

Программы, плохо работающие с гиперпоточностью

- ▶ Традиционно это большинство игр — их обычно бывает трудно грамотно распараллелить, поэтому зачастую четырех физических ядер на высоких частотах (i5) более чем хватает для игр, распараллелить которые под 8 логических ядер в i7 оказывается непосильной задачей.
- ▶ Стоит учитывать и то, что есть фоновые процессы, и если процессор не поддерживает HT, то их обработка ложится на физические ядра, что может замедлить игру. Тут i7 с HT оказывается в выигрыше — все фоновые задачи традиционно имеют пониженный приоритет.