

Internet, Windows & Co. 2009

Windows 7 soll alles besser machen, Games for Windows Live startet durch, und Preise für Festplatten und Speicher sinken – das Ärgernis Kopierschutz bleibt aber.

In & Out 2009



Einfache Vernetzung

Ob Media-Server im Wohnzimmer oder Notebook auf dem Balkon – ohne Internetzugang geht fast nichts mehr. Den Trend erkennt auch Microsoft und verspricht, dass mit Windows 7 Geräte einfacher zueinander finden.



Langsames Internet

In Ballungsgebieten sind schnelle Leitungen normal, düsterer sieht es für viele Bewohner ländlicher Gegenden aus – da ist die Politik gefordert. Flächendeckende Versorgung mit flottem Internet ist 2009 ein Muss!

Neues Windows

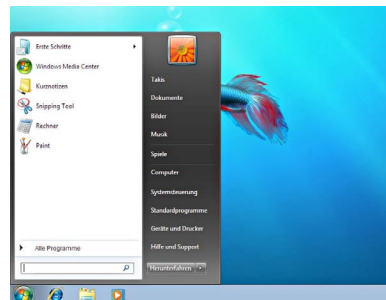
Windows Vista blieb deutlich hinter den Erwartungen zurück, das neue Windows 7 soll es nun richten – möglicherweise schon dieses Jahr.

All den Erfolgsbeteuerungen aus dem Hause Microsoft zum Trotz konnte sich Vista auf breiter Basis nicht durchsetzen. Laut der letzten Steam-Hardwareumfrage setzen immer noch mehr als 65 Prozent aller Steam-Nutzer auf Windows XP als Betriebssystem, obwohl der Nachfolger Vista schon zwei Jahre im Handel ist. Windows 7 soll nun die Vista-Scharte ausweiten und endlich mehr Spieler zum Umstieg bewegen – voraussichtlich mit Erfolg.

Denn während Tester, Spieler und Business-Anwender meist nur über das langsame und überladene Vista spötteln, findet Windows 7 Zustimmung auf breiter Basis. Auch wir haben uns das neue Betriebssystem aus

Redmond näher angesehen und deutliche Verbesserungen gegenüber Vista festgestellt. So verschlankt Microsoft den Autostart und startet viele Dienste und Hintergrundanwendungen nur, wenn sie gebraucht werden – ein logischer und lang erwarteter Schritt. Komfortfunktionen wie automatisch andockende Fenster, Sammelordner für Musik, Bilder und Videos sowie der leicht aufgebohrte Spiele-Explorer runden das Paket ab.

Für Spieler besonders interessant wird das ebenfalls für Windows Vista erhältliche DirectX 11 – mit ersten DX11-Grafikkarten rechnen wir noch vor der Veröffentlichung von Windows 7 (siehe Grafikkarten-Trends). Derzeit spricht Microsoft von einem Release im ersten Quartal 2010. Wir vermuten aber, dass Windows 7 bereits zum Weihnachtsgeschäft 2009 im Laden stehen könnte.



Windows 7 ähnelt Vista stark, übertrumpft den Vorgänger aber mit **cleveren Details** und **geringerem Nerv-Faktor**.



Fazit Windows Vista war okay, aber kein großer Wurf. Mit Windows 7 will Microsoft wieder auf die Erfolgsspur – die Chancen dafür stehen gut.

Schnelles Internet für alle

Bis 2018 soll jeder Bundesbürger mit mindestens 50 MBit pro Sekunde durchs Netz rauschen – so zumindest der Plan der Bundesregierung.

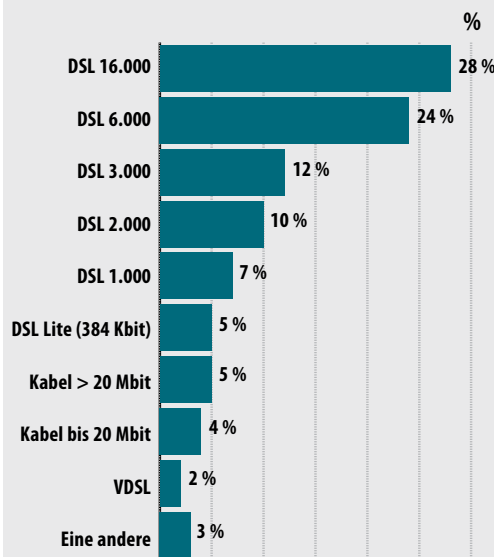
Spieler, die in Ballungsgebieten wie München oder Stuttgart wohnen, können bereits 2009 mit bis zu 32 MBit durch das Internet rasen – damit laden Sie eine 2,0 GByte große Spiele-Demo in knapp acht Minuten auf die heimische Festplatte. Während in Ballungszentren der Trend zu immer schnelleren Internet-Zugängen anhält, soll sich bald auch in ländlichen Gegenden was bewegen. Offiziell sind noch etwa fünf Millionen Menschen in Deutschland vom schnellen Internet per DSL oder Kabel abgeschnitten – im internationalen Vergleich liegen wir damit etwa im Mittelfeld. Während ein Großteil der Deutschen also mit Download-Raten von bis zu 32.000 KBit/s durchs Netz huscht, erreichen die Analog- oder ISDN-Surfer im Idealfall 56 beziehungsweise 64 KBit pro Sekunde.

