

Dell Alienware AW3418DW



DER BESTE 21:9-MONITOR?

Der AW3418DW von Alienware kombiniert das breite 21:9-Format mit bis zu 120 Hertz, G-Sync und einem gebogenen IPS-Panel. Der perfekte Spielemonitor?

Von Nils Raettig

Mit dem Dell Alienware AW3418DW haben wir einen von vielen Spielern ins Auge gefassten Monitor im gebogenen 21:9-Format im Test. Er verfügt über ein IPS-Panel, eine hohe Bildwiederholrate und die Unterstützung von G-Sync bei einem nicht allzu aufdringlichen Äußeren. Dank der nativen Auflösung von 3440x1440 stimmt auch die Pixeldichte trotz des großen 34-Zoll-Bildschirms. Zumindest beim Blick auf das Datenblatt bleiben damit kaum Wünsche offen. Ob der Alienware AW3418DW die hohen Erwartungen auch in der (Spiele-)Praxis und mit Blick auf die Bildqualität erfüllen kann, klären wir im folgenden Test. Im offiziellen Shop von Dell ist der Monitor für einen Preis von derzeit etwa 1.330 Euro lieferbar. Bei wenigen anderen Händlern wird er für deutlich günstigere 1.100 Euro gelistet, bislang sind dort aber nur Vorbestellungen möglich.

Erste Eindrücke

Im Gegensatz zum ROG Swift PG348Q von Asus (Test in der Ausgabe 6/2016), der dem Alienware-Monitor sowohl in Sachen Format und Display-Eigenschaften als auch beim Preis ähnelt, setzt der AW3418DW auf eine etwas schlichtere Optik, vor allem mit Blick auf den weniger verschnörkelten Standfuß. Ein sehr guter Halt ist durch den jeweiligen Standfuß aber unabhängig von der Optik bei beiden Monitoren gegeben. Die Wölbung des Alienware-TFTs fällt mit 1900R (Radius des Bogens der Bildschirmwölbung in Millimetern) größer aus als beim Asus-Monitor (3800R). Gerade für einen Bildschirm im 21:9-Format und in Anbetracht der meist zentralen Sitzposition vor dem Monitor hat eine solche Wölbung unserem Empfinden nach einen durchaus angenehmen Effekt.

Das liegt vermutlich daran, dass das Bild in den Randbereichen weniger weit von den Augen entfernt ist als ohne Wölbung. Dieser Effekt ist beim AW3418DW angenehm wahrnehmbar, aber eher subtil als deutlich (was auch für alle anderen bislang von uns getesteten Monitore mit Wölbung gilt). Der Rahmen des Displays ist schmal gehalten, wobei der Monitor selbst insgesamt einen

Auf einen Blick:

- 34 Zoll Bildschirmdiagonale
- 3440x1440 Pixel
- maximal 120 Hertz (ohne Overclocking 100 Hertz)
- Nvidia G-Sync (30-120 Hertz)
- curved / gebogen (1900R)
- IPS-Panel
- viele Ergonomieoptionen

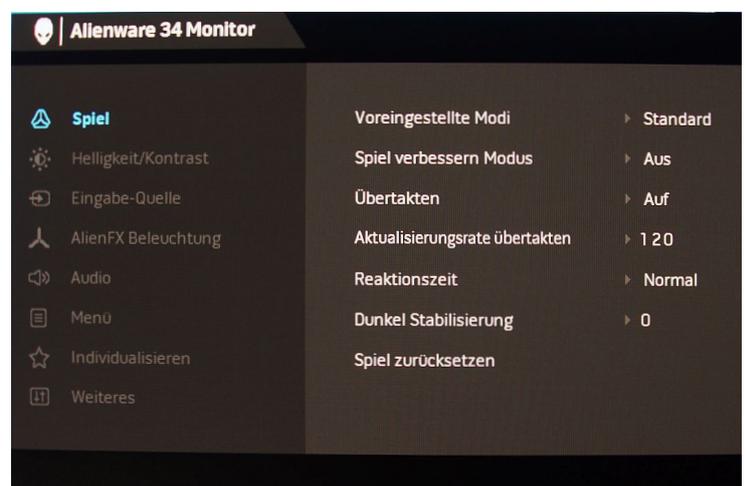
stabilen Eindruck macht. Es kommt größtenteils sehr robustes Material zum Einsatz, nur die abnehmbare Kunststoffabdeckung für die Anschlüsse an der Rückseite fällt qualitativ etwas ab.

Ausladende Ergonomie

Das gewölbte und mit 34 Zoll vergleichsweise große und schwere Display macht einen etwas breiteren Standfuß unumgänglich. Wir messen vom hintersten bis zum vordersten Teil des Fußes etwa 31,5 Zentimeter. Für schmale Schreibtische ist der AW3418DW damit nicht empfehlenswert. Auf der Habenseite stehen die Möglichkeiten zur Höhenverstellung (0 bis 130 Millimeter), Neigung (-5 bis 25 Grad) und Schwenkung (-20 bis 20 Grad) des Displays. Die Rückseite weist drei auf Wunsch leuchtende Zierleisten auf. In der oberen, rechten Ecke findet sich außer-



Die Bedienung des Monitors erfolgt über diese Tasten an der Unterseite. Für unseren Geschmack sind sie etwas zu klein geraten, wobei der leicht schwammige Druckpunkt störender ist.



Im Menü können wir unter anderem die Übertaktung auf 120 Hertz aktivieren. Ein Garantieverlust geht damit nicht einher.

dem ein ebenfalls beleuchtetes Alienware-Logo. Zur Wahl stehen 20 verschiedene Farben.

Die Verbindung zum PC erfolgt entweder per HDMI oder per DisplayPort. Das Übertakten auf bis zu 120 Hertz und höhere Bildwiederholraten als 50 Hertz werden in der nativen Auflösung aber nur per DisplayPort unterstützt. Außerdem sind zwei Audio-Anschlüsse (3,5 Millimeter) und ein USB 3.0-Hub (vier Ports) vorhanden. Die Bedienung gelingt über sechs Tasten am rechten, unteren Rand akzeptabel, aber nicht ganz optimal. Das liegt vor allem daran, dass die Tasten klein sind und einen etwas schwammigen Druckpunkt aufweisen. Die Menüstruktur könnte außerdem übersichtlicher und die deutsche Übersetzung besser sein – so ist beispielsweise von »aufschalten« statt »anschalten« die Rede.

Spielen mit dem AW3418DW

Aufgrund der in vielen Punkten vergleichbaren technischen Eigenschaften macht der AW3418DW beim Spielen erwartungsgemäß eine ähnlich gute Figur wie der Asus ROG Swift PQ348Q. Die hohe Bildwiederholrate von 100 Hertz wird im Falle des Alienware-Monitors allerdings gänzlich ohne Übertaktung per Monitor-Menü erreicht – ein klarer Vorteil, da es bei einer Übertaktung zu Nachteilen wie einem leichten Flimmern oder einem hörbaren Spulengeknatter kommen kann. Mit 100 Hertz fühlen sich Eingaben in Spielen bereits deutlich flüssiger und direkter an als mit den immer noch weit verbreiteten 60 Hertz. Davon profitiert ihr aber am meisten, wenn der eigene PC auch schnell genug ist, um entsprechend hohe fps-Zahlen in den Spielen der Wahl zu erreichen.

Der AW3418DW lässt sich per Overclocking sogar noch etwas schneller mit bis zu 120 Hertz betreiben (regelbar in 5-Hertz-Schritten von 100 bis 120 Hertz). Die Garantie bleibt davon unberührt. Der Unterschied zwischen 120 und 100 Hertz ist zwar bei Weitem nicht so groß wie der zwischen 100 und 60 Hertz. Wir bilden uns aber ein, dass das Spielgefühl mit 120 Hertz auf dem Dell-

TFT tatsächlich noch etwas direkter ausfällt. Störendes Spulengeknatter bleibt auf unserem Testgerät trotz Übertaktung aus, allerdings ist gerade in Bewegung ein leichtes Flimmern zu erkennen (wovon auch das Handbuch des Monitors warnt). Da die Vorteile durch die zusätzlichen 20 Hertz nicht so groß sind, raten wir deshalb eher dazu, den Monitor nicht zu übertakten und ihn mit den standardmäßigen 100 Hertz zu betreiben.

