

Call of Duty Warzone запускалась с ультра-пресетом. Средняя производительность в ней составляла 175 к/с (5700X3D) и 183 к/с (5800X3D).

Игра Spider Man Remastered шла с графикой Very High. Средний FPS равнялся в ней 169 к/с и 179 к/с (с 5700X3D и 5800X3D соответственно).

В Hitman 3 с пресетом с ультра-графикой средняя частота кадров находилась на уровне 208 к/с (5700X3D) и 218 к/с (5800X3D).

Hogwarts Legacy шла с TAA High, высокими настройками графики. Средняя производительность в этой игре равнялась 134 к/с (5700X3D) и 140 к/с (5800X3D).

Fortnite запускалась с графикой Custom. Средняя частота кадров в этой игре составляла 146 к/с и 150 к/с (с 5700X3D и 5800X3D соответственно).

A Plague Tale Requiem тестировалась с графикой Ultra Quality. Средний FPS в ней находился в районе 116 к/с (5700X3D) и 120 к/с (5800X3D).

Игра Horizon Forbidden West запускалась с пресетом Medium. Средняя производительность в ней находилась на уровне 148 к/с и 150 к/с (5700X3D и 5700X3D соответственно).

The Last of Us шла с ультра-графикой. Средний FPS в ней равнялся 102 к/с (5700X3D) и 104 к/с (5700X3D).

Starfield тестировалась с графикой Custom. В среднем удалось в этой игре получить 88 к/с (5700X3D) и 90 к/с (5700X3D).

В игре Forza Horizon 5 с ультра-пресетом средняя частота кадров составляла 178 к/с (5700X3D) и 180 к/с (5700X3D).

Игра Shadow of the Tomb Raider шла с пресетом Highest. Средний FPS в ней находился в районе 246 к/с (5700X3D) и 248 к/с (5700X3D).

Cyberpunk 2077 тестировалась с графикой Custom. Средняя частота кадров в игре равнялась 155 к/с в обоих случаях.

Разница между 5700X3D и 5700X3D чаще всего была очень незначительной. Она составляла в целом 3% (155 к/с и 160 к/с соответственно).

Тестовый стенд: