

如无意外，英伟达和AMD将会在今年下半年，面向消费级市场发布基于Ada Lovelace架构和RDNA 3架构的GPU，即对应的GeForce RTX 40系列和Radeon RX 7000系列即将到来。



那么对于现在打算购买甜点名显卡的玩家来说，这个两个之间谁更合适呢？本文就通过测试来尝试解答这个问题。

GeForce RTX 3060和Radeon RX 6650 XT都是定位于1080p分辨率下的游戏解决方案，所以1080p分辨率下游戏体验的好坏是它们成败的关键。对于传统光栅渲染的话，之前这两张卡首发的时候其实已经测试过了，对如今的游戏在1080p分辨率下不开光线追踪的话，其实它们两个都可以保证任何游戏在预设最高画质下流畅运行，也就是说传统光栅渲染下它们对于3A大作的体验几乎是一样的，都达到了很流畅的体验。而如果是对于帧数越高越好的电竞类游戏的话，它们两个也可以实现极高的帧数，144帧甚至240帧都不是问题，高帧的主要压力反而来到了CPU这一端。

所以本次测试就略过这些已经测过的部分，我们来看看对于甜点卡有挑战的光线追踪游戏画面下这样高负载的使用体验，毕竟光线追踪是未来游戏实现沉浸式体验的金钥匙，而即使是当前，也已有超过250款游戏、应用支持RTX光线追踪技术，未来如何是可以预见的。

高负载游戏测试

游戏画质设置为预设里面的最高画质（除了《地铁：离去（增强版）》，这款游戏的预设最高是200%渲染，所以开的是Ultra这一档），选项可设置的都将光线追踪效果开启至高，不开FSR和DLSS以保证同样的运算压力，此外默认不是全屏的手动改为全屏，默认开启了垂直同步的手动关闭垂直同步，除此之外其他选项均为默认设置，均采用游戏自带的Benchmark输出结果如下：



而且它们的功耗也有些微的区别，Radeon RX 6650 XT由于是RX 6600 XT的Refresh版本，提高了GPU的时钟频率和搭配的显存的频率，可以理解为RX 6600 XT的官方超频版，导致它的公版方案的功耗也提升到了180W，并且对于非公版来说，如果再进一步出厂预超频，则功耗会继续飙升，比如本次测试用的XFX Speedster MERC 308 RX 6650 XT BLACK（也就是讯景XFX RX 6650 XT海外版OC），这张卡的实际满载平均功耗我们之前测的是196W，而本次对比的对手影驰RTX 3060金属大师Mini仅有170W。

而它们的价格方面，也不是完全相等的，还是有相当明显的差距，Radeon RX 6650 XT首发定价是3099，GeForce RTX 3060首发价2499元，尽管它们现在都已经跌破发行价，但是Radeon RX

6650 XT仍然普遍高于GeForce RTX 3060 300-400元。

全文总结及购买建议

综上所述，GeForce RTX 3060和Radeon RX 6650 XT之间的选择其实很清晰，如果你偏爱单机大作，笔者建议选择GeForce RTX 3060，因为GeForce RTX 3060和Radeon RX 6650 XT在不开光线追踪的情况下，即使对于最新的单机大作也都可以在最高画质下流畅运行，体验并无明显区别，而如果追求更好的画质体验去开启光线追踪的话，则GeForce RTX 3060的表现会普遍更好一些。