



memória
virtual

Índice

Índice ▼



Na CES 2025, vi alguns dos desenvolvimentos mais interessantes no mundo dos PCs portáteis para jogos que já vi, mas completamente ausente da conversa estava a Nvidia. É

um mundo dominado pela AMD com seus designs semipersonalizados, como a nova linha Ryzen Z2, e no qual a Intel está lentamente trabalhando com dispositivos como o MSI Claw 8 AI+. A Equipe Verde, em comparação, não parece interessada.

Um portátil da Nvidia não seria inerentemente melhor do que a safra de dispositivos com tecnologia AMD que temos agora, do Steam Deck OLED ao novo Lenovo Legion Go S, mas a Nvidia já possui recursos e hardware que se adaptam perfeitamente ao espírito dos portáteis. Mas mesmo com tantas coisas acontecendo para a Nvidia em computadores de mão, ainda é um osso duro de roer.

O que você vai ler:



- [Está tudo acontecendo junto](#)
- [Por que Nvidia?](#)
- [O ponto cego da Nvidia](#)

Está tudo acontecendo junto





Preciso fazer backup primeiro. Este ano, na CES, vi vários novos dispositivos portáteis. Há o já mencionado Lenovo Legion Go S, é claro, mas também dispositivos como o enorme Acer Nitro Blaze 11 de 11 polegadas. em vez disso, foi um anúncio aparentemente pequeno feito pela Valve.



Obtenha sua análise semanal da tecnologia por trás dos jogos para [PC](#)

Além de revelar que o Lenovo Legion Go S seria o primeiro portátil oficialmente licenciado para usar o SteamOS exclusivo do Steam Deck, a Valve revelou que ampliaria o suporte para SteamOS em abril. Então, diz a Valve, você poderá instalar e usar o SteamOS em qualquer computador de mão que desejar, embora com alguns problemas que a Valve não pode resolver sem o licenciamento oficial. E como nosso editor sênior de jogos Giovanni Colantonio lhe dirá, abrir a comporta do SteamOS é realmente um grande negócio.

Até agora, você teve que fazer algum tipo de compromisso com um computador de mão. Você poderia escolher um Steam Deck e obter a experiência quase perfeita do SteamOS, mas apenas com um chip AMD mais antigo e menos potente. Ou você poderia aumentar sua potência com algo como o ROG Ally X, mas precisaria se contentar com a experiência portátil desconexa que o Windows 11 oferece. Forks do SteamOS como o Bazzite estão tentando preencher essa lacuna, mas não sem algumas pequenas rugas.

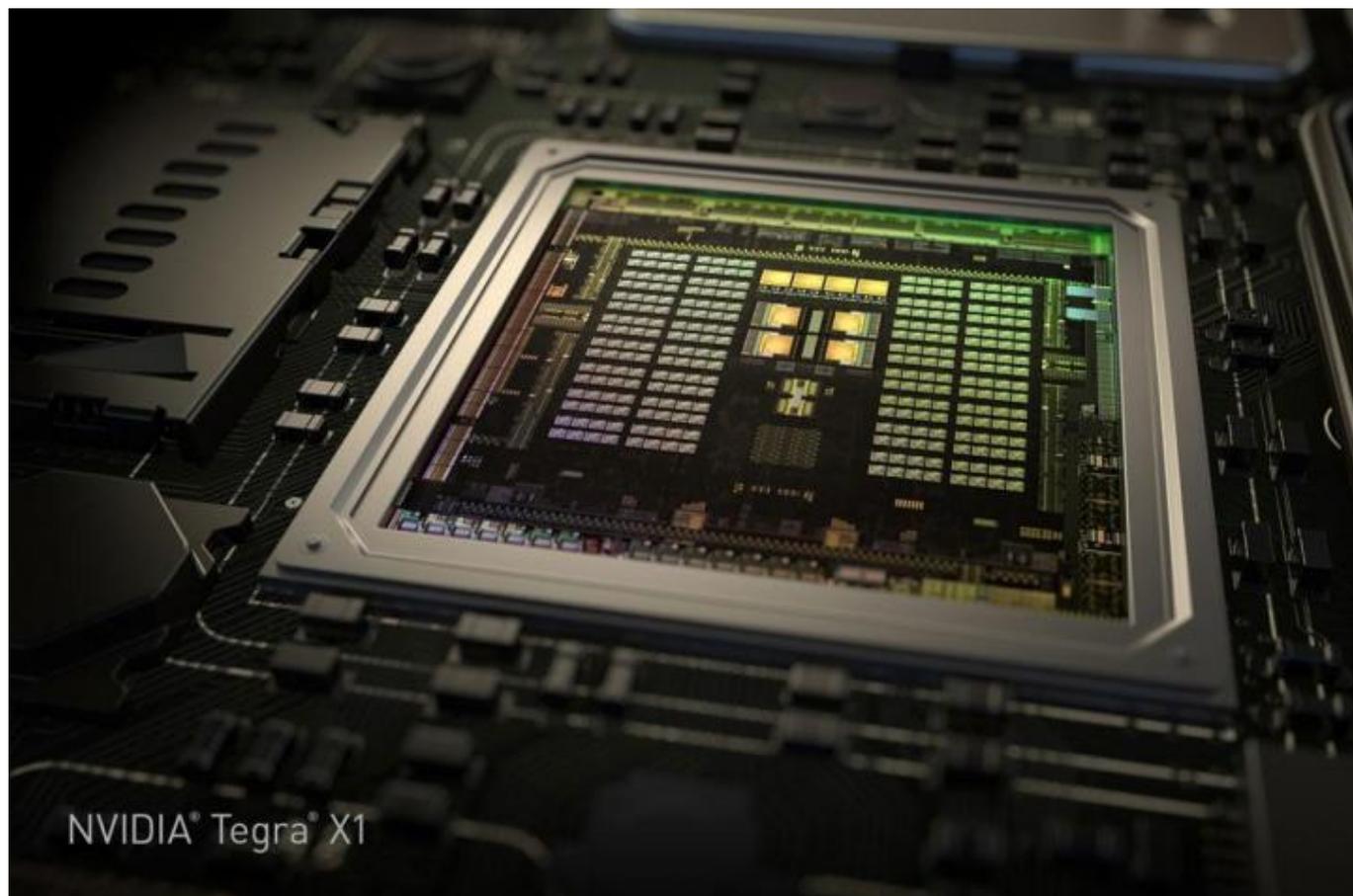


Ayaneo

O SteamOS hoje está significativamente mais maduro do que há alguns anos. O Proton continuou a melhorar sua compatibilidade, e a grande maioria dos jogos do Windows funciona perfeitamente no SteamOS baseado em Linux. Um dos maiores obstáculos para o SteamOS, o software anti-cheat, também se tornou um problema menor. Embora ainda existam jogos com anti-cheat que simplesmente não funcionam no SteamOS, incluindo *Destino 2* e *Apex Legends*, a situação com ferramentas como Easy Anti-Cheat e BattlEye é muito melhor do que há alguns anos. E jogos mais recentes, como *Rivals da Marvel*, estão buscando soluções alternativas anti-cheat para trazer o jogo para o Linux.

As estrelas estão se alinhando. Proton é melhor, o anti-cheat não é um problema tão grande como antes, há uma variedade de novos hardwares e o SteamOS estará disponível para as massas em questão de alguns meses. Mas a Nvidia está perdendo o barco.

Por que Nvidia?



Nvidia

A AMD fez um trabalho incrível com dispositivos como o Steam Deck e o ROG Ally, e a Intel melhorou significativamente do MSI Claw original para o novo Claw 8 AI+. Mas a Nvidia tem muito a acrescentar aos PCs portáteis para jogos com DLSS. Não é nenhum segredo que o DLSS tem sido uma grande força motriz por trás da popularidade das placas gráficas Nvidia nas últimas gerações e é um recurso que pode transformar completamente a experiência de jogar em um computador portátil.

O FSR da AMD e o XeSS da Intel são alternativas sólidas ao DLSS, mas o upscaling assistido por IA da Nvidia e a geração de quadros ainda levam a melhor quando se trata de qualidade e desempenho geral. O upscaling já é uma parte importante do jogo em um computador portátil, tanto que o Steam Deck suportou o upscaling FSR em todo o sistema desde o primeiro dia. E a geração de frames está se tornando ainda mais importante, com o FSR 3 permitindo desempenho jogável em jogos como *Fantasma de Tsushima*, e Fluid Motion Frames 2 da AMD, desbloqueando desempenho jogável em milhares de jogos com o ROG Ally X.

Não preciso justificar o fato de que os dispositivos portáteis se beneficiariam do DLSS, especialmente com o recente anúncio da geração de multiframe no DLSS 4. Isso não apenas ajudaria a melhorar o desempenho em dispositivos portáteis com acesso limitado ao poder de computação, mas também poderia melhorar vida útil da bateria. Afinal, se você não precisar renderizar manualmente cada pixel e cada quadro, poderá economizar

bastante energia.



Jacob Roach / Tendências Digitais

Tudo isso também se aplica ao FSR e ao XeSS. Onde o DLSS faz a diferença é no suporte. A geração de quadros XeSS 2 está disponível apenas em um único jogo no momento em que este artigo foi escrito e, embora o FSR 3 esteja agora disponível em mais de 75 títulos, o DLSS 3 está disponível em cerca de 150 jogos. E a Super Resolução DLSS está disponível em mais de 500 jogos. Por melhor que seja a experiência portátil hoje entre o hardware AMD e o suporte mais amplo do SteamOS, tenho dificuldade em acreditar que a experiência com uma GPU Nvidia seria pior. Há uma razão para que, apesar de ser o centro de tantas críticas, a Nvidia continue a manter uma quota de mercado acima de 80% para placas gráficas de desktop. É um bom produto, puro e simples.

Parece ser o momento perfeito para desbloquear esse potencial. O SteamOS amadureceu a ponto de ser quase fácil de usar, e o DLSS tem alguns [aplicativos](#) muito práticos em PCs portáteis para jogos. Mas há uma razão pela qual não vimos um dispositivo portátil da Nvidia com SteamOS até agora, e por que poderemos não ver um por algum tempo.

O ponto cego da Nvidia

Você provavelmente já viu este vídeo de Linus Torvalds, criador e desenvolvedor líder do



kernel Linux, dando à Nvidia um dedo médio público por sua falta de suporte de driver no Linux. Há uma longa história aqui, mas a Nvidia manteve um driver de código fechado para Linux por muitos anos, enquanto a AMD manteve drivers de código aberto baseados em Mesa. Pergunte a qualquer jogador de Linux se Nvidia ou AMD é melhor, e eles sempre dirão a AMD. Você também não precisa acreditar apenas na minha palavra.

Conversei com Pierre-Loup Griffais da Valve na CES e queria saber quanto tempo levaria para que o SteamOS pudesse rodar em qualquer PC. Antes que eu pudesse terminar a pergunta, ele me perguntou: “qual hardware você está executando?” Ele estava pescando para ver se eu estava usando uma placa de vídeo Nvidia - estou - e por um bom motivo. Embora a situação com o hardware da Nvidia no Linux tenha melhorado significativamente nos últimos anos depois que a empresa mudou para uma base de código-fonte aberto, essa mudança serviu principalmente para corrigir bugs e travamentos importantes que apareceriam nas [GPUs](#) da Nvidia no Linux em o passado. Griffais deixou claro que a experiência hoje com SteamOS e hardware Nvidia não seria ótima.

Se precisar de mais provas disso, você pode consultar o Bazzite, que diz que “as GPUs Nvidia estão atualmente em beta com **principais advertências**.” Esse negrito é Bazzite, não eu. Ou você pode ouvir NerdNest, que há apenas duas semanas tentou instalar o Bazzite em um laptop Nvidia e descobriu que ele parou de funcionar depois de alguns dias. Se isso não bastasse, aqui estão as dicas técnicas do Linus mostrando como o SteamOS falharia ao inicializar com uma GPU RTX 3060, e esse vídeo foi lançado há apenas alguns dias.

Griffais me disse que a Valve tem uma equipe dedicada de engenheiros trabalhando com a Nvidia para melhorar o suporte ao driver, e isso tem acontecido há anos. Na verdade, a Valve trabalha com a Nvidia em drivers SteamOS há mais de uma década, mas suspeito que a maior parte do progresso veio nos últimos anos com o sucesso do Steam Deck e o interesse crescente no SteamOS.

Há um problema clássico do ovo e da galinha aqui. O suporte Linux da Nvidia ainda não está onde deveria ser comparado ao AMD e Intel, então ela não construiu o hardware para um portátil para jogos baseado em Linux. Mas como esse hardware não existe e como o Linux representa uma parcela tão pequena da multidão de jogos para PC, não há muita pressa para que as GPUs Nvidia funcionem perfeitamente com o SteamOS e, por extensão, com o Linux.

Existem aplicações óbvias de recursos como DLSS em um dispositivo portátil, especialmente agora com geração de vários quadros no DLSS 4, mas fora desse molde, há implicações muito maiores para o suporte adequado ao Linux da Nvidia. Como fornecedor esmagadoramente dominante de placas gráficas para desktop, há muitas oportunidades para o SteamOS ou garfos como o Bazzite fornecerem experiências de jogos semelhantes às de um console para qualquer PC. No entanto, não veremos esse futuro até que a situação com a Nvidia e o Linux melhore.

