

Die besten Grafikkarten

Alleine von der Geforce GTX 560 Ti gibt es über 40 verschiedene Exemplare unterschiedlicher Hersteller. Wir durchkämmen das Angebot an aktuellen Grafikkarten und geben klare Kauf-Tipps. Von Florian Klein und Hendrik Weins

Obwohl es mit AMD und Nvidia nur zwei für Spieler relevante Produzenten von Grafikkarten gibt, ist die Flut an Varianten, die die Hersteller daraus basteln, schier unendlich. In Deutschland etwa gibt es mehrere Hundert mehr oder weniger unterschiedliche Grafikkarten zu kaufen. Von ganz billig bis immens teuer, in der Regel lohnt sich aber weder das eine noch das andere Extrem – egal,

welcher Spielertyp Sie sind und wie viel Geld Sie zur Verfügung haben. Momentan ist dabei ein guter Zeitpunkt zum Aufrüsten: Zum einen stehen Kracher wie **Battlefield 3** und **Skyrim** vor der Tür, die manch ältere 3D-Chip gnadenlos überfordern werden. Zum anderen bleiben die erhältlichen Grafikkarten noch eine ganze Weile aktuell, da die Nachfolger voraussichtlich erst im zweiten Quartal 2012 zu vernünftigen Preisen verfügbar sein werden.

Nachdem wir im vorhergehenden Artikel die einzelnen Grafikkarten bezüglich ihrer Leistung und ihren technischen Fähigkeiten eingeordnet haben, geben wir Ihnen nun ganz konkrete Kauf-Tipps für jedes Preissegment. Unter den Hunderten erhältlichen Modellen sind das diejenigen, die unserer Meinung nach den besten Kompromiss aus Preis und Leistung darstellen – mal mit mehr Gewicht auf die Erschwinglichkeit, mal mit Fokus auf die Performance. **PK**

Bis 100 Euro

Sparsame Spieler finden schon im Preisbereich bis 100 Euro Grafikkartenmodelle, die auch für die in Kürze kommenden Kracher (mit niedrigen Details) ausreichend Leistung bieten.

AMD und Nvidia bieten nicht nur Grafikkarten im gehobenen Preissegment an, sondern haben auch für den schmalen Geldbeutel

interessante Produkte im Portfolio. Für weniger als 100 Euro sollen auch aktuellste Spiele problemlos zu genießen sein, das suggerieren zumindest die Werbeaussagen der Hersteller. In Wahrheit gibt es aber nur wenige Karten, die auch dann noch annehmbare Framerraten garantieren, wenn Sie nicht alle Details auf das Minimum reduzieren. Mit der Radeon HD 6670 und der Geforce GTS 450 beginnt der günstigste, noch zu empfehlende Einstieg in die Welt der Spieler-Grafikkarten. Beide Modelle liefern genügend Leistung, um aktuelle Spiele zumindest mit reduzierten Grafikeinstellungen noch ruckelfrei in 1680x1050 darzustellen. Höhere Auflösungen oder Bildverbesserungen wie Kantenglättung fordern diesen zwei Karten aber meist zu viel ab. Im direkten Vergleich arbeitet die Geforce GTS 450 zwar ein gutes

Stück schneller als die Radeon HD 6670, benötigt dafür aber rund ein Viertel mehr Strom. Daher fällt unsere Sparempfehlung auf die **Asus EAH6670 DC SL/DI/1GD3** für 80 Euro. Statt eines aktiven Lüfters kühlt ein massiver Metallblock ohne Rotor die Karte lautlos. Unser Leistungs-Tipp, die **Sapphire Radeon HD 6790 1,0 GByte** kostet etwa 95 Euro und ist eine merklich schnellere Alternative zu unserem Spar-

Tipp. Für 20 Euro mehr erhalten Sie bei der Sapphire-Karte ein Leistungsplus von gut 40 Prozent gegenüber der Asus EAH6670 – ein Aufpreis, der sich lohnt! Wenn es eine Geforce sein muss, empfehlen wir die GTS450 Sonic von Palit für 95 Euro.

Der Abstand zu einer etwa 130 Euro teuren Radeon HD 6850 ist mit einem Rückstand von etwa 20 Prozent aber deutlich. Wenigstens 80 Euro sollten Sie also in Ihre neue Grafikkarte investieren. **HW**

Günstig, aber gut



Spar-Tipp	
Produkt	Asus Radeon EAH6670
Preis	80 Euro
Bewertung	
+	gute Leistung fürs Geld + lautlos
-	von anspruchsvollen Spielen überfordert
Fazit: Die lautlose ASUS EAH6670 fühlt sich eher in HTPCs als in Spiele-PCs wohl. Auch für Kantenglättung fehlt die Leistung.	



Preis-Leistungs-Tipp	
Produkt	Sapphire Radeon HD 6790 1,0 GB
Preis	95 Euro
Bewertung	
+	viel Leistung fürs Geld + geringer Stromverbrauch
-	zu langsam für hardwarehungrige Titel
Fazit: Wenn jeder Euro zählt und Sie auch mit runtergeregelten Details Freude an neuen Titeln haben, ein echter Kauf-Tipp.	



Geforce-Alternative	
Produkt	Palit GTS450 Sonic
Preis	95 Euro
Bewertung	
+	viel Leistung fürs Geld + übertaktet
-	zu langsam für hardwarehungrige Titel
Fazit: Wenn es keine Radeon sein soll, ist die übertaktete Geforce GTS 450 Sonic von Palit eine gute, wenn auch stromhungrige Alternative.	

Bis 200 Euro

Zwischen 100 und 200 Euro sind nicht nur die Preis-, sondern auch die Leistungsunterschiede zwischen den Grafikkarten groß – wir verraten, wo es am meisten Frames pro Euro gibt.

W

er bis zu 200 Euro für eine neue Grafikkarte ausgehen kann, bewegt sich im aus Spielersicht interessantesten Preisbereich, da es dort am meisten Frames pro Euro gibt. Und in keinem anderen Segment tummeln sich so viele Platinen, die sich nicht nur bei der Spieleleistung unterscheiden, sondern auch beim Kühlsystem, dem Speicherausbau und der Ausstattung mit Schnittstellen, Spielen oder Software. In der Regel reicht selbst bei den günstigeren Vertretern die 3D-Leistung für sehr hohe bis maximale Details auf einem 22- oder 24-Zoll-TFT mit bis zu 1920x1200 Pixel Auflösung. Und sogar vierfache Kantenglättung sowie anisotrope Texturfilterung sind in vielen Titeln drin.

Als günstigste Karte im Segment empfehlen wir Ihnen die Sapphire **Radeon HD 6850 OC 1,0 GByte** für 135 Euro. Mit einem von 775 auf 820 MHz erhöhten Chiptakt gegenüber AMDs Referenzmodell erreicht sie in unseren anspruchsvollen Benchmarks trotz maximaler Details im Schnitt über 40,0 fps und eignet sich damit uneingeschränkt auch zum Spielen technisch fordernder Titel. Dank des großzügig dimensionierten Doppellüfters schonen Sie dabei auch Ihre Ohren, denn die Sapphire **Radeon HD 6850 OC 1,0 GByte** bleibt deutlich leiser als das Referenzmodell – für 135 Euro ein faires Angebot.

Für nur 15 Euro Aufpreis gibt es aber bereits die XFX **Radeon HD 6870 Dual Fan** im Handel, die knapp 20 Prozent schneller rechnet als die günstigere Sapphire-Karte und somit besonders für Kantenglättung mehr Reserven bietet. Anteil daran hat nicht nur der mit 900 statt 820 MHz etwas schneller getaktete HD-6870-Chip,

Am meisten Frames pro Euro

sondern auch die 1.120 statt 960 Shader-Einheiten gegenüber der HD 6850. Genau wie die Sapphire-Karte wird auch die XFX-Platine von einem ausladenden Doppellüfter gekühlt. Im Leerlauf flüstert der praktisch unhörbar leise vor sich hin, nur in Spielen rauscht er leicht hörbar.

