

В игре Baldur's Gate 3 удалось с низким пресетом, SMAA получить в среднем 72 к/с (GTX 1060) и 80 к/с (RX 580).

Cyberpunk 2077 запускалась на самых низких настройках графики. Средняя частота кадров в этой игре равнялась 52 к/с (GTX 1060) и 59 к/с (RX 580).

Forza Horizon 5 тестировалась с пресетом High, TAA. В среднем производительность в игре составляла 79 к/с (GTX 1060) и 83 к/с (RX 580).

Игра GTA 5 шла с графикой Very High, Advanced Max, FXAA. Средний FPS в ней равнялся 93 к/с (GTX 1060) и 81 к/с (RX 580).

Red Dead Redemption 2 запускалась с текстурами High, остальными настройками Medium. Средняя частота кадров в этой игре составляла 52 к/с (GTX 1060) и 67 к/с (RX 580).

Игра Starfield тестировалась с пресетом Lowest, 100% Res. В среднем производительность в ней равнялась 27 к/с (GTX 1060) и 30 к/с (RX 580).

The Witcher 3 Next-Gen шла на настройках графики High и с TAAU. Средний FPS в игре равнялся 67 к/с (GTX 1060) и 71 к/с (RX 580).

Лидировала в итоге почти во всех проектах (кроме GTA 5) видеокарта RX 580. По средней производительности во всех играх между ней и GTX 1060 разница составила 6% (67 к/с и 63 к/с соответственно).