장합니다.



**Steam Machine**은 독립 실행형 컴퓨터로서, 이를 개발하는 과정에서 게임을 위한 운영 체제 지원에 대한 중요한 교훈을 배울 수 있었으며, Linux에서 Windows 게임을 실행하는 데 필요한 작업을 파악할 수 있는 계기가 되었습니다. 이로써, Windows 게임을 Linux 기기에서 플레이할 수 있도록 하는 변환 레이어인 Proton이 탄생하게 되었습니다. Proton은 Linux에서 플레이할 수 있는 게임을 대규모로 확장하는 데 중요한 다리 역할을 했으며 Steam Deck + SteamOS의 결합을 실현해냈습니다.

**Valve Index**를 통해서서는 디자인, 제작 및 프리미엄 제품 배송과 관련된 값진 경험을 쌓을 수 있었습니다. 복잡한 기기를 매우 엄격한 크기 제약 조건에서 설계하는 방법과 다양한 손 크기에 맞는 인체 공학적인 편리함을 갖춘 컨트롤러, 디스플레이 기술 통합 및 최고 품질의 오디오 환경을 조성하는 방법에 대한 보다 깊은 지식을 축적할 수 있었습니다.



### 하드웨어

Steam Deck은 완전한 독립형 게이밍 PC입니다. 그러나 PC 본체, 모니터, 키보드, 마우스, 스피커 및 액세서리 대신, Steam Deck은 하드웨어, 컨트롤 그리고 스크린을 사용하기 쉬운 하나의 휴대용 폼 팩터에 모두 담았습니다. 또한, 현존하는 다른 휴대용 기기에서는 찾아볼 수 없는 세상에서 가장 강력한 그래픽 하드웨어를 탑재하고 있습니다.

Steam Deck의 핵심은 바로 APU입니다. 이 APU는 Valve와 AMD가 함께 설계하였으며 가장 수요가 많은 AAA 게임을 배터리 전력으로 플레이할 수 있도록 고안되었습니다. 16GB RAM을 탑재하고 있으며 64GB~512GB에 이르는 저장공간 옵션과 microSD 카드를 사용하여 추가 저장공간을 최대 2TB까지 확보할 수 있는 Steam Deck은 모든 크기의 게임을 거뜬히 실행할 수 있도록 제작되었습니다.

Deck의 컨트롤러는 품질과 경험에 최적화되어 있으며 Steam Deck의 엄지 스틱은 일반 게임 컨트롤러와 동일한 표준 크기의 스틱입니다. 이와 더불어, 마우스 및 키보드와 같은 다른 유형의 입력이 필요한 기존 스타일의 PC 게임을 지원하기 위해 Steam Deck에는 2개의 트랙패드와 4개의 맞춤 설정이 가능한 후면 버튼 그리고 자이로스코프가 내장되어 있습니다.

Steam Deck의 스피커는 VR 헤드셋을 위해 개발된 고품질 오디오 기술을 탑재하고 있습니다. USB-C 포트는 원하는 수만큼의 주변기기로 무한에 가까운 확장이 가능하도록 합니다. Wi-Fi와 블루투스는 다양한 장치와의 폭넓은 연결을 지원합니다. 또한 Steam Deck이 포용할 수 있는 최대 크기의 배터리를 탑재하여 플레이하는 게임의 종류에 따라 최대 2~8시간의 플레이 세션이 가능합니다.

## STEAMOS와 PROTON

Steam Deck은 PC이지만 Windows가 설치되어 있지는 않습니다. Steam Deck은 Valve에서 개발한, Linux 기반 운영 체제인 SteamOS로 운영됩니다. SteamOS를 운영 체제로 선택한 이유는 Steam Deck이 제공하는 다양한 경험을 게이밍에 최적화하기 위해서입니다. 예를 들어, Steam Deck에 내장된 절전 모드/절전 모드 해제 기능은 게이밍을 위해 특별히 포함된 기능입니다. 이 기능을 이용하면, 실행 중인 게임을 중단하는 동시에 Steam Deck을 절전 모드로 전환했다가 몇 시간 후 다시 돌아와 게임을 중단했던 지점부터 플레이를 재개할 수 있습니다. 이 기능을 구현하기 위해 하드웨어와 펌웨어, 운영

체제 및 소프트웨어 모두에 대한 작업이 필요했습니다. SteamOS를 위한 일반 설치 관리자가 곧 출시될 예정으로, 이제 모든 PC에서 그 기능을 활용할 수 있게 됩니다. 또한, 자체 게임 기기를 제작하고자 하는 제조업체도 SteamOS를 사용할 수 있도록 하는 작업도 조만간 진행될 예정입니다.