Wer lieber eine Nvidia-Grafikkarte will, dem empfehlen wir im Preisbereich bis 200 Euro eine **Geforce GTX 560 Ti**. Allerdings liefert die derzeit merklich weniger Frames pro Euro als die Radeon-Konkurrenz. Die Zotac **Geforce GTX 560 Ti** kostet 190 Euro und erreicht mit durchschnittlich 47,6 fps zwar ein gutes Ergebnis, das aber nur auf einem Niveau mit der fast 40 Euro günstigeren **Radeon HD 6870 Dual Fan** von XFX liegt. Allerdings unterstützt die GTX 560 Ti dafür die ausschließlich Nvidia-Karten vorbehaltenen Techniken wie Physx, das einige Spiele optisch merklich aufpeppt, sowie die derzeit ausgereifteste 3D-Darstellung mit Hilfe von 3D Vision und einem geeigneten 120-Hertz-TFT. Wer bereit ist, dafür etwas mehr auszugeben als bei der Radeon-Konkurrenz, erhält mit der Zotac **Geforce GTX 560 Ti** eine ausgereifte Karte, die einer Radeon HD 6870 in Sachen 3D-Leistung ebenbürtig ist. **FK**



Spar-Tipp	
Produkt	Sapphire Radeon HD 6850 OC 1,0 GB
Preis	135 Euro
Bewertung	<ul style="list-style-type: none"> ➔ meist genug Leistung für maximale Details ➔ von Bildverbesserungen oft überfordert
Fazit:	Günstige, aber schnelle HD 6850, mit der Sie die meisten Titel auch in 1920x1080 mit maximalen Details flüssig spielen.



Preis-Leistungs-Tipp	
Produkt	XFX Radeon HD 6870 Dual Fan
Preis	150 Euro
Bewertung	<ul style="list-style-type: none"> ➔ maximale Details in 1920x1080 flüssig ➔ teils mit Bildverbesserungen ➔ leise
Fazit:	Genug Leistung für volle Details in Full HD, teils sogar mit AA und AF, sowie ein leiser Lüfter zeichnen die XFX-Karte aus.



Geforce-Alternative	
Produkt	Zotac GeForce GTX 560 Ti
Preis	190 Euro
Bewertung	<ul style="list-style-type: none"> ➔ maximale Details in 1920x1080 flüssig ➔ teils mit Bildverbesserungen ➔ Physx ➔ 3D Vision
Fazit:	Ebenso schnell wie die Radeon HD 6870, aber merklich teurer lohnt sich die GTX 560 Ti nur für Fans von Physx oder 3D Vision.



Geforce-Vorteil: Nvidias **Physx**-Technik bereichert manche Spiele wie etwa **Mafia 2** oder **Metro 2033** optisch um allerlei Details wie herumfliegende Trümmerstücke (links) oder volumetrische Nebel- und Rauschschwaden (unten). **Physx beeinflusst aber keine spielrelevanten Details oder Mechaniken, zudem kostet es je nach Effektdichte teils kräftig Leistung.**



Ab 200 Euro

Ab 200 Euro befinden Sie sich bereits in der Grafikkartenoberklasse und bekommen 3D-Leistung satt. Wer viel Wert auf Bildverbesserungen wie rechenintensive Kantenglättung legt, ist hier richtig.

Auch wenn viele Spieler nach wie vor Bildverbesserungen wie die verschiedenen Kantenglättungs-Modi (Antialiasing, AA) und die anisotrope Texturfilterung (AF) ignorieren, wer sich erst einmal an die merklich homogenere Grafikkardarstellung gewöhnt hat, möchte in der Regel nicht mehr darauf verzichten. Allerdings kosten vor allem das Glätten der Pixeltreppen schräger Strukturen und zusätzlich die Bearbeitung transparenter 2D-Texturen wie etwa bei einem Maschendrahtzaun mittels AA und Transparenz-AA merklich Leistung. Damit aktuelle Spiele sowohl mit maximalen Details als auch mit aktiven Bildverbesserungen flüssig laufen, haben wir einige passende 3D-Beschleuniger zwischen 200 und 300 Euro für Sie ausgewählt.

Den Anfang macht die 200 Euro teure **Radeon HD 6950 1,0 GByte** von Powercolor. Die Taktraten halten sich mit 800 MHz für Chip und Shader sowie 2.500 MHz beim 1,0 GByte großen GDDR5-Speicher an AMDs Vorgaben, das Kühlsystem weicht aber vom Referenzdesign ab und bündigt die Karte zuverlässig. Allerdings rauschen die beiden Lüfter im Leerlauf hörbar, unter Last bleiben sie aber merklich leiser als der Standardkühler von AMD. Mit durchschnittlich 51,6 fps in unseren Benchmarks bietet die Powercolor-Karte genug Leistung, um auch oben angesprochene Bildverbesserungen durchgehend zu aktivieren. Außerdem besitzt sie noch ein Dual-Bios, sodass sie sich eventuell ohne viel Risiko zu einer Radeon HD 6970 freischalten lässt (Achtung: Garantieverlust!).

Wem die 1,0 GByte Speicher der Powercolor-Karte zu wenig sind, der sollte zur 35 Euro teureren **Radeon HD 6950 2,0 GByte Dirt 3** von Sapphire greifen. Die bietet nicht nur den doppelten Speicherausbau, was in hohen Auflösungen und Kantenglättungs-Modi die Leistung verbessern kann, sondern bringt auch noch einen Aktivierungs-Code für das sehr gute **Dirt 3** mit, das sie aller-

besserungen in Full-HD-Auflösung und kann dank der bereits von MSI etwas gesteigerten Taktraten problemlos mit einer Radeon HD 6970 mithalten, die es derzeit nur für mehr als 300 Euro zu kaufen gibt. Auch wer gerne mit 3D Vision spielen möchte, erhält bei der **N570GTX Twin Frozr III PE OC** ausreichend Leistung, um trotz der im 3D-Modus halbierten Framerate noch in akzeptabler Grafikqualität flüssig zu spielen. Zudem stattet MSI die Karte mit einem Doppel-Bios aus, mit dessen Hilfe Sie den Grafikchip und -speicher

Maximale Bildqualität

dings zuerst herunterladen müssen. Dazu kommen alle nötigen Adapter und sogar ein HDMI-Kabel, das Sie bei der Konkurrenz meist separat kaufen müssen – für 235 Euro ein überzeugendes Angebot.

Die beste Geforce-Platine bis 300 Euro finden Sie derzeit bei der **MSI N570GTX Twin Frozr III PE OC**, die für 295 Euro zu haben ist und damit an der Preisgrenze des Segments kratzt. Die Platine bietet mehr als genug Leistung für durchgehend aktivierte Bildver-

noch weiter übertakten können, allerdings auf Kosten der Lautstärke der beiden Lüfter. Im Übertaktungsmodus drehen diese unter Last nämlich unangenehm laut auf, in der Silent-Einstellung (bei gleichem Takt) werden Sie in Spielen zwar auch hörbar, bleiben aber merklich leiser als der Referenzkühler von Nvidia. Fazit: Auch für Nichtübertakter bestens geeignete Geforce GTX 570 mit leicht gesteigerten Taktraten und merklich verbessertem Kühlsystem gegenüber dem ähnlich teuren Referenzdesign. **FK**



Spar-Tipp	
Produkt	Powercolor Radeon HD 6950 1,0 GB
Preis	200 Euro
Bewertung	
+ maximale Details in 1920x1080 flüssig	
+ inklusive AA/AF + Dual-Bios	
Fazit: Schnelle und günstige HD 6950, die sich mit Hilfe des Dual-Bios eventuell sogar risikofrei zu einer HD 6970 freischalten lässt!	



Preis-Leistungs-Tipp	
Produkt	Sapphire Radeon HD 6950 2,0 GB
Preis	150 Euro
Bewertung	
+ maximale Details in 1920x1080 flüssig	
+ inklusive AA/AF + 2,0 GByte + Dirt 3 + leise	
Fazit: Sehr schnelle und fett ausgestattete HD 6950 mit 2,0 GByte RAM und leisem Kühler – verdienter Preis-Leistungs-Tipp bis 300 Euro!	



Leistungs-Tipp	
Produkt	MSI N570GTX Twin Frozr III PE OC
Preis	290 Euro
Bewertung	
+ maximale Details in 1920x1080 flüssig	
+ inklusive AA/AF + Physx + 3D Vision	
Fazit: Extrem schnelle GTX 570 mit Doppel-Bios, die sich im Silent-Modus auch für Spieler lohnt, die nicht noch weiter übertakten wollen.	

Spiele in 3D

Wer in 3D spielen möchte, braucht dafür eine ganze Menge Grafik-Leistung. Denn bei den gängigen Techniken halbiert sich im 3D-Modus die Framerate, da für jedes Auge ein eigenes (leicht verschobenes) Bild derselben Szene berechnet wird, um den dreidimensionalen Effekt zu erzeugen. In den letzten Jahren hat vor allem Nvidia viel Entwicklungsaufwand in das hauseigene 3D Vision gesteckt und besitzt daher die momentan ausgereifteste 3D-Technik auf dem PC-Markt. Für 3D Vision benötigen Sie zum einen eine leistungsstarke Geforce, zum anderen einen 120-Hertz-TFT sowie das 3D Vision Kit bestehend aus der kabellosen Shutter-Brille und einem Infrarot-Sender (ca. 130 Euro). Wer dagegen mit einer Radeon in 3D spielen will, findet momentan nur wenige Monitore auf dem Markt,



