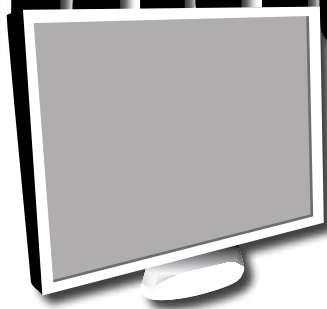


Računalniške novice



Cena: 1,99 €

KAKO BO UMETNA INTELIGENCA PREOBLIKOVALA DRŽAVO, KI STAVI NA PAMET

št. 23/XXX
11. december 2025

»BOŽIČEK, LETOS SI ŽELIM RAČUNALNIK«

Testirali smo Samsung
Galaxy Tab S10 FE

Prihaja val lažnih diskov.
Kako lahko preverite
svoj SSD?



Viture: ambiciozen
rival Metinim očalom
Ray-Ban?



Najboljše igre,
ki se odvijajo za božič



Kako izbrati pravo
Linux distribucijo?



Povpraševanje po
elektriki se bo potrojilo



Računalnik HP



Windows 11



Prenosnik HP EliteBook 8 G1a 16

Najuspešnejšim ekipam zagotovite računalnik, izboljšan z umetno inteligenco, ki zagotavlja zmogljivost, varnost in orodja za sodelovanje, ki so bistvena za pisarniška in hibridna delovna okolja. Z operacijskim sistemom Windows 11 in HP-jevo tehnologijo za sodelovanje, varnost in povezovanje lahko delate kjer koli, ne da bi zmanjšali učinkovitost delovanja. Povzemite in predelajte vsebino, pridobite ustrezna priporočila za vsebino in ostanite organizirani s programom Microsoft Copilot.



HP priporoča Windows 11 za podjetja

• Windows 11 Pro 64 bit, SLO ali ANG

- Procesor AMD Ryzen™ 5-230 (3,5 - 4,9Ghz) 16MB 6C/12T
- 40,64 cm (16") WUXGA IPS WLED 1920 x 1200, nebleščeč 300 nitni, IR, sRGB 62.5%
- Integrirana grafična kartica AMD Radeon™ Graphics
- 16GB DDR5 5600 MHz (1 x 16GB), 1x prosta reža do 64GB
- 1TB PCIe® NVMe™ Value
- 2x USB Type-C (Thunderbolt 4), 1x HDMI 2.1, 1x USB-A 5Gbps, 1x USB-C 10Gbp
- Mediatek RZ616 Wi-Fi 6E +BT 5.3 WW, Kombiniran stereo izhod/mikrofon vhod
- Zvok Poly Studio, 2 vgrajena zvočnika in mikrofona, kamera 5 MP
- TPM 2.0 modul, bralnik prstnih odtisov, bralnik pametnih kartic
- Šasija iz CNC obdelanega aluminija (35,9 x 1,15 x 25,00 cm)
- Osvetljena SLO tipkovnica HP Premium Durakey, odporna proti razlitju
- Garancija 36 (tudi baterija), Li-Ion 3 celični 62 Wh, HP Slim 100W USB-C adapter



AD4J3ET



Cena: **1.339,00 z DDV**

HP priporoča Windows 11 Pro za podjetja



Helldivers 2 zdaj zahteva samo 23 GB prostora

Igralci, ki se na svojih računalnikih spopadajo s pomanjkanjem prostora, se bodo razveselili zadnje beta posodobitve igre Helldivers 2. Razvijalci so sporočili, da jim je uspelo zmanjšati velikost datotek za približno 85 %, kar pomeni, da igra na disku zavzame občutno manj prostora in sprostí dovolj kapacitete vsaj za eno ali dve veliki igri. Na uradni strani igre na Steamu so pojasnili, da so velikost PC različice že dlje časa poskušali približati velikosti izdaj za konzole, pri čemer so obenem dodajali novo vsebino. Ker jim je pri optimizaciji pomagalo partnersko podjetje Nixxes, jim je cilj uspelo doseči bistveno prej, kot so napovedovali. S popolno odstranitvijo podvojenih datotek so PC različico zmanjšali s približno 154 GB na okrog 23 GB, kar pomeni več kot 131 GB prihranka.

