

Presseinformation

Gamescom 2020:

Internetknoten-Betreiber DE-CIX: Geringe Latenzen und hohe Bandbreiten entscheidend für Cloud-Gaming-Erlebnis

Frankfurt am Main, 20.08.2020 – Die weltgrößte Computerspiel-Messe gamescom wird in diesem Jahr nicht wie gewohnt in den Hallen der Koelnmesse stattfinden, sondern wurde aufgrund der COVID-19-Pandemie in den digitalen Raum verlegt. Cloud-Gaming wird auch in diesem Jahr eines der großen Themen sein: Nach den aktuellen Launches von Google Stadia und Nvidias GeForce Now, wird die Telekom ihren Cloud-Gaming-Dienst MagentaGaming offiziell auf der gamescom bewerben.

Dr. Thomas King, Chief Technology Officer beim Internetknoten-Betreiber DE-CIX, sieht jedoch große Herausforderungen, denen sich Cloud-Gaming-Anbieter stellen müssen. Zwei der Stichworte sind Latenz und Bandbreite, die über die Qualität von Cloud-Gaming in Zukunft entscheiden werden. Zudem müssen Unternehmen ihre Interconnection-Strategie im Sinne des User-Erlebnisses überdenken. „Die Zukunft des Gamings scheint besiegelt zu sein: Bis zum Jahr [2023 wird ein Anstieg der Ausgaben für Cloud Gaming weltweit auf rund 1,5 Milliarden US-Dollar](#) erwartet. Das Interesse an Cloud Gaming wächst, was sich in den Messungen an unserem Knotenpunkt in Frankfurt insbesondere während der vergangenen Monate widerspiegelt. [18 Millionen Menschen allein in Deutschland](#) haben in Zeiten von Corona die Möglichkeiten des Gamings genutzt. In Spitzenzeiten des Lockdowns verzeichneten wir bei DE-CIX in Frankfurt einen Anstieg bei der Nutzung von Cloud- und Gaming-Angeboten von über 50 Prozent. Der Bedarf ist also riesig.“

Geringe Latenzen und hohe Bandbreiten entscheidend für exzellentes Cloud-Gaming

Doch welche technischen Faktoren entscheiden, ob die Cloud-Gamer auch ein erstklassiges User-Erlebnis haben werden? Dr. Thomas King ergänzt: „In Anbetracht der immer realistischer anmutenden Grafik aktueller Spiele, wird offensichtlich, dass enorme Datenmengen vom Server zum Ausgabemedium transportiert werden müssen. Durch den steigenden Bedarf der Cloud- und „as-a-Service“-Dienste entsteht auch ein deutlicher Zuwachs der Datenübertragung. Ein normaler HD-Stream beansprucht etwa 3 bis 5 Mbit/s. Handelt es sich stattdessen um einen Stream in 4K-Auflösung erhöht sich der Bandbreitenbedarf zusätzlich: Je nach Kompression kann

der Stream 20 bis 50 Mbit/s erreichen. Wenn Gaming also zu 100 Prozent in der Cloud stattfindet, dort alle Daten verarbeitet werden und von Servern und Geräten hin und her geschickt werden, ist es unabdingbar, dass die Latenzzeiten auf ein Minimum reduziert werden, damit die Dienste beim User erfolgreich sind. Hier zählt jede Millisekunde. Ein Gamer, der in Deutschland ein Spiel spielt, das auf einem amerikanischen Server gehostet wird, muss sich mit Lags – also Rucklern im Spiel – herumschlagen. Schließlich braucht die Übertragung von Datenpaketen auf diesem Weg etwa 60 Millisekunden. Zum Vergleich: Vom nördlichsten Punkt in Deutschland zum südlichsten Punkt brauchen Datenpakete nur ca. 8 Millisekunden. Im Normalfall klingt das nicht viel, doch im Online- oder Cloud-Gaming macht sich diese Zeitdifferenz enorm bemerkbar. Demnach müssen Cloud-Gaming-Anbieter ihre Server sowie Internetknoten, über die die Spieldaten transportiert werden, so wählen, dass diese räumlich näher an die Gamer heranrücken und sich der Datenweg dadurch deutlich verkürzt. Das führt dazu, dass die Server im gleichen Land oder sogar in der gleichen Stadt wie die User beheimatet sind, damit ein Gamer ein tolles Spielerlebnis hat. Hier spricht man auch vom sogenannten Edge Computing. Durch solche Infrastrukturmaßnahmen und Anpassungen der Interconnection-Strategien kann den Gamern – egal wo auf dem Planeten – ein exzellentes Cloud-Gaming-Erlebnis garantiert werden. Mit dem globalen, engmaschigen Netz aus DE-CIX Internetknoten ist genau das möglich: Die Spieldaten werden immer und überall nahe am Gamer ausgeliefert.“

DE-CIX ist einer der weltweit führenden Internet Exchange (IX)-Betreiber und feiert in 2020 sein 25-jähriges Bestehen. Insgesamt bedient DE-CIX an seinen über 20 Standorten in Europa, dem Nahen Osten, Asien und Nordamerika über 2000 Netzbetreiber, Internet Service Provider (ISP) und Content-Anbieter aus mehr als 100 Ländern mit Peering und Interconnection Services.

###

Über DE-CIX

DE-CIX ist ein weltweit führender Betreiber von Internetknoten und feiert dieses Jahr sein 25. Jubiläum. 1995 in Betrieb genommen, verzeichnet der DE-CIX in Frankfurt am Main in Spitzenzeiten mittlerweile einen Datendurchsatz von mehr als 9 Terabit pro Sekunde (Tbps). Die angeschlossene Kundenkapazität aller DE-CIX Standorte weltweit überschreitet 64 Terabit.

Insgesamt bedient DE-CIX an seinen über 20 Standorten in Europa, dem Nahen Osten, Asien und Nordamerika knapp 2000 Netzbetreiber, Internet Service Provider (ISP) und Content-Anbieter aus mehr als 100 Ländern mit Peering und Interconnection Services. Weitere Informationen unter www.de-cix.net

Medienkontakt DE-CIX:

Joanna Hahn - Carsten Titt - Public Relations DE-CIX
Telefon: +49 (0)69-1730902-130; E-Mail: media@de-cix.net