

Windows 8
ProWindows 8
Enterprise

Windows 8 oder nicht?

Erstmals stehen PCs und Notebooks nicht mehr im Fokus eines neuen Windows-Betriebssystems. Im Schwerpunkt untersuchen wir, ob Spieler zwischen Kacheloberfläche, Touch-Bedienung und Cloud-Anbindung auf der Strecke bleiben, oder ob sich ein Upgrade von Windows 7 doch lohnt. Von Daniel Visarius

Noch mehr Infos zu Windows 8: GameStar.de/Quicklink/7884

Mit **Windows 8** tritt Microsoft in ein neues Zeitalter ein. Windows 7 ist noch ein verhältnismäßig traditionelles Betriebssystem für PCs und Notebooks, der Nachfolger trägt den aktuellen Mega-Trends zu mobilen Geräten und der Cloud Rechnung. **Windows 8** läuft nicht mehr allein auf klassischen PCs und Notebooks mit AMD- und Intel-CPU's, sondern auch auf Tablets mit den besonders energieeffizienten ARM-Prozessoren, wie sie in den meisten Tablets und Smartphones zum Einsatz kommen (auf diesen Plattformen jedoch ohne Desktop). In einer abgewandelten Form ebenfalls ohne Desktop erscheint **Windows 8** zudem als **Windows Phone 8** auch für Smartphones. Um alle diese Systeme zusammenzuführen, unterstützt **Windows 8** den Abgleich von Einstellungen über das Cloud-Angebot von Microsoft und schickt Games for Windows Live zugunsten einer für PC und Xbox einheitlichen Spieleplattform unter dem Namen **Xbox Live** in Rente. Auch einen übergreifenden App Store für Programme und Minianwendungen bietet das neue Betriebssystem auf al-

len Systemen vom PC bis zum Smartphone. Windows Phone 7 gibt dabei die Designrichtung vor, obwohl Windows-7-Handys so gut wie keinen Anklang fanden. So dominant sind Apple und Samsung bei den Smartphones, dass selbst die Zusammenarbeit der Riesen Microsoft und Nokia nur dazu führte, dass der Marktanteil des ursprünglich größten Handy-Herstellers der Welt trotz guter Produkte noch weiter zurückging verglichen mit den Monaten vor Nokias ersten Windows Phones. Die meisten der wenigen Nutzer mögen aber die Kacheloberfläche, ihr grundlegendes Bedienkonzept und schlicht-elegantes

Design, und auch wir halten den Stil für das mit Abstand Beste, was Microsoft – traditionell eher bekannt für schwülstiges Design – bislang zusammengebracht hat. Weil sich die Zeiten vor allem durch Apples Aufstieg geändert haben, zieht Microsoft das neue Design nicht nur bei Windows durch. Welchen Erfolg eine einheitliche Formen- und Farbsprache bewirken oder zumindest entscheidend begünstigen kann, beweisen die

Verkaufsrekorde von **iPhone** und **iPad** jedes Jahr aufs Neue. Technisch sind die Apple-Geräte selten besser als die der Konkurrenz, aber dafür umso teurer. Nur bestimmen im heutigen Massenmarkt häufig keine rationalen Erwägen mehr die Kaufentscheidung – was zählt, ist oft allein das Image.

Derzeit stimmt Microsoft seinen gesamten Firmenauftritt inklusive Internetseiten und Messeauftritten auf die neue Designlinie ab. Selbst das jahrzehntealte Firmenlogo musste sich dem unterordnen. Chef Steve Ballmer bezeichnet **Windows 8** als das größte Risiko, das das Unterneh-

men jemals eingegangen sei. Denn wenn es Microsoft nicht gelingt, sich mit **Windows 8** im Smartphone- und Tablet-Markt zu etablieren, wird die langfristige Windows-Dominanz ernsthaft bedroht. Gegen Apple und Samsung (beziehungsweise Android) konnte sich Microsoft auf dem Smartphone-Markt bislang nicht als ernsthafter Konkurrent positionieren, und bei Tablets dominiert Apple gar mit über 80 Prozent.

**Windows für ein
neues Zeitalter**

Dass es bis heute kein Hersteller geschafft hat, eine starke Konkurrenz zum **iPad** auf die Beine zu stellen (vielleicht mit Ausnahme des Amazon **Kindle** in den USA), hat Microsoft dazu bewogen, mit dem eigenen **Surface**-Tablet eine seiner wichtigsten strategischen Leitlinien zu durchbrechen, die seit der Lieferung von DOS an IBM in den 1980er Jahren galt: Microsoft verkauft immer nur die Software, aber niemals den Rechner selbst. Bewusst nimmt Microsoft diesmal den Ärger mit seinen Partnern in Kauf, die sich einem unfairen Wettbewerb ausgesetzt sehen: Während sie für jedes Tablet Windows-Lizenzen bezahlen müssen, subventioniert Microsoft sein eigenes Produkt und verschafft sich damit einen Preisvorteil. Nur sind die Wachstumszahlen bei den mobilen Geräten einfach derart enorm, dass die vielen Anwender, die außer einem Browser und einer Hand voll Apps keine weiteren Ansprüche stellen, über kurz oder lang eventuell ganz auf PC oder Notebook verzichten. Ohne ein attraktives Angebot könnte Microsoft hier womöglich auf der Strecke bleiben. Ein vergleichbares Risiko bedroht zunehmend auch das Feld der PC-Spiele. Die Flut an Free2Play-, Social- und Browser-Spielen wird es den Vollprestiteln zunehmend schwerer machen und könnte so langfristig auch Microsoft als einzigen Betriebssystemanbieter für ambitionierte Spieler treffen.

Microsofts größtes Risiko

Wer aufwändige Spiele am Rechner spielen möchte, braucht auch heute noch Windows. Je mehr Titel sich jedoch im Browser spielen lassen, desto irrelevanter wird das Betriebssystem. Vermutlich vor dem Hintergrund der steigenden Bedeutung von Apple und der möglicherweise sinkenden von Windows bietet Valve seine Steam-Plattform mittlerweile auch für Mac OS an und geht mit der Linux-Version demnächst in die Beta-Phase. Einige Publisher wie Electronic Arts stellen ebenfalls verstärkt Mac-Versionen ihrer großen Titel her. Und mobil wird mittlerweile wie bekloppt gespielt – aber nicht auf dem Windows-Notebook oder klassischen Handheld-Konsolen wie **Playstation Vita** oder **Nintendo 3DS**. Längst geben **iPhone** und **Android** hier den Ton an.

Risiken bergen die aktuellen Entwicklungen für Microsoft also zu Hauf, aber natürlich auch Chancen. Windows ist immer noch so gut wie auf jedem PC oder Notebook installiert, und mit der **Xbox 360** hat sich Microsoft im Konsolenmarkt eine Position erarbeitet, die mit der kommenden **Xbox 720** vermutlich noch ausgebaut werden kann. Genug Anwender bleiben zudem gerne bei Altbewährtem, und hier sind die teureren Tablets mit Intel- oder AMD-Prozessoren eine echte Alternative zum **iPad**, weil sie gängige Windows-Programme ausführen können. Und obwohl Smartphones, Tablets und die Cloud gerade alle Aufmerksamkeit auf sich ziehen, verkaufen sich Desktop-PCs

weiter auf einem stabilen Niveau. Für fortgeschrittene Nutzer bieten sie große Vorteile wie einfache Aufrüstbarkeit, höhere Spieleleistung und niedrigere Preise, die geschlossene Plattformen bauartbedingt nicht bieten können. Nur beim klassischen PC sind wir Herr über unsere eigene Hardware und Software – ein Vorteil, der für die breite Masse aber kaum noch eine Rolle spielt.

Für Spieler ist **Windows 8** bis auf ein paar neue Funktionen lediglich ein Windows 7 mit Cloud-Anbindung und neuem Startmenü. Die Verbesserungen von DirectX 11.1 beschränken sich auf einen einheitlichen Standard für stereoskopisches 3D und eine Beschleunigung bestimmter Zeichenoperationen, die der gewöhnungsbedürftigen, aber immerhin ungemein flinken Kacheloberfläche zu Gute kommen. Interessanter für Spieler ist da schon die Zusammenlegung von Games for Windows mit Xbox Live und die Frage nach der Spieleleistung im Vergleich zu Windows 7. In den folgenden

Artikeln widmen wir uns diesen und anderen Fragen in einem ausführlichen Test und messen die Leistung

von Radeon- und Geforce-Karten ebenso wie von Intel- und AMD-Prozessoren – für die eigenen FX-Chips erwartet AMD eine höhere Leistung durch eine bessere Verteilung der Rechenaufgaben auf die Bulldozer-Module als noch unter Windows 7.

Welche **Windows 8**-Version für Spieler in Frage kommt, ist leicht zu beantworten, weil Microsoft im Gegensatz zu Windows 7 viel weniger Varianten auf den Markt bringt. Die schlicht **Windows 8** genannte Version richtet sich an alle Endanwender, egal ob Spieler oder Standard-User. **Windows 8 Pro** bietet darüber hinaus die Unterstützung von für Firmen wichtigen Funktionen, allen voran die Anmeldung an einer Windows-Netzwerkdomäne (nicht zu verwechseln mit einem normalen Windows-Netzwerk). **Windows 8 Enterprise** erweitert die Pro-Fassung um einige weitere Funktionen für große Unternehmen, und **Windows 8 RT** unterstützt die ARM-Prozessoren in Tablets, muss aber ohne Desktop auskommen. Dafür gehört hier Office zum Lieferumfang. Fast alle Versionen außer **Windows 8 RT** liegen als 32- und 64-Bit-Ausgabe auf dem Datenträger. Das Upgrade von **Windows XP, Vista** oder **7** auf **Windows 8 Pro** kostet als Download bei Microsoft 30 Euro und auf DVD rund 60 Euro, zusätzlich gibt es **Windows 8 Pro** als Download-Vollversion für nur 60 Euro. Auch erhältlich sind wieder die System-Builder-Vollversionen auf DVD, aber ohne Handbuch und Support, bei denen wir uns im Vorfeld zwischen 32 und 64 Bit entscheiden müssen – wir empfehlen 64 Bit. **Windows 8 System Builder** kostet 100, **Windows 8 Pro System Builder** 140 Euro. Die Preise der normalen DVD-Vollversionen mit Packung und Support waren bis Redaktionsschluss noch nicht bekannt. **DV**

Windows 8 für alle

Durch seine flexible Bedienung per Maus und Tastatur oder auch Touch lässt sich Windows 8 als erstes Windows auf verschiedensten Geräten einsetzen. Wer mag, kann die Einstellungen aller seiner Windows-8-Geräte über die Cloud synchronisieren.



PCs & Notebooks

Auf PCs und Notebooks steuern wir Windows 8 wie gewohnt per Maus und Tastatur. An der eher auf die Touch-Bedienung ausgelegten Kacheloberfläche kommen wir allerdings auch auf unseren Lieblingsspielmaschinen nicht vorbei.



Crossover-Geräte

Einige Hersteller arbeiten an Kombinationen aus Notebook und Tablet. Beim Lenovo Yoga können wir das Display um die eigene Achse drehen und auf die Notebook-Rückseite klappen. Tastatur und Touchpad schalten sich dann ab, und aus dem Yoga wird ein Tablet.



Tablet-PCs

Windows-8-Tablets mit sparsamen ARM-Prozessoren können ausschließlich Apps ausführen und bieten keinen Desktop. Die teureren Tablets mit normalen AMD- und Intel-Chips führen auch klassische PC-Software aus. Sein eigenes Surface-Tablet will Microsoft zunächst in der günstigeren Windows-8-RT-Variante und erst ab 2013 auch mit normalen Windows 8 anbieten, andere Hersteller haben aber ebenfalls Windows-8-Tablets in der Mache.



Smartphones

Die mobilen Endgeräte wie Tablet-PCs und Smartphones sind derzeit Microsofts größtes Sorgenkind. Nokia und Samsung werden noch in diesem Jahr als erste Hersteller Handys mit Windows Phone 8 ausliefern. Das Vorgängersystem Windows Phone 7 funktionierte an und für sich zwar sehr gut, hatte auf dem Markt gegen iPhone und Android aber keine Chance.