Seit Anfang des Jahres berät die Bundesregierung mit Vertretern der Telekommunikations-Branche über einen Ausbau der Netzgeschwindigkeiten – über Details schweigen sich die Partien aber aus. Nur soviel ist sicher: Bis 2014 sollen 75 Prozent der Bundesbürger mit mindestens 50 MBit/ans Netz angeschlossen sein, 2018 gar jeder Deutsche – so sieht zumindest der Plan aus.



Mit schneller **Internet-Verbindung** sind auch Triple-Play-Angebote, die Telefonie, Internet und Multimedia-Streaming vereinen, kein Problem mehr.

Internet-Verbindung der GameStar-Leser



Fazit 2009 werden Internet-Zugänge schneller und günstiger – doch noch immer müssen einige Gebiete mit Schnecken-tempo durchs Internet kriechen. Die Politik arbeitet zwar an einer Verbesserung, aber noch ohne konkretes Ergebnis.

Kopierschutz

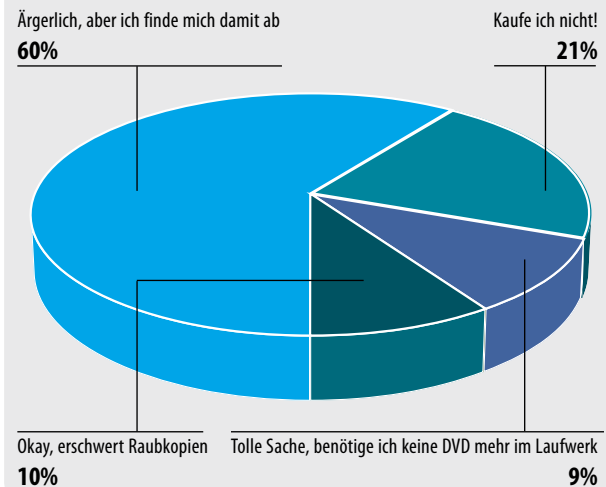
2008 hat es angedeutet, 2009 kommt nun die flächendeckende Verbreitung des Online-Kopierschutzes.

Ohne Internet geht 2009 nichts mehr – selbst Spiele starten ohne Verbindung nach Hause oft nicht mehr. Bereits 2008 setzten die meisten der von uns getesteten Spiele auf das Kopierschutz-Doppel Securom und Online-Aktivierung, darunter **GTA 4**, **Far Cry 2** und **Spore**. Und noch einen Stolperstein legen die Hersteller Spielern in den Weg: Die Anzahl der Installationen, bevor das Spiel (zunächst) die Funktion verweigert. 2009 wird sich daran nichts ändern. Nun kann man sich natürlich streiten, ob derlei rigide Kopierschutzmaßnahmen denn gerechtfertigt sind, Fakt bleibt: Das Kopieren von Spielen schädigt die Branche massiv. Entwick-

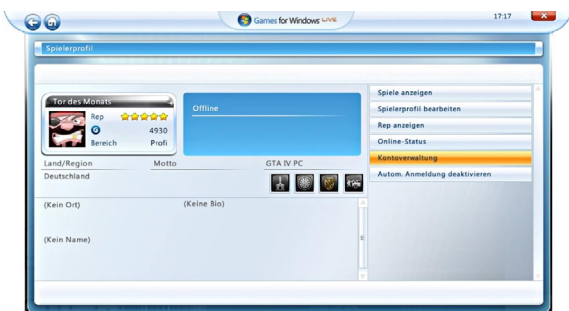
ler, die auf den guten Willen der Käufer vertrauen und keinen Kopierschutz verwenden, werden eines Besseren belehrt. So offenbarte der **World of Goo**-Entwickler 2D Boy, dass auf jedes verkaufte Spiel neun Kopien kämen. Unklar bleibt, wie viele der Raubkopierer das Spiel tatsächlich gekauft hätten. Bis die Entwickler eine neue Form des Kopierschutzes finden, werden sich Spieler mit der Online-Aktivierung wohl anfreunden müssen – obwohl 81 % der GameStar-Leser der Online-Aktivierung negativ gegenüberstehen.

Fazit Rigide Kopierschutzmaßnahmen nerven, eine Alternative zum Online-DRM ist nicht in Sicht. Daher werden Spiele auch 2009 weiter nach Hause telefonieren.

GameStar-Leser und die Online-Aktivierung



Games for Windows Live



Mit Games for Windows Live haben Sie Ihre **Freunde** und Ihre **Spiel-Erfolge** jederzeit im Blick.

Nach zögerlichem Start will Microsoft 2009 den Durchbruch von Games for Windows Live schaffen.

Bislang hält sich der Erfolg von Games for Windows Live in Grenzen. Die vielen guten Ansätze scheiterten an kruden Ideen wie kostenpflichtigen Multiplayer-Gefechten oder mieser Bedienung. Während über 400 Titel auf der Xbox 360 mit Xbox Live zusammenarbeiten, sind es für den PC gerademal zwölf. Langsam deutet sich allerdings eine Trendwende an – sowohl **GTA 4** als auch **Fallout 3** nutzen GfW Live und 2009 setzt auch **Dawn of War 2** auf das (noch verbesserungswürdige) Spiele-Portal.

Schaffen die Entwickler eine clevere Verbindung von Betriebssystem und GfW Live, kann aus dem holprigen Start doch noch eine Erfolgsgeschichte werden – zu wünschen wäre es.

Fazit Games for Windows Live wird sich 2009 weiter durchsetzen, für einen Angriff auf das deutlich komfortablere und ausgereifere Steam reicht es aber noch nicht.

SSDs auf dem Vormarsch

Schneller, kleiner und sparsamer – 2009 nähern sich die Preise von Solid State Disks allmählich denen von herkömmlichen Festplatten an.

Wem konventionelle Festplatten zu schwer und zu unsicher sind, greift zu Solid State Disks (SSDs). Während bei einer normalen Festplatte der Schreib-/Lesekopf erst dann Informationen abrufen kann, wenn die Scheibe mit den benötigten Daten in der richtigen Position steht, kann eine SSD jederzeit nahezu ohne Verzögerung auf Daten zugreifen. Größter Nachteil der leichten und schnellen SSDs ist der Preis. Zahlen Sie bei einer konventionellen 3,5-Zoll-Festplatte nur etwa 10 Cent pro Gigabyte, kostet die gleiche Menge bei einer SSD mindestens zwei Euro, also gut das 20fache. Doch in kleinen Netbooks oder in Notebooks ohne großen Speicherbedarf werden die lautlosen SSDs ihren Siegeszug fortsetzen – zumal die Preise rapide sinken. **HW**



Solid State Disks laufen herkömmlichen Festplatten **in wenigen Jahren** den Rang ab.

Fazit Sinkende Preise und größere Kapazitäten verhelfen SSDs 2009 zum Durchbruch – auch wenn sie noch deutlich teurer sind als konventionelle Festplatten.

News-Flash

► **Teure Eingabegeräte:** Während bei CPUs und Grafikkarten die Preisspirale stets nach unten weist, buhlen Logitech oder Razer um zahlungswillige Kunden. So verlangt Logitech für die neue G19-Tastatur 180 Euro, während Razer die Mamba-Maus für 130 Euro verkauft – Wahnsinn!

► **Spieledownloads:** Nichts geht über eine wertige Spielverpackung! Doch der Trend geht hin zum Online-Vertrieb, neben Steam ringen auch der EA Store oder Gamesload um Kunden. Peinlich: Trotz wegfallender Kosten für Verpackung und Einzelhandel sind die Spiele in den Online-Läden teils teurer.

► **Soundkarten sterben aus:** Laut der Valve-Hardwareumfrage nutzen nur zwei Prozent eine Creative X-Fi, der Rest verteilt sich auf die klanglich schlechteren, aber günstigeren On-board-Soundchips. 2009 wird wohl kein gutes Jahr für Sound-Spezialisten.

► **Effizientere Netzteile:** Stand bislang die Leistung der Netzteile im Fokus, ist es nun deren Effizienz. 2009 erwarten uns Netzteile mit einem Wirkungsgrad von 90 Prozent und mehr – Schluss mit 1.200-Watt-Stromvernichtern!