**Proton 변환 레이어는 게임 개발자가 게임을 실행하기 위해 해야 했던 과중한 포팅 작업을 하지 않고도 대다수의 Windows 게임을 SteamOS에서도 동일하거나 더 나은 성능으로 실행할 수 있도록 도와줍니다.**



Biohazard Village  
CAPCOM Co., Ltd.



1단계: 절전 모드



2단계:  
절전 모드 해제  
및 게임 재개



## 디자인

# Steam Deck의 물리적 디자인은 편안함을 중심으로 설계되었습니다.



Scarlet Nexus  
BANDAI NAMCO Entertainment

부드러운 곡면의 그림은 장시간의 게임 세션에도 편안함을 제공합니다. 디자인 팀은 인체 공학적인 편리함을 위해 다양한 손 크기에 맞춰 테스트를 진행했으며, Steam Controller와 Index 컨트롤러 개발 과정에서 얻은 교훈과 영감을 반영했습니다.

Steam Deck의 하드웨어는 수리, 교체 및 업그레이드가 가능합니다. PC 커뮤니티에는 자신이 보유한 장비들을 새롭게 만들거나 업그레이드하는 것을 즐기시는 분들이 많다는 것을 알고 있습니다. 그래서 저희는 기본적인 공구만으로도 Deck의 후면 커버를 쉽게 열 수 있도록 디자인했습니다.

부품의 명칭도 정확히 표시되어 있으므로, 분해 작업에 경험이 많은 고객분들은 주요 구성품을 직접 교체하실 수 있습니다. 저희는 이미 Steam Deck 커뮤니티 분들이 성공적으로 하드 드라이브를 교체하고, 외장 GPU나 3D 프린팅 거치대, 케이스 및 각종 부가 장치를 추가하거나 설치하는 모습을 확인했으며, 심지어 그중에는 Deck 후면에 PC용 방열판을 재미로 부착하는 분도 계셨습니다(이 작업은 물론 절대 추천하지 않습니다). 최근에는 iFixit과의 협업을 통해 SSD, 팬, 디스플레이 등 부품 교체와 관련한 자세한 가이드와 함께 Steam Deck의 교체 부품 제공 서비스를 시작했습니다.



넘치는 STEAM 파워!

### STEAM DECK에서 만나는 STEAM

Steam Deck에서 실행되는 Steam 버전에도 PC에서 사용하는 모든 중요한 기능이 동일하게 포함되어 있습니다. Steam Deck에 로그인하면 Steam 라이브러리가 바로 표시되며, 이와 더불어 친구 목록, 환경 설정, 클라우드 저장 및 그 외 다양한 기능을 사용할 수 있습니다.

클라우드 저장 및 컨트롤러 구성기와 같은 일부 기능은 일반 PC보다 Steam Deck과 같은 기기에서 더욱더 중요한 역할을 합니다. 예를 들면, Steam 클라우드 저장을 통해 PC에서 게임 세션을 시작하고 Steam Deck으로 이동하여 소파에서 게임을 즐길 수 있습니다. 컨트롤러 구성기를 통해 게임 내 모든 동작을 원하는 대로 바인딩하거나 커뮤니티의 인기 설정을 게임에 사용할 수도 있습니다.

Deck에서의 원활한 실행을 위해 Steam에 추가한 고급 옵션 및 개선 사항들은 다른 모든 기기에서의 Steam에도 적용되어 매우 유용하게 사용되고 있습니다. Steam의 데스크톱 버전은, Steam Deck에서 수행한 작업을 통해 많은 부분이 이미 개선되었습니다. 이러한 Steam Deck 사용자 인터페이스는 TV에 연결된 PC 및 VR에서도 사용이 곧 가능해질 예정입니다.

