Unvergleichliche Leistung durch Cell Prozessor und viele hoch entwickelte Technologien – abwärtskompatibel mit PlayStation und PlayStation 2

Sony Computer Entertainment Inc. führt Next Generation Computer Entertainment-System PLAYSTATION 3 im Frühling 2006 ein

Neu-Isenburg, 17. Mai 2005. Sony Computer Entertainment Inc. enthüllte auf einer Pressekonferenz in Los Angeles, Kalifornien, erste Details seiner PLAYSTATION 3 mit dem hoch entwickelten Cell-Prozessor. Prototypen der PS3 werden auch auf der weltgrößten Spiele-Messe Electronic Entertainment Expo (E3) von 18. – 20. Mai 2005 den Branchenvertretern präsentiert.

PS3 kombiniert mit dem Cell-Prozessor (Gemeinschafts-entwicklung von IBM, der Sony Group und Toshiba Corporation), dem Grafikprozessor RSX (entwickelt von NVIDIA Corporation und SCEI) sowie mit XDR-Speicher (von Rambus Inc.) die State-of-the-Art-Technologien der nächsten Generation. Darüber hinaus enthält PS3 ein BD-ROM (Blue-ray Disc ROM) mit einer Speicherkapazität von bis zu 54 GB (als Dual Layer), wodurch eine Darstellung in High Definition (HD) ermöglicht wird. Durch einen neuartigen Kopierschutz werden darüber hinaus die Rechte der Anbieter gewahrt. Um der fortschreitenden Konvergenz von digitaler Unterhaltungselektronik und Computertechnologie Rechnung zu tragen, unterstützt die PS3 mit 1080p zudem die höchste HD-Auflösung – eine deutliche Verbesserung gegenüber 720p/1080i.

Die überragende Rechenpower von zwei Teraflops ermöglicht noch nie da gewesene Animationen. In den Spielen werden daher nicht nur die Bewegungen von Charakteren und Objekten um ein vielfaches feiner und realistischer, sondern auch Landschaften und virtuelle Welten können in Echtzeit gerechnet werden.

Die Konzeptionsfreiheiten der Entwickler werden dabei auf ein nie da gewesenes Level gehoben. Die Gamer werden dadurch fast schon mit den Welten auf den großen Bildschirmen verschmelzen und den Reiz in Real-Time erleben können.

1994 stellte SCEI die erste PlayStation-Konsole (PS) vor, gefolgt von der PlayStation 2 (PS2) im Jahr 2000 und der PlayStation Portable (PSP) in 2004. Jedes mal wurden damit auch die neuesten technologischen Errungenschaften eingeführt und Innovationen in den Bereich der interaktiven Unterhaltungsindustrie eingebracht. Über 13.000 Titel wurden seither entwickelt und damit ein Software Markt geschaffen, der jährlich mehr als 250 Millionen Einheiten absetzt. PS3 bietet volle Abwärtskompatibilität, wodurch alle Softwaretitel der bisherigen Plattformen PS und PS2 weiter genutzt werden können.

PlayStation-Produkte werden in mehr als 120 Ländern und Regionen der Welt verkauft. Mit einer kumulierten Reichweite von über 102 Millionen Nutzern für PS und ungefähr 89 Millionen für PS2 sind sie unangefochtene Marktführer und stellen damit die Standardplattform im Bereich Home Entertainment. Zwölf Jahre nach der Einführung von PS und sechs Jahre nach der Vorstellung von PS2 bringt SCEI mit PS3 eine neue Plattform mit der fortschrittlichsten Unterhaltungstechnologie des Entertainment-Marktes.

Mit der bereits begonnen Auslieferung von Cell-basierten Entwicklungsumgebungen startet auch die Entwicklung von Spieletiteln, Tools und Middleware. Durch die Zusammenarbeit mit den weltweit führenden Herstellern für Tools und Middleware wird SCEI die volle Unterstützung zur Entwicklung neuen Contents leisten, indem die Entwickler mit umfangreichen Tools und Librarys versorgt werden, die die Leistung des Cell Prozessors ausreizen und eine effiziente Softwareentwicklung ermöglichen.

