

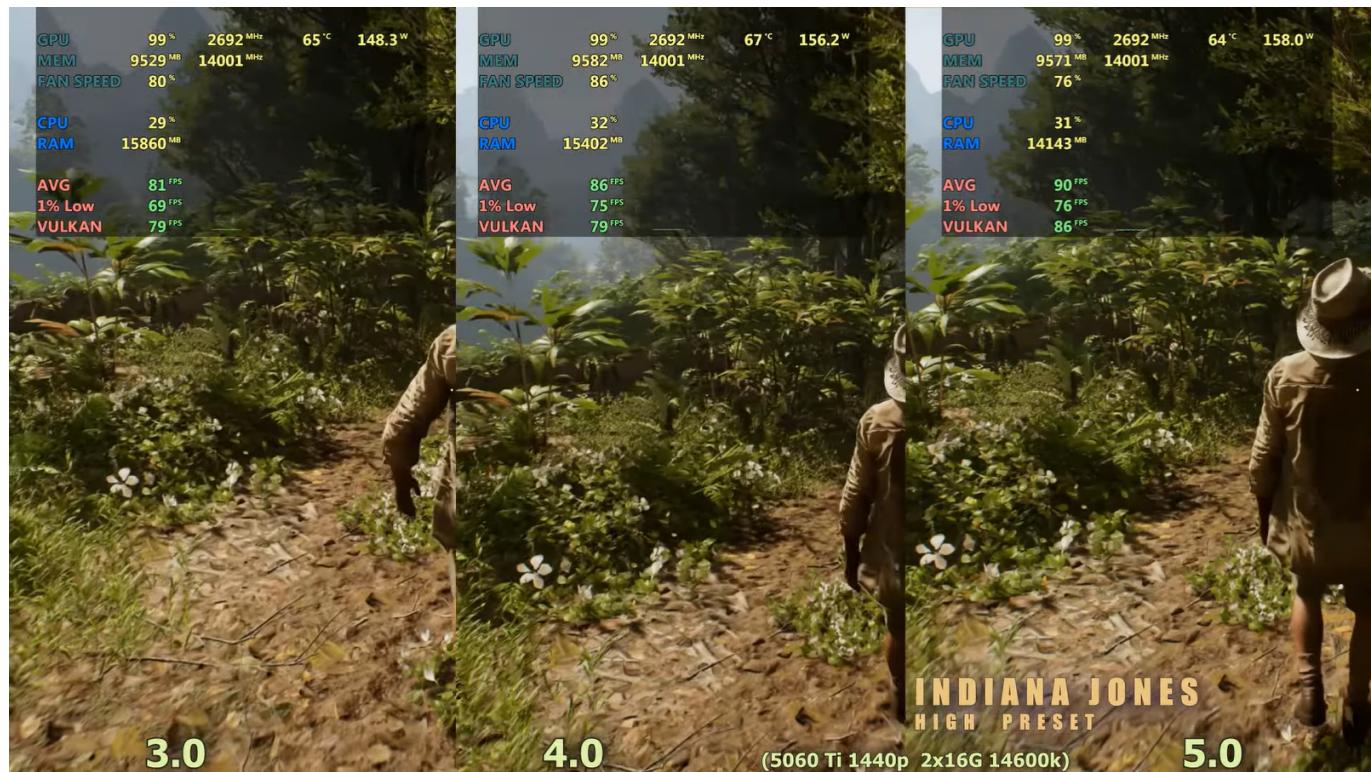
На YouTube-канале Odin Hardware узнали, насколько различается в 1440р игровая производительность 5060 Ti с PCIe 3.0, 4.0 и 5.0.

Тестовый стенд включал процессор i5-14600k stock speed (power limits removed), систему охлаждения Nzxt Kraken 360 aio, матплату Asus Prime Z790A WiFi DDR5, оперативную память 2x16 ГБ DDR5 6000 МГц 36 36 36 76 Gskill S5, видеокарту Gigabyte Windforce OC RTX 5060 Ti 16 ГБ DDR7 Dual 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 запускалась 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).