

Автор YouTube-канала Odin Hardware протестировал в Full HD процессор i5-14600K. Игры запускались в стоке и без технологии Hyper-Threading.

Cyberpunk 2077 шёл с пресетом Medium, RT Off. Средняя частота кадров в ней составляла 185 к/с (HT Off) и 182 к/с (сток).

A Plague Tale Requiem запускалась с низким пресетом. В среднем удалось получить в этой игре 194 к/с (HT Off) и 197 к/с (сток).

CS 2 тестировалась на настройках графики Medium. Средний FPS здесь находился на уровне 399 к/с (HT Off) и 430 к/с (сток).

В игре Forza Horizon 5 с графикой Medium средняя производительность составляла 242 к/с (HT Off) и 241 к/с (сток).

Spiderman Remastered запускался на настройках графики Medium, RT Off. В среднем частота кадров равнялась здесь 122 к/с (HT Off) и 107 к/с (сток).

Игра Silent Hill 2 шла с низким пресетом. Средняя производительность в ней находилась в районе 137 к/с в обоих случаях.



Odin Hardware

The Witcher 3 тестировался с графикой Medium. В среднем FPS здесь составлял 245 к/с в обоих случаях.

В игре Kingdom Come Deliverance с пресетом High удалось в среднем получить 208 к/с (HT Off) и 211 к/с (сток).

Игра Doom Eternal шла на настройках графики High. Средняя частота кадров в ней равнялась 349 к/с (HT Off) и 354 к/с (в стоке).

В Rainbow Six Siege с ультра-графикой средняя производительность была в районе 288 к/с (HT Off) и 290 к/с (сток).

Stalker 2 шёл с низким пресетом. Средний FPS в этой игре составлял 110 к/с (HT Off) и 98 к/с (сток).

Вывод

Разница по среднему FPS во всех играх в целом между конфигурацией с отключенным HT и в стоке составляла 0,4% (225 к/с и 226 к/с соответственно).

Тестовый стенд: - **процессор** 14h Gen i5-14600K stock speed (power limits removed); - **система охлаждения** NZXT Kraken 360 AIO; - **материнская плата** Asus Prime Z790A WiFi DDR5 RAM; - **оперативная память** 2×16 ГБ DDR5 6000 МГц 36 36 36 76 GSkill S5; - **videokарта** Sapphire Pure RX 7900 GRE 16 ГБ DDR6 Triple Fans.