

Preiswerte 24-Zoll-Monitore für Spieler



Gute Flachbildschirme begleiten uns jahrelang durch Lieblingsspiele und Internet. Wie günstig Spieler an einen neuen Monitor kommen, ohne Kompromisse einzugehen, untersuchen wir im großen Vergleichstest bis 200 Euro. Von Daniel Visarius

TFT-Kaufberatung in allen Preisbereichen: GameStar.de/Quicklink/8060

In dieser Ausgabe testen wir insgesamt neun preiswerte TFT-Monitore zwischen 23,6 und 24 Zoll von Acer, Asus, Benq, Hannspree, LG, Iiyama, Philips, Samsung und Viewsonic. Dell hingegen sah sich wie in den zurückliegenden Tests leider abermals nicht im Stande, einen passenden Monitor zur Verfügung zu stellen. Außer Dell verzichtete auch AOC auf eine Teilnahme an unserem Vergleichstest mit dem Hinweis, beim nächsten Mal sei man wieder dabei.

Obwohl die 23,6- und 24-Zoll-Diagonalen auf unterschiedliche Seitenverhältnisse und Auflösungen hindeuten – 23,6 Zöller waren traditionell 16:9-Monitore mit der Full-HD-Auflösung 1920x1080 und 24 Zöller stets 16:10-Monitore mit 1920x1200 Pixeln – arbeiten alle Testgeräte mit 1920x1080 im Heimkino-Format 16:9. Bei Filmen erlaubt das die Wiedergabe ohne schwarze Balken oben und unten, wie sie bei 16:10 die Regel sind. Die meisten Spieleentwickler richten den Bildausschnitt auf dieses Format aus, bei anderen Seitenverhältnissen wird bei gleichbleibender vertikaler Darstellung das Bild seitlich beschnitten, sodass Sie weniger vom Spiel sehen als auf einem 16:9-Monitor beziehungsweise einer 16:9-Auflösung, die auf einem 16:10-Monitor nur mit Balken oben und unten oder alternativ interpoliert angezeigt werden kann. Für 16:10-Monitore spricht die etwas höhere Auflösung in der Höhe, die sich vor allem beim Arbeiten stark bemerkbar macht, da sie spürbar mehr Platz für Programme und Fenster bietet.

Im Preisbereich bis 200 Euro kommen durchweg preiswerte TN-Panels zum Einsatz, die im Vergleich zu den teuren IPS- oder M/PVA-Varianten deutlich kürzere Reaktionszeiten haben, aber bei der Bildqualität etwas schlechter abschneiden. Das macht sich in der Regel allerdings nur dann bemerkbar, wenn farbgenaue Darstellung, etwa bei der Bildbearbeitung, erforderlich ist oder es auf weite Blickwinkel

ankommt. Beim normalen Spielen allein oder zu zweit genügt ein günstiges TN-Panel vollkommen. Weil fast alle TFTs im Test sehr schnell sind, entscheidet am Ende die Ausstattung und die Bildqualität. Welche Monitore hier vorne liegen, bestimmen neben der subjektiven Spielerfahrung vor allem die Ergebnisse unserer Messungen im Testlabor. Dazu gehören die maximale Helligkeit und der Schwarzwert, woraus sich der Kontrast ergibt, sowie die Helligkeitsverteilung. Erstmals prüfen wir auch die Präzision der Farbwiedergabe und den Farbraum, also den Umfang der Farbdarstellung.

Größere Bildschirmdiagonalen als 24 Zoll, hochwertigere Panels mit eventuell höherer Auflösung oder gar 120 Hertz Bildwiederholrate beziehungsweise 3D-Unterstützung sind unterhalb von 200 Euro nicht zu bekommen. Ob sich die zusätzliche Investition gegenüber den grundsoliden TFTs aus diesem Schwerpunkt lohnt, hängt vom Einsatzgebiet und vielen weiteren Faktoren ab. Die nächstgrößeren, interessanten Monitore sind beispielsweise 27-Zöller, die günstigeren Ausführungen arbeiten aber mit der gleichen Full-HD-Auflösung wie die hier getesteten Modelle, was zu einer besonders auf dem Desktop spürbar größeren Darstellung führt. Die seltener anzutreffende HiRes-Auflösung 2560x1440 einiger 27-Zoll-Monitore aber stellt in 3D-Spielen deutlich höhere Anforderungen an

Bildqualität wichtiger als Reaktionszeit

die Grafikkarte. Das Gleiche gilt für 120 Hertz Bildwiederholrate, die sich in Spielen nur dann wirklich nutzen lässt, wenn die Grafikkarte statt 60 auch wirklich 120 Bilder pro Sekunde liefern kann. Beim Spielen in stereoskopischem 3D muss die Grafikkarte ebenfalls praktisch das Doppelte leisten, wenn bei Details, Auflösung und Kantenglättung keine Abstriche gemacht werden sollen. Bei teuren Panels auf IPS-, MVA- oder PVA-Basis mit besserer Farbdarstellung und breiteren Blickwinkeln müssen Sie dagegen etwas längere Reaktionszeiten in Kauf nehmen. 120 Hertz oder stereoskopisches 3D bieten diese Monitore darüber hinaus bislang gar nicht. **DV**