

На YouTube-канале Odin Hardware узнали, насколько различается в 1440p игровая производительность 5060 Ti с PCIe 3.0, 4.0 и 5.0.

Тестовый стенд включал процессор i5-14600k stock speed (power limits removed), систему охлаждения Nzxt kraken 360 aio, матерплату Asus Prime Z790A WiFi DDR5, оперативную память 2×16 ГБ DDR5 6000 МГц 36 36 36 76 Gskill S5, видеокарту Gigabyte Windforce OC RTX 5060 Ti 16 ГБ DDR7Dual Fans.

Игра CS 2 шла с графикой Very High. Средняя производительность в ней находилась в районе 166 к/с (3.0), 173 к/с (4.0) и 172 к/с (5.0).

Cyberpunk 2077 запускалась с ультра-пресетом. Средний FPS в этой игре составлял 72 к/с (3.0), 71 к/с (4.0), 72 к/с (5.0).

GTA V тестировалась с Ultra Details. В среднем частота кадров здесь равнялась 136 к/с (3.0), 137 к/с (4.0), 142 к/с (5.0).



Odin Hardware

Indiana Jones шла на настройках графики High. В среднем в этой игре производительность находилась на уровне 81 к/с (3.0), 86 к/с (4.0), 89 к/с (5.0).

Игра Stalker 2 запусклась с пресетом Epic. Средняя частота кадров в ней составляла 49 к/с (3.0) и 50 к/с (4.0 и 5.0).

Проект The Witcher 3 тестировался с графикой Ultra и FPS 100 (3.0), 108 (4.0), 110 (5.0).

## Вывод

ПК с PCIe 3.0 отставал от 4.0 на 3% (101 к/с и 104 к/с соответственно) в среднем, от 5.0 – на 5% (101 к/с и 106 к/с соответственно).