G-Sync, Input-Lag & Overdrive

Ultra Low Motion Blur zur Reduzierung von Bewegungsunschärfe (siehe etwa unseren Test des Asus PG279Q in der Ausgabe 03/2016) unterstützt der AW3418DW nicht, Besitzer einer Nvidia-Grafikkarte können aber von der G-Sync-Technologie profitieren. Dadurch wird der Bildaufbau des Monitors variabel mit den von einer GeForce-GPU gelieferten Frames synchronisiert. Das verhindert einerseits Bildfehler wie eine horizontale Teilung (Tearing), andererseits führt es zu einem direkteren Spielgefühl als beim traditionellen V-Sync. G-Sync erledigt seine Arbeit auf dem AW3418DW genauso gut wie bei anderen Monitoren mit der Technik. Dabei gilt auch in diesem Fall, dass der Effekt vor allem in eher niedrigen fps-Bereichen deutlich positiv wahrnehmbar ist.

Abgerundet wird die sehr gute Spielerfahrung durch einen niedrigen Input Lag und das weitgehende Ausbleiben von störenden Schlierenbildungen durch eine zu langsame Reaktionszeit. Die Eingabeverzögerung beträgt bei unseren Messungen mit einem Video Signal Input Lag Tester von Leo Bodnar am unteren Bildschirmrand abzüglich der durch den 60-Hertz-Betrieb des Messgeräts minimal möglichen 16,67 Millisekunden etwas weniger als zwei Millisekunden – ein sehr guter Wert. Die Reaktionszeit lässt sich wie so oft über das Menü per Overdrive-Funktion verbessern. Unserer Erfahrung nach schneidet der AW3418DW bereits auf der niedrigsten Stufe »Normal« ordentlich ab. Das Niveau eines schnellen TN-Panels erreicht er zwar nicht, spieletauglich ist er aber trotzdem. Die zweite Stufe führt zu ei-



Der Alienware AW3418DW wirkt seitlich betrachtet ziemlich wuchtig. Für schmale Schreibtische ist er durch den großen Standfuß und das ausladende Display nicht geeignet.

ner spürbaren Verbesserung der Reaktionszeit, allerdings sind dann auch leichte Farbverschiebungen an Objekträndern zu erkennen. Auf der höchsten Stufe ist das in sichtbar stärkerem Maß der Fall, wir empfehlen deshalb maximal die zweite Stufe.

Bildqualität: Ausleuchtung & Kontrast

Während der Alienware AW3418DW bislang größtenteils eine sehr gute Figur gemacht hat, fallen unsere Eindrücke zur Bildqualität etwas gemischter aus. Die Messungen haben wir wie gehabt mit den Werkseinstellungen des Bildschirms vorgenommen, wobei kurze Gegentests mit aktiver Übertaktung auf 120 Hertz zu sehr ähnlichen Ergebnissen geführt haben. Die Blickwinkel sind zwar sowohl horizontal als auch vertikal wie von IPS-Panels gewohnt sehr stabil und der sRGB-Farbraum wird zu 99 Prozent abgedeckt. Die Ausleuchtung unseres Testgeräts lässt aber zu Wünschen übrig (was gerade bei gebogenen Monitoren kein ungewöhnliches Phänomen ist).



Neben einem HDMI- und DisplayPort-Eingang finden sich an der Rückseite USB- und Audio-Ports. Über die berührungsempfindliche Leiste an der Unterseite ist es außerdem möglich, die Beleuchtung ein- und auszuschalten.



Eine echte RGB-Beleuchtung hat der Dell-Monitor zwar nicht zu bieten, es stehen aber immerhin zwanzig verschiedene Farben zur Wahl, in denen diese Zier-Elemente auf der Rückseite erstrahlen können.



Die Wölbung des Gaming-TFTs verbessert die Immersion subtil, aber wahrnehmbar.

Vor allem in der linken, unteren Ecke ist das Bild heller als in anderen Bereichen. Die anderen drei Ecken sind davon ebenfalls betroffen, wenn auch weniger ausgeprägt. Das fällt zwar primär bei genauerem Hinsehen in mäßig beleuchteten Umgebungen und bei dunklen Spielszenen auf, störend ist es aber dennoch. Die maximale Helligkeit liegt außerdem nur bei eher niedrigen 275 cd/m². Keine optimalen Voraussetzungen für ein gutes Kontrastverhältnis, wobei das eher schwache Messergebnis in diesem Bereich auch mit der suboptimalen Ausleuchtung und einem dadurch möglicherweise erhöhten Schwarzwert zusammenhängen könnte. Beim Kontrast kommt unser Modell des AW3418DW nur auf einen Wert von 710:1.

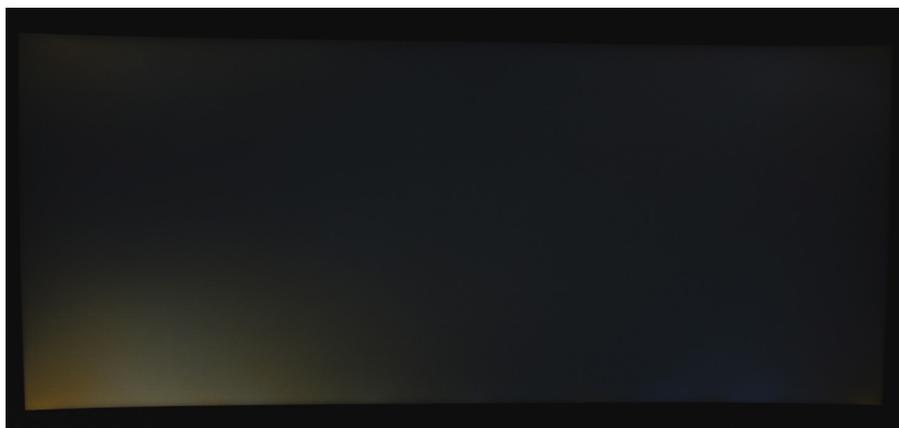
Man muss zwar klar dazu sagen, dass sich Monitore derselben Reihe bei der Bildqualität relativ stark voneinander unterscheiden können (Stichwort »Panel-Lotterie«). Umso wichtiger ist aber eine gute Qualitätskontrolle, die eher schlecht abschneidende Panels vom Kunden fernhält – gerade bei einem Preis von über 1.000 Euro.

Color Banding & Co

Ein für jedes Modell des AW3418DW gegebenes Problem ist das sogenannte Color Banding, bei dem es in Szenen mit einer sehr

dominanten Farbe und feinen Farbverläufen wie etwa einem Himmel zu sichtbaren Linienbildungen an Farbübergängen kommt. Das hängt mit der unterstützten Farbtiefe zusammen: Der Dell-Monitor erreicht 8 Bit, allerdings ohne Frame Rate Control (FRC), wobei das auch für viele andere Monitore mit G-Sync gilt. Über die FRC-Technik kann eine höhere Farbtiefe simuliert werden, was Color Banding reduziert. Nicht jeder reagiert auf das Fehlen von FRC (oder einer höheren nativen Farbtiefe) respektive auf Color Banding gleich empfindlich, außerdem tritt es nur in wenigen Spielszenen wirklich nennenswert auf. Wenn wir die Wahl hätten, würden wir uns aber dennoch ein Panel wünschen, das zumindest FRC bei 8 Bit unterstützt. Zwei Probleme, über die manche Käufer des AW3418DW in Foren und bei Reddit berichten, sind mit unserem Testgerät nicht nennenswert aufgetreten: Einerseits die sogenannten Scanlines, die sich im G-Sync-Betrieb in Form von kurzzeitig flackern, horizontalen Linien äußern können, andererseits eine Art Mikro-Ruckeln, bei dem es trotz eigentlich gleichmäßiger Frametimes auf dem Monitor selbst zu einem kurzen Stocken kommen kann.

