

DANE TECHNICZNE I PRZYDATNOŚĆ UKŁADÓW NVIDIA							
układ graficzny	proces produkcji [nm]	taktowanie rdzenia [MHz]	taktowanie shaderów [MHz]	taktowanie pamięci [MHz]	liczba shaderów	szyna pamięci [bit]	przydatność do gier
GeForce GTX280M	55	585	1463	1900	128	256	idealna do gry
GeForce GTX 280	65	602	1296	2214	240	512	
GeForce GTX260M	55	550	1375	1900	112	256	
GeForce GTX260	65	576	1240	1998	192	448	
GeForce 9800M GTX	65	500	1250	1600	112	256	
GeForce 9800 GTX	65	675	1688	2200	128	256	
GeForce 9800M GT/8800M GTX	65	500	1250	800	96	256	
GeForce 9800 GT	65	600	1500	1800	112	256	
GeForce 8800 GTX	90	575	1350	1800	128	384	
GeForce GTS 260M	40	550	1375	1800	96	128	
GeForce GTS 250	55	738	1836	2200	128	256	
GeForce GTS 160M/9800M GTS	55	600	1500	1600	64	256	
GeForce 9800M GS	55	530	1325	1600	64	256	
GeForce GTS 150M	55	400	1000	1600	64	256	
GeForce 8800M GTS	65	500	1250	1600	64	256	
GeForce 8800 GTS	65	650	1625	1940	128	256	
GeForce 9700M GTS	65	530	1325	1600	48	256	
GeForce GT 240M	40	550	1210	1600	48	128	można pograć przy średnich ustawieniach
GeForce 9700M GT	65	625	1550	1600	32	128	
GeForce 9650M GT	55	550	1325	1600	32	128	
GeForce 9650M GS/8700M GT	80	625	1250	1600	32	128	
GeForce 9600M GT	65	500	1250	1600	32	128	
GeForce 9600 GT	65	650	1625	12800	64	256	
GeForce 9600M GS	65	430	1075	1600	32	128	
GeForce 9600 GSO	65	550	1375	1600	96	192	gry w małej rozdzielczości, mało akcji
GeForce 9500M GS	80	475	950	1400	32	128	
GeForce 8600M GT	80	475	950	1400	32	128	
GeForce 8600GT	80	540	1180	1400	32	128	
GeForce 8600M GS	80	600	1200	1400	16	128	nie nadaje się do gier
GeForce G110M	55	400	1000	1400	16	64	
GeForce 8400M GT	80	450	900	1200	16	128	
GeForce 8400M GS	80	400	800	1200	16	64	
GeForce 8400M G	80	400	800	1200	8	64	
GeForce 8400 GS	80	450	900	800	16	64	
GeForce 8500 GT	80	450	900	800	16	128	
GeForce 9300M G	80	400	800	1200	16	64	
GeForce 9300M GS	65	550	1400	1400	8	64	
GeForce 9200M GS	65	550	1300	1400	8	64	

M – procesor mobilny

	DANE TECHNICZNE I PRZYDATNOŚĆ UKŁADÓW ATI						
układ graficzny	proces produkcji [nm]	taktowanie rdzenia [MHz]	taktowanie shaderów [MHz]	taktowanie pamięci [MHz]	liczba shaderów	szyna pamięci [bit]	przydatność do gier
Mobility Radeon HD 4870	55	550	550	1776	800	256	idealna do gry
Radeon HD 4870	55	750	750	3600	800	256	
Mobility Radeon HD 4850	55	500	500	1700	800	256	
Radeon HD 4850	55	625	625	1986	800	256	
Mobility Radeon HD 4670	55	675	675	1600	320	128	można pograć przy średnich ustawieniach
Radeon HD 4670	55	750	750	2000	320	128	
Mobility Radeon HD 3870	55	660	660	1700	320	256	idealna do gry
Radeon HD 3870	55	775	775	2250	320	256	
Mobility Radeon HD 4650	55	550	550	1600	320	128	można pograć przy średnich ustawieniach
Radeon HD 4650	55	600	600	1000	320	128	
Mobility Radeon HD 3850	55	580	580	1500	320	256	
Radeon HD 3850	55	668	668	1656	320	256	idealna do gry
Mobility Radeon HD 3670	55	680	680	1600	120	128	gry w małej rozdzielczości, mało akcji
Radeon HD 3670	55	725	725	1600	120	128	
Mobility Radeon HD 4570	55	680	680	1600	80	64	
Mobility Radeon HD 3650	55	600	600	1400	120	128	
Radeon HD 3650	55	725	725	1600	120	128	
Mobility Radeon HD 3470	55	680	680	1600	40	64	nie nadaje się do gier
Radeon HD 3470	55	800	800	1900	40	64	
Mobility Radeon HD 4330	55	450	450	1200	80	64	
Mobility Radeon HD 3450	55	500	500	1400	40	64	
Radeon HD 3450	55	600	600	1000	40	64	

M – procesor mobilny