

На YouTube-канале Odin Hardware показали, какой средний FPS можно получить с CL28 и CL36 в Full HD.

Cyberpunk 2077 тестировалась с RT Off, пресетом High. Средняя производительность в ней составляла 139 к/с (CL28) и 143 к/с (CL36).

В игре Far Cry 6 на настройках графики Ultra в среднем удалось получить 144 к/с в обоих случаях.

Fortnite шла с пресетом Medium. Средний FPS в ней находился в районе 244 к/с (CL28) и 272 к/с (CL36).

В Forza Horizon 5 с графикой High средняя частота кадров равнялась 235 к/с (CL28) и 237 к/с (CL36).

Ghost of Tsushima тестировалась со средним пресетом. В ней средняя производительность находилась на уровне 154 к/с (CL28) и 173 к/с (CL36).



Odin Hardware

GTA 5 запускалась с ультра-графикой. В среднем в ней удалось получить 177 к/с (CL28)

и 182 к/с (CL36).

Kingdom Come Deliverance шла с высоким пресетом. Средняя частота кадров в этой игре находилась в районе 195 к/с (CL28) и 200 к/с (CL36).

Игра Spiderman Remastered тестировалась с графикой Very High. Средний FPS в ней составлял 149 к/с в обоих случаях.

В игре Last of Us с пресетом Medium средняя производительность была на уровне 113 к/с (CL28) и 117 к/с (CL36).

The Witcher 3 тестировалась с пресетом High. В среднем здесь частота кадров была на уровне 186 к/с (CL28) и 201 к/с (CL36).

## Вывод

Разница между ОЗУ 6000 МГц CL28 и CL36 составляла 5% (174 к/с и 182 к/с соответственно).

Тестовый стенд: - **процессор** AMD Ryzen 7700; - **материнская плата** ASROCK B650M HDV M2; - **оперативная память** 2×16 ГБ 6000 МГц 28 36 36 96 GSkill S5/2×16 ГБ 6000 МГц 36 36 36 96 GSkill S5; - **видеокарта** Gigabyte Windforce Gaming OC RTX 4070 Ti Super 12 ГБ DDR6X Triple Fans.