

26.02.2019 - 09:00 Uhr

Mobile World Congress in Barcelona: 5G revolutioniert das mobile Gaming

Düsseldorf (ots) -

- Am Stand des schwedischen Netzausrüsters Ericsson präsentieren die 5G-Mobilfunkexperten die Vorteile der aufkommenden Mobilfunk- und Netztechnologie für Gamer.

- Um rechenleistungsintensive Videospiele auch auf weniger leistungsstarken mobilen Endgeräten spielen zu können, wird die Rechenleistung in der Cloud erbracht.

- Die simulierte 5G-Anbindung des Endgerätes sorgt dafür, dass das Spiel in Echtzeit für den Gamer erlebbar wird.

"Need for Speed - Payback" oder andere High-End-Spiele mobil via Stream auf einem iPad zocken und das dazu noch ruckelfrei? 5G macht es möglich. Am Stand des schwedischen Netzausrüsters Ericsson auf dem Mobile World Congress (MWC) präsentieren die 5G-Mobilfunkexperten die Vorteile der aufkommenden Mobilfunk- und Netztechnologie für Gamer. Um rechenleistungsintensive Videospiele, beispielsweise in besonders hoher Auflösung wie 4K, auch auf weniger leistungsstarken mobilen Endgeräten spielen zu können, wird die Rechenleistung in der Cloud erbracht. Die simulierte 5G-Anbindung des Endgerätes sorgt dafür, dass das Spiel in Echtzeit für den Gamer erlebbar wird.

Längere Akkulaufzeiten und höchst wahrscheinlich auch weniger kostenintensive Endgeräte sind allein schon zwei Argumente für das 5G-Streaming von Videospiele. Bei der im Aachener Eurolab, dem Forschungs- und Entwicklungszentrum von Ericsson in Deutschland, entwickelten Demonstration wird unter Beweis gestellt, dass es künftig kein besonders leistungsstarkes Endgerät braucht, um mobil rechenleistungsintensive Games zu spielen. "5G fürs Gaming ist sicherlich eine der ersten Konsumentenanwendungen des neusten Mobilfunkstandards", erklärt Stefan Koetz, Vorsitzender der Geschäftsführung der Ericsson GmbH. "Bei vielen Videospiele sind kurze Reaktionszeiten einfach extrem wichtig - damit ist 5G wie gemacht fürs Gaming." Bei dem auf dem MWC demonstrierten Fall wird die Rechenleistung nicht wie heute üblich vom Endgerät erbracht, sondern in die Cloud des Mobilfunknetzes ausgelagert. Auf diesem Wege wird weniger Akku des Endgeräts verbraucht. Künftig kämen Smartphone, iPad und Co. dann auch mit weniger Rechenleistung aus, was sich sicherlich positiv auf den Preis auswirken würde.

Beim am Ericsson-Stand vorgestellten Cloud-Gaming streamen die Nutzer ein Videospiel, das in einem Edge-Rechenzentrum gerendert wird. Diese Möglichkeit bietet die von Ericsson zum MWC neu vorgestellte 5G-Hardware. Latenzzeiten (Reaktionszeiten) von weniger als 20 Millisekunden Ende-zu-Ende garantieren hierbei ein ruckelfreies Spielerlebnis. Da es aktuell noch kein Endgerät für diesen speziellen Anwendungsfall von 5G gibt, mussten die Ericsson-Experten die 5G-Anbindung des iPads simulieren.

Über Ericsson

Ericsson ist Weltmarktführer auf dem Gebiet der Kommunikationstechnologie und -dienstleistungen mit Firmenzentrale in Stockholm, Schweden. 40 Prozent des weltweiten Mobilfunkverkehrs werden über Netztechnik von Ericsson abgewickelt. Mit innovativen Lösungen und Dienstleistungen arbeitet Ericsson an der Vision einer vernetzten Zukunft, in der jeder Einzelne und jede Branche sein / ihr volles Potenzial ausschöpfen kann.

Das 1876 gegründete Unternehmen beschäftigt weltweit rund 95.000 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter und arbeitet mit Kunden in 180 Ländern zusammen. 2017 erwirtschaftete Ericsson einen Umsatz von 20,9 Milliarden Euro (201,3 Milliarden SEK). Ericsson ist an der NASDAQ OMX in Stockholm und der NASDAQ in New York gelistet.

In Deutschland beschäftigt Ericsson rund 1.800 Mitarbeiter an 10 Standorten - darunter rund 700 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter im Bereich Forschung und Entwicklung (F&E). Der Hauptsitz ist Düsseldorf.

Kontakt:

Pressekontakt Ericsson GmbH
Martin Ostermeier
- Leiter Externe Kommunikation Deutschland -
Prinzenallee 21
40549 Düsseldorf
Tel: +49 (0) 211 534 1157
eMail: ericsson.presse@ericsson.com

Diese Meldung kann unter <https://www.presseportal.ch/de/pm/100002583/100825243> abgerufen werden.