

На YouTube-канале GAMING BENCH - RGB продемонстрировали, как в 1080p, 1440p и 4K показывают себя RTX 5060 Ti и RX 7800 XT.

Horizon Forbidden West шла с графикой Custom. Средняя производительность в этой игре в Full HD находилась на уровне 76 к/с (RTX 5060 Ti) и 83 к/с (RX 7800 XT), в 2K – 58 к/с и 66 к/с соответственно, в 4K – 35 и 40 к/с соответственно.

Игра Cyberpunk 2077 тестировалась с пресетом Custom. В среднем удалось получить в ней в 1080p – 84 к/с (5060 Ti) и 101 к/с (7800 XT), в 1440p – 49 и 59 к/с соответственно, в 4K – 21 и 24 к/с соответственно.

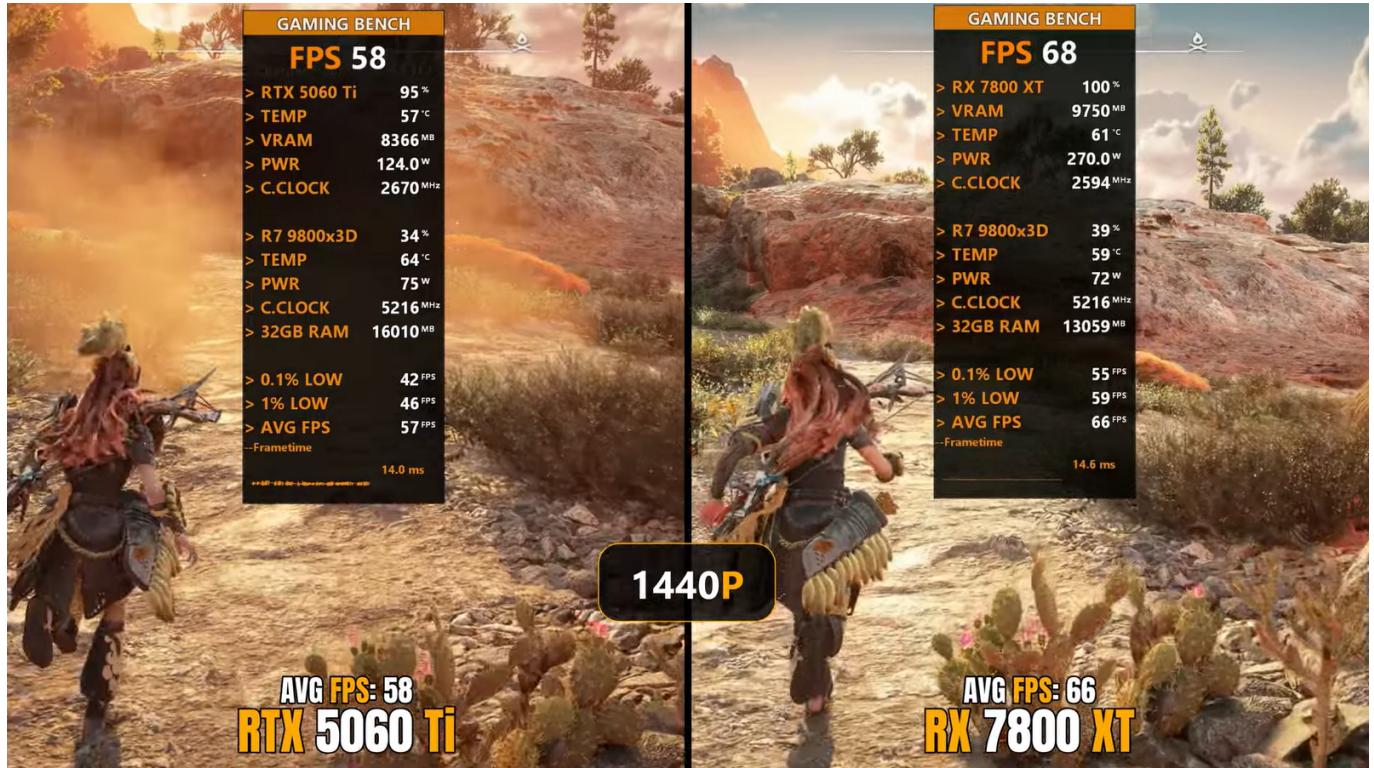
В игре God Of War Ragnarok на настройках графики Ultra средняя частота кадров в 1080p составляла 122 к/с (5060 Ti) и 137 к/с (7800 XT), в 1440p – 88 и 101 к/с соответственно, в 4K – 47 и 52 к/с соответственно.

Ghost Of Tsushima запускалась с пресетом Very High. В среднем производительность здесь равнялась в 1080p 83 к/с (5060 Ti) и 131 к/с (7800 XT), в 1440p – 50 и 92 к/с соответственно, в 4K – 34 и 50 к/с соответственно.

Indiana Jones and TGC шла с ультра-графикой. В разрешении 1080p в среднем удалось в этой игре получить 81 к/с в обоих случаях, в 1440p – 64 к/с (5060 Ti) и 67 к/с (7800 XT). В 4K игру не запускали.

Игра Alan Wake 2 тестировалась с графикой Medium. Средняя производительность в ней в FHD была в районе 62 к/с (5060 Ti) и 83 к/с (7800 XT), в 1440p – 45 и 56 к/с соответственно, в 4K – 25 и 31 к/с соответственно.

В игре The Last Of Us с пресетом Ultra в среднем частота кадров равнялась в 1080p – 91 к/с (5060 Ti) и 118 к/с (7800 XT), в 1440p – 66 к/с и 86 к/с соответственно, в 4K – 36 и 49 к/с соответственно.



GAMING BENCH - RGB

Silent Hill 2 Remake шла с графикой High. Средняя производительность здесь была в 1080р на уровне 76 к/с (5060 Ti) и 80 к/с (7800 XT), в 1440р – 44 и 52 к/с соответственно, в 4К – 23 и 25 к/с соответственно.

Hellblade 2 тестировалась на настройках графики High. В среднем удалось в этой игре получить в 1080р 57 (5060 Ti) и 77 к/с (7800 XT), в 1440р – 41 и 52 к/с соответственно, в 4К – 20 и 27 к/с соответственно.

В игре Starfield с пресетом Custom средняя частота кадров в 1080р составляла 62 к/с (5060 Ti) и 86 к/с (7800 XT), в 1440р – 48 и 68 к/с соответственно, в 4К – 31 и 43 к/с соответственно.

Игра Spider Man Remastered запускалась с графикой High. В среднем здесь производительность находилась в 1080р в районе 160 к/с (5060 Ti) и 165 к/с (7800 XT), в 1440р – 121 и 124 к/с соответственно, в 4К – 64 и 65 к/с соответственно.

Проект Stalker 2 шёл с пресетом Epic. Средняя производительность в 1080р в нём равнялась 61 к/с (5060 Ti) и 66 к/с (7800 XT), в 1440р – 44 и 50 к/с соответственно, в 4К – 24 и 27 к/с соответственно.

## Вывод

Разница по среднему FPS во всех протестированных играх между 5060 Ti и 7800 XT в 1080р составляла 19% (85 к/с и 101 к/с соответственно), в 1440р - 22% (60 к/с и 73 к/с соответственно), в 4К - 18% (33 к/с и 39 к/с соответственно).

Тестовый стенд: - **матплата** Asrock x670E PG Lightning; - **процессор** AMD Ryzen 7 9800x3D @ 5.2GHz; - **оперативная память** Corsair (2x16GB) 6200MHz DDR5; - **videокарта** Zotac Gaming RTX 5060 Ti 16GB GDDR7 Twin Edge/Sapphire Nitro+ RX 7800 XT 16GB GDDR6; - **операционная система** Windows 10 – Version 22H2; - **M.2 SSD** XPG 1TB GAMMIX S70 Blade Gen4; - **блок питания** Corsair HX1000i Fully Modular (1000w).