

PlayStation 6, Sony e AMD svelano i primi dettagli sulla nuova generazione di console

Descrizione

(Adnkronos) - La prossima console Sony, la PlayStation 6, è ancora a qualche anno di distanza, ma i primi segnali su cui che bolle in pentola sono già arrivati. A parlarne è stato Mark Cerny, lead architect di PS5 e PS5 Pro, in un video pubblicato su YouTube insieme a Jack Huynh, vicepresidente senior e general manager del gruppo computing & graphics di AMD. Nel filmato, i due hanno discusso per quasi dieci minuti delle nuove tecnologie grafiche co-sviluppate tra le due aziende, sottolineando tuttavia che si tratta ancora di soluzioni sperimentali, solo in simulazione al momento.

Al centro della collaborazione c'è un obiettivo chiaro: superare i limiti attuali del rendering e delle tecniche di upscaling, ray tracing e path tracing che rendono i mondi di gioco sempre più realistici. L'approccio attuale ha raggiunto il suo limite, ha ammesso Cerny, spiegando come Sony e AMD stiano integrando nel futuro hardware componenti della nuova architettura RDNA.

Huynh ha quindi presentato i nuovi Radiance Cores, unità dedicate alla gestione di ray tracing e path tracing, analoghe ai RT Cores di Nvidia. Queste nuove componenti promettono un notevole incremento di velocità e una distribuzione più efficiente del carico di lavoro, liberando risorse per l'elaborazione di shader e texture. La tecnologia troverà spazio non solo nella prossima PlayStation, ma anche nelle future GPU desktop AMD e, con tutta probabilità, anche nei futuri progetti Xbox che condividono lo stesso partner tecnico.

Un altro aspetto cruciale riguarda l'upscaling AI. AMD sta perfezionando il suo sistema FSR Redstone, che integra metodi di caching neurale come il Neural Radiance Caching, per migliorare la resa visiva senza sacrificare le prestazioni. A ciò si aggiunge un'importante evoluzione sul fronte della compressione dei dati: la tecnica Delta Color Compression utilizzata su PS5 lascerà il posto alla nuova Universal Compression, capace di comprimere qualsiasi elemento della pipeline grafica. Il risultato, secondo Huynh, sarà una GPU in grado di offrire più dettaglio, frame rate più elevati e maggiore efficienza.

L'efficienza, del resto, sembra essere una parola chiave anche in ottica portatile. Molti osservatori vedono in questi sviluppi un possibile collegamento con il chiacchierato handheld PlayStation in fase di sviluppo. La riduzione dello stress sulle GPU e i nuovi sistemi di gestione dell'energia, come la recente modalità Power Saver introdotta su PS5, sarebbero elementi perfettamente compatibili con una console portatile di nuova generazione.

-

tecnologia

webinfo@adnkronos.com (Web Info)

Categoria

1. Tecnologia

Data di creazione

Ottobre 10, 2025

Autore

redazione

default watermark