Um festzustellen, ob es Scanlines gibt, empfiehlt sich die zur Darstellung des Ef-



Die Ausleuchtung könnte homogener sein. Vor allem in der linken, unteren Ecke ist bei unserem Testgerät ein relativ weit ausstrahlender Lichthof zu erkennen. Die Kameraeinstellungen haben wir dabei so gewählt, dass das Bild unserem tatsächlichen Seheindruck möglichst nahekommt.



Nils Raettig
@nraettig



Es hat im Test viel Spaß gemacht, mit dem Dell Alienware AW3418DW zu zocken. Die hohe Bildwiederholrate sorgt gemeinsam mit dem geringen Input Lag für ein äußerst direktes Spielgefühl, das durch die G-Sync-Unterstützung mit einer passenden Nvidia-Grafikkarte nur noch besser ausfällt. Ich bin außerdem ein großer Freund des 21:9-Formats, weil es gerade mit einem ausladenden 34-Zoll-Display für ein sehr intensives Spielerlebnis sorgen kann – entsprechende Unterstützung im gewünschten Titel vorausgesetzt. Gerade deshalb finde ich die im Test angesprochenen Schwächen des Monitors bei der Bildqualität sehr schade. Sie dürften zwar im Alltag vielen Spielern gar nicht weiter auffallen, zumal die Farbdarstellung des IPS-Panels vor allem im Vergleich mit den immer noch weit verbreiteten TN-Panels sichtbar besser ausfällt. Bei einem Monitor, der über 1.000 Euro kostet, würde ich mir aber sehr wünschen, nicht an der berühmtesten Panel-Lotterie teilnehmen zu müssen.

fekts von G-Sync entwickelte Pendel-Demo von Nvidia, da sich G-Sync hier innerhalb der Software direkt ein- und ausschalten lässt. Bei unserem Modell des DW3418dW sind uns aber auch bei genauem Hinsehen nur kleine Unterschiede zwischen aktiviertem und deaktiviertem G-Sync aufgefallen. Im normalen Spielbetrieb haben wir die Scanlines gar nicht bemerkt, allerdings wäre es dennoch wünschenswert, dass dieses Phänomen seitens Nvidia und der Panel-Hersteller gelöst wird. Störendes Mikro-Ruckeln haben wir trotz Tests in verschiedenen Spielen überhaupt nicht wahrgenommen. ★

ALIENWARE AW3418DW MONITOR

Hersteller / Preis	Dell / 1.300 Euro
Größe / Auflösung	34 Zoll / 3440x1440 (100 Hz)
Panel / Reaktionszeit	IPS / 4 ms
Höhenverstellung	ja
Neigbar / Swivel / Pivot	ja / ja / nein
Anschlüsse	1 x DP 1.2 / 1 x HDMI 1.4 / 2 x Audio
Extras	Curved / 120 Hz per OC / G-Sync / USB-Hub

- 👍 hohe Bildwiederholrate
- 👍 sehr niedriger Input Lag
- 👍 G-Sync-Unterstützung ab 30 Hertz
- 👍 trotz 21:9-Display (34 Zoll) ausreichend hohe Pixeldichte
- 👍 gute Farbraumabdeckung
- 👍 stabile Blickwinkel
- 👍 viele Ergonomieoptionen
- 👍 gute Verarbeitung
- 👍 sicherer Halt dank des stabilen Standfußes
- 👎 Ausleuchtung nicht optimal
- 👎 Kontrastverhältnis nur mittelmäßig
- 👎 maximale Helligkeit könnte höher sein
- 👎 8 Bit ohne FRC führt teilweise zu Color Banding
- 👎 Tasten zur Bedienung etwas schwammig