

Mit Vista sollten Spiele-PC und Xbox 360 zueinanderfinden. Wir prüfen, was bisher daraus geworden ist. Und: Was steckt hinter dem Vista-Leistungsindex?

Windows Vista im Juli

DVD
- Geforce-Treiber
- Radeon-Treiber

Neben den schnelleren Grafikkarten-Treibern von ATI und Nvidia sowie einigen Sicherheitsaktualisierungen sorgt Windows Vista derzeit mit der Verbindung zur Xbox 360 für Aufsehen. Wir erklären, wie Sie per MSN und Xbox Live Kontakt zu Freunden an der Konsole herstellen. Darüber hinaus entschlüsseln wir den Leistungsindex von Windows Vista.

Spielen und chatten mit 360-Nutzern

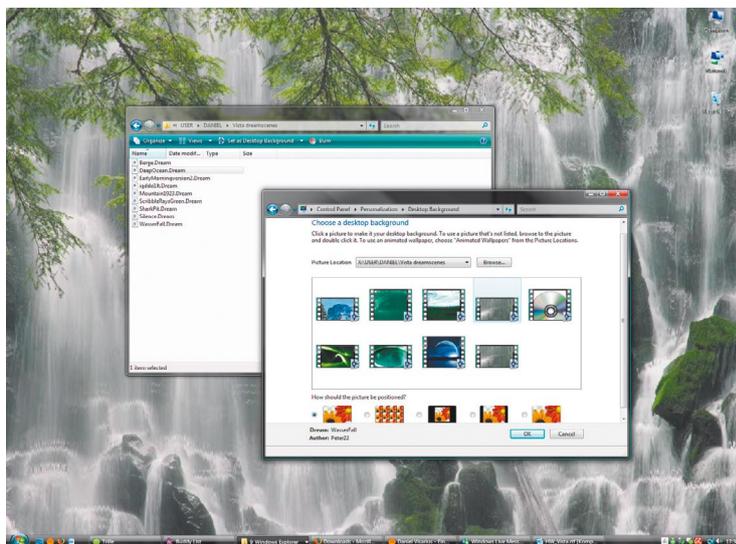
Im Zuge der »Games for Windows«-Initiative schließt Microsoft PC- und Xbox-360-Nutzer zusammen – zumindest teilweise. So können Sie das neue **Shadowrun** (Test in diesem Heft) gemeinsam mit Konsolennutzern spielen. Und auch außerhalb des Spiels mit Ihnen chatten, wenn Sie den Windows Live Messenger von gamestar.de-Quicklink: 3947 benutzen. In der aktuellen Version 8.1 zeigt das Programm Xbox-Freunde an, die bisher aber nur über die Xbox 360 selbst oder über xbox.com hinzugefügt werden können. Umgekehrt kann die Xbox 360 seit der letzten Systemaktualisierung aus dem Frühjahr nicht

nur die Xbox-Freunde, sondern auch normale MSN-Nutzer anfunken. Weitere Spiele, die sich mit Xbox-Nutzern gemeinsam spielen lassen, sind bisher allerdings nicht in Sicht. Zu groß sind wohl die Unterschiede bei der Steuerung, zu schwierig das Balancing.

Unlogischer Leistungsindex

Mit dem Leistungsindex von Windows Vista hat Microsoft einen Kennwert eingeführt, der über die Leistung eines PCs Aufschluss geben soll. Spielehersteller sollten das ursprünglich nutzen, um im Rahmen der »Games for Windows«-Kampagne die minimalen Systemanforderungen auf der Packung einfach darzustellen. Bisher ist davon aber nichts zu sehen – auf aktuellen »Games for Windows«-Titeln wie **Halo 2** oder auch **Shadowrun** prangen nur die üblichen Systemangaben.

Der Leistungsindex basiert auf fünf Einzelwerten, der Geschwindigkeit von Prozessor, Arbeitsspeicher, Aero-Glass-Oberfläche, Spiele-Grafikleistung und erster Festplatte. Jeder Wert reicht von 1,0 bis 6,0, der Gesamtwert entspricht der niedrigsten Einzelwertung. Dass dieses System offenbar ungeeignet ist, Spiele-PCs korrekt einzuordnen, zeigt sich im Test schnell: Allein die Gewichtung nach dem niedrigsten Einzelwert führt zu unrealistischen Ergebnissen: Schon eine ältere Festplatte zieht den Systemwert unangemessen in den Keller, obwohl Grafikkarte und Prozessor mehr als genug Kraft haben. So hat ein Redaktionsrechner wegen einer zwei Jahre alten Festplatte einen Leistungsindex von 4,6, die Grafikleistung gibt Vista aber mit 5,9 an. Wenn man sich nun nach den Gesamtnoten orientiert, führt das bei einem PC mit schnellerer Grafikkarte aber langsamerer Grafikkarte zu einem ähnlichen Ergebnis – trotz in der Praxis erheblich niedrigerer Spieleleistung. Wenn immerhin die Einzelnote der Gra-



Dreamscene erweckt den Desktop mit animierten Szenen statt statischen Bildern zum Leben.

fik stimmen würde, wäre das Problem der unrepräsentativen Gesamteinschätzung auf Spielepackungen zu umgehen. In der Praxis hapert es jedoch auch hier gewaltig: Windows Vista vergibt 5,9 für eine Geforce 8800 GTS 640 MByte mit DirectX-10-Unterstützung, für eine langsamere Radeon X1950 XT (DirectX 9) immer noch 5,8. Eine nicht einmal halb so schnelle Geforce Go 7900 GS (DirectX 9) erreicht 5,6, eine ebenfalls angegraute Radeon X1800 GTO 5,7. Vielleicht liegt hier der Grund, warum bisher kein Publisher auf dieses System gesetzt hat – es funktioniert schlicht nicht. Laut Microsoft soll der Leistungsindex aber früher oder später seinen Weg auf die Packungen finden – dazu müsste er aber zunächst einmal funktionieren.

Ultimative Hintergründe

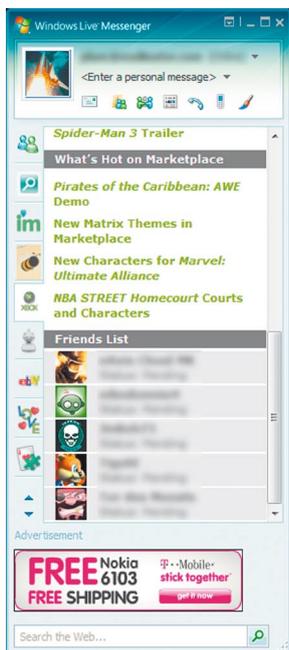
Mit **Dreamscene** ist ein weiteres kostenloses Extra für die Ultimate-Version von Vista erschienen. Das Programm bringt Ihren Bildschirmhintergrund mit Wasserfällen oder wogenden Gräsern in Bewegung. Um **Dreamscene** zu installieren, müssen Sie allerdings erst das englische Sprachpaket

über Windows Update herunterladen und aktivieren, sonst taucht **Dreamscene** unter den Vista Ultimate Extras gar nicht erst auf.

Microsoft liefert lediglich einen sogenannten »Dream« mit, der zudem recht langweilig ist. Deutlich mehr Auswahl bekommen Sie auf der Internet-Seite wincustomize.com unter dem gamestar.de-Quicklink: 3945. Damit Sie die dort angebotenen, zahlreichen Dreams nutzen können, installieren Sie zunächst das Programm **DeskScapes** von der gleichen Website. Viele der angebotenen Dreams stören die Konzentration massiv, andere begeistern durch dezente Bewegungen, die auch nach längerer Zeit nicht lästig werden. DV



Der Leistungsindex soll helfen, passende Software zu finden. Bei der Grafikleistung versagt das Konzept aber.



Mit dem aktuellen Windows Live Messenger chatten Sie auch mit Xbox-360-Besitzern.