

Windows 8

im Leistungsvergleich

Lohnt sich der Umstieg von Windows 7 auf Windows 8 aus der Sicht von Spielern? Wir testen die Leistung des neuen Betriebssystems, den Entwicklungsstand der Grafikkarten-Treiber sowie die Mehrkern-Unterstützung. Von Hendrik Weins

Windows 8-Themenseite: GameStar.de/Quicklink/7948 Auf XL-DVD: Testvideo

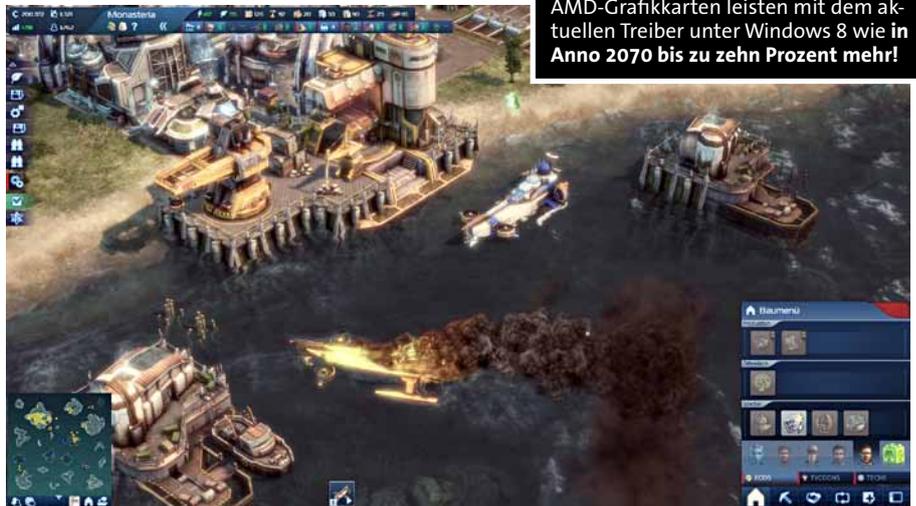
Windows 8 spaltet die Spielergemeinschaft. Während die einen die neue Oberfläche als schick empfinden, lehnen andere diese radikal ab und verdammen das neue Betriebssystem schon vor dem offiziellen Start als Blindgänger. Aber wie sieht es eigentlich mit der Spieleleistung aus? Erwartet uns ein ähnliches Debakel wie seinerzeit bei Windows Vista? Oder eine positive Überraschung wie bei Windows 7? Wir testen vier Spiele mit Grafikkarten von AMD und Nvidia und klären, wie viel Leistung **Windows 8** im Vergleich zu Windows 7 bietet. Auch auf AMDs derzeit unterlegene Bulldozer-Prozessoren werfen wir einen genaueren Blick, hatte der Hersteller doch versprochen, dass die CPUs mit **Windows 8** spürbar mehr leisten sollen als unter Windows 7.

Im Test zu Windows Vista Anfang 2007 fällten wir ein vernichtendes Urteil: »Die teilweise erheblichen Leistungseinbußen gegenüber Windows XP enttarnen die euphorischen Marketing-Sprüche seitens Microsoft als

AMD profitiert deutlich

heiße Luft.« Mit Games for Windows und plattformübergreifenden Titeln, die PC-Spieler mit Konsolen-Freunden verbinden sollten, trommelte Microsoft für das neue Windows – der Ausgang der Marketingaktion war bekanntlich niederschmetternd. Ende 2009 überzeugte mit Windows 7 der Nachfolger auf Anhieb: »Aus dem Stand heraus kann das neue Betriebssystem mit Windows XP mithalten.« Und so viel sei vorab verraten: **Windows 8** steht eher in der Tradition von Windows 7 als in der von Vista. Obwohl Microsoft diesmal mit deutlich weniger Superlativen die PC-Spieler umgarnet, überrascht **Windows 8** von Anfang an mit erstaunlich schnellen Bootzeiten und beschleunigten Kopiervorgängen. Um herauszufinden, wie sich das neue Betriebssystem gegenüber dem etablierten verhält, testen wir die beliebten und aktuellen

AMD-Grafikkarten leisten mit dem aktuellen Treiber unter Windows 8 wie in **Anno 2070** bis zu zehn Prozent mehr!



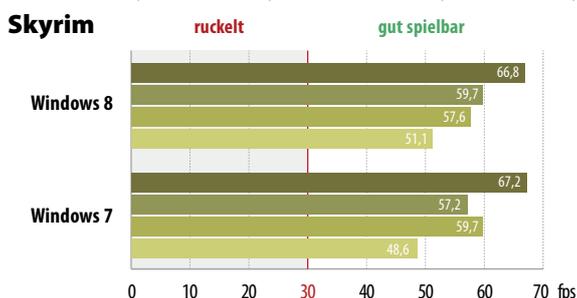
Titel **Anno 2070**, **Battlefield 3**, **Dirt 3** sowie **The Elder Scrolls 5: Skyrim** mit einem Intel **Core i7 2600K**, 8,0 GByte Speicher, einer 512 GByte großen **Samsung SSD 830** in Full HD mit maximalen Details, einmal mit und einmal ohne vierfache Kantenglättung sowie achtfacher anisotroper Filterung. Als Treiber kommen die vom jeweiligen Chiphersteller für Windows 8 empfohlenen Versionen zum Einsatz, bei Nvidia ist das der Geforce 306.97, bei AMD der Catalyst 12.11.

Nach 32 Benchmarks und unzähligen Neustarts steht fest: **Windows 8** ist zumindest nicht langsamer als Windows 7, teils sogar eine Spur schneller. Vor allem AMD-Grafikkarten profitieren von **Windows 8** spürbar, in der Spitze messen wir ein Leistungsplus von bis zu zehn Prozent! Besonders in Dice' Mehrspieler-Hit **Battlefield 3** und der Aufbau-Simulation **Anno 2070** erarbeitet sich die getestete **Radeon HD 7850** einen Vorsprung zwischen sieben und zehn Prozent. In **Dirt 3** sowie **Skyrim** bietet **Windows 8** mit der HD 7850 immerhin sechs Prozent Mehrleistung. Grund für den Geschwindigkeitsschub ist der neue Treiber Catalyst 12.11, denn mit dem Catalyst 12.8 lagen die Ergebnisse noch auf Windows-7-Niveau.

Bulldozer-Benchmarks

Testsystem: AMD FX-6200, 8,0 GByte RAM, Asus Crosshair V Formula, Corsair-SSD

■ Geforce GTX 660 Ti (1920x1080) ■ Radeon HD 7850 (1920x1080)
■ Geforce GTX 660 Ti (1920x1080 4xAA/8xAF) ■ Radeon HD 7850 (1920x1080 4xAA/8xAF)

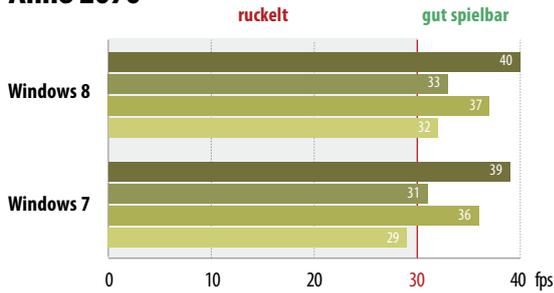


Grafikkarten-Benchmarks

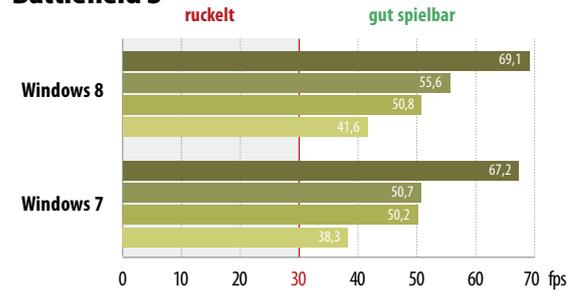
Testsystem: Core i7 2600K, 8,0 GByte RAM, Asus Maximus IV, Samsung SSD 830

■ Geforce GTX 660 Ti (1920x1080) ■ Radeon HD 7850 (1920x1080) ■ Geforce GTX 660 Ti (1920x1080 4xAA/8xAF) ■ Radeon HD 7850 (1920x1080 4xAA/8xAF)

