

Nintendo Switch convertida en un iPhone muy lento, tarda 20 minutos en arrancar iOS

Nintendo Switch es una consola híbrida, y está diseñada para funcionar de forma óptima con juegos utilizando un sistema operativo que consume muy pocos recursos, y que está especialmente programado y adaptado al hardware de dicha consola.

No es un smartphone, su enfoque es totalmente distinto, y esta consola ya tiene bastantes años, así que su hardware no es precisamente puntero. A pesar de esto, y de sus claras limitaciones, un conocido modder ha intentado «convertirla en un iPhone».



Para conseguirlo ha instalado una versión QEMU para el iPhone 11 que estaba disponible en GitHub, pero este proceso estuvo lejos de ser algo sencillo. El modder **tardó un total de dos días en completar el proceso de instalación**, y cuando lo consiguió tuvo que esperar otros 20 minutos para que el

sistema operativo terminase de cargar.

Cómo es la experiencia de usar iOS en una Nintendo Switch

Pues terriblemente mala. Todo funciona con mucha lentitud, el kernel entra «en pánico» en cuanto registra dos acciones, y no puede abrir aplicaciones, porque con cualquier intento estas se cierran automáticamente, así que sus posibilidades de uso son muy limitadas, y este mod **queda más como una curiosidad que como algo realmente útil.**

Es lógico que el rendimiento sea tan pobre. Debemos tener en cuenta que al final este tipo de software está optimizado para configuraciones muy concretas, así que instalarlo en otros dispositivos con hardware diferente dará pie, irremediablemente, a problemas de rendimiento.

Por otro lado, hay que tener en cuenta que Nintendo Switch es una consola con un hardware bastante antiguo, y que en términos de potencia bruta no está a la altura de los iPhone más actuales. Esta tiene una CPU ARM Cortex-A57, solo cuenta con 4 GB de RAM y tiene una GPU Maxwell con 256 shaders.

Para que podáis comparar, un iPhone 16 Pro tiene una CPU de 6 núcleos mucho más avanzada y potente, cuenta con **8 GB de RAM** y tiene una GPU Apple de 6 núcleos cuya potencia estimada es de **2,15 TFLOPs**. La diferencia entre ambos dispositivos es gigantesca a nivel de hardware.

Sería interesante **ver cómo funciona una modificación de este tipo sobre Nintendo Switch 2**, una consola mucho más potente y más equilibrada que la original que tiene una CPU de ocho núcleos mucho más potente, 12 GB de memoria y una GPU Ampere con una potencia de 1,72 TFLOPs en FP32.

Fuente: muycomputer.