

На YouTube-канале Odin Hardware продемонстрировали, как ведут себя в играх сборки с одним модулем ОЗУ на 16 ГБ и с двумя модулями по 8 ГБ.

Тестовый стенд включал процессор Ryzen 5 5500 stock speed, стоковый кулер, матплату MSI A520 A Pro, оперативную память 16 ГБ DDR4 3200 МГц 16 18 18 38 GSkill Ageis, видеокарту Sapphire Pure RX 7900 GRE 16 ГБ DDR6 Triple Fans. Запускались все игровые проекты в Full HD.

Игра Cyberpunk 2077 шла с пресетом Medium, RT Off. Средняя частота кадров в ней составляла 131 к/с (16 ГБ x1) и 161 к/с (16 ГБ x2).

А Plague Tale Requiem тестировалась с низким пресетом. Средняя производительность в этой игре находилась на уровне 102 к/с (16 ГБ x1) и 129 к/с (16 ГБ x2).

Forza Horizon 5 запускалась с графикой Medium. Средний FPS в ней равнялся 139 к/с (16 ГБ x1) и 159 к/с (16 x2).

В Spiderman Remastered с пресетом Medium, RT Off в среднем удалось получить 63 к/с (16 ГБ x1) и 75 к/с (16 ГБ x2).

RDR 2 шла с Medium Details. Средняя частота кадров в этой игре составляла 99 к/с (16 ГБ x1) и 116 к/с (16 ГБ x2).

В игре Stalker 2 с низким пресетом средняя производительность была на уровне 41 к/с (16 ГБ x1) и 54 к/с (16 ГБ x2).



Odin Hardware

Oblivion Remastered запускалась на настройках графики Low. В ней средний FPS составлял 59 к/с (16 ГБ x1) и 77 к/с (16 ГБ x2).

Kingdom Come Deliverance тестировалась с пресетом High. Средняя частота кадров в этой игре равнялась 118 к/с (16 ГБ x1) и 127 к/с (16 ГБ x2).

Last of Us II шла с пресетом Medium. В среднем здесь удалось получить 74 к/с (16 ГБ x1) и 103 к/с (16 ГБ x2).

В игре Rainbow Six Siege с ультра-графикой средняя производительность находилась в районе 204 к/с (16 ГБ x1) и 231 к/с (16 ГБ x2).

Игра CS 2 тестировалась с графикой Medium. Средний FPS в ней равнялся 205 к/с (16 ГБ x1) и 252 к/с (16 ГБ x2).

Вывод

Сборка с ОЗУ на 16 ГБ x2 оказалась быстрее конфигурации с одним модулем на 16 ГБ на 20% (135 к/с и 112 к/с соответственно) по среднему FPS.