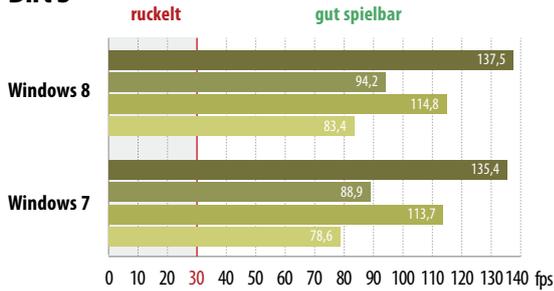
Anno 2070



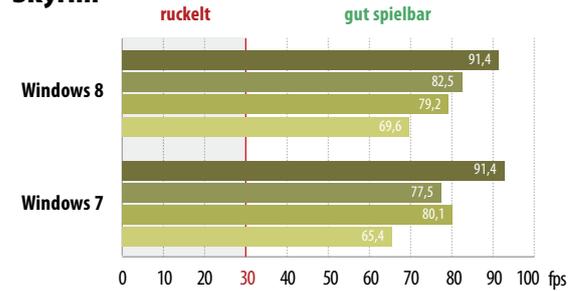
Battlefield 3



Dirt 3



Skyrim



Ähnliche Leistungssteigerungen haben wir mit der **Geforce GTX 660 Ti** nicht erlebt, im Schnitt liegt **Windows 8** zwischen ein und zwei Prozent in Front, in **Skyrim** unterliegt es Windows 7 hingegen sogar knapp. Derart kleine Unterschiede liegen aber durchaus im Rahmen der Messgenauigkeit und sind im Spielealltag ohnehin nicht bemerkbar. Durch die Leistungsspritze für die **Radeon HD 7850** verkürzt sich der Leistungsabstand der 180 Euro günstigen Grafikkarte auf die **Geforce GTX 660 Ti** (ab 270 Euro) von 33 Prozent auf nur mehr 26 Prozent. In Stichproben etwa mit einer **Radeon HD 7970** (380 Euro) bestätigt sich die Tendenz, dass der neue Treiber alle aktuellen Radeon-Grafikkarten unter **Windows 8** ordentlich beschleunigt – und das alles, ohne die Bildqualität sichtbar zu reduzieren.

Was die Prozessoren angeht, versprach AMD bereits 2011, dass die Leistung von Prozessoren mit Bulldozer-Kern (z.B. AMD **FX-8150**, **FX-6200** oder **FX-4130**) bei Spielen unter **Windows 8** um bis zu zehn Prozent steigen soll. Grund für diese Aussage: Die bessere Prozess-Aufteilung von **Windows 8** soll besser mit dem modularen Konzept der Bulldozer-Architektur umgehen und die Last effizienter und schneller auf die einzelnen Rechenkerne verteilen können. Im Test haben wir den Sechskerner AMD **FX-6200** mit 3,8 GHz Takt unter Windows 7 und **Windows 8** durch **Skyrim** gejagt. Während die CPU mit einer **Radeon HD 7850** den Testlauf unter Windows 7 noch mit 48,6 fps absolvierte

Nicht besser, aber schneller

Alles in allem bringt **Windows 8** für Spieler keinen deutlichen Leistungsschub, aber auch keine Nachteile bei der Performance. Von Anfang an sind die Treiber ausgereift und auf einem Niveau mit dem Betriebssystem-Vorgänger. Mit einer Radeon-Karte

können Spieler im Zusammenspiel mit dem neuen Catalyst-Treiber allerdings eine kleine Leistungsspritze erwarten, der aktuelle Geforce-

Triebler kann hierbei noch nicht mithalten. Wer gehofft hat, dass mit **Windows 8** die aktuellen AMD-Prozessoren den Rückstand auf die durchweg schnelleren Intel-Pendants zumindest verkürzen kann, wird enttäuscht – in unseren Benchmarks zeigt die CPU eine ähnliche Leistung wie unter Windows 7, das gilt auch für AMDs neueste Prozessoren mit Piledriver-Kern. **HW**

(1920x1080, 4xAA/8xAF), waren es unter **Windows 8** 51,1 fps – eine Steigerung um immerhin fünf Prozent. Allerdings ist der Leistungszuwachs eher dem optimierten Catalyst-Treiber zuzuschreiben als der CPU, denn mit einer **Geforce GTX 660 Ti** im Rücken absolviert der **FX-6200** den Test sogar minimal langsamer als unter Windows 7.



Kaum Pro, kaum Kontra

Hendrik Weins
Redakteur Hardware
hendrik@gamestar.de

Windows 8 mag Spieler hinsichtlich der Bedienung und Optik in zwei Lager spalten, bei der Leistung gibt es hingegen keine Zweifel: Das neue Betriebssystem ist so schnell wie Windows 7, teils sogar etwas schneller. Ob die Mini-Leistungskur den Kauf einer mindestens 40 Euro teuren Windows-8-Lizenz rechtfertigt, muss jeder für sich selbst entscheiden. Als Selbstbauer wage ich allerdings sofort der Umstieg. Denn obwohl Neues nicht immer zwangsläufig besser ist, reizt es mich doch.

AMD behauptet, Windows 8 würde **mehr Leistung aus den FX-Prozessoren holen** – unsere Tests sprechen eine andere Sprache.