©2005 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Design and specifications are subject to change without notice.

Die Vorbereitungen für die Vorstellung von PS3 und einer neuen Softwaregeneration im Frühjahr 2006 laufen.

„SCEI hat mit Innovationen, wie Real-Time 3D Grafiken bei PS und der weltweit ersten 128 Bit Prozessor Emotion Engine (EE) bei PS2, immer wieder für Fortschritt in der Welt des Computer Entertainment gesorgt. Angetrieben durch den Cell Prozessor, der eine Performance ähnlich einem Super-Computer bietet, beginnt mit PLAYSTATION 3 ein neues Zeitalter. Zusammen mit Entwicklern weltweit wird SCEI den Beginn einer neuen Ära im Computer Entertainment weiter beschleunigen."
Ken Kutaragi, President and CEO, Sony Computer Entertainment Inc..

Kommentare anderer Entwickler (in alphabetischer Reihenfolge der Unternehmen)

„Mit der neuen Generation der PlayStation-Konsole können wir nun ‚GUNDAM WORLD' in einer Qualität darstellen, die sich vorher niemand hätte vorstellen können. Die Philosophie, Millionen von Cells miteinander zu verbinden, bringt die Realität noch näher an die Welt der Science-Fiction-Filme. Wir sind erfreut nun an der Vision von Ken, ARCHITECT, Kutaragi teil zu haben."
Shin Unozawa, Managing Director, Leader, Game Software Group, President, Video Game Company, BANDAI CO.,LTD.

„PLAYSTATION 3 hat uns wirklich begeistert! Und zwar so, dass wir bereits mit aller Kraft daran arbeiten, Devil May Cry 4 für diese neue Plattform herauszubringen. Neue Hardware gibt Entwicklern immer die Möglichkeit, aufregendere und lebendigere Spielwelten zu erschaffen. Ich glaube, dass PS3 ein Stück Hardware darstellt, das unsere Entwicklungsabteilung auf die Probe stellen und uns die Möglichkeit geben wird, einige der fantastischsten Spiele zu erschaffen, die allein durch unsere Vorstellungskraft begrenzt sind."
Keiji Inafune, Managing Executive Officer, Research & Development Division, Capcom Co., Ltd.

„Jede Generation PlayStation hat bisher einen enormen Fortschritt hinsichtlich der Art und Weise, in der wir Videospiele gestalten und spielen, gebracht. PLAYSTATION 3 bedeutet einen Durchbruch im Bereich der Unterhaltung. EA ist

sehr stark mit Sony Computer Entertainment verbunden – wir teilen ihre Visionen und bewundern ihren Erfolg.“
Larry Probst, Chairman and CEO, Electronic Arts

„Präsident Kutaragi hat seine Arbeit endlich vollendet. Das Kunstwerk heißt PLAYSTATION 3. Wir bei Koei haben mit Freude die Herausforderung angenommen und versuchen seither Tag und Nacht, vollen Nutzen aus den neuen Funktionen der PS3 zu ziehen. Unser Ziel ist es, innovative Technik mit hohen künstlerischen Ansprüchen zu kombinieren, um die ultimative Art von Entertainment zu schaffen und so Menschen auf der ganzen Welt zu erfreuen.“
Keiko Erikawa, Chairman & CEO., KOEI Co., Ltd.

„Mit der Entwicklung dem Next-Generation Computer Entertainment System, PLAYSTATION 3, wird es nun für die grafische Gestaltung, die schöner als je zuvor ist, möglich sein, neben einem noch beeindruckenderen und detaillierteren Gameplay – das die Cell-Architektur nutzt – zu existieren. Außerdem habe ich hohe Erwartungen in die neuen erweitertenOnline-Features. Wir werden die Features auf der neuen Plattform anwenden und versuchen, immer wieder neue Inhalte zu kreieren, die bei unseren Usern immer neue aufregende Spiele-Momente schaffen werden. Sie können auf Konami gespannt sein!“
Kazumi Kitaue, CEO, Konami Digital Entertainmen, Inc

„Jedes Mal, wenn SCEI eine neue Konsole launcht, bewegt sich das Video Spiel Geschäft ein Level weiter. Mit PLAYSTATION 3 scheint es ganz so, als ob es Zeit wäre, dass interaktive Unterhaltung endlich das beherrschende Kunst-Medium weltweit wird.“
Sam Houser, President, Rockstar Games (Take-Two Interactive Software, Inc)

“Wir bei Namco waren immer an Fortschritten der audio-visuellen Technologien orientiert, um Spiele zu entwickeln, die nicht nur ein Augen-und Ohrenschmaus sind, sondern Emotionen wecken, jedes Gamer-Herz höher schlagen lassen und sich für immer in die Köpfe einbrennen.
Wir sind überzeugt, dass PLAYSTATION 3 ein Entertainment System ist, dass es uns möglich macht, genau das zu tun!“
Shigeru Yokoyama, CT Company President, Namco Ltd.

Hisao Oguchi, Präsident und leitender Geschäftsführer der SEGA Corporation
„Die Hardware-Plattform der nächsten Generation wird SEGA in die Lage versetzen völlig neue Spiel-Konzepte zu entwickeln und den Spielern ungemein eindringliche interaktive Erfahrungen zu bieten. SEGA verfolgt auch weiterhin das Ziel, durch die Fusion von Kreativität und Technologie nur die besten und innovativsten Inhalte für Spieler rund um die Welt zu veröffentlichen."

Yoiche Wada, Präsident, SQUARE ENIX CO., LTD
„Square Enix fühlt sich extrem geehrt, die Chance zu haben, Ihnen die technischen Möglichkeiten des Cell Prozessors und was dieser für PLAYSTATION 3 und die Welt des Gamings leisten wird, zu präsentieren. Wir stehen mit unserem ganzen Einsatz hinter SCEI's neuem Computer Entertainment System. Pläne, die ganze Final Fantasy Serie für PS3 zu bringen, zeichnen sich bereits am Horizont ab."

Yves Guillemot, Präsident und CEO von Ubisoft
„Ubisoft war einer der ersten internationalen Hauptentwickler, der begann, sein Team auf die Next-Generation Konsole einzuschwören. Wir freuen uns darauf, außergewöhnliche Spiele für Sony Computer Entertainment Inc.'s neues System zu entwickeln. Dessen neue leistungsstarken Features werden die Spiele-Industrie dabei unterstützen, in naher Zukunft ein noch höheres Niveau zu erreichen."

PLAYSTATION®3 Spezifikationen

Produktname		PLAYSTATION®3	
Logo		PLAYSTATION 3	
CPU		Cell Prozessor PowerPC-base Core @3.2GHz 1 VMX vector unit per core 512KB L2 cache 7 x SPE @3.2GHz 7 x 128b 128 SIMD GPRs 7 x 256KB SRAM for SPE * 1 of 8 SPEs reserved for redundancy total floating point performance : 218 GFLOPS	
GPU		RSX @550MHz 1.8 TFLOPS Floating Point Performance Full HD (up to 1080p) x 2 channels Multi-way programmable parallel floating point shader pipelines	
Sound		Dolby 5.1ch, DTS, LPCM, etc. (Cell-base processing)	
Speicher		256MB XDR Main RAM @3.2GHz 256MB GDDR3 VRAM @700MHz	
System Bandbreite		Main RAM 25.6GB/s VRAM 22.4GB/s RSX 20GB/s (write) + 15GB/s (read) SB 2.5GB/s (write) + 2.5GB/s (read)	
System Floating Point Performance		2 TFLOPS	
Speicher	HDD	Detachable 2.5” HDD slot x 1	
I/O	USB	Front x 4, Rear x 2 (USB2.0)	
	Memory Stick	Standard/Duo, PRO x 1	
	SD	Standard/mini x 1	
	CompactFlash	(Type I, II) x 1	
Datenüber-tragung	Ethernet	(10BASE-T, 100BASE-TX, 1000BASE-T) x 3 (input x 1 + output x 2)	
	Wi-Fi	IEEE 802.11 b/g	
	Bluetooth	Bluetooth 2.0 (EDR)	
Controller		Bluetooth (up to 7) USB2.0 (wired) Wi-Fi (PSP®) Network (over IP)	
AV Output		Screen size	480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p
		HDMI	HDMI out x 2
		Analog	AV MULTI OUT x 1
		Digital audio	DIGITAL OUT (OPTICAL) x 1
Unterstützte Formate * read only	CD	PlayStation®	CD-ROM
		PlayStation®2	CD-ROM
		CD-DA	CD-DA (ROM), CD-R, CD-RW
		SACD	SACD Hybrid (CD layer), SACD HD
		DualDisc	DualDisc (audio side), DualDisc (DVD side)
	DVD	PlayStation®2	DVD-ROM
		PLAYSTATION®3	DVD-ROM
		DVD-Video	DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW
	Blu-ray Disc	PLAYSTATION®3	BD-ROM
		BD-Video	BD-ROM, BD-R, BD-RE