Razvijalci pravijo, da bo imela sprememba zanamrljiv vpliv na nalagalne čase, in sicer največ nekaj sekund. Prvotna igra je bila tako velika zato, ker so zaradi mehanskih trdih diskov, ki jih po njihovih ocenah uporablja približno 11 % igralcev, podvajali podatke o grafičnih sredstvih, da bi pospešili nalaganje. Toda zdaj vedo, da čas nalaganja v Helldivers 2 večinoma določa generiranje nivojev in ne prenos sredstev, zato je bila takšna optimizacija neučinkovita, hkrati pa je brez potrebe obremenila vse uporabnike.

Igralci, ki imajo na Steamu PC različico Helldivers 2, lahko že zdaj dostopajo do tehnične javne beta verzije, kjer je na voljo »vitka« različica igre. Ta bo po odpravi morebitnih preostalih napak postala privzeta namestitve za vse igralce.

Netflix odstranjuje funkcijo projiciranja

Netflix je v zadnji posodobitvi odstranil funkcijo »cast« na določenih pametnih televizorjih in pretočnih napravah. Funkcija ostaja na voljo le pri starejših napravah Chromecast in televizorjih z Google Cast podporo.

Podjetje Netflix je znano funkcijo brez velikega pompa nedavno odstranilo iz nekaterih uporabniških računov, kar je številne naročnike presenetilo. Gumb »cast«, ki je omogočal enostavno predvajanje vsebine s pametnega telefona na televizor ali drugo pretočno napravo v istem omrežju, je pri določenih napravah in naročniških paketih preprosto izginil. Po navedbah centra za pomoč uporabnikom Netflix »ne podpira več predvajanja oddaj iz mobilne naprave na večino televizorjev in pretočnih naprav«. To pomeni, da morajo prizadeti uporabniki za ogled vsebin uporabljati lastno aplikacijo Netflix na televizorju in daljinski upravljalnik, kar zmanjšuje fleksibilnost uporabe. Sprememba najbolj vpliva na naročnike, ki uporabljajo pametne televizorje in pretočne naprave brez podpore ter na-



ročniški paket z oglasi, saj je funkcija predvajanja tam popolnoma onemogočena. Po drugi strani pa ostaja na voljo pri starejših napravah Chromecast ali televizorjih, ki podpirajo Google Cast, kar ustvarja občutek neenakosti med uporabniki. Posodobitev so aktivirali v obdobju, ko pretočne platforme vse bolj omejujejo načine, na katere uporabniki dostopajo do vsebin, za katere plačujejo. Višanje naročnin, odstranjevanje kupljenih vsebin zaradi pogodbenih sporov ter strožji nadzor nad dostopom povečujejo skrbí glede pravic potrošnikov v digitalnem prostoru. Številni uporabniki opozarjajo, da se s takšnimi spremembami zmanjšuje svoboda uporabe storitev, medtem ko podjetja krepíjo nadzor nad uporabniško izkušnjo.

Povpraševanje po elektriki se bo potrojilo

Po podatkih novega poročila BloombergNEF bo do leta 2035 povpraševanje po električni energiji za podatkovne centre skoraj trikrat tolikšno, kot je danes. Načrtovana gradnja centrov bo zahtevala do 2,7-krat več elektrike kot trenutno, saj tehnologija umetne inteligence povzroča eksponentno rast povpraševanja po računalniški moči in energetske infrastrukturi.

