



Eine starke Ergänzung, aber kein Ersatz für einen Gaming-PC

# PLAYSTATION 5

**Die PlayStation 5 ist eine sehr schnelle Next-Gen-Konsole, die neben der Leistung aber noch ganz andere Stärken offenbart.** Von Nils Raettig

Mit der PlayStation 5 will Sony erneut das Konsolenrennen für sich entscheiden. Keine leichte Aufgabe, denn im GameStar-Test der Xbox Series X zeigte Microsofts Konkurrenzprodukt eine sehr starke Leistung (Seite 120) – auch wenn Sony zumindest aktuell bei der verkauften Stückzahl deutlich vor der neuen Xbox liegt. Die entscheidenden Fragen lauten trotzdem, wie hoch die Bildqualität und die Performance liegen, wie kurz die Ladezeiten wirklich sind, was der neue, hochgelobte Controller wirklich kann und wie sich die Konsole insgesamt im Vergleich mit der Xbox Series X und einem PC schlägt.

## Bildqualität und Performance

Die PlayStation 5 ist wie zu erwarten war deutlich schneller als die PlayStation 4 Pro: Statt 4,2 erreicht sie 10,28 Teraflops. Das ist ein ähnlicher Wert wie bei der Radeon RX 5700 XT für den PC (9,8 Teraflops). Die Radeon-Karte verwendet allerdings die erste Generation der RDNA-Architektur, während in der PS5 die optimierte Variante RDNA2 mit hardwarebeschleunigtem Raytracing zum Einsatz kommt. Der reine Blick auf die Teraflop-Zahl vermittelt also wie so oft nicht das ganze Bild.

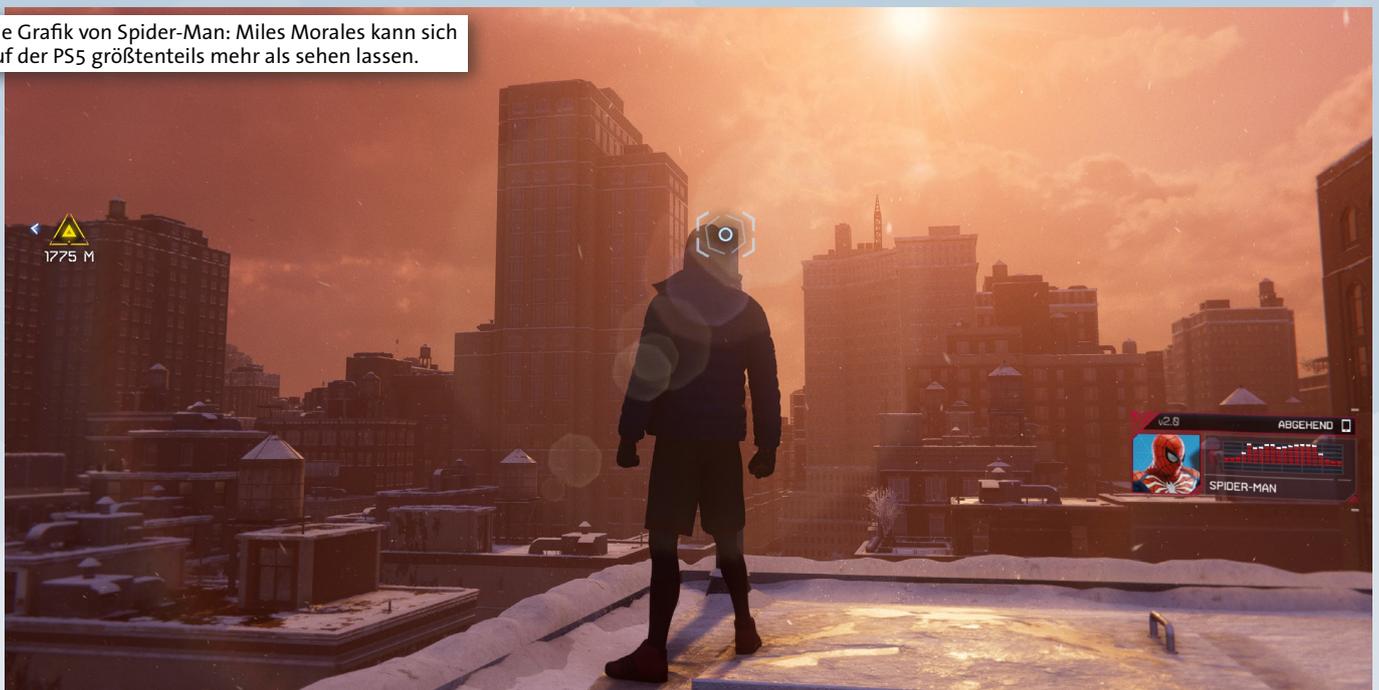
Eine entscheidende Parallele gibt es dennoch zwischen der RX 5700 XT und der PS5: Für das Spielen in nativer 4K-Auflösung mit 60 fps sind beide nur bedingt geeignet, zumindest nach aktuellem Stand. Beispiel Spider-Man: Miles Morales: Das Spiel gibt uns im Menü die Wahl zwischen den beiden Modi »Bildqualität« und »Leistung«:

