

Игра Black Myth: Wukong шла с FSR 3, Scale 100%, графикой Low, No Frame Gen. Средняя производительность в ней составляла 52 к/с (GTX 1660 S) и 67 к/с (RX 5600 XT).

В игре Baldur's Gate 3 с Native, пресетом High, TAA удалось в среднем получить 55 к/с (GTX 1660 S) и 75 к/с (RX 5600 XT).

Cyberpunk 2077: Phantom Liberty запускалась с Native, высокими настройками графики. Средняя частота кадров в этой игре равнялась 59 к/с и 67 к/с (GTX 1660 S и RX 5600 XT соответственно).

Call of Duty: Modern Warfare III тестировалась с Native, пресетом Balanced. Средний FPS в ней составлял 68 к/с (GTX 1660 S) и 110 к/с (RX 5600 XT).

Counter Strike 2 шла с Native, High Preset, Demoplay. В среднем в ней FPS находился на уровне 130 к/с (GTX 1660 S) и 168 к/с (RX 5600 XT).

В игре Elden Ring: Shadow of the Erdtree с Native, пресетом High средняя производительность равнялась 78 к/с (GTX 1660 S) и 86 к/с (RX 5600 XT).

В игре Ghost of Tsushima с Native, Medium Preset, TAA удалось в среднем получить 61 к/с (GTX 1660 S) и 83 к/с (RX 5600 XT).

Horizon Forbidden West запускалась с теми же настройками, что и игра выше. Средняя частота кадров в ней равнялась 51 к/с (GTX 1660 S) и 67 к/с (RX 5600 XT).

Игра Once Human шла с Native, Very High Preset. Средний FPS в ней составлял 73 к/с (GTX 1660 S) и 92 к/с (RX 5600 XT).

В PUBG Battlegrounds с Native, Ultra Preset, Replay средняя производительность находилась на уровне 82 к/с (GTX 1660 S) и 107 к/с (RX 5600 XT).

Игра Rainbow Six Siege с Native, пресетом Ultra, TAA, 100% Scale тестировалась со средней частотой кадров 151 к/с (GTX 1660 S) и 177 к/с (RX 5600 XT).

Red Dead Redemption 2 запускалась с Native, пресетом High, текстурами Ultra, TAA. Средняя частота кадров в этой игре равнялась 66 к/с и 89 к/с (GTX 1660 S и RX 5600 XT соответственно).

В целом разница в играх между видеокартами GTX 1660 S и RX 5600 XT составляла 29%

(по среднему FPS, 77 к/с и 99 к/с соответственно).

Тестовый стенд: