

Игра Horizon Forbidden West шла в 1080р со средним FPS 168 к/с (14 600К), 161 к/с (13 600К), 153 к/с (12 600К) и 147 к/с (11 600К), в 1440р — со 144, 141, 133 и 125 к/с соответственно.

Ghost of Tsushima запускалась в 1080р со средней частотой кадров 169 к/с (14 600К), 165 к/с (13 600К), 154 к/с (12 600К), 142 к/с (11 600К), в 1440р — со 141, 135, 126 и 119 к/с соответственно.

Call of Duty Modern Warfare III тестировалась в 1080р со средней производительностью 203 к/с (14 600К), 197 к/с (13 600К), 185 к/с (12 600К), 172 к/с (11 600К), в 1440р — со 178, 173, 165 и 158 к/с соответственно. При повторном запуске в 1080р удалось получить 198, 191, 181 и 172 к/с соответственно, в 1440р — 168, 166, 157, 149 к/с соответственно.

В игре A Plague Tale Requiem в среднем в 1080р частота кадров составляла 196 к/с (с 14 600К), 191 к/с (с 13 600К), 189 к/с (с 12 600К) и 177 к/с (с 11 600К), в 1440р — 174, 169, 162, 153 к/с соответственно.

Dying Light 2 шла в 1080р со средней частотой кадров 233 к/с, 227 к/с, 222 к/с и 209 к/с (с 14 600К, 13 600К, 12 600К и 11 600К соответственно), в 1440р — со 187, 180, 173 и 167 к/с соответственно.

The Last of Us запускалась в разрешении Full HD со средней производительностью на уровне 168 к/с (14 600К), 162 к/с (13 600К), 151 к/с (12 600К) и 144 к/с (11 600К), в 2К — со 131 к/с, 125 к/с, 121 к/с и 114 к/с соответственно.

Assassin's Creed Valhalla тестировалась в 1080р со средним FPS 191 к/с (14 600К), 184 к/с (13 600К), 179 к/с (12 600К), 170 к/с (11 600К), в 1440р — 168, 162, 151 и 142 к/с соответственно.

Hitman III запускалась в Full HD со средней частотой кадров 259 к/с (14 600К), 248 к/с (13 600К), 240 к/с (12 600К) и 227 к/с (11 600К), в 2К — 196 к/с, 191 к/с, 184 к/с и 175 к/с соответственно.

Cyberpunk 2077 шла в 1080р с производительностью в среднем 183 к/с (14 600К), 175 к/с (13 600К), 167 к/с (12 600К) и 156 к/с (11 600К), в 1440р — со 160, 151, 143, 135 к/с соответственно.

В игре Red Dead Redemption II в среднем в 1080р удалось получить 179 к/с (с 14 600К), 172 к/с (с 13 600К), 164 к/с (с 12 600К) и 155 к/с (с 11 600К), в 1440р — 159, 151, 148,

137 к/с соответственно.

Farcry 6 запускалась в 1080р со средней частотой кадров на уровне 224 к/с (14 600К), 218 к/с (13 600К), 210 к/с (12 600К) и 198 к/с (11 600К), в 1440р — 181, 175, 169, 154 к/с соответственно.

Horizon Zero Dawn шла в Full HD со средним FPS 228 к/с (14 600К), 221 к/с (13 600К), 215 к/с (12 600К), 202 к/с (11 600К), в 2K — с 205, 196, 187 и 179 к/с соответственно.

В целом разница в играх между 14 600К и 13 600К была очень незначительная, а вот между 14 600К и 11 600К она составляла в 1080р — 14% (200 к/с и 175 к/с соответственно), в 1440р — 15% (169 к/с и 147 к/с соответственно).

Характеристики сборок: