

# Windows Vista Service Pack 1

**Große Firmen setzen ein neues Windows selten vor der ersten großen Patch-Sammlung ein, dem Service Pack 1. Das ist jetzt fertig – was haben Spieler vom polierten Vista?**

Als Windows Vista im Januar 2007 erschien, hatte Microsoft die neue Oberfläche auf Hochglanz poliert. Unter der Haube klemmte es allerdings heftig: Spiele liefen langsamer als unter XP, das Kopieren von Dateien auf USB-Speichermedien oder Netzlaufwerke dauerte ewig und so richtig rund fühlte sich das Ganze sowieso nicht an. Über die Monate haben zig Patches und Treiber-Updates das System verbessert. Beim Kopieren auf externe Speicher trödelt Vista aber wie gehabt. Jetzt hat Microsoft mit dem Service Pack 1 die erste große Patch-Sammlung fertig gestellt.

## Vista bleibt Vista

Anders als das Service Pack 2 für Windows XP macht das Service Pack 1 aus Vista kein neues Betriebssystem. Für den durchschnittlichen Windows-Nutzer gibt es ohnehin wenig direkt Greifbares. Keine offensichtlichen Änderungen an der Oberfläche,

keine neuen Programme, keine neues Media Center. Dennoch ist das Service Pack 1 mehr als eine reine Politur: Volle 479 Patches stopfen unter anderem diverse Sicherheitslöcher und verbessern Leistung, Zuverlässigkeit sowie Stabilität. Die Wirkung spüren wir direkt nach der ersten Anmeldung mit installiertem Service Pack: Das System reagiert schneller auf Eingaben, Fenster öffnen sich flotter und Vista kopiert oder entpackt meist deutlich fixer als zuvor – aber immer noch langsamer als XP (siehe Benchmarks). Außerdem stellt das Service Pack Windows Vista wieder auf die gleiche, weiter fortgeschrittene Codebasis mit dem Windows Server 2008 – beide Betriebssysteme wurden ursprünglich gemeinsam entwickelt.

## Neues DirectX

Die für Spieler relevanteste Neuerung des Service Pack 1 ist die Unterstützung von DirectX 10.1. Das

Update erweitert die Möglichkeiten der Entwickler bei der Shader-Programmierung, vereinheitlicht die Kantenglättungsmodi auf Grafikkarten verschiedener Hersteller und macht einige unter DirectX 10.0 noch optionale Funktionen zur Pflicht. Passende Hardware ist in Form von AMDs Radeon-HD-3000-Serie seit Ende 2007 erhältlich. Erste darauf optimierte Spiele erwarten wir allerdings nicht vor Ablauf dieses Jahres. Viele Studios sind noch damit beschäftigt, DirectX 10.0 richtig kennenzulernen. Spieler brauchen sich ohnehin keine Sorgen zu machen, dass ihre DirectX-10-Grafikkarten schnell zum alten Eisen gehören. Schon aus Eigeninteresse werden Spieleentwickler DirectX 10.0 auf lange Sicht unterstützen – schließlich haben AMD und Nvidia mittlerweile Millionen solcher Grafikkarten verkauft. Die optischen Unterschiede zwischen 10.0 und 10.1 dürften sich ohnehin in Grenzen halten. Technisch

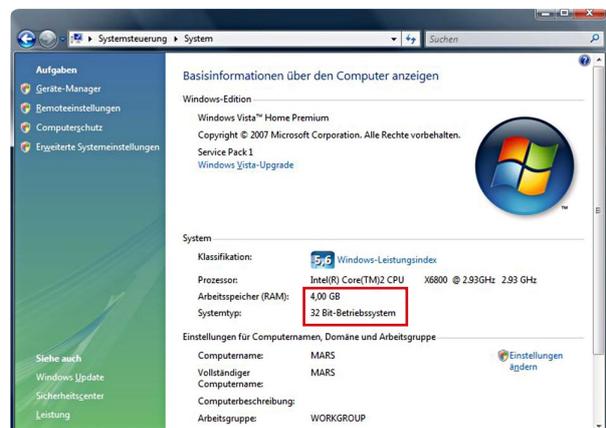
ist dieser Versionswechsel wesentlich unbedeutender als der von DirectX 9 auf 10.