Poročilo navaja, da bodo podatkovni centri do leta 2035 skupaj porabili 106 gigavatov električ-



ne energije, kar je velika rast v primerjavi z današnjimi 40 gigavati. Večina rasti bo povezana z gradnjo novih objektov na podeželskih območjih, kjer je prostora več, saj je primernih lokacij v bližini mestnih središč vse manj. Danes le 10 % podatkovnih centrov presega porabo 50 megavatov, v naslednjem desetletju pa bo povprečen novi center presegel 100 megavatov porabe. Skoraj četrtina novih centrov bo imela moč nad 500 megavati, nekateri pa celo več kot 1 gigavat. Rast je neposredno povezana z eksplozijo uporabe umetne inteligence. BloombergNEF ocenjuje, da bosta učenje in uporaba UI modelov do konca desetletja predstavljala že skoraj 40 % vseh procesorskih zmogljivosti podatkovnih centrov. Stopnja izkoriščenosti bo tako zrasla s sedanjih 59 % na 69 %. Analitiki poudarjajo, da to ni presenetljivo – investicije v podatkovne centre so leta 2025 presegle 580 milijard ameriških dolarjev (preračunanih 537 milijard evrov), kar presega višino svetovnih investicij v iskanje novih zalog nafte.

Nova analiza predstavlja drastičen popravek navzgor v primerjavi z dokumentom, ki ga je BloombergNEF objavil aprila. Od takrat se je število načrtovanih projektov več kot podvojilo, pri čemer so v začetni fazi razvoja predvsem projekti v ZDA, v Virginiji, Pensilvaniji, Ohiju, Illinoisu in New Jerseyju – regijah, ki sodijo pod sistem PJM Interconnection, zadolžen za upravljanje električnega omrežja na vzhodu ZDA. Tudi v Teksasu (sistem ERCOT) pričakujejo občutno rast v povprečju sedem let, imajo novi projekti, ki so napovedani danes, največji vpliv na zadnji del napovedi – za obdobje do leta 2035. Poročilo poudarja, da je prav zato bistveno zagotoviti dolgoročno stabilnost energetskega sistema.

Izzivi za elektroenergetska omrežja
Ob takšnem tempu rasti prihaja do povečanega pritiska na električna omrežja in regulativne organe. Organizacija Monitoring Analytics, neodvisni nadzornik PJM Interconnection, je vložila pritožbo pri ameriški Zvezni komisiji za regulacijo energije (FERC), v kateri opozarja, da bi moralo omrežje dovoliti nove prikllope, ko je zagotovljena zadostna zmogljivost. »PJM ima pristojnost, da odloži prikllop velikih podatkovnih centrov, dokler ni mogoče zagotoviti zanesljive oskrbe,« navaja organizacija.

Nadzorniki opozarjajo tudi, da so podatkovni centri eden ključnih razlogov za visoke cene elektrike v regiji. Po njihovem mnenju je trenutno stanje "nepravilno in nevzdržno", saj upravljavci omrežij niso jasno določili prioritete med industrijsko rastjo in energetske varnostjo.

Poročilo BloombergNEF potrjuje, da digitalna infrastruktura postaja nova energetska industrija. V prihodnjih desetih letih bodo podatkovni centri – gonilna sila umetne inteligence, oblaka in digitalnega gospodarstva – oblikovali globalne energetske trge. Ključno vprašanje pa ostaja, ali bodo omrežja, regulacija in trajnostne rešitve kos tej hitrosti razvoja.

Velika večina poslušalcev ne prepozna UI glasbe



Deezer je skupaj z raziskovalnim podjetjem Ipsos izvedel preizkus, ki je dvignil precej prahu. Po njihovih podatkih kar 97 % ljudi ni znalo razločiti med glasbo, v celoti ustvarjeno z UI, in posnetki pravih izvajalcev. Toda način interpretacije rezultatov kaže, da zgodba ni tako preprosta, kot se sprva zdi.

