

Игра A Plague Tale Requiem запускалась с ультра-пресетом. В среднем в ней удалось получить в режиме Best Power Efficiency (максимальная энергоэффективность) 94 к/с, в режиме Balanced (сбалансированный) — 87 к/с, в режиме Best Performance (максимальная производительность) — 94 к/с.

Cyberpunk 2077 тестировалась с Ultra Details, RTX Off. Средняя частота кадров в этой игре находилась на уровне 126 к/с (режим максимальной энергоэффективности), 124 к/с (сбалансированный режим), 126 к/с (режим максимальной производительности).

GTA 5 запускалась с Max Details. В среднем в ней производительность составляла 170 к/с (режим максимальной энергоэффективности), 176 к/с (сбалансированный режим), 154 к/с (режим максимальной производительности).

Spiderman Remastered шла с Max Details. Средняя производительность в этой игре равнялась 118 к/с (максимальная энергоэффективность), 119 к/с (сбалансированный режим) и 114 к/с (максимальная производительность).

В игре NFS Heat с ультра-пресетом удалось в среднем получить 168 к/с (режим максимальной энергоэффективности), 165 к/с (сбалансированный режим), 162 к/с (режим максимальной производительности).

Игра The Witcher 3 запускалась с Max Details в среднем с частотой кадров на уровне 147 к/с (максимальная энергоэффективность), 146 к/с (сбалансированный режим), 144 к/с (режим максимальной производительности).

В Rainbow Six Siege с пресетом Ultra в среднем удалось получить 529 к/с (максимальная энергоэффективность), 521 к/с (сбалансированный режим), 528 к/с (максимальная производительность).

В целом разница во всех трёх режимах между компьютерами была очень незначительной. Интересно, что в некоторых играх (GTA 5, Spiderman Remastered, NFS Heat, The Witcher 3) средняя частота кадров в режиме максимальной производительности была самой низкой. В основном же в этом режиме средний FPS был такой же, как в режиме максимальной энергоэффективности, или чуть выше (на 1–2 к/с).

Характеристики игровой сборки: