

Warzone 3 запускалась с ультра-пресетом. В 1080p в среднем удалось получить в ней 215 к/с (Ryzen 7 5700X3D) и 166 к/с (Ryzen 7 5800X), в 1440p — 203 к/с и 152 к/с соответственно, в 4K — 180 к/с и 162 к/с соответственно. С DLSS Quality в 1080p средняя частота кадров составляла 207 к/с и 162 к/с соответственно, в 1440p — 210 к/с и 153 к/с соответственно, в 4K — 193 к/с и 165 к/с соответственно.

Forza Horizon 5 тестировалась на высоких настройках графики. В разрешении 1080p средний FPS в этой игре равнялся 218 к/с в обоих случаях, в 1440p — 206 к/с (5700X3D) и 201 к/с (5800X), в 4K — 184 к/с и 175 к/с соответственно.

Игра Cyberpunk 2077 шла с высоким пресетом. В 1080p в среднем в этой игре удалось получить 195 к/с (с Ryzen 7 5700X3D) и 152 к/с (Ryzen 7 5800X), в 1440p — 159 к/с и 154 к/с соответственно, в 4K — 86 к/с в обоих случаях.

Apex Legends запускалась с пресетом High. В разрешении Full HD в ней средняя частота кадров равнялась 300 к/с в обоих случаях, в 2K — 300 к/с и 301 к/с (с 5700X3D и 5800X соответственно), в 4K — 247 к/с и 246 к/с соответственно.

В игре Rainbow Six Siege с высокой графикой в среднем производительность в 1080p равнялась 500 к/с (5700X3D) и 480 к/с (5800X), в 1440p — 490 к/с и 450 к/с соответственно, в 4K — 425 и 411 к/с соответственно.

Игра BeamNG Drive запускалась с пресетом High. Средняя частота кадров в ней в 1080p равнялась 228 к/с (5700X3D) и 221 к/с (5800X), в 1440p — 216 к/с и 215 к/с соответственно, в 4K — 202 к/с и 177 к/с соответственно.

CS: GO 2 тестировалась с пресетом Custom. В среднем производительность в этой игре в 1080p составляла 375 к/с и 346 к/с (с 5700X3D и 5800X соответственно), в 1440p — 370 к/с и 342 к/с соответственно, в 4K — 345 к/с и 291 к/с соответственно.

В игре Naraka Bladepoint на настройках графики High средний FPS в 1080p составлял 360 к/с (5700X3D) и 315 к/с (5800X), в 1440p — 285 к/с и 375 к/с соответственно, в 4K — 200 и 210 к/с соответственно.

Fortnite Chapter 5 S3 шла с пресетом Epic. В разрешении 1080p в этой игре средняя частота кадров равнялась 542 к/с (с 5700X3D) и 400 к/с (5800X), в 1440p — 545 к/с и 380 к/с соответственно, в 4K — 530 к/с и 400 к/с соответственно.

Red Dead Redemption 2 тестировалась с ультра-пресетом в Full HD со средним FPS на уровне 202 к/с (с 5700X3D) и 155 к/с (с 5800X), в 1440p — 191 к/с и 156 к/с

соответственно, в 4K — 136 к/с и 133 к/с соответственно.

В большинстве игр во всех разрешениях быстрее был Ryzen 7 5700X3D. Разница между ним и Ryzen 7 5800X по среднему FPS (без учёта DLSS Quality) составила в среднем в 1080p — 14% (314 к/с и 275 к/с соответственно), в 1440p — 9% (297 к/с и 273 к/с), в 4K — 11% (255 к/с и 229 к/с).

Тестовый стенд: