

## Telefónica, Mobile World Capital Barcelona y Mediapro exhiben el potencial del 5G en competiciones de videojuegos durante el MWC

- La latencia extremadamente baja, el mayor ancho de banda y una velocidad de red muy superior a la actual son las claves que marcarán al sector en los próximos años.
- Diez influencers y pro players han disputado en tiempo real, y desde ubicaciones diferentes (Barcelona, Madrid y Lleida), la competición 5G Wild Rift Cup, jugada íntegramente en red comercial de 5G.
- Los asistentes al MWC22 también podrán competir en el Dirt 5 Time Trials Challenge a través de cloud gaming sobre la red comercial 5G.

**Barcelona, 1 de marzo de 2022.-** Telefónica, Mobile World Capital Barcelona (MWCcapital) y Mediapro (a través de LVP) han presentado esta mañana en el MWC22 el proyecto 5G Gaming Arena con el objetivo de demostrar las capacidades de la red 5G aplicada al sector de los eSports y del gaming. A través de dos demostraciones -5G Wild Rift Cup, centrada en el popular juego para móviles de Riot Games; y Dirt 5 Time Trials Challenge, centrada en el cloud gaming-, se ha podido confirmar cómo el mayor ancho de banda, la velocidad de red y la baja latencia, que aporta esta tecnología, permiten que las experiencias de juego sean mucho más atractivas y posibilitarán funciones de interacción social más potentes.

Además, el proyecto cuenta con la colaboración de Riot Games, Xbox, Samsung, Sirt e INDESCAT, y el apoyo del departamento de Vicepresidència i de Polítiques Digitals i Territori de la Generalitat de Catalunya.

### 5G Wild Rift Cup, eSports a toda velocidad

En la 5G Wild Rift Cup, celebrada en colaboración con Riot Games y Samsung, diez influencers destacados como Manute y Jackie (5 millones de seguidores en redes sociales entre ambos), y diferentes proplayers, se han enfrentado en una partida de League of Legends: Wild Rift, uno de los videojuegos para móviles más populares del momento con terminales conectados a la red 5G convencional. La experiencia en los juegos para móvil multijugador online depende de la estabilidad, de la velocidad y de la latencia de las diferentes conexiones de red utilizadas por los jugadores. Gracias a la

tecnología 5G la velocidad de descarga ha aumentado en movilidad y la latencia se ha reducido, permitiendo una respuesta inmediata que posibilita la celebración de competiciones de eSports en las que jugadores en movilidad podrán competir con otros conectados desde redes de fibra.

La demostración ha tenido lugar en 4 localizaciones distintas: los stands de MWCcapital y Telefónica en el recinto del MWC22, el Movistar eSports Center en Madrid y en el laboratorio 5G del Área 5G Ponent ubicado en la Cámara de Comercio de Lleida. En ella han competido Jackie, Navalha, Lazypopa, Sugus Susana, Silithur, Manute, Zeiling, Kidi Paracetamor y Rafa Escribá. Durante la competición, comentada por los casters de LVP Shiki y Toad, tanto los participantes como los visitantes del stand han podido apreciar el salto cualitativo en la experiencia que supone la tecnología 5G aplicada a los eSports.

### **Dirt 5 Time Trials Challenge, el 5G desbloquea el potencial del cloud gaming**

La siguiente demostración ha consistido en una carrera contra reloj individual en los circuitos del videojuego Dirt 5 con terminales móviles 5G de Samsung a través de la plataforma oficial del evento GHME Europe, una plataforma de competiciones impulsada por el Big C que utiliza algoritmos de inteligencia artificial avanzada, tecnología blockchain y big data para llevar los eSports más allá de un simple campeonato. El videojuego no se descarga en el terminal, sino que está en la nube (Xbox Cloud Gaming con Xbox Game Pass Ultimate), lo que permite disfrutar de la experiencia de videojuegos de última generación sin depender del hardware del móvil y gracias a las ventajas que proporciona la conexión 5G -descarga de un gran volumen de datos en tiempo real.

Gracias a la colaboración de INDESCAT, Asobu, Edojo, GHME, United Gamers, Competize, BIG-C y SevenMila, los ganadores diarios del Dirt 5 Time Trials Challenge recibirán un NFT creado por Edojo que incluirá 5 horas en la sala streaming o bootcamp de Asobu, 3 sesiones gratuitas con la plataforma de entreno para League of Legends y 2 sesiones de asesoramiento nutricional y un plan de ejercicio físico para gamers de United Gamers, 1 año gratuito del software de organización de competiciones de Competize, una suscripción gratuita a la App Gamers Gym y acceso de 1 día a las instalaciones de Big-C y 6 packs de 5 horas al juego Colosseum e-Sports Cornella de Seven Mila.

Además, Xbox participa en esta demo aportando un amplio catálogo de juegos a través de Xbox Game Pass Ultimate (Ori and the Will of the Wisps, Hades, Psychonauts2, Minecraft Dungeons y Dirt 5) para que los asistentes del MWC22 puedan probar durante los 4 días de congreso las ventajas del 5G aplicadas al cloud gaming

### **La industria del videojuego, un sector en alza**

El sector del videojuego es una de las industrias del entretenimiento más populares. Según la consultora Newzoo, actualmente hay alrededor de 3.000 millones de personas que juegan a videojuegos en todo el mundo, siendo la facturación del sector

#### **Telefónica, S.A.**

Dirección de Comunicación Corporativa

[prensatelefonica@telefonica.com](mailto:prensatelefonica@telefonica.com)

[telefonica.com/es/sala-comunicacion/](https://telefonica.com/es/sala-comunicacion/)

superior a los 180.000 millones de dólares. En España, según Aevi, el sector facturó 1.747 millones de euros en 2020, un 18% más con respecto al año anterior.

Para más información: [Telefónica en el MWC 2022](#).