Nvidias **3D Vision Kit** ist momentan die **ausgereifteste 3D-Lösung für PC-Spieler**. Auch weil Sie den dafür zusätzlich benötigten 120-Hertz-Monitor auch zum (2D-)Spielen mit 120 statt 60 Bildern nutzen können.

die (neben einer Geforce) auch eine Radeon unterstützen. Ein Beispiel ist etwa der LG D2342P (siehe Test in dieser Ausgabe) für 270 Euro oder der Viewsonic V3D241wm (ab 330 Euro). Der 3D-Effekt gelingt dabei zwar teils ebenfalls so gut wie bei Nvidia, die nötige Treiber-Software ist aber bei weitem nicht so ausgereift wie 3D Vision und hat in vielen Spielen mit Darstellungs- oder Performance-Problemen zu kämpfen. Unterm Strich raten wir Ihnen zum Spielen in 3D daher ausschließlich zu einer Geforce und 3D Vision – auch wenn das ebenfalls nicht immer problemlos funktioniert.



Wer mit einer Radeon in 3D spielen will, muss auf **Einzellösungen weniger Hersteller setzen**. Hauptnachteil sind die dafür nötigen Treiber eines Drittherstellers wie TriDef, die merklich mehr Probleme machen, als das im Geforce-Treiber integrierte 3D Vision.

Ab 300 Euro

Wenn alle Grafik-Regler stets auf Anschlag stehen und Bildverbesserungen immer aktiv sein sollen, dann helfen nur sündteure 3D-Bechleuniger – teilweise auch mit zwei Grafikkarten.

Oberhalb von 300 Euro rangieren mit Radeon HD 6970 (ab 310 Euro) sowie GeForce GTX 580 (ab 400 Euro) nur noch zwei Grafikkarten mit einem Grafikkchip. Der Preisunterschied zwischen den beiden Karten ist gewaltig, obwohl eine GeForce GTX 580 in Spielen im Schnitt nur etwa zehn Prozent mehr Leistung liefert. Mit beiden Karten spielen Sie nahezu jedes Spiel mit maximalen Details sowie achtfacher Kantenglättung problemlos, nur einige wenige

Titel wie **The Witcher 2** überfordern mit SSAO sowie Super Sampling selbst diese Boliden. Die von uns empfohlene **Asus EAH6970 DCII 2,0 GByte** (GameStar-Wertung: 85) schiebt sich aufgrund des großen Videospeichers von 2,0 GByte GDDR5-VRAM mit zunehmender Auflösung und höheren Kantenglättungsstufen sehr dicht an die deutlich teurere GeForce GTX 580 heran – die minimale Übertaktung von zehn Megahertz mehr beim Chiptakt fällt nicht ins Gewicht. Mit einer Lautstärke von 2,1 Sone in Spielen liegt die Asus **EAH6970 DCII** weit unterhalb des Standard-Modells mit lauten 3,9 Sone. Im Windows-Betrieb bleibt die Karte mit 0,7 Sone sehr leise, während eine normale Radeon HD 6970 mit 1,4 Sone gut doppelt so laut rauscht.

Eine GeForce GTX 580 verbucht ein Leistungsplus von zehn Prozent auf der Haben-Seite, kostet mit mindestens 400 Euro aber auch gleichzeitig

wesentlich mehr als die Radeon HD 6970. Zwar bieten einige Hersteller auch Modelle mit 3,0 GByte Grafikspeicher an, einen spürbaren Nutzen hat die Verdoppelung aber nicht. Wesentlich mehr Nutzen bieten da Karten, die von Hause aus übertaktet sind oder einen leiseren Kühler besitzen. Beides trifft auf die **MSI GeForce GTX 580 Twin Frozr II OC** zu. Der Hersteller hebt die Takt-

raten von 772/1.544/4.008 MHz auf 822/1.644/4.276 MHz an, das bringt ein mess-, aber nicht spürbares Leistungsplus von etwa fünf Prozent. Ohne Last bleibt der Doppellüfter stets leise, in Spielen dreht er hörbar auf. Trotzdem rotiert der Doppelrotor wesentlich leiser als der normale Lüfter einer Standard-GTX-580 mit 3,6 Sone.

Wem es gar nicht genug Leistung sein kann, der liebäugelt mit den Doppelchip-Karten GeForce GTX 590 sowie Radeon HD 6990. Beide Grafikkartenmodelle kosten weit mehr als 500 Euro und sind nur bei wenigen Händlern überhaupt erhältlich. Bessere Alternative: Ein SLI-Gespann aus zwei GeForce GTX 570 für etwa 550 Euro schlägt eine GeForce GTX 580 locker und reicht an die mit 600 Euro nochmals teurere GTX 590 (zwei GTX-580-Chips auf einer Platine im SLI-Modus) heran. Für maximale Leistung sollte aber ein GTX-580-Doppel in Ihrem Rechner stecken. Zwar kostet derartiger Grafik-Luxus über 1.000 Euro, aber mehr Power geht fast nicht. Allerdings sollte auch Ihr Netzteil Extremes leisten können, denn mit einem Stromverbrauch von bis zu 850 Watt ist ein SLI-System mit zwei GTX 580 dann doch deutlich stromhungriger als eine GeForce GTX 590 mit vergleichsweise bescheidenen 514 Watt Spitzenverbrauch. **HW**

200 fps braucht man nicht



Spar-Tipp	
Produkt	Asus Radeon EAH6970 DCII
Preis	320 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> ⊕ sehr hohe Leistung ⊕ leise ⊕ übertaktet ⊖ riesiger Kühlkörper 	
Fazit: Die minimal übertaktete Asus-Karte beeindruckt mit einem leisen, aber gigantischen Kühler. Wer Platz und Geld hat, greift zu.	



Preis-Leistungs-Tipp	
Produkt	MSI GeForce GTX 580 Twin Frozr II OC
Preis	440 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> ⊕ sehr hohe Leistung ⊕ leiser Lüfter ⊕ übertaktet ⊖ stromhungrig 	
Fazit: Mit 440 Euro gehört die MSI-Karte zu den günstigsten GTX 580, liefert mit dem tollen Kühler sowie dem Leistungsplus aber guten Mehrwert.	



Leistungs-Tipp	
Produkt	2x MSI GF GTX 580 Twin Frozr II OC
Preis	880 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> ⊕ extrem hohe Leistung ⊕ leiser Lüfter ⊕ übertaktet ⊖ extrem stromhungrig 	
Fazit: Mehr Leistung als mit zwei übertakteten GTX 580 ist kaum möglich. Wer sowohl Geld als auch ein potentes Netzteil hat, kann zugreifen.	

Surround Gaming

Den Herstellern zufolge kommen immer mehr Spieler auf den Geschmack mehrere Monitore zu nutzen, wir können das nicht bestätigen. Während Nvidias Grafikkarten maximal zwei Monitore unterstützten, sind es bei AMD in der Regel drei. Spezielle Radeon-Modelle steuern gar bis zu sechs Monitore an. In der Theorie sind Multi-Monitor-Setups schon begehrenswert, aber es lauern Probleme. Zum einen die fehlende Akzeptanz: Rund die Hälfte unserer Leser plant auch in Zukunft keinen zweiten Monitor, 16 Prozent ist die Anschaffung zu teuer und nur 4 Prozent liebäugeln damit. Immerhin jeder fünfte hat bereits Monitor Zwei daheim. Zudem bietet



Nur wenige Spiele wie Just Cause 2 laufen perfekt auf mehreren Monitoren, die meisten aktuellen Titel profitieren kaum von zusätzlichen Flachbildschirmen – stellen aber horrenden Hardwareanforderungen.

kaum ein Zimmer oder Schreibtisch überhaupt genügend Platz für mehrere Monitore, und die Anforderungen an die Hardware steigen exponentiell. Weitere Nervpunkte: Während bei zwei Monitoren in Shootern zum Beispiel das Fadenkreuz immer ungünstig in der Mitte und somit an der Nahtstelle der TFTs sitzt, stört bei drei oder mehr Flachbildschirmen der meist recht breite Rand. Alles in allem sind Multi-Monitor-Spielecken nur für die wenigsten Spieler interessant, zu stark überwiegen die Nachteile das größere Bild.

Vor allem die breiten Ränder der Monitorgehäuse nerven, denn sie zerstören die Illusion einer realistischen Spielwelt.