- Bildqualität: 4K / 30 fps (Raytracing, verbesserte Beleuchtung und zusätzliche Grafikeffekte)
- Leistung: Upsampling zu 4K / 60 fps (kein Raytracing, keine verbesserte Beleuchtung, keine zusätzlichen Effekte)

Um 60 fps auf der PlayStation 5 zu erreichen, muss das Spiel also bei der Auflösung tricksen und auf Raytracing verzichten. Optisch macht sich das allerdings in diesem Fall gerade bei normalem Spielgeschehen unserem Eindruck nach kaum bemerkbar. Deshalb empfehlen wir eher, das Spiel besser im Leistungsmodus zu nutzen.

In Assassin's Creed Valhalla und Ratchet & Clank: Rift Apart kommt eine dynamische Auflösung zum Einsatz, in Demon's Souls wird das Bild im Performance-Modus mit 60 fps von 1440p hochskaliert, im Cinematic-Modus

Die Grafik von Spider-Man: Miles Morales kann sich auf der PS5 größtenteils mehr als sehen lassen.



mit 30 fps kommt natives 4K zum Einsatz. Was beim Blick auf die Performance und die Bildraten zu bedenken ist: Die höhere Leistung der PS5 im Vergleich zum Vorgänger muss auch mit gestiegenen Anforderungen an die Hardware zurechtkommen, etwa durch den Einsatz von Raytracing.

Apropos Raytracing: Die PlayStation 5 beherrscht die Rendertechnik grundsätzlich genau wie die Xbox Series X oder PCs mit passender Hardware. Fraglich bleibt aber, wie umfangreich Raytracing auf der Konsole einsetzbar ist. In Spider-Man wird es beispielsweise für realistischere Reflexionen genutzt. In manchen Szenen sind die Unterschiede deutlich, in anderen wiederum fallen sie kaum auf. Die Bildqualität liegt im Spiel generell in einem sehr hohen Bereich, was vor allem auch für das schnelle Bewegen durch die Stadt gilt. War es bei älteren Titeln der Reihe noch so, dass die Stadt umso leerer wurde, je schneller und höher wir uns fortbewegt haben, ist das auf der PS5 nicht mehr der Fall, vermutlich auch dank der sehr schnellen SSD.

### Welche Anschlussmöglichkeiten gibt es?

Die PlayStation 5 bietet bei den Anschlüssen keine Überraschungen, wie die folgende Übersicht zeigt.

#### Front:

- 1 x USB 3.2 (Typ-C)
- 1 x USB 2.0 (Typ-A)

#### Rückseite:

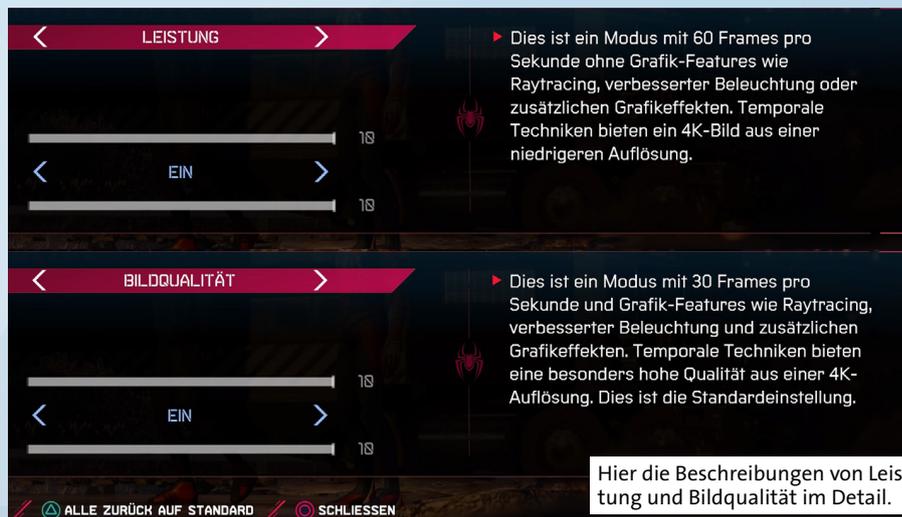
- 1 x HDMI 2.1
- 1 x GBit-LAN
- 2 x USB 3.2 (Typ-A)
- Kensington-Lock
- Stromversorgung (Kleingerätestecker)

#### Funk:

- WLAN 802.11a/b/g/n/ac
- Bluetooth 5.1 (Low Energy)

Der DualSense-Controller wird über den Typ-C-Anschluss in der Front mit der Konsole für das Aufladen des Akkus verbunden, ist aber grundsätzlich auch kabellos einsetzbar.

HDMI 2.1 bietet genug Bandbreite für das Spielen in 4K mit 120 fps oder in 8K mit 60 fps – was allerdings kaum erreichbare Werte



Hier die Beschreibungen von Leistung und Bildqualität im Detail.

für die PlayStation 5 sind. Insofern könnt ihr die Konsole auch problemlos an einem Fernseher oder Monitor ohne HDMI 2.1 nutzen.

### Wie sieht es mit den Ladezeiten aus?

Die Ladezeiten der PlayStation 5 sind schlicht beeindruckend. Nach dem extrem schnellen Start von Spider-Man dauert es beispielsweise nur drei Sekunden (!), bis die Spielwelt geladen ist. In diesem Punkt schließt die PS5 dank extrem schneller NVMe-SSD nicht nur zum PC auf, sondern kann ihn vermutlich in manchen Fällen sogar überholen. Für die alltägliche Nutzung stellt die neue SSD unserem Eindruck nach sogar mit den größten Unterschied zu der PlayStation 4 (Pro) dar, weil nicht nur der System- und Spielstart deutlich flotter vonstattengeht, sondern auch die gesamte Bedienung wie aus einem Guss wirkt.

#### Ladezeiten:

Systemstart bis Dashboard	23 Sek.
Astro's Playroom Spielstart	10 Sek.
Astro's Playroom Level laden	3 Sek.
Spider-Man: Miles Morales Spielstart	9 Sek.
Spider-Man: Miles Morales Level laden	3 Sek.

### Wie laut ist die PlayStation 5?

Mit Blick auf unsere Messergebnisse ist die PlayStation 5 keine laute Konsole. Auch in 4K-Auflösung und beim Spielen halten sich die Lüfter vornehm zurück. Wir haben wie bei unseren Grafikkartentests aus 50 Zentimetern Abstand zur Front gemessen und kommen auf sehr niedrige 39,1 dB(A).

Einen Aspekt decken diese Messungen allerdings nur bedingt ab: Das gewisse Rattern der Lüfter sowie ein leichtes Spulenfiepen, das unter Spielelast auftritt. Beide Faktoren können sich je nach Modell unterscheiden und werden nicht von jedem gleich stark wahrgenommen. Wie laut man sie hört, hängt außerdem davon ab, wo die Konsole genau steht. Der Ton von Spielen oder Medien dürfte diese Geräusche aber in den meisten Fällen überdecken. Außerdem haben unsere Kollegen der GamePro teils den Eindruck gewonnen, dass die Konsole nach längerer Nutzungsdauer etwas lauter wird, einheitliche Erfahrungen dazu gibt es bislang aber nicht.

#### Lautstärke:

Lautstärke im Dashboard	38,6 dB(A)
Lautstärke im Spiel	39,1 dB(A)

### Wie hoch ist der Stromverbrauch?

Die Leistungsaufnahme der PlayStation 5 liegt im Rahmen unserer Erwartungen. Der Leerlaufwert im Bereich von 50 Watt erinnert an aktuelle Windows-PCs, unter Spielelast messen wir in 4K mit etwa 200 Watt eine im Vergleich zu einem kompletten Spiele-PC mit Radeon RX 5700 XT ein gutes Stück niedrigere Leistungsaufnahme.

#### Leistungsaufnahme:

Stand-By	1,0 Watt
Dashboard (4K)	53,8 Watt
Video (4K)	79,4 Watt
Spielleast (4K)	201,3 Watt



An der Front befinden sich lediglich zwei Anschlüsse, an der Rückseite sind es insgesamt fünf (mit Kensington-Lock sechs).

## Meinung

Nils Raettig  
@nraettig



Die PlayStation 5 ist eine schnelle Konsole mit aktueller Technik. Auch die unkomplizierte Bedienung hat es mir angetan. Ich persönlich werde mir vorerst dennoch keine PS5 kaufen, was an einer Mischung aus Software- und Hardwarefaktoren liegt. Einerseits bin ich etwas skeptisch, ob die Leistung wirklich ausreicht, um mit potenziell beeindruckenden Features wie Raytracing ohne zu viele Abstriche hausieren zu gehen. Andererseits bleibt abzuwarten, welchen Einfluss die schnelle SSD in Zukunft auf die Entwicklung von Spielen haben wird. Wenn ich in Spider-Man durch die Stadt fliege und der Detailgrad trotzdem permanent sehr hoch bleibt, dann spielt die SSD da zwar durchaus eine wichtige Rolle, ein echter »Game Changer« ist das aber noch nicht für mich. Fairerweise muss man dazu sagen, dass die Xbox Series X in meinen Augen zum Launch vor ähnlichen Problemen steht. Die Hardware stimmt bei beiden Konsolen grundsätzlich, aber an Titeln als Verkaufsargument fehlt es noch. Aus Sicht eines PC-Spielers finde ich es außerdem sehr schade, dass die PS5 keine Unterstützung für 1440p-Auflösungen bietet. Ich denke, oftmals wäre es die bessere Wahl, einen Titel in dieser Auflösung statt in 4K mit höheren und/oder stabileren fps laufen zu lassen. Hier macht aber wohl der Fokus auf Fernseher einen Strich durch die Rechnung, weil sie meist nicht auf 1440p, sondern auf Full HD und 4K setzen. Ich bin gespannt, wie sich das Spieleangebot für die Konsolen entwickeln wird – und was gleichzeitig auf dem PC durch Techniken wie Direct Storage und RTX I/O passiert.



Das PS5-exklusive Astro's Playroom zeigt eindrucksvoll, wie genau das Feedback des neuen DualSense-Controllers sein kann.

### Was taugt der Controller?

Neben der SSD ist der neue DualSense Controller eines der Highlights der PlayStation 5. Dies hat er dem Umstand zu verdanken, dass der Widerstand der Trigger-Tasten und die Vibrationen des Controllers sehr genau und feinteilig eingesetzt werden können. Um das zu demonstrieren, hat Sony mit Astro's Playroom ein eigenes Spiel entwickelt. Der Controller vibriert unterschiedlich je nach dem Untergrund, auf dem wir laufen. Ziehen wir ein Kabel aus dem Boden, vermittelt uns die Rückmeldung des Controllers tatsächlich das Gefühl, den Widerstand nach und nach zu überwinden. Und per Touchpad können wir unsere Spielfigur in Kugelform durch passende Wischbewegungen durch die Spielwelt rollen lassen.

All das funktioniert in Astro's Playroom grundsätzlich sehr gut, aber das Spiel ist auch komplett darauf ausgelegt. Es gab außerdem Fälle, in denen wir die Vibrationen als etwas ungenau und schwach und damit nicht als besonders beeindruckend empfunden

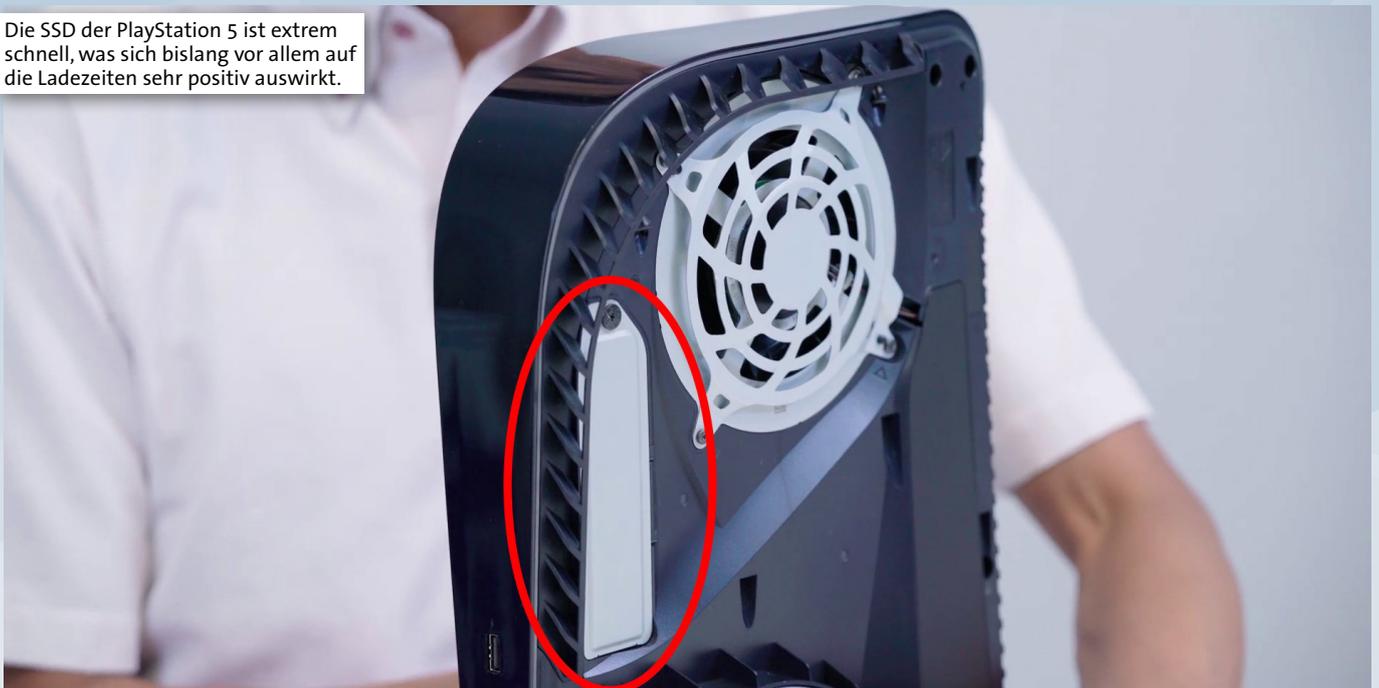
den habe. Insgesamt steckt aber viel Potenzial im Controller der PS5.

Grundsätzlich kann man den PS5-Controller zwar am PC anschließen, und das Gerät wird auch als solches erkannt, in Spielen sind Eingaben aber oft nicht möglich, vermutlich mangels passender Xinput-Unterstützung. Im Falle von Steam sieht das anders aus, hier wird der PS5-Controller mittlerweile dank eines Beta-Updates unterstützt. Alternativ könnt ihr ihn auch ohne die Beta als PS4-Controller einrichten. Die besonderen Vibrationsfunktionen, das Trackpad und die Bewegungssteuerung funktionieren auf dem PC aber (noch) nicht.

### Ist die PS5 ein PC-Ersatz?

Wie im Falle der Xbox Series X gilt, dass Maus und Tastatur zwar grundsätzlich angeschlossen werden können, aber nicht immer sinnvoll einsetzbar sind. So ignoriert Spider-Man diese Peripherie völlig. Für Texteingaben wie Suchanfragen im Browser oder ähnliches kann eine Tastatur aber sehr hilfreich

Die SSD der PlayStation 5 ist extrem schnell, was sich bislang vor allem auf die Ladezeiten sehr positiv auswirkt.

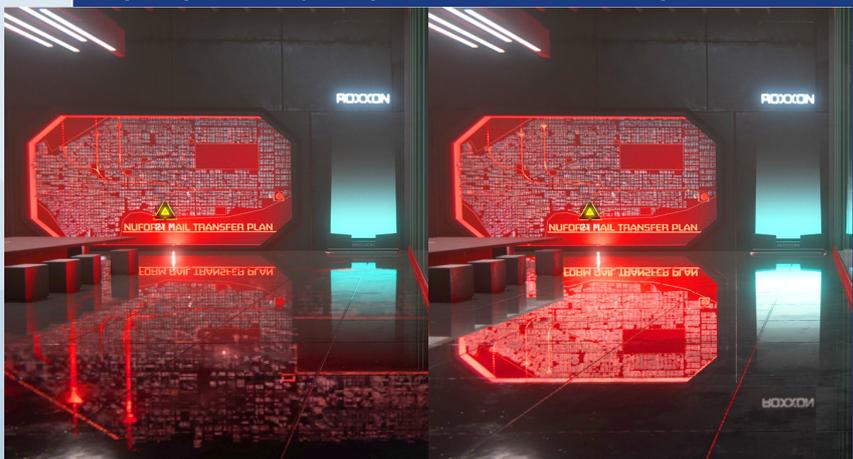


## Wie sähe ein vergleichbarer PC aus?

Mit Blick auf die Spezifikationen eines ähnlich leistungsstarken PCs ergibt sich bei der PlayStation 5 das gleiche Bild wie im Falle der Komponenten, die wir bereits im Test der Xbox Series X genannt haben. Die PlayStation 5 kostet in der Digitalversion ohne Blu-ray-Laufwerk 399 Euro, mit Laufwerk sind es 499 Euro. Wie bei der Xbox Series X gilt also auch für die PS5, dass ihr vergleichbare Leistung auf dem PC nur für deutlich höhere Kosten bekommt.

## Raytracing auf der PS5

Ohne Raytracing (links) erinnert die Reflexion auf dem Boden zwar klar an die Umgebung, erst mit Raytracing (rechts) fällt sie aber wirklich genau aus.



sein. Medienkonsum gelingt über die PlayStation 5 wie von anderen Konsolen oder Mediaplayern wie dem Fire TV Stick gewohnt. Bekannte Apps wie Amazon Prime Video, Netflix oder Spotify stehen bereits jetzt zur Verfügung, was gerade beim Anschluss an einen Fernseher im Wohnzimmer praktisch sein kann. Auch das in der teureren Version vorhandene Blu-ray-Laufwerk macht die PlayStation 5 attraktiv als schicke Medienzentrale im Wohnzimmer. Grundsätzlich geht all das zwar auch mit einem PC, die Erfahrung ist dabei allerdings weniger »Plug&Play«-mäÙig als bei den Konsolen und erfordert etwas mehr Planung.

### Was macht die PS5 besser und was schlechter?

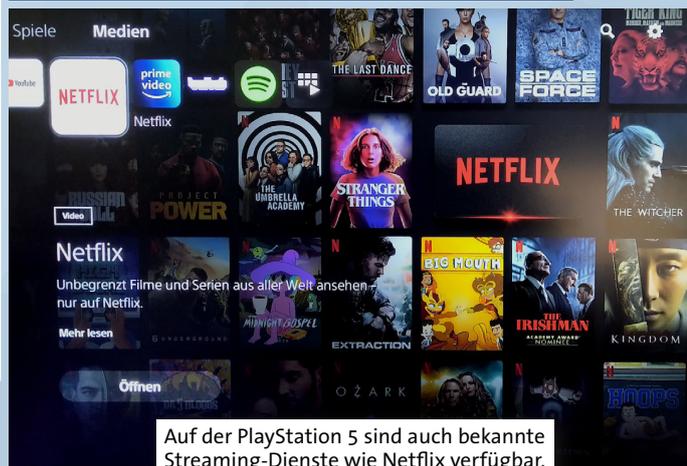
Im Vergleich mit einem PC punktet die PlayStation 5 vor allem mit dem grade angesprochenen Plug&Play-Gefühl, das durch die schnelle SSD und die sehr schnelle, rei-

nungslose Bedienung zusätzlich verstärkt wird. Auch der DualSense-Controller mit seinem vielfältigen und genauen Feedback per Vibration sucht auf dem PC und für die entsprechenden Spiele noch seinesgleichen. Nicht zu vergessen sind außerdem die im Vergleich mit einem ähnlich schnellen PC klar günstigeren Anschaffungskosten (siehe Kasten »Wie sähe ein vergleichbarer PC aus«).

