

La Nintendo Switch 2 soportará hasta 240 Hz, tendrá pantalla OLED de 120 Hz y los juegos irán a 40 FPS para mayor fluidez

Nintendo ha estado lanzando consolas de todo tipo a lo largo de más de tres décadas de historia. Esta compañía japonesa ha dado vida a algunas de las franquicias de juegos más conocidas del mundo como Mario o Zelda, entre muchas otras.

En cuanto a sus consolas, estas no suelen destacar por su potencia, pero a cambio reciben cientos de juegos exclusivos que solo se pueden jugar en ellas. Mientras que la Nintendo Switch se acerca a su final y la **Switch 2 se va acercando**, nuevos detalles surgen sobre esta última, como el hecho de que podrá **soportar hasta 240 Hz**.



A la hora de elegir entre una consola y un ordenador, la elección dependerá de varios factores, pero uno de ellos y muy importante, son los juegos. Hemos visto durante varias generaciones la caída de ventas de **Microsoft** en cuanto a **Xbox**, pues esta ha quedado por detrás de Sony y Nintendo. De hecho, en esta generación han decidido reducir la producción y **cambiar la forma de hacer las cosas**, ya que se han vendido aproximadamente la mitad de Xbox Series X que de PS5. Una de las razones de las **menores ventas** es precisamente el tema de los juegos exclusivos, que no hay ninguno, pues todos llegan a PC.

La Nintendo Switch 2 tendrá una pantalla OLED de 120 Hz y soportará hasta 240 Hz en juegos y aplicaciones

El punto más fuerte de Nintendo con los juegos exclusivos puede convertirse en su principal factor limitante si hablamos de hardware. Las consolas de Nintendo suelen estar bastante por detrás en cuanto a potencia comparado con la PlayStation y Xbox. Esto limita el potencial de los juegos, no solo a nivel gráfico, sino también en cuanto a contenido y complejidad. Con la **Switch** es cierto que hemos visto videojuegos del nivel de **Breath of the Wild desde sus inicios**, pero ya hemos llegado a lo máximo que puede ofrecer esta consola.

En lugar de centrarse en **30 FPS** en la mayoría de juegos y **60 Hz** como máximo, la Switch 2 ampliará estas cifras y aguantará hasta 240 Hz, aunque esto no significa que la pantalla soporte esto. Más bien, nos sirve como punto de apoyo para confirmar que **los juegos podrán funcionar a un modo de 40 FPS y 120 Hz**. Esto ya tiene más sentido, ya que se espera que la **Switch 2 utilice una pantalla OLED de 120 Hz**, una mejora notoria sobre la pantalla de 60 Hz que posee la Switch OLED actual.

La combinación de juegos a 40 FPS y pantalla OLED de 120 Hz ofrecerá una mayor fluidez

240 Hz/FPS es lo que teóricamente podrá soportar **NintendoWare Bezel Engine**, el motor encargado de la Switch 2. Estamos hablando de una consola que ofrecerá un **SoC Tegra T239** que está compuesto por una CPU Arm de 8 núcleos y una potente GPU NVIDIA que permitirá utilizar la tecnología **DLSS** para conseguir más FPS. Aun así, vemos muy exagerado la capacidad de llegar a 240 FPS, pues aunque la consola será mucho más potente que la Switch actual, es muy improbable que se llegue a esa cifra.

Quizá con **juegos 2D** con gráficos simples y reduciendo la resolución al máximo utilizando algo como **DLSS Ultra Rendimiento**, pero igualmente la pantalla va a ser el factor limitante al ofrecer 120 Hz. Limitar los juegos a 40 FPS en lugar de 30 FPS sería una grandísima noticia, ya que aunque muchos no lo sepan, la latencia a esta cantidad de FPS es bastante buena.

Hablamos de que con **30 FPS** tenemos **33,3 ms**, con **40 FPS** hay unos **25 ms** y con **60 FPS** tenemos **16,6 ms**. Así pues, 40 FPS se queda en un término medio entre 30 y 60 en cuanto a fluidez, cuando realmente son solo 10 FPS más que los 30 típicos. Si a esto le sumamos una pantalla OLED de 120 Hz, experimentaremos una **sensación al jugar bastante más fluida** que la Switch original.

Fuente: [elchapuzasinformatico](https://www.elchapuzasinformatico.com).