

## NOTA DE PRENSA

## PRESS RELEASE

### TELEFÓNICA PRESENTA EN EL MWC 2019 'MOVISTAR RIDERS ON 5G', PRIMERA EXHIBICIÓN EUROPEA DE ESPORTS A MÁXIMA VELOCIDAD MÓVIL

- **La aplicación de esta nueva conectividad 5G, proporcionada a través de una red 5G de Ericsson, aporta al usuario la flexibilidad de poder jugar en cualquier lugar y sobre redes móviles a juegos exigentes que requieren comunicaciones de bajo retardo.**
- **Telefónica apuesta por el uso del 5G en los eSports para incorporarlo dentro de su estrategia de contenidos y contribuir al desarrollo y profesionalización del ecosistema de los jugadores.**

**Barcelona, 26 de febrero.** Telefónica y Movistar Riders han llevado a cabo hoy en el Ágora de Telefónica del Mobile World Congress 2019 de Barcelona el evento *Movistar Riders on 5G*, la primera exhibición en Europa para demostrar las ventajas del uso de la conectividad 5G aplicada a los eSports.

Durante la demostración, Alejandro "Puni" Navarro, Enrique "Katrú" Lapina, Daniel "Oney" Flórez y Samuel "Sammy" Mateos, integrantes del equipo profesional de *Call of Duty* de Movistar Riders, han mostrado a los asistentes la experiencia de jugar en red 5G al videojuego *Call of Duty: Black Ops 4*, uno de los *shooters* más dinámicos del mercado, donde la baja latencia es fundamental para poder acabar con el enemigo y ganar la partida.

Se trata de la primera experiencia en suelo europeo de una partida de jugadores profesionales con conectividad móvil 5G, lo que ha permitido que tanto los componentes del equipo Movistar Riders como el público asistente al stand de Telefónica hayan disfrutado de la máxima velocidad compitiendo con uno de los videojuegos más populares del mercado.

Las competiciones de eSports en las que participa Movistar Riders requieren hoy en día de un montaje que implica conexiones de fibra de última generación, ordenadores, mandos,

periféricos y pantallas especiales con una capacidad de respuesta inmediata. La aplicación de esta nueva conectividad 5G aporta al usuario la flexibilidad de poder jugar en cualquier lugar y sobre redes móviles a juegos exigentes que requieren comunicaciones de bajo retardo, mientras que en el terreno de los eSports se consigue una mayor flexibilidad al no depender obligatoriamente de una instalación de fibra para poder celebrar un campeonato.

Durante la presentación, el equipo ha jugado con consolas conectadas a un router 5G y saliendo a Internet a través de una red móvil 5G de Ericsson.

El objetivo final de las redes 5G de conseguir comunicaciones con latencias de entre 1 y 5 milisegundos, no sólo reduce al mínimo el tiempo de respuesta entre la acción del jugador con el efecto en el videojuego, sino que traerá consigo otro tipo de ventajas como la posibilidad de trasladar toda la capacidad de cómputo necesaria a la nube, permitiendo que los dispositivos de juego sean en el futuro más simples y ligeros. Esto será particularmente relevante en el *gaming* de Realidad Virtual y Realidad Aumentada (VR & AR), en donde llevar el complejo cómputo gráfico de este tipo de juegos al borde de la red (Edge Computing) permitirá unas gafas VR inalámbricas más ligeras y sencillas pero capaces de ser utilizadas para los juegos más exigentes, lo que contribuirá a la masificación de los juegos de VR&AR en Red.

Telefónica apuesta por el uso del 5G en los y contribuye al desarrollo y profesionalización del ecosistema de los jugadores. Una conectividad que potenciará la profesionalización del sector y de los clubes. En Latinoamérica, esta apuesta de Telefónica se reafirmó el pasado mes de enero con el nacimiento de la nueva Liga Movistar Latinoamérica del videojuego *League of Legends* y la consagración de sus tres clubes profesionales: Kaos Latin Gamers (KLG) en Chile, VIVO Keyd en Brasil y Movistar Riders en España.

Según un estudio reciente de la compañía Newzoo, el videojuego es el principal motor del entretenimiento global y ha sido capaz de generar 134.900 millones de dólares en 2018 con un 10,9%. Concretamente en España, cercano a los 2.000 millones de euros, representa el cuarto mercado europeo y noveno mundial. Mientras que Latinoamérica ya representa al 4% del mercado mundial, con cerca de 4.300 millones de euros.

La conectividad 5G aporta a la industria la capacidad de disfrutar de videojuegos a mucha mayor velocidad. 2018 ya fue el año de la conectividad móvil en el sector, y con la llegada del 5G al sector, el *gaming* móvil va a suponer un cambio radical del ecosistema de juegos, según los expertos. Hoy se ha podido disfrutar de una primera experiencia en el gran evento del mundo móvil, el MWC19 de Telefónica.