

В одном из выпусков на YouTube-канале Jegs TV выяснили, как ведут себя в современных играх в 1080p, 1440p и 4K видеокарты RTX 5060 Ti на 16 ГБ и RX 6800.

The Last of Us Part II запускалась с пресетом Very High, DLAA/FSR Native, FG Off. В 1080p в ней удалось получить в среднем 95 к/с (5060 Ti) и 78 к/с (6800), в 1440p - 74 и 61 к/с соответственно, в 4K - 43 и 37 к/с соответственно.

Monster Hunter Wilds шла с ультра-графикой, DLAA/FSR Native. Средний FPS в 1080p в этой игре составлял 68 к/с (5060 Ti) и 65 к/с (6800), в 1440p - 52 и 50 к/с соответственно, в 4K - 30 и 28 к/с соответственно.

В игре Black Myth: Wukong на настройках графики Very High, DLSS/FSR 75 (Quality) средняя частота кадров равнялась в FHD - 81 к/с (5060 Ti) и 54 к/с (6800), в QHD - 56 и 44 к/с соответственно, в 4K - 34 и 28 к/с соответственно.

Silent Hill 2 тестировалась с пресетом Epic. В 1080p в этой игре в среднем производительность составляла 76 к/с (5060 Ti) и 61 к/с (6800), в 1440p - 50 и 40 к/с соответственно, в 4K - 25 и 19 к/с соответственно.

Cyberpunk 2077 шла с графикой Ultra. Средняя частота кадров в 1080p здесь была на уровне 121 к/с (5060 Ti) и 111 к/с (6800), в 1440p - 75 и 71 к/с соответственно, в 4K - 32 и 28 к/с соответственно.

Alan Wake 2 запускалась с высоким пресетом, Native Res. Средний FPS в 1080p в этой игре равнялся 88 к/с (5060 Ti) и 93 к/с (6800), в 1440p - 60 и 59 к/с соответственно, в 4K - 31 и 30 к/с соответственно.

CS 2 тестировалась на настройках графики Very High. Средняя производительность здесь в 1080p составляла 274 к/с (5060 Ti) и 341 к/с (6800), в 1440p - 189 к/с и 239 к/с соответственно, в 4K - 92 к/с и 120 к/с соответственно.



Jegs TV

Diablo 4 шла с ультра-пресетом. В 1080р в этой игре удалось получить 138 к/с (5060 Ti) и 157 к/с (6800), в 1440р – 97 к/с и 116 к/с соответственно, в 4К – 46 и 61 к/с соответственно.

В игре Final Fantasy XVI на настройках графики High в среднем производительность составила в 1080р – 73 (5060 Ti) и 76 (6800) к/с, в 1440р – 48 и 52 к/с соответственно, в 4К – 24 и 26 к/с соответственно.

Resident Evil 4 запускалась на настройках графики Highest. Средний FPS в 1080р здесь равнялся 160 к/с (5060 Ti) и 175 к/с (6800), в 1440р – 108 к/с и 124 к/с соответственно, в 4К – 53 и 65 к/с соответственно.

Call of Duty Modern Warfare 3 тестировалась с пресетом Extreme. В 1080р в игре средняя частота кадров была на уровне 130 к/с (5060 Ti) и 147 к/с (6800), в 1440р – 87 и 104 к/с соответственно, в 4К – 48 и 60 к/с соответственно.

Escape From Tarkov шла с ультра-графикой. В разрешении Full HD средняя производительность составляла здесь 124 к/с (5060 Ti) и 126 к/с (6800), в 1440р – 116 и 108 к/с соответственно, в 4К – 53 и 44 к/с соответственно.

Игра The Witcher 3 тестировалась с DX12, пресетом Ultra. В 1080р в ней удалось получить в среднем 126 к/с (5060 Ti) и 115 к/с (6800), в 1440р - 78 к/с и 72 к/с соответственно, в 4К - 36 и 31 к/с соответственно.

Baldur's Gate 3 запускалась с Vulkan API, ультра-пресетом. В разрешении FHD средний FPS в этой игре равнялся 171 к/с (5060 Ti) и 179 к/с (6800), в QHD - 116 и 126 к/с соответственно, в 4К - 55 и 66 к/с соответственно.

Red Dead Redemption 2 шла с Vulkan API, Favor Quality Preset. В 1080р средняя частота кадров находилась в районе 105 к/с (5060 Ti) и 111 к/с (6800), в 1440р - 82 и 89 к/с соответственно, в 4К - 51 и 56 к/с соответственно.

ВЫВОД

В среднем в 1080р разница между RTX 5060 Ti и RX 6800 составила 3% (122 к/с и 126 к/с соответственно), в 1440р - 5% (86 к/с и 90 к/с соответственно), в 4К - 9% (43 к/с и 47 к/с соответственно).

Тестовый стенд: - **видеокарта** Gigabyte RTX 5060 Ti Gaming OC 16G/Gigabyte RX 6800 Gaming OC; - **процессор** Ryzen 7 7800x3D; - **матплата** Aorus B650 Elite AX; - **оперативная память** Gskill Trident Z RGB 32gb CL36 DDR5 6000mhz; - **накопитель** Crucial P3 Plus 4TB; - **блок питания** Seasonic PX-850 Platinum; - **система охлаждения** ROG Ryujin III 360 ARGB; - **комплект вентиляторов** Lian Li Unifans SL120 v2; - **корпус** Hyte Y40.