## Kleinstverbesserungen

Neben DirectX 10.1 gibt es nur wenige echte Neuerungen im Service Pack 1. Eine Klage von Google hat Microsoft dazu gezwungen, die Desktop-Suche so umzuprogrammieren, dass auch Drittanbieter eigene Lösungen entwickeln und integrieren können. Auf die Kritik von Herstellern von Virenskannern und anderer Sicherheits-Software an der 64-Bit-Version von Vista antwortet Microsoft mit einer speziellen Schnittstelle. Damit können Hersteller wie Symantec oder McAfee besser auf den Kern des Betriebssystems zugreifen und für die gleiche Sicherheit gegen Viren und Würmer wie beim 32-Bit-Vista sorgen. Die BitLocker-Festplattenverschlüsselung funktioniert jetzt auch auf anderen Partitionen, die die der Windows-Installation, die



Fast **500 Einzel-Patches** installiert das Service Pack 1 für Windows Vista innerhalb von einer guten halben Stunde – ältere Rechner brauchen allerdings länger.



Ab Service Pack 1 zeigt Vista in den Systemeigenschaften nicht mehr den tatsächlich nutzbaren **Arbeitsspeicher**, sondern den physikalisch vorhandenen.

zu defragmentierenden Partitionen lassen sich nun frei wählen. Die Aktualisierungsroutine »Automatisches Updates« erlaubt erstmals, bestimmte Patches ohne Neustart einzuspielen.

Ab Service Pack 1 unterstützt Windows Vista zudem ExFAT, eine überarbeitete Version des FAT-Dateisystems mit Unterstützung für längere Dateinamen. FAT wird heutzutage hauptsächlich auf USB-Speichermedien oder Flash-Karten eingesetzt.

### Ein bisschen weniger nervig

Traditionell kämpft Microsoft mit immer neuen Kopierschutzverfahren gegen illegale Windows-Versionen. Seit XP muss Windows nach der Installation direkt bei Microsoft über das Internet oder per Telefon aktiviert, also freigeschaltet werden. Die Legalität einer Vista-Kopie kontrolliert der Konzern zusätzlich mit dem »Windows Genuine Advantage«-Verfahren (WGA) zum Beispiel beim Installieren von Patches.

Auf Druck von Firmenkunden hat Microsoft die Folgen von fehlgeschlagenen Aktivierungen oder WGA-Echtheitsprüfungen mit dem Service Pack 1 etwas entschärft. Wird Vista nicht innerhalb von 30 Tagen über das Internet oder per Telefon aktiviert, wechselt das System in einen »Modus reduzierter Funktionalität«. Hier lässt sich der Internet Explorer nur eine Stunde nutzen, bevor Vista den Benutzer automatisch abmeldet. Ähnlich lästig ist der so genannte Nicht-Original-Status, in den Vista geht, falls trotz erfolgreicher Aktivierung die WGA-Prüfung eines System fehlschlägt. In dieser Situation schaltet Vista unter anderem die Aero-Oberfläche ab und beschränkt die automatischen Updates auf Sicherheitsflicken. Beide Gängelmodi bergen insbesondere für Firmen die Gefahr, dass bei einem Cracker-Angriff auf die Aktivierungs-Server die Vista-Installation auf Tausenden von Rechnern als illegal markiert werden oder sich gar nicht mehr nutzen lassen. So geschah im August 2007: Da hatte WGA weltweit 12.000 legale Installationen vorübergehend als »unecht« gebrandmarkt.

Der Service Pack 1 ersetzt diese beiden eingeschränkten Betriebsarten durch einen neuen Nervmodus, bei dem Nutzer einer

verdächtigen Vista-Installation vor der Anmeldung 15 Sekunden lang einen Hinweisdialog und dann stündlich weitere Hinweise sowie selbstständig wechselnde einfarbige Hintergründe ertragen müssen. Ferner will Microsoft zwei Löcher im Kopierschutz gestopft haben. Beiträge in einschlägigen Foren widersprechen dem teilweise.

### Wege zum Service Pack

Die fertige Version des Service Pack 1 ist kompatibel zu allen Vista-Varianten und wiegt 434 MByte. Zuerst erhalten die großen PC-Hersteller das Datenpaket – getrennt in 32-Bit- und 64-Bit-Versionen. Aktuelle Vista-DVDs fertigt Microsoft bereits mit integriertem Service Pack. Ab Mitte März soll das Paket dann zum öffentlichen Download bereit stehen. Wegen noch bestehender Treiberprobleme mit seltener Hardware will Microsoft die Patch-Sammlung aber erst einen Monat später als automatisches Update verteilen. Voraussetzung ist in diesem Fall aber ein aktuelles Patch-Niveau. Bei einem frisch aufgespielten Vista müssen Sie also zuerst rund 100 MByte herunterladen und installieren, dafür ist das Service Pack 1 mit rund 60 MByte dann aber vergleichsweise kompakt.

