

Nils' neuer Monitor

GLÜCK IN 32:10

Hardware-Redakteur Nils Raettig hat schon viele PCs gebaut und aufgerüstet, aber nichts hat sein Spielerlebnis in den letzten Jahren so sehr verbessert wie sein neuer Monitor. Von Nils Raettig

Ich glaube, dass der Bildschirm ein oft unterschätzter Teil eines Gaming-PCs ist. Damit euch das nicht passiert, schildere ich euch, wieso nichts mein Spielen und Arbeiten in den letzten Jahren so stark aufgewertet hat wie mein aktueller Monitor.

Nachdem bei mir zuvor jahrelang das immer noch sehr weit verbreitete 16:9-Verhältnis zum Einsatz kam, setzte ich jetzt auf den XG43VQ von Asus. Entscheidend ist aber weniger das genaue Modell, sondern viel mehr die zentralen Eigenschaften des Bildschirms. Jeder einzelne dieser Aspekte hat

für mich Vorteile, auf die ich im Folgenden näher eingehe. Gerade im Zusammenspiel sorgen sie damit für eine drastische Verbesserung der durchaus langen Zeit, die ich allein beruflich an meinem PC verbringe.

1. Extrem breites 32:10-Verhältnis

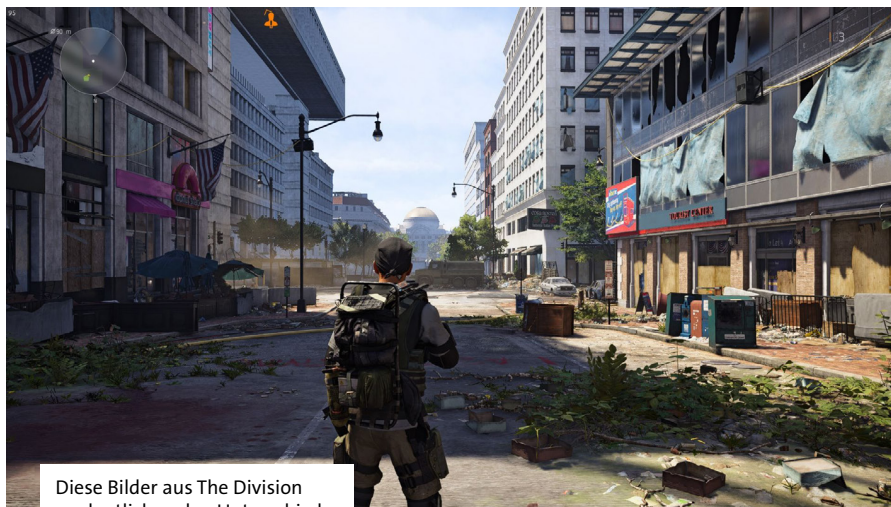
Ich kann mich noch gut daran erinnern, wie skeptisch ich bei meinem ersten Test eines derart breiten Monitors war, genauer gesagt beim Samsung C49HG90. Zu Beginn sieht die Bildfläche einfach ungewohnt schmal aus. Spätestens nach dem Start eines Spiels

war ich aber sofort von dem Seitenverhältnis überzeugt, weil hier die viel zitierte Immersion zum Tragen kommt, also das Eintauchen in die Spielwelt. Das gelingt mir besser, wenn ich links und rechts auch noch viel vom Spiel sehe und nicht nur in der Mitte wie bei einem 16:9-Monitor.

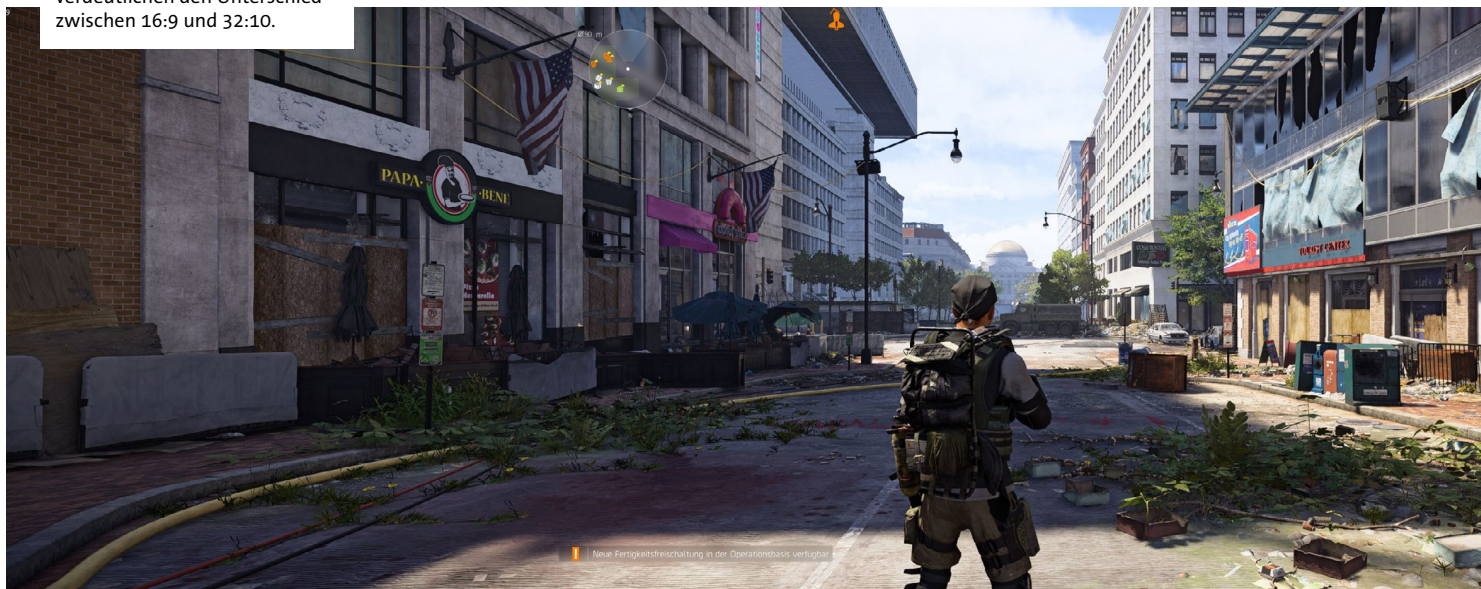
Klar, an den Rändern kommt es zu Verzerrungen, nicht jedes Spiel unterstützt die passende Auflösung nativ, und durch die recht hohe Pixelzahl (siehe Tabelle) ist der Anspruch an die Hardware hoch, gerade in Kombination mit der hohen Bildwiederholrate (mehr dazu unter Punkt 2). Das nehme ich aber zu Gunsten der Immersion sehr gerne in Kauf. Einen Wermutstropfen gibt es allerdings: Ausgerechnet mein Lieblingsspiel League of Legends funktioniert für mich nicht gut in 32:10, weil ich den Bildausschnitt über das Wandern zum Rand per Mauszeiger verändere – und der Weg dahin ist in 32:10 sehr lang. Deshalb spiele ich LoL lieber in einem Fenster im 16:9-Verhältnis.

2. 120 Hertz

Für viele von euch ist das ein alter Hut. Ich kann aber dennoch gar nicht oft genug betonen, wie viel besser es sich mit dreistelligen Bildwiederholraten im Vergleich zu 60 Hertz spielt. Eingaben fühlen sich einfach deutlich direkter an, und es kommt seltener zu ei-



Diese Bilder aus The Division verdeutlichen den Unterschied zwischen 16:9 und 32:10.





PIXELMENGEN IM VERGLEICH

1920x1080 (16:9)	2.073.600
2560x1080 (21:9)	2.764.800
2560x1440 (16:9)	3.686.400
3840x1080 (32:9)	4.147.200
3840x1200 (32:10)	4.608.000
3440x1440 (21:9)	4.953.600
5120x1440 (32:9)	7.372.800
3840x2160 (16:9)	8.294.400

nem Zerreißen des Bilds (beziehungsweise zu Tearing). Diese Vorteile wiegen zwar nicht in jedem Spiel gleichermaßen stark, wer aber einmal 120 Hertz oder mehr in Aktion erlebt hat, der kann meiner Meinung nach nie wieder zurück. Bedenkt allerdings, dass ihr nur dann in Spielen von einer hohen Hertzanzahl profitiert, wenn ihr auch genug FPS erreicht. Meiner Erfahrung nach genügen zwar bereits Werte im Bereich von etwa 90 Bildern pro Sekunde, um einen deutlichen Unterschied zu spüren, der steigende Anspruch an die Hardware ist aber nicht zu unterschätzen.



Wer den Bildausschnitt in Spielen wie League of Legends mit der Maus verändert, bleibt besser bei 16:9.

3. Unterstützung von Adaptive Sync

Ein letztes Schmäkelchen des Monitors ist die Unterstützung von variablen Bildwiederholraten beziehungsweise Adaptive Sync. Diese Technik sorgt dafür, dass die Bildausgabe zwischen der Grafikkarte und dem Monitor synchronisiert wird. Das kann das Spielgefühl ebenfalls ein gutes Stück verbessern und Bildfehler verhindern. Auch in diesem Fall gilt allerdings, dass das nicht in jedem Spiel und bei jeder FPS-Zahl gleichermaßen wichtig ist. Am meisten profitiert ihr davon erfahrungsgemäß in schnellen Titeln und bei eher niedrigen FPS-Werten.

In meinem Fall muss ich außerdem noch einen gewissen Haken ansprechen: Ich nutze aktuell eine GeForce GTX 1080 Ti, der Monitor unterstützt allerdings nur die AMD-Technik FreeSync statt Nvidias G-Sync. Aktivieren kann ich G-Sync aber dennoch, dank G-Sync Compatible. Es kommt dann zwar manchmal zu einem Flackern des Bildes, was auch der Grund dafür sein dürfte,

dass der Monitor nicht auf Nvidias offizieller Liste zu G-Sync-Monitoren ist, abseits davon funktioniert die Technik aber auch in Kombination mit der GTX 1080 Ti so, wie sie soll.

Auch bei der Arbeit profitiere ich

Zu guter Letzt will ich noch betonen, wie gut der Monitor beim Arbeiten funktioniert. Dank der PowerToys von Microsoft samt Bildschirm-Tool Fancy Zones kann ich drei ausreichend große Fenster ohne Ränder nutzen. Links sind Mails, der Kalender und andere Orga-Tools, in der Mitte der Browser, unser Artelektor und Tools zur Bildbearbeitung, rechts Microsoft Teams und der Explorer, um Dateien zu suchen und zu öffnen.

Derart breite Monitore sind aber teuer. Außerdem eignen sie sich mit ihren etwas langsamen VA-Panels nicht optimal für schnelle Shooter. Ich bin aber dennoch sehr, sehr glücklich mit meinem extrem breiten Monitor und kann mir nicht mehr vorstellen, je wieder auf 16:9 zu setzen. ★