## 게임

# 사용자는 자신이 보유하고 있는 Steam 게임을 Steam Deck 라이브러리에서 볼 수 있으며, 3만여 개가 넘는 타이틀을 모두 상점에서 확인할 수 있습니다.

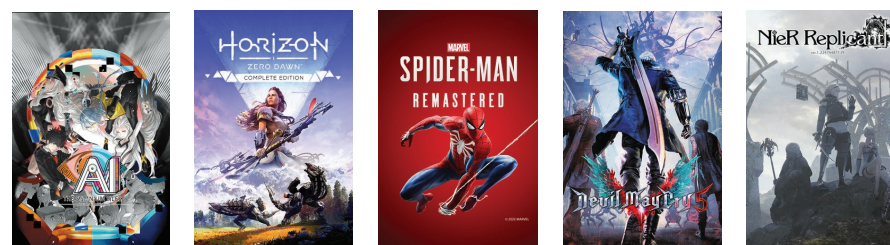
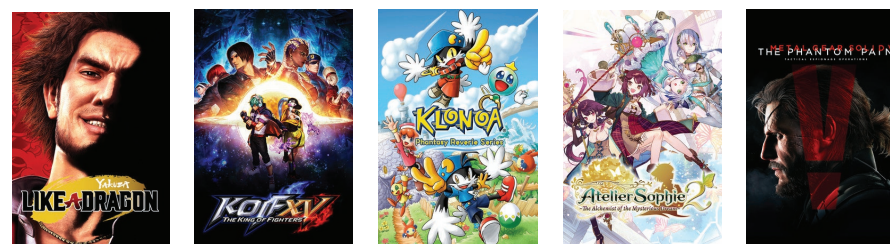
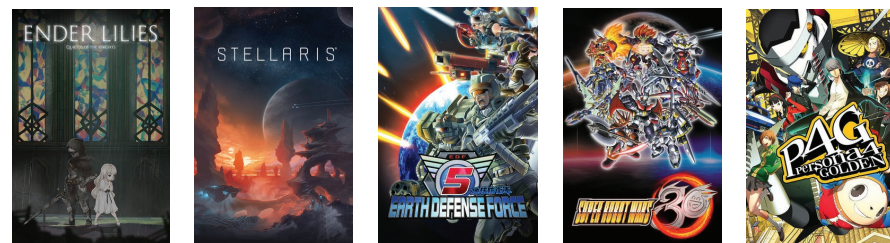
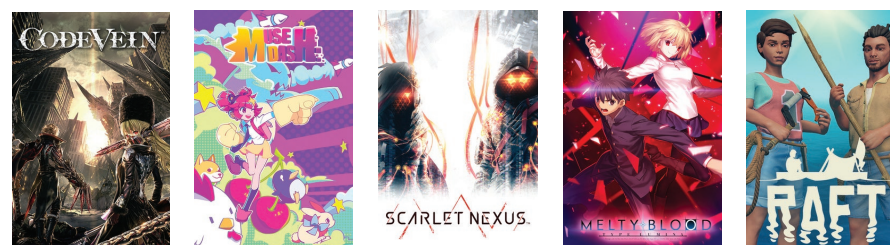
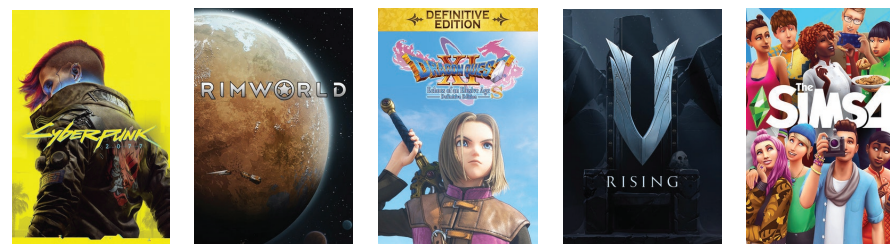
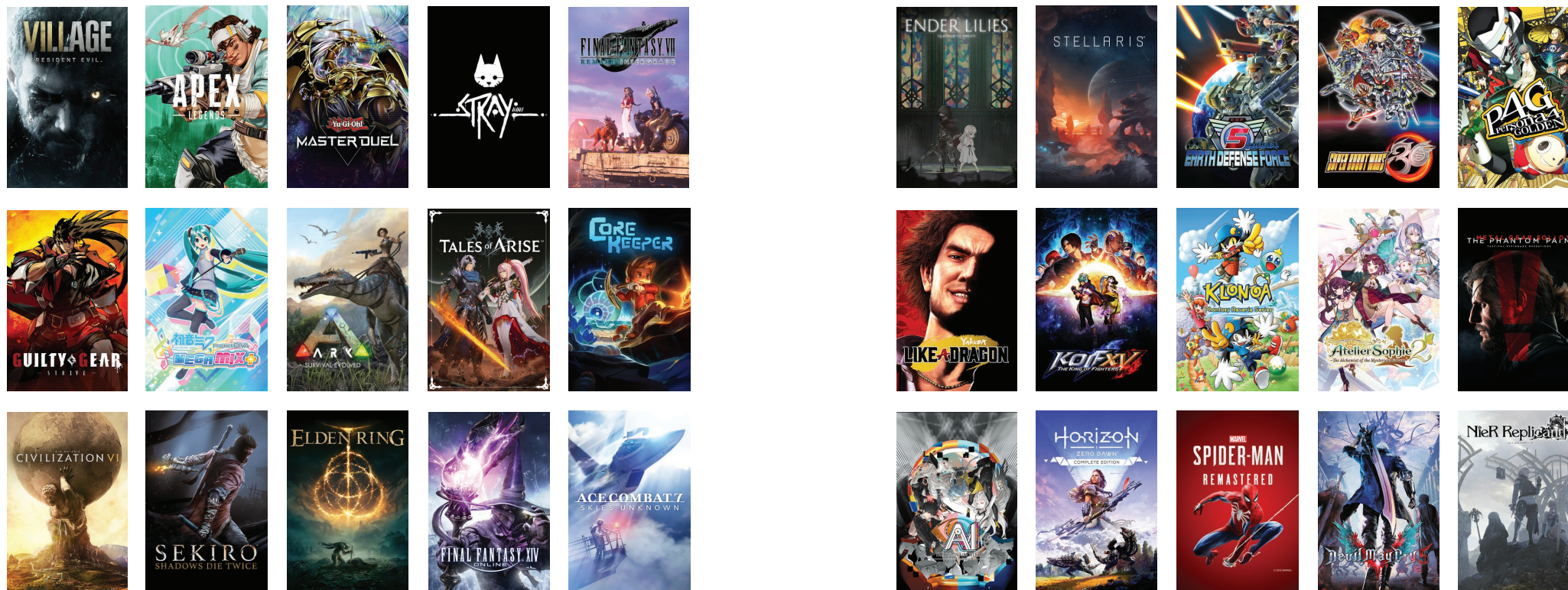
Steam Deck에 구현되는 Steam에서 가장 큰 부분을 차지하는 것은 Steam의 전체 제품 목록입니다. 현재 많은 게임이 추가 작업 없이 Deck에서 바로 실행되지만, 새로운 폼 팩터로의 전환은 PC에서 원활하게 플레이되는 게임이 Steam Deck에서는 그렇지 않을 수도 있음을 의미합니다. 따라서 저희 Valve는 사용자가 Steam Deck에서 최고의 게이밍 경험을 할 수 있도록 Steam 상점 전체 목록에 있는 모든 게임을 테스트하고 있습니다. 완벽하게 작동하는 게임은 완벽 호환 등급으로 지정됩니다. 게임 플레이를 위해 추가적인 수동 작업이 필요한 게임은 플레이 가능 등급으로 지정되며, 게임에 대한 문제 및 중요한 정보를 표시합니다. Steam Deck에서의 원활한 플레이를 위해 Valve 또는 개발자의 추가적인 작업이 아직 필요한 게임의 경