Diese Pressemitteilung und druckfähiges Bildmaterial finden Sie unter www.playstation-presse.de.

Weitere Informationen:

Sony Computer Entertainment Deutschland GmbH
Guido Alt, Senior PR Manager
Telefon: (0 61 02) 4 33-3 23
E-Mail: guido_alt@scee.net
Alexandra Wankum, PR Manager
Telefon: (0 61 02) 4 33-3 21
E-Mail: alexandra_wankum@scee.net
Stefan Dettmering, Junior PR Manager
Telefon: (0 61 02) 4 33-3 22
E-Mail: stefan_dettmering@scee.net
www.playstation.de
Fax: (0 61 02) 4 33-3 33

Harvard PR GmbH
Désirée Kuhm
Telefon: (089) 53 29 57-33
E-Mail: playstation@harvard.de
Elisabeth Marcard
Telefon: (089) 53 29 57-45
E-Mail: playstation@harvard.de

www.playstation-presse.de
www.harvard.de
Fax: (089) 53 29 57-888

Sony Computer Entertainment Europe

Sony Computer Entertainment Europe (SCEE), mit Hauptsitz in London, ist verantwortlich für Distribution, Marketing und Vertrieb von Hardware und Software der Produkte PS one und PlayStation 2 in 102 Ländern in Europa, dem Mittleren Osten, Afrika und Ozeanien. Darüber hinaus entwickelt, veröffentlicht, vermarktet und vertreibt SCEE auch Spielesoftware für die zwei Formate und verwaltet die Drittanbieter-Programme für diese Plattformen in den PAL-Territorien. Bis Ende März 2005 wurden über 40 Millionen Einheiten der PlayStation und der PS one in den PAL-Regionen und über 102 Millionen Einheiten weltweit ausgeliefert. Vom europäischen Start am 24. November 2000 bis Ende März 2005 wurden mehr als 31 Millionen Einheiten der PlayStation 2 in den PAL-Territorien und über 87 Millionen Einheiten weltweit vertrieben. Allein in Deutschland hat sich PlayStation 2 mehr als 3 Millionen Mal verkauft. Die Zahl der in Deutschland bis Ende Juli 2004 verkauften Software-Titel beträgt 16,8 Millionen. Insgesamt sind inzwischen über 1000 verschiedene Spieletitel für die PlayStation und PlayStation 2 erhältlich. Damit ist diese Reihe eines der bislang erfolgreichsten Computer-Unterhaltungsprodukte.

PlayStation und das PlayStation-Logo, PS one und PS2 sind Warenzeichen bzw. registrierte Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle anderen Warenzeichen sind das Eigentum der jeweiligen Inhaber.

PlayStation und das PlayStation-Logo, PS one und PS2 sind Warenzeichen bzw. registrierte Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle anderen Warenzeichen sind das Eigentum der jeweiligen Inhaber.