

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。

之前由于虚拟货币的影响导致供应不及需求，英伟达和AMD基于最新架构的新一代显卡一直溢价严重，玩家一直无法以合适的价格享受到Ampere架构和RDNA 2架构带来的新技术、新体验。

当前的显卡市场行情

甜点位显卡现在买正合适

而随着现在虚拟货币的浪潮过去，Ampere架构和RDNA 2架构显卡终于来到正常价位，并且由于距离发布已经有些时日，而下一代架构产品也将要推出，这些显卡目前已经跌破首发价自然也是正常的，目前的显卡行情，对于有需要购买新显卡的用户来说，是适合购买的。

至于有没有必要等待下一代的显卡？如果你是预算充足，打算购买高端显卡的玩家，不着急的话等等接下来的GeForce RTX 40系列和Radeon RX 7000系列也是可以的，而如果是预算有限，打算购买甜点位显卡的玩家，则由于英伟达和AMD近些年发布新显卡的策略是从高到底，要等到GeForce RTX 40系列和Radeon RX 7000系列的甜点显卡估计至少要再等一年，所以是没必要等的。

GeForce RTX 3060和Radeon RX 6650 XT均已破发

说到甜点显卡，目前英伟达和AMD在这一定位上最突出的就是GeForce RTX 3060和Radeon RX 6650 XT了，这两张卡都是各自家族中瞄准于1080p游戏环境的新架构显卡，NVIDIA 60级别的GPU历来都是最受Steam玩家欢迎的GPU，从2016年推出GeForce GTX 1060以来长期位居游戏GPU排行榜榜首就能看出60级别的畅销，而Radeon RX 6650 XT则是AMD瞄向GeForce RTX 3060推出的竞品。

GeForce RTX 3060首发价2499元，目前的实际价格已经低于这个价，最低甚至有出现2199左右的价格。而Radeon RX 6650

XT这个型号虽然是最近才发布的，不过它其实就是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，Radeon RX 6650 XT首发定价是3099，现在也已经跌破发行价，最低甚至有出现2599左右的价格。

那么对于现在打算购买甜点级显卡的玩家来说，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：

从测试结果可以看到，在开启了光线追踪效果之后，GeForce RTX 3060是整体表现好明显好于Radeon RX 6650 XT的，特别是在那些光线追踪运行压力较大的游戏中，比如《看门狗：军团》、《光明记忆》和《边境》等。

而对于《孤岛惊魂6》和《尘埃5》这样光线追踪效果添加较少的游戏，由于他们的主要运算还都是传统光栅那样的，所以测试结果也是跟传统光栅化画面下的结果差不多，即Radeon RX 6650 XT表现更好一点，但是两者都可以满足最高画质下超过60帧的流畅体验。

其他区别

其实除了性能表现的差别之外，GeForce RTX 3060与Radeon RX 6650 XT在其他方面也有区别，比如显存部分，GeForce RTX 3060具有12GB的容量，而Radeon RX 6650 XT仅具有8GB的容量，更大的容量肯定是更好的选择。另外，就非公版显卡的生态方面，GeForce RTX 3060与Radeon RX 6650 XT也有些微的差别，GeForce RTX 3060有较多的ITX规格显卡可选，有较好的机箱兼容性，比如本次评测用的影驰RTX 3060金属大师Mini，可以满足玩家后续更换机箱有更大的选择余地。

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。

而如果你偏爱电竞网游，并且拥有超过240Hz的高刷新率屏幕同时处理器也至少是最新的酷睿i7或者锐龙R7级别，那么确实可以考虑Radeon RX 6650 XT这张卡，可以实现更高的帧率。但是我想这样的人群应该很少吧？而且如果屏幕和处理器都是高规格的产品，估计显卡也不会满足于一款甜点位显卡，高端显卡才是适合搭配的选择。

反之，如果没有极高刷新率的屏幕和高端的处理器，那么还是建议GeForce RTX 3060吧，因为传统光栅渲染下的游戏体验方面由于屏幕和处理器的限制并不能让GeForce RTX 3060和Radeon RX 6650 XT有体验上的区别，而如果想体验光线追踪游戏画面的话，则GeForce RTX 3060能提供明显更好的游戏体验，此外GeForce RTX 3060还有更低的功耗和更多的显卡可以选择，故而综合来看，对于大部分玩家来说还是GeForce RTX 3060是更合适的选择。