V raziskavi je 9.000 udeležencev poslušalo tri skladbe in poskušalo prepoznati, ali je katera od njih v celoti ustvarjena z UI. Če posameznik ni pravilno določil vseh treh, so ga uvrstili med tiste, ki razlike ne prepoznajo, kar pomeni, da je

bil tudi rezultat dva od treh označen kot neučinek. Udeležence Deezerjevega preizkusa so rezultati presenetili in pri nekaterih povzročili nelagodje. Polovica vprašanih je menila, da bo UI povzročila porast generične glasbe slabše kakovosti, vendar le 40 % poslušalcev pravi, da bi skladbo, ustvarjeno z UI preskočili, če bi to vedeli vnaprej. Jasno soglasje se pojavi le pri vprašanju transparentnosti, saj si jih 80 % želi jasnega označevanja skladb, ustvarjenih z UI. Deezer tak pristop že uporablja, saj zazna in označi vsebine, ki jih ustvarijo priljubljeni modeli UI, in jih izloči iz algoritmičnih priporočil. Tudi Spotify uvaža ukrepe proti zlorabam, vendar se izogiba splošnemu označevanju ter se raje usmerja v standardiziran sistem kreditov, ki pa temelji na iskrenosti založb in ustvarjalcev.

Obseg nalaganja glasbe, ustvarjene z UI, postaja izjemen. Deezer prejme več kot 50.000 takšnih skladb na dan, kar predstavlja več kot tretjino vse novo dodane glasbe. Kljub temu UI posnetki predstavljajo le 0,5 % vseh pretočnih predvajanj. Raziskovalec Manuel Moussallam poudarja, da UI ne izriva človeške ustvarjalnosti, temveč se bo vanjo postopoma vključila. Umetnica Holly Herndon dodaja, da dostopna orodja ne pomenijo nujno vsebinsko dobrih rezultatov, saj umetniška praksa presega zgolj sposobnost ustvarjanja vsečnih posnetkov.

Runway predstavil model Gen-4.5

Runway trdi, da njegova najnovejša različica modela za pretvorbo besedila v video ustvarja občutno natančnejše in vizualno prepričljivejše prizore kot prejšnja generacija. V objavi na blogu je podjetje zapisalo, da model Gen-4.5 omogoča kinematografske in izjemno realistične rezultate, kar dodatno otežuje razlikovanje med resničnim videom in tistim, ki ga ustvari umetna inteligenca.



V napovedi je Runway poudaril, da Gen-4.5 dosega raven fizične in vizualne natančnosti, kakršne njihovi prejšnji modeli še niso imeli. Novi sistem se bolje drži navodil uporabnika, zato lahko generira podrobne in kompleksne prizore, ne da bi pri tem trpela kakovost videa. Predmeti v posnetkih se premikajo z bolj prepričljivo težo, gibanjem in vztrajnostjo, tekočine pa imajo dinamične lastnosti, ki so bližje resničnim.

Model Gen-4.5 uvajajo postopoma in naj bi ohranil hitrost ter učinkovitost svojega predhodnika. Kljub temu Runway opozarja, da obstajajo omejitve, med drugim težave z obstojnostjo predmetov in vzročnostjo, zaradi česar se lahko zgodi, da se nek učinek pojavi pred dejanjem, ki bi ga moralo povzročiti – vrata se lahko na primer odprejo, še preden nekdo prime kljuko. Runway ni edini, ki pospešeno razvija vizualno prepričljive UI videe. OpenAI je septembra predstavil drugo generacijo svojega modela Sora, ki je prinesla opazne izboljšave na področju simulacije fizikalnih lastnosti. Vodja projekta Bill Peebles je takrat poudaril, da lahko model zdaj natančno ponazarja zahtevne gibe, kot je salto nazaj na deski za surfanje, pri čemer so dinamika tekočin in vzgonske sile realistično izračunane. Poleg natančnejših fizikalnih simulacij Runway izpostavlja tudi boljše obravnavo različnih vizualnih slogov. Model Gen-4.5 naj bi dosledneje ustvarjal fotorealistične, stilizirane in filmsko obdelane posnetke, pri čemer podjetje trdi, da fotorealistične rezultate pogosto ne moremo ločiti od dejanskega video posnetka.

BREZ NJIH NI POSLA

www.Enaa.com



Lenovo

Google in AWS skupaj za bolj zanesljivo infrastrukturo



Google in Amazon Web Services sta napovedala novo partnerstvo, ki bo podjetjem omogočilo hitrejše in enostavnejše povezovanje njihovih oblčnih storitev. Kot je pred tem poročal Reuters, bodo organizacije z novim orodjem lahko v nekaj minutah vzpostavile zasebno povezavo med AWS in Google Cloud, kar pomeni, da bodo spletna podjetja lahko imela dodatno varnostno mrežo v primeru izpada katerekoli infrastrukture. Čeprav orodje promovirata kot način za lažji dostop do več oblčnih ponudnikov hkrati, Google poudarja, da vključuje proaktivni sistem nadzora, ki zazna nepravilnosti in nanje reagira, še preden uporabniki občutijo posledice. Ob tem je vzpostavljen tudi usklajen sistem vzdrževanja, ki je zasnovan tako, da se izogne prekrivanju posegov, ki bi lahko vplivali na razpoložljivost storitev.

V zadnjih mesecih smo lahko čutili posledice večjih izpadov, ki so poudarili ranljivost globalne internetne infrastrukture. Oktobra je AWS doživel obsežen izpad, zaradi katerega so prenehale delovati storitve, kot so Fortnite, Alexa in Snap-

hat. V tednih zatem sta težave utrpela tudi Microsoft Azure in Cloudflare, zato so se pojavila vprašanja o nevarnosti prevelike odvisnosti od zgolj nekaj največjih ponudnikov oblčnih storitev. AWS namerava prihodnje leto vzpostaviti podobno povezavo tudi z Microsoft Azure.

Kot Google navaja v svoji objavi na blogu, so podjetja, ki so se v preteklosti želela povezati z več ponudniki oblčnih storitev, pogosto naletela na dolgotrajne procese, v katere je bilo vključeno ročno konfiguriranje zapletene mrežne opreme in vzpostavljane fizičnih povezav. Takšne integracije so lahko trajale tedne ali mesece. Z novo rešitvijo pa Google in AWS zatrujeta, da bo povezavo med oblakoma mogoče vzpostaviti neposredno prek upravljalnega vmesnika ali API-ja, kar bistveno zmanjša zapletenost in pospeši implementacijo.

Vodja Appleovega razvoja umetne intelligence odhaja



Apple je sporočil, da iz podjetja odhaja dolgotletni vodja razvoja umetne intelligence John Giannandrea. Marsikdo je sicer pričakoval odpuščanja, saj se Apple sooča z očitnimi težavami pri razvoju in zagonu svojih funkcij umetne inte-

ligence (UI), vključno z novo različico pomočnice Siri. Vodenje oddelka prevzema Amar Subramanya, ki bo kot novi podpredsednik za umetno inteligenco odgovoren za razvoj Applovih modelov umetne intelligence, raziskave strojnega učenja in področje varnosti pri UI sistemih. Subramanya je več kot desetletje deloval pri Googleu, nato pa letos poleti vodil ključne programe Microsoftovega oddelka za umetno inteligenco. Apple vanj polaga veliko upov, saj bo moral zagotoviti hitrejši prenos raziskovalnih dosežkov v dejanske izdelke in storitve.

Giannandrea, ki je pred prihodom v Apple vodil Googlov razvoj umetne intelligence in iskalnih tehnologij, se je podjetju pridružil leta 2018 z jasnim ciljem modernizacije Siri, ki je že takrat zastajala za konkurenco. Njegova vloga je postala še pomembnejša v času, ko so drugi tehnološki velikani začeli uvajati generativne UI modele v svoje ključne izdelke.

