

Reportage: Mysterium Input-Lag entschlüsselt

Die Spieleauglichkeit eines TFT-Monitors ist nicht allein von seiner Reaktionszeit und der Schlierenbildung abhängig, sondern zumindest im Pro Gamer-Bereich auch von der Reaktionszeit, mit der Eingaben des Users wie eine Mausbewegung auf den Bildschirm gelangen. Für Verzögerungen können sehr viele Faktoren eine Rolle spielen, u.a. auch der Monitor selbst. Die zeitliche Verzögerung wird auch als Input-Lag bezeichnet.



Zum Einsatz kommt ein Oszilloskop Tektronix DSA71254.

Bisher wurde diese Verzögerung mit einem Stoppuhr-Programm ermittelt, welches im Clonemodus auf einem Röhrenmonitor und einem TFT-Monitor angezeigt wurde. Zur Ermittlung wurde das jeweilige Bild abfotografiert und aus Bilderstrecken von 50 bis 100 Bildern ein Zwischenwert ermittelt.

Doch sind diese Werte wirklich aussagekräftig? Ist die Annahme korrekt, dass ein CRT-Monitor selbst keinen Input-Lag besitzt? Entsteht bereits bei der Verwendung des analogen und digitalen Eingangs bei der Grafikkarte eine nennenswerte Verzögerung und was taugen die Stoppuhr-Programme selbst?

Alle diese Fragen und noch viele mehr, wollen wir in unser ausführlichen Reportage „[Untersuchung des Input Lag Testverfahrens](#)“ klären. Da dieser Artikel sehr ausführlich geworden ist, werden wir ihn in drei Teilen veröffentlichen. Der erste Teil ist seit heute online. Die weiteren Teile folgen jeweils innerhalb von sieben Tagen.

Für die Hinterfragung bisheriger Methoden den Input Lag zu ermitteln, wurde Hardwareequipment im Wert von über 100.000,00 Euro eingesetzt. Seien Sie gespannt auf das Ergebnis.