Die Installation des Service Packs dauerte trotz dreier erforderlicher Neustarts auf unserem Testrechner mit Core 2 Quad X6800 und 2,0 GByte RAM nur 32 Minuten. Auf langsameren PCs müssen Sie allerdings deutlich mehr Zeit einkalkulieren.

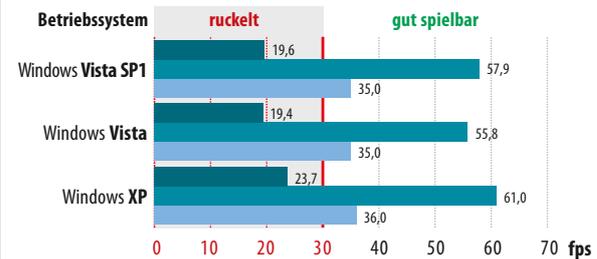
### Vista wird erwachsen

Unterm Strich fehlen für Spieler auch mit Service Pack 1 eindeutige Anreize für einen Umstieg von XP auf Vista: DirectX 10 bringt nicht immer die versprochenen optischen Vorteile, in Spielen liegt die Performance weiter unter XP-Niveau (siehe Benchmarks) und überragende neue Funktionen gibt es auch nicht. Zwar ist das System grundsätzlich sicherer programmiert als XP und auch die anfangs maue Treiberunterstützung durch die Hardware-Hersteller hat sich deutlich gebessert. Ob das genügend motiviert, Vista als Einzellizenz zu erwerben, muss jeder für sich selbst entscheiden. Langfristig führt kein Weg an Windows Vista vorbei – in spätestens zwei Jahren

### Spiele

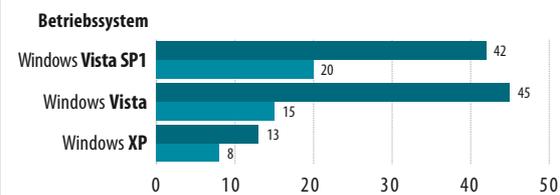
Durchschnittliche Bilder pro Sekunde (fps):

■ Crysis (1680x1050) ■ Company of Heroes (1680x1050) ■ World in Conflict (1680x1050)



### Starten und Herunterfahren

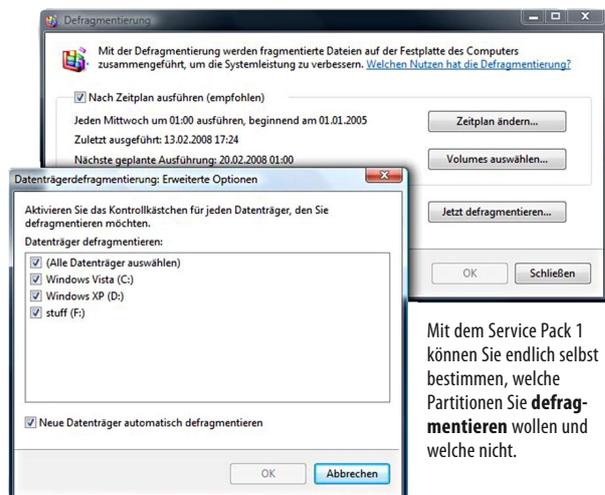
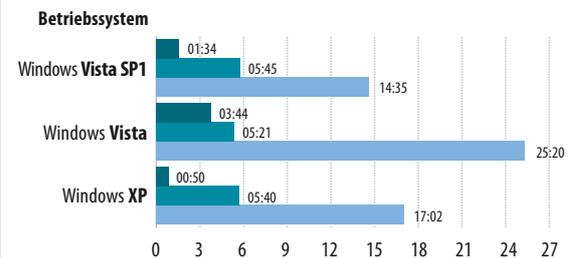
Dauer in Sekunden (kürzer ist besser): ■ Start ■ Herunterfahren



### Daten

Dauer in Minuten (kürzer ist besser):

■ 500 MByte ZIP entpacken ■ 1,0 GByte auf USB-Stick kopieren (große Dateien) ■ 1,0 GByte auf USB-Stick kopieren (kleine Dateien)



Mit dem Service Pack 1 können Sie endlich selbst bestimmen, welche Partitionen Sie defragmentieren wollen und welche nicht.

dürften vermehrt Spiele auf den Markt kommen, die nur unter Vista optimal oder überhaupt laufen. Wer schon Windows Vista nutzt, dem empfehlen wir die Installati-

on des Service Pack 1 unbedingt, auch wenn ein spürbarer Leistungsgewinn in Spielen aubleibt. Erwachsener wird Vista mit dem Service Pack 1 aber allemal. DV