우 지원되지 않음 등급으로 지정되며 이러한 문제들은 해결해야 할 버그로 간주됩니다. 저희는 이러한 타이틀에 대한 버그 수정 및 카테고리 분류에 대한 업데이트를 지속적으로 진행하고 있습니다.

이 글을 쓰고 있는 현재, Steam Deck에는 4,500여 개가 넘는 타이틀이 '완벽 호환' 또는 '플레이 가능' 등급으로 분류되었으며, 많은 게임들이 매주 호환성 테스트 작업을 거치고 있습니다. 이러한 타이틀 중에는 Elden Ring, Tales of Arise, Apex Legends, Biohazard Village, Scarlet Nexus 등과 같이 여러분들이 아끼고 사랑하는 타이틀도 포함되어 있습니다.

# 수천 가지 인기 게임을 Steam Deck에서 만나볼 수 있습니다.

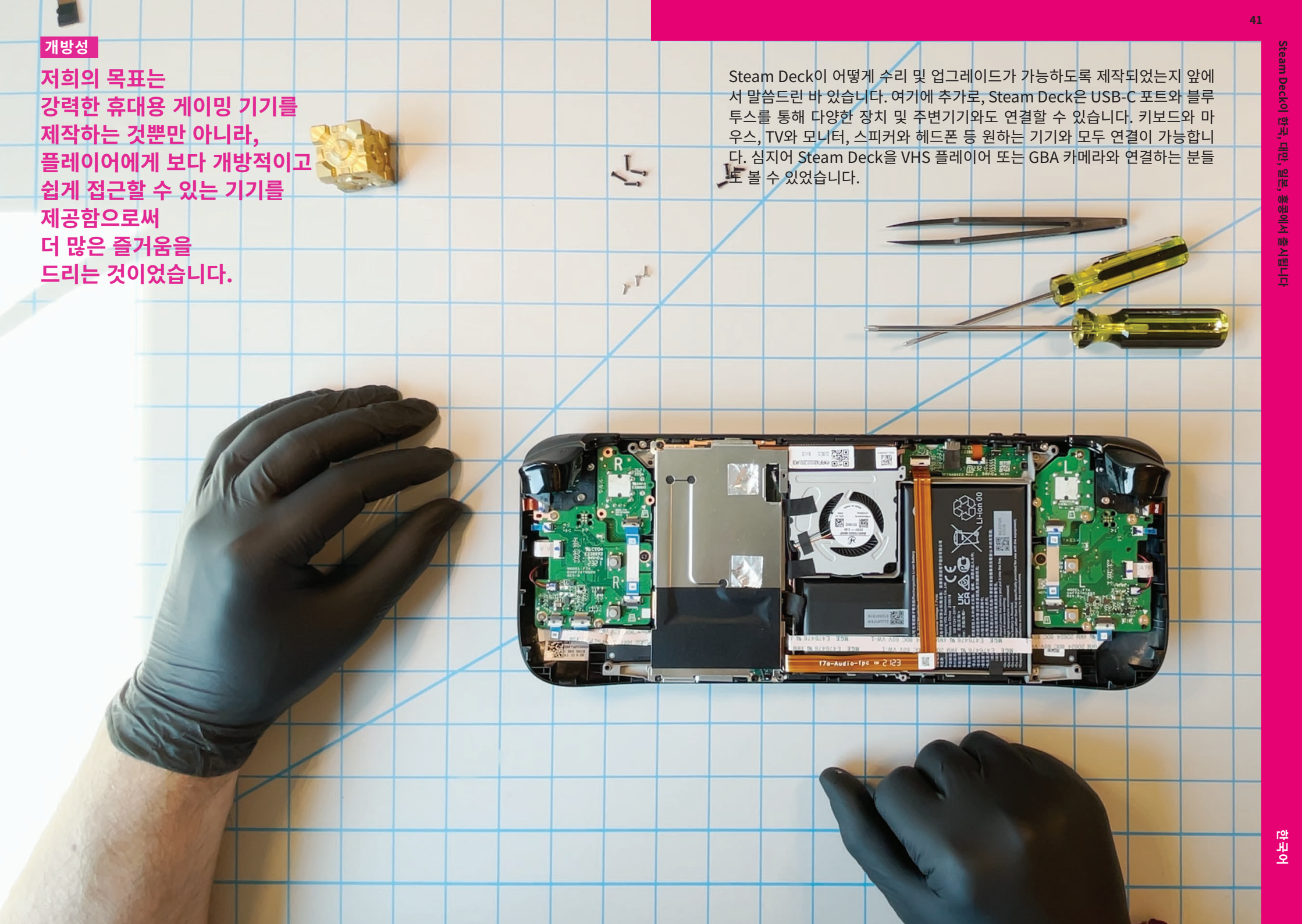
매일 더 많은 게임이 테스트를 거쳐 Steam Deck에  
추가되고 있습니다. 그중 일부를 소개합니다.



개방성

저희의 목표는 강력한 휴대용 게이밍 기기를 제작하는 것뿐만 아니라, 플레이어에게 보다 개방적이고 쉽게 접근할 수 있는 기기를 제공함으로써 더 많은 즐거움을 드리는 것이었습니다.

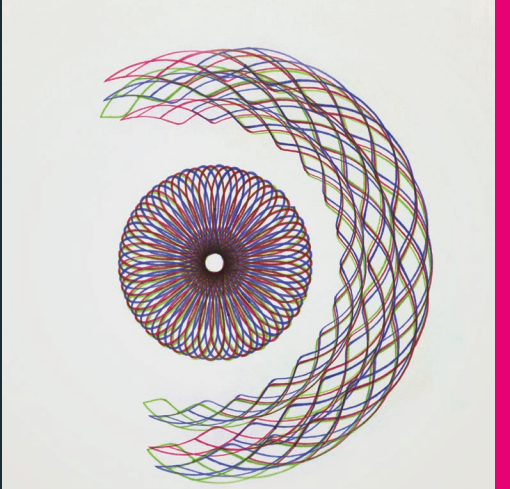
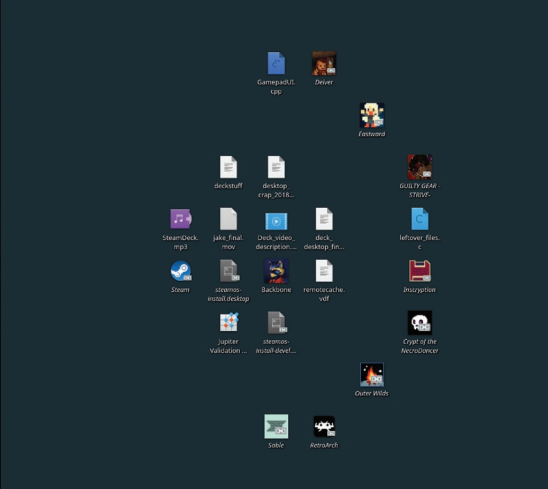
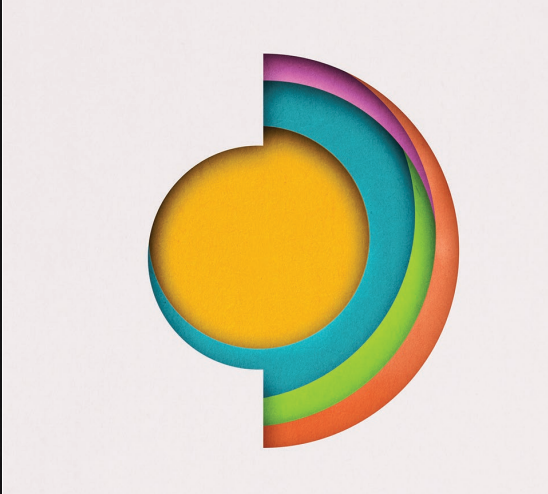
Steam Deck이 어떻게 수리 및 업그레이드가 가능하도록 제작되었는지 앞에서 말씀드린 바 있습니다. 여기에 추가로, Steam Deck은 USB-C 포트와 블루투스를 통해 다양한 장치 및 주변기기와의 연결이 가능합니다. 키보드와 마우스, TV와 모니터, 스피커와 헤드폰 등 원하는 기기와 모두 연결이 가능합니다. 심지어 Steam Deck을 VHS 플레이어 또는 GBA 카메라와 연결하는 분들도 볼 수 있었습니다.



Steam Deck은 기존의 Steam을 넘어서, 그 이상의 경험을 제공합니다. Linux 데스크톱에 보다 쉽게 접근하여 다른 게임 상점을 포함한 원하는 모든 애플리케이션을 설치할 수 있습니다. Steam Deck 데스크톱에는 웹 브라우저, 미디어 플레이어, 게임 및 그 밖의 다양한 앱을 무료로 이용할 수 있는 자체 상점 앱이 내장되어 있습니다. SteamOS만이 Steam Deck의 유일한 옵션은 아닙니다. 다른 PC와 마찬가지로, 원하는 경우 Steam Deck에 Windows를 설치할 수도 있습니다.

**Steam Deck은  
사용자의 것이니까요.**





Valve는 오랫동안  
꾸준히 협력해 온  
Komodo 팀과의  
긴밀한 협업을 통해  
드디어 Steam Deck을  
아시아의 여러 국가에  
출시할 수 있게 되어  
매우 기쁘게 생각합니다.



Komodo는 게임 개발과 배급 및 공급을 담당하는 독립적인 회사로서, 한때 아시아 지역 내의 Steam 및 Steam Deck의 결제 서비스를 제공하는 회사인 Degica의 게임 부서를 이끌었던 경력이 있는 회사입니다. Komodo는 500개 이상의 앱과 DLC를 Steam에서 배급했으며, Steam에서 인기 있는 타이틀의 게임 카드를 소매점에 제공하고, Valve Index와 같은 하드웨어를 아시아 지역에 유통했습니다.

저희는 Komodo가 보유하고 있는 소매, 마케팅, 공급 및 고객 커뮤니케이션에 대한 깊은 지역별 전문 지식의 힘을 빌릴 수 있어 매우 기쁩니다. Komodo는 이미 각종 엔터테인먼트 및 게임 제품을 제공하는 회사로 현지의 고객에게 신뢰를 받고 있으며, 저희를 비롯한 아시아 지역의 고객도 Steam Deck 출시를 위해 Valve와 협업하기에 가장 적합한 회사가 Komodo라는 것에 동의할 것이라 확신합니다.

Komodo는 한국, 대만, 일본 및 홍콩에서 Steam Deck을 출시하기 위해 Valve와의 긴밀한 협업을 진행할 것입니다. Steam Deck에 대한 판매 및 수입, 창고 제공, 주문 처리 및 환불 서비스를 제공하게 됩니다. 또한, 아시아 지역 고객들을 위한 현지어 고객 지원을 제공할 예정입니다. 출시와 함께 초기 주문이 시작되면, Komodo는 다양한 오프라인 매장에 Steam Deck을 전시하여 고객이 직접 Steam Deck을 구매하거나 테스트해 볼 수 있는 방법을 제공할 예정입니다.



Final Fantasy VII- Remake Intergrade  
Square Enix  
데스크톱 PC 스크린샷



# 미래: 더 많은 Steam Deck, 더 많은 SteamOS

Steam Deck은 Steam의 새로운 카테고리인 휴대용 게이밍 PC를 대표하는 첫 번째 기기입니다. Valve는 앞으로도 계속해서 이 제품의 하드웨어와 소프트웨어를 개선해 나아가며 새로운 버전의 Steam Deck을 선보일 계획입니다. 현재의 Steam Deck 그리고 모든 PC와 마찬가지로, 향후 출시될 제품에서도 역시 플레이어가 이미 다 알고 좋아하는 Steam 게임을 이전과 같이 즐길 수 있을 것입니다.

SteamOS는 Proton을 통해 새로운 기능을 추가하고 게임 호환성을 개선해 나가며 다양한 부분에서 계속해서 발전할 것입니다. 처음 출시되고 난 후 이 글을 작성하는 순간까지, Steam Deck의 운영 체제에는 수백 가지 변화가 있었습니다. 현재의 Steam Deck은 물론, 향후 출시될 새로운 버전도 계속해서 이러한 변화를 통해 탈바꿈해 나갈 것입니다.

또한, 많은 노력과 심혈을 기울여 제작한 Steam Deck의 사용자 인터페이스는 곧 데스크톱 클라이언트를 통해 사용할 수 있으며, 게임 컨트롤러를 이용하여 큰 화면으로 게임을 즐길 수 있도록 제작된 Steam의 'Big Picture' 모드를 새로운 버전으로 만나볼 수 있습니다. 그리고 Steam Deck의 호환성 작업을 ChromeOS와 같은 다른 플랫폼에도 적용하여, 이른 시일 내에 Steam 게임을 즐기는 모든 Chromebook 사용자를 위한 지원도 제공할 예정입니다.

한 가지 확실하게 말씀드리고 싶은 점은 다양한 세대를 아우를 수 있는 제품이라는 사실입니다. 그리고, Valve는 앞으로도 계속해서 Steam Deck 및 SteamOS에 대한 지원을 아끼지 않을 것입니다. 또한, 저희가 미처 생각하지 못했던 이 하드웨어의 새롭고 다양한 사용 방식들을 Steam 커뮤니티로부터 배우고, 이를 통해 첫 번째 Steam Deck 버전보다 더욱 개방적이고 더 많은 기능을 소화할 수 있는 새로운 버전을 제작할 예정입니다.

**미래의 Steam Deck은 어떤 모습으로 변화하면 좋을까요?**

**저희에게 알려주세요!**



JAPAN 日本 SOUTH KOREA 한국 TAIWAN 台灣 HONG KONG 香港