

На YouTube-канале Odin Hardware выяснили, как себя в 1080p показывают ОЗУ DDR5 4800 МГц и 6000 МГц.

Far Cry 6 запускалась с высоким пресетом. Средняя частота кадров здесь равнялась 138 к/с (4800 МГц) и 150 к/с (6000 МГц).

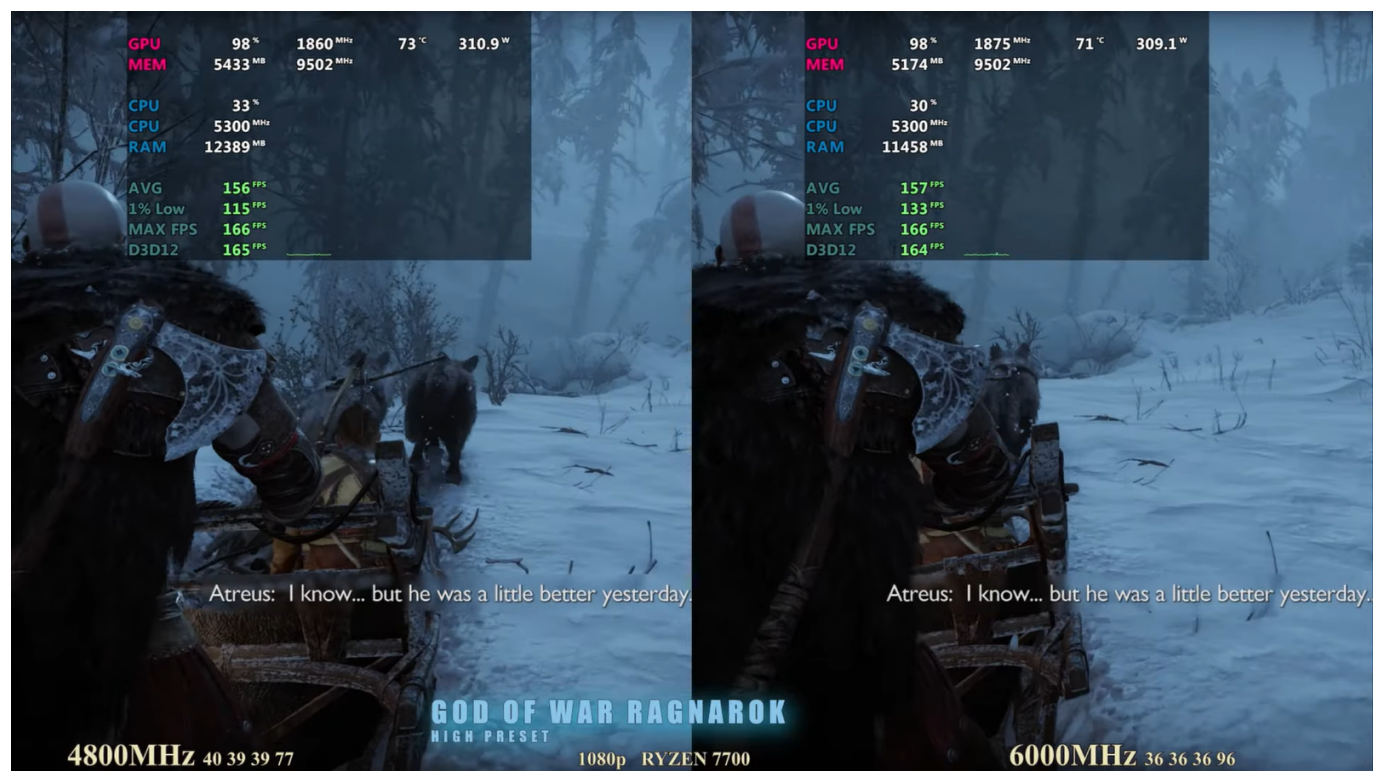
В God of War Ragnarok на высоких настройках графики в среднем удалось получить 154 к/с в обоих случаях.

GTA 5 шла с графикой Very High. Средний FPS здесь составлял 166 к/с (4800) и 177 к/с (6000).

Cyberpunk 2077 тестировалась с RT Off, пресетом High. Средняя производительность в этой игре находилась на уровне 120 к/с (4800) и 133 к/с (6000).

В игре Kingdom Come Deliverance с высоким пресетом средняя частота кадров составляла 172 к/с (4800) и 201 к/с (6000).

Forza Horizon 5 запускалась с графикой High. Средний FPS составлял здесь 172 к/с (4800) и 188 к/с (6000).



Odin Hardware

Fortnite тестировалась с пресетом Medium. Средняя частота кадров в этой игре равнялась 232 к/с (4800) и 243 к/с (6000).

The Witcher 3 шёл на настройках графики High. В среднем здесь удалось получить 168 к/с (4800) и 184 к/с (6000).

Вывод

Разница между ОЗУ 4800 МГц и 6000 МГц составляла в среднем 8% (165 к/с и 179 к/с соответственно).

Тестовый стенд: - **процессор** AMD Ryzen 7700; - **матплата** ASRock B650M HDV M2; - **оперативная память** 2×16 ГБ 4800 МГц 40 39 39 77 crucial/2×16 ГБ 6000 МГц 36 36 36 96 gskill s5; - **видеокарта** Zotac Trinity RTX 3080 10 ГБ DDR6X Triple Fans.