Ein Windows-Rechner ist dafür im Vergleich flexibler einsetzbar, kann in Zukunft aufgerüstet werden und bietet potenziell die höhere Leistung und damit auch die bessere Bildqualität – was dann allerdings nochmal mit höheren Kosten verbunden ist, insbesondere für die Grafikkarte.

Mit Blick auf die SSD und ihre maximalen Übertragungsraten hat zu guter Letzt die PlayStation 5 momentan die Nase gegenüber typischen PCs vorne. Das soll sich aber einerseits durch Funktionen wie Direct Sto-

<b>Mainboard</b>	Socket AM4 B450 (circa 50 bis 100 Euro)
<b>CPU</b>	AMD Ryzen 7 3700X (circa 280 Euro)
<b>GPU</b>	Radeon RX 5700 XT / Radeon RX 6800, RTX 2080 Super (375 bis 580 Euro)
<b>RAM</b>	16,0 GByte DDR4 (circa 50 Euro)
<b>Speicher</b>	1,0 TB M.2-NVMe-SSD (circa 100 Euro)
<b>Netzteil</b>	550 Watt (circa 50 Euro)
<b>Controller</b>	Xbox One Wireless Controller (circa 60 Euro)
<b>Gehäuse</b>	beliebig (circa 50 Euro)
<b>Kosten</b>	circa 1.015 bis 1.270 Euro



Auf der PlayStation 5 sind auch bekannte Streaming-Dienste wie Netflix verfügbar.

rage und Nvidias RTX I/O vermutlich bald ändern. Andererseits bleibt abzuwarten, wie groß in der Praxis der Unterschied in Spielen abseits von sehr flotten Ladezeiten ist, den die PlayStation-SSD ausmachen kann.

### Xbox Series X oder PS5?

In Sachen Leistung ist die Xbox Series X auf dem Papier unserer Einschätzung nach insgesamt etwas besser aufgestellt. Zum Release laufen manche Spiele aber dennoch etwas runder auf der PlayStation 5. Wie sich die Lage in Zukunft darstellen wird, bleibt abzuwarten.

Interessant ist überdies für beide Konsolen, ob Microsoft und Sony noch ein Pendant zu Nvidias DLSS 2.0 zu bieten haben werden. Dabei wird das Bild KI-gestützt von einer niedrigeren Auflösung hochgerechnet. Das entsprechende Feature soll »Super Resolution« heißen und könnte bald nutzbar sein, um höhere fps bei gleicher (oder sogar besserer) Bildqualität zu ermöglichen.

Geht es um Exklusivtitel, hat dagegen Sony mit Titeln wie Spider-Man: Miles Morales, Horizon 2: Forbidden West, dem sehr gelungenen Remake von Demon's Souls (die GamePro-Kollegen haben 90 Punkte gezogen), Ratchet & Clank: Rift Apart und Gran Turismo Sport zumindest nach aktuellem Stand eindeutig die Nase vorn. Allerdings lassen beide Konsolen zum Launch in Sachen (neue) Spiele noch etwas zu wünschen übrig, außerdem kann Microsoft gegenüber Sony mit dem umfangreichen Angebot im Game-Pass-Abo punkten. ★

## Die wichtigsten technischen Unterschiede der Konsolen

	Xbox Series X	PlayStation 5
<b>Grafik</b>	höhere Rohleistung, 12 Teraflops	geringere Rohleistung, 10,28 Teraflops
<b>VRAM</b>	höhere Speicherbandbreite, 10 GB @560 GB/s, 6 GB @336 GB/s	geringere Speicherbandbreite, 16 GB @ 448 GB/s
<b>SSD</b>	langsamere SSD (1,0 TB), 2,4 GB/s unkomprimiert, 4,8 GB/s komprimiert	schnellere SSD (825 GB), 5,5 GB/s unkomprimiert, 8 bis 9 GB/s komprimiert
<b>Speicher</b>	Erweiterungsslot für Speicherkarte, Unterstützung für externe Festplatte (USB)	Slot für M.2-NVMe-Slot, Unterstützung für externe Festplatte (USB)