

3D-Monitor (auch für Radeons) von LG

Beim D2342P nutzt LG nicht Nvidias 3D Vision mit Shutter-Brille, sondern setzt auf die Polfilter-Technik, die sowohl mit Radeon- als auch mit Geforce-Grafikkarten stereoskopische 3D-Bilder darstellt. Von Florian Klein

GameStar.de/Quicklink/7553

Der 23-Zoll-Monitor LG **D2342P** basiert auf einem entspiegelten TN-Panel mit 1920x1080 Pixeln und LED-Hintergrundbeleuchtung. An den HDMI-1.4-Eingang können Sie eine Playstation 3 oder 3D-fähige Blu-ray-Player anschließen, zudem besitzt er einen DVI- und VGA-Eingang. Neben einer an eine Sonnenbrille erinnernden 3D-Brille liegt noch eine Aufsteckvariante für Brillenträger bei. Mit einem Preis von rund 270 Euro kostet der **D2342P** etwa 100 Euro mehr als vergleichbare

Stärken

- + gute Bildqualität
- + Brille mit hohem Tragekomfort
- + 3D-Effekt brauchbar

Schwächen

- halbierte Auflösung im 3D-Modus
- 3D-Treiber mit Macken

TFTs ohne 3D-Unterstützung. 120-Hertz-TFTs inklusive Nvidias 3D Vision-Brille sind aber nochmals etwa 100 Euro teurer. Das Spielen in 3D auf dem **D2342P** ist einerseits wesentlich angenehmer als auf 120-Hertz-TFTs für 3D Vision. Die sehr leich-

te Polfilterbrille trägt sich komfortabel und ein Helligkeitsverlust ist im Vergleich zu einer Shutter-Brille kaum wahrnehmbar. Auch die Qualität des 3D-Effekts kann hinsichtlich Räumlichkeit und Tiefe teils mit 3D Vision mithalten. Nur die aufgrund der Polfilter-Technik halbierte horizontale Auflösung macht sich bei genauem Hinsehen mit einem größeren Bild bemerkbar. Auf der anderen Seite sind Sie aber auf den mitgelieferten TriDef-Treiber angewiesen. In Spielen produziert der etwa in **Bad Company 2** nur zweidimensionale Einheitsensymbole, die wenig atmosphärisch auf der Bildschirmoberfläche kleben. Und in **Portal 2** hat der TriDef-Treiber enorme Performance-Probleme. Wegen massiver Grafikfehler war **Arma 2: Operation Arrowhead** erst gar nicht spielbar, und bei **CoD: Black Ops** mussten wir beim Zielen immer ein Auge zukneifen, um die – trotz ansonsten einwandfreier 3D-Darstellung – verdoppelten Gegner zu treffen. Nvidias 3D Vision funktioniert sehr viel problemloser.

Beim Spielen in 2D gefallen uns die gleichmäßige Ausleuchtung und die satten Farben des Displays, das dank der Entspiegelung auch in hellen Umgebungen nicht störend reflektiert. Das Kontrastverhältnis ist mit 928:1 gut, und die LED-Hintergrundbeleuchtung erzeugt in dunklen Szenen nur minimale Lichthöfe am Displayrand. Die Reaktionszeit gibt LG zwar mit 5 Millisekunden an, bei unseren Messungen (Schwarz zu Weiß) benötigt der **D2342P** aber für ein TN-Panel verhältnismäßig lange 12,7 Millisekunden. So treten bei sehr schnellen Bewegungen minimale Schlieren auf, die in den meisten Spielen allerdings nicht auffallen.

Der **D2342P** lässt sich zwar um einige Grad nach hinten neigen, drehen können Sie ihn aber nicht, und auch eine Höhenverstellung fehlt. Im Dunkeln stört die nicht abschaltbare blaue Beleuchtung des verhältnismäßig großen Power-Knopfes. Die Verarbeitung geht in Ordnung, wirklich stabil ist der TFT aber nicht und gerät bei Stößen gegen den Schreibtisch schnell ins Wackeln. **FK**



PREIS 270 Euro HERSTELLER LG

D2342P

Diagonale	23 Zoll (58,4 cm)
Auflösung	1920x1080 (960x1080 in 3D)
Panel	TN
Reaktionszeit	12,7 ms (gemessen)
Entspiegelt	ja
Anschlüsse	DVI, HDMI, VGA

BILDQUALITÄT

- gutes Bild
- hoher Kontrast

34/40

SPIELELEISTUNG

- spieletauglich
- gute Interpolation
- minimale Schlierenbildung

16/20

TECHNIK

- Bildformate einstellbar
- entspiegelt
- moderater Stromverbrauch
- 3D-Effekt fehlerbehaftet
- Verarbeitung gerade noch befriedigend

14/20

AUSSTATTUNG

- DVI + HDMI 1.4a
- leichte 3D-Brille
- Aufsatz für Brillenträger
- nicht höhenverstellbar

8/10

BEDIENUNG

- deutschsprachig
- übersichtliches Menü
- unnötig komplizierte Navigation

7/10

FAZIT

23-Zoll-TFT mit 1920x1080 Pixeln und guter Bildqualität, der zum Erzeugen des 3D-Effektes auf die Polfilter-Technik mit komfortabler, weil leichter Brille setzt. Beim Spielen in 3D offenbart der nötige TriDef-Treiber aber immer wieder Macken.

79

Preis/Leistung: Befriedigend

Wenig praxistauglich

Florian Klein,
Redakteur,
florian@gamestar.de

Wer häufiger in 3D spielen will und eine Geforce-Grafikkarte besitzt, dem rate ich zu 3D Vision und einem 120-Hertz-Monitor, auch wenn die Shutter-Brille viel Helligkeit kostet und der Tragekomfort merklich schlechter ist. Dafür wirken die 3D-Effekte plastischer, und Sie können mit einem 120-Hertz-TFT auch in 2D flüssiger spielen als mit dem auf 60 Hertz beschränkten LG D2432P. Nur Besitzer einer Radeon, die unbedingt in 3D spielen wollen, sollten sich den LG-TFT genauer anschauen – am besten beim Probespielen, denn die Qualität des 3D-Effektes ist sehr subjektiv.