

Sony verrät technische Details der Playstation 5

SSD, 8K Ray-Tracing, 3D-Audio, kompatibel zur PS4 und PSVR: Sonys Chef-Ingenieur erklärte erstmals die Neuerungen der Playstation 5.

Voraussichtlich im kommenden Jahr will Sony den Nachfolger der Playstation 4 auf den Markt bringen. Die neue Konsole könne PS4-Spiele weiterhin von Blu-ray Discs lesen und online laden und sei abwärtskompatibel zum aktuellen Modell. Selbst das PSVR-Headset könnten Spieler weiter betreiben. Ob es außerdem ein neues VR-Headset für die nächste Konsolengeneration geben wird, lässt Sony noch offen.

Was sich deutlich verbesserte, seien die Qualität der Grafik sowie die Ladezeiten, erklärte Chef-Entwickler Mark Cerny gegenüber dem US-Magazin Wired. Die grundlegende PC-Architektur werde beibehalten, aber mit schnelleren Komponenten bestückt. Auf Basis der dritten Ryzen-Generation entwickle AMD derzeit eine neue 8-Kern-CPU mit 7nm-Strukturen. Die GPU basiere auf AMDs Navi-Chips und könne Szenen in 8K mit Ray-tracing rendern.

Der Audio-Chip soll 3D-Umgebungen berechnen, ähnlich wie man sie von Dolby Atmos und DTS:X her kennt. Die Ausgabe werde speziell auf TV-Systeme,

Sound-Bars, Mehrkanal-Setups und Kopfhörer abgestimmt. Damit holt die PS5 gegenüber der Xbox One auf, die schon in der aktuellen Generation Dolby Atmos in Spielen und Filmen unterstützt.

Durch den Einsatz einer besonders schnellen SSD mit PCIe-4.0-Anbindung sollen sich Ladezeiten um mehr als eine Größenordnung verkürzen. Dadurch würden in Spielen sekundschnelle Wechsel zwischen riesigen Leveln möglich, die derzeit noch 10 bis 20 Sekunden dauerten. Unklar ist derzeit die Größe der SSD und ob sie eventuell von einer rotierenden Festplatte unterstützt wird. Denn aktuelle Spiele benötigen nicht selten 100 GByte Speicherplatz – da würde eine SSD in passender Größe für mehrere Titel schnell den Preis-

rahmen sprengen. Inwieweit Sony auf das Streaming von Spielen setzt, die in einer Server-Cloud laufen, ging Cerny nicht ein.

Erste Studios seien bereits mit einer Vorabversion der Hardware ausgerüstet worden, die allerdings noch nicht mit voller Leistung laufe. Sie hätten mit der Entwicklung erster spezieller PS5-Spiele begonnen. Zum Start sei eine Übergangsphase geplant, in der viele Spiele parallel für die PS4 und PS5 veröffentlicht würden. Preise und genaue Termine stehen allerdings noch aus. 2019 werde der Nachfolger allerdings nicht mehr veröffentlicht. Auf der Spielemesse E3 Mitte Juni in Los Angeles wird Sony zudem erstmals keine Pressekonferenz veranstalten.

(hag@ct.de)

Das kommende Spiel „Death Stranding“ von Hideo Kojima könnte zu den ersten Titeln zählen, die für die PS4 und PS5 erscheinen.



Anzeige