

На YouTube-канале Odin Hardware продемонстрировали, как ведут себя в Full HD в современных проектах 14600K и 12900.

Cyberpunk 2077 запускался с пресетом Medium, RT Off. Средняя частота кадров составляла в этой игре 184 к/с (с i9-12900) и 182 к/с (с i5-14600K).

A Plague Tale Requiem шла с графикой Low. В среднем удалось получить здесь 200 к/с (i9) и 197 к/с (i5).

Игра AC Mirage тоже тестировалась с низким пресетом. Средняя производительность в ней была на уровне 226 к/с (12900) и 221 к/с (14600K).

COD Warzone шла с пресетом Balanced. Частота кадров составляла здесь 223 к/с (12900) и 222 к/с (14600K).

В CS 2 с графикой Medium средний FPS находился в районе 345 к/с (12900) и 429 к/с (14600K).

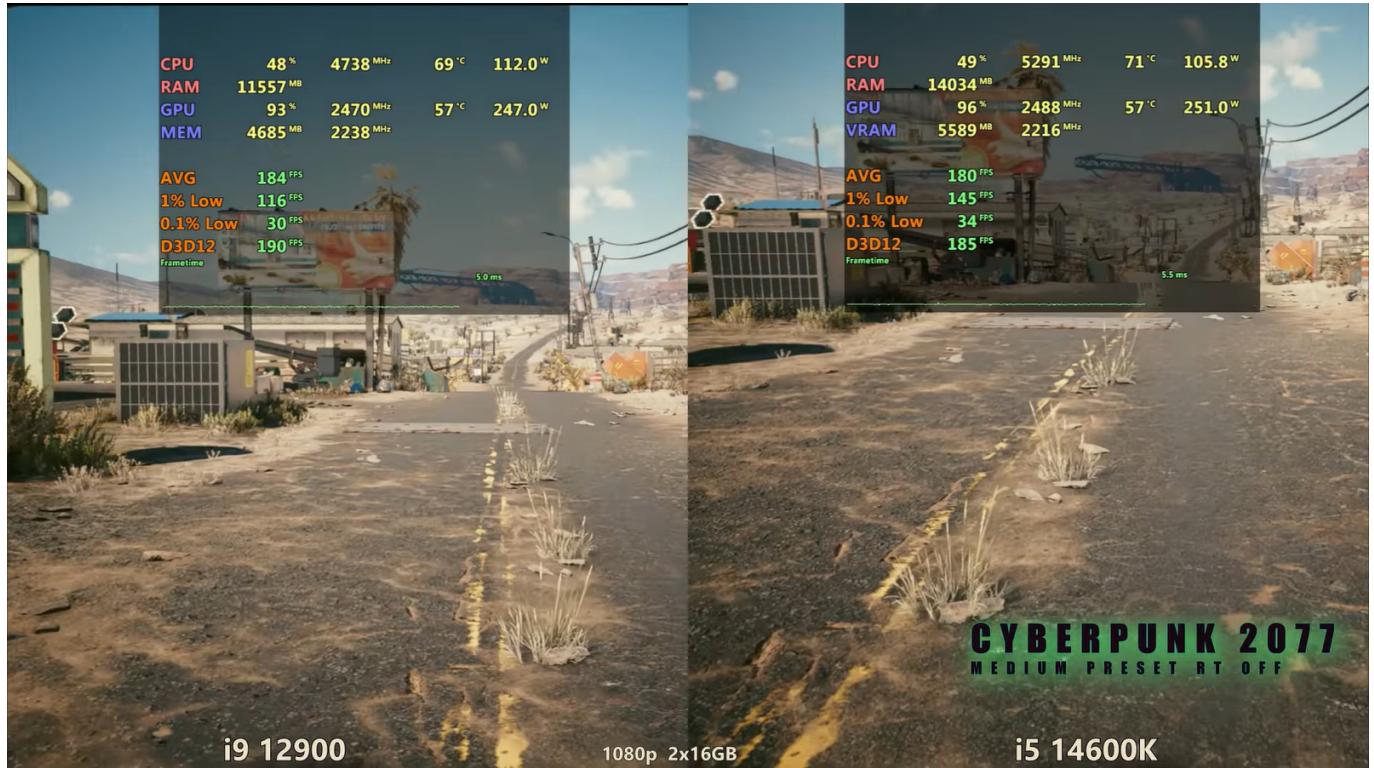
Forza Horizon 5 запускалась на настройках графики Medium. Средняя производительность в этой игре равнялась 218 к/с (12900) и 241 к/с (14600K).

Игра Spiderman Remastered шла с пресетом Medium, RT Off. В среднем здесь удалось получить 103 к/с (12900) и 107 к/с (14600K).

Shadow of The Tomb Raider тестировалась со средним пресетом. Частота кадров здесь в среднем составляла 274 к/с (12900) и 271 к/с (14600K).

RDR 2 запускалась с Medium Details. Средняя производительность в этой игре была на уровне 151 к/с (12900) и 168 к/с (14600K).

Stalker 2 шёл с низкой графикой. В среднем удалось получить здесь 123 к/с (12900) и 105 к/с (14600K).



Odin Hardware

В игре Silent Hill 2 с пресетом Low средняя производительность была на уровне 138 к/с (12900) и 137 к/с (14600K).

Игра Starfield запускалась с низкой графикой. В среднем здесь частота кадров составляла 110 к/с (12900) и 120 к/с (14600K).

Проект Oblivion Remastered шёл с графикой Low. Средняя частота кадров в нём равнялась 125 к/с (12900) и 154 к/с (14600K).

The Witcher 3 тестировался на настройках графики Medium. Средний FPS в этой игре был в районе 219 к/с (12900) и 247 к/с (14600K).

Игра Final Fantasy Rebirth запускалась с пресетом Medium. В среднем в ней частота кадров равнялась 119 к/с (12900) и 117 к/с (14600K).

В Kingdom Come Deliverance с высоким пресетом удалось получить в среднем 189 к/с (12900) и 215 к/с (14600K).

Last of Us II тестировалась с графикой Medium. Средняя производительность здесь

составляла 151 к/с (12900) и 156 к/с (14600K).

## Вывод

Разница между i9-12900 и i5-14600K по среднему FPS во всех играх составила 6% (182 к/с и 193 к/с соответственно).

Тестовый стенд: - **процессор** 12th gen i9-12900 stock speed (power limits removed)/14th gen i5-14600K stock speed; - **система охлаждения** NZXT Kraken 360 aio; - **матплата** Asus Prime Z790A WiFi DDR5 RAM; - **оперативная память** 2×16 ГБ DDR5 6000 МГц 36 36 36 76 GSkill S5; - **videокарта** Sapphire Pure RX 7900 GRE 16 ГБ DDR6 triple fans.