Marca letos je Apple ponovno predstavil predstavitve nove, bolj osebno prilagojene Siri in ob tem javno priznal, da razvoj napreduje počasneje od pričakovanj. Kasneje je Bloomberg poročal, da je izvršni direktor Tim Cook izgubil zaupanje v sposobnost Giannandree v vodenje ekipe ter zato odgovornost za projekt prenesel na Mika Rockwella, vodjo programa Vision Pro. Giannandrea bo do upokojitve, načrtovane za pomlad 2026, ostal v vlogi svetovalca.

Apple načrtuje, da bo prenovljena različica Siri pripravljena prihodnjo pomlad. Bloomberg navaja, da bo del njenih funkcij poganjala prilagojena različica Googleovega modela Gemini, kar nakazuje pomemben premik v Applovi strategiji, saj podjetje tradicionalno redko uporablja zunanje tehnologije v tako ključnih funkcijah svojih izdelkov. Tim Cook je ob objavi dejal, da je umetna inteligencia že dolgo osrednji del

4K in 8K MULTIMEDIJSKI
PREDVAJALNIKI, Hi-Fi STREAMERJI
in ostale Hi-Fi KOMPONENTE.

Tel: 070 890 096
www.archus-hifi.com



Applove strategije in da se podjetje veseli, da bo Subramanya s svojim obsežnim znanjem okrepil vodstveno ekipo.

Samsung uradno predstavil Galaxy Z TriFold



Samsung je uradno razkril Galaxy Z TriFold, dolgo pričakovano zložljivo napravo, ki prinaša zasnovo z dvema tečajema in se s tem podaja v povsem novo kategorijo mobilnih naprav, s katero je začel Huawei s telefonom Huawei Mate XT. Prodaja se bo najprej začela v Južni Koreji 12. decembra, medtem ko je za ameriški trg napovedana za prvo četrtno leto 2026. O evropskem lansiranju še nimamo informacij. Cena še ni znana, a glede na to, da Samsungov Galaxy Z Fold z enim tečajem vedno stane okoli 2000 € (in več), bo novi Galaxy Z TriFold zagotovo še okoli tisoč evrov dražji.

Osrednji zaslon TriFolda po diagonali meri deset palcev, njegova ločljivost znaša 2160 x 1584 pik, osveževanje pa je prilagodljivo do 120 Hz in se lahko spusti do 1 Hz. Tako velik zaslon omogoča hkratno uporabo treh aplikacij v navpični razporeditvi, naprava pa podpira samostojno uporabo prenovljenega namiznega okolja Samsung DeX brez priklopa na zunanji monitor. Zunanji zaslon je po specifikacijah zelo podoben tistemu na Galaxy Z Fold 7. Gre za 6,5-palčni zaslon z

ločljivostjo 1080p in razmerjem stranic 21 : 9. Ko je naprava popolnoma razprta, je presenetljivo tanka in vizualno deluje precej futuristično. Vsak od treh panelov ima nekoliko različno debelino. Osrednji del je najdebelejši s 4,2 mm in vključuje priključek USB-C. Najtanjši panel meri 3,9 mm in vsebuje tudi fizično rezo za SIM kartico, tretji panel pa je debel štiri milimetre. Oba stranska dela se zložita navznoter čez srednji zaslon, kar je drugačen pristop v primerjavi s Huaweijevim modelom Mate XT, ki se zлага v obliko črke Z in uporablja del notranjega zaslona tudi v zaprtem stanju.

V zloženem stanju je TriFold debel 12,9 mm, kar je približno 4,7 mm več kot klasičen Galaxy S25 Ultra. V primerjavi z Galaxy Z Fold7, ki je v zaprtem stanju debel 8,9 mm, je TriFold občutno masivnejši, vendar ni bistveno debelejši od predhodnega Z Fold 6, ki meri 12,1 mm. Kljub drugačnemu načinu zlaganja je TriFold po velikosti in teži presenetljivo blizu rivalu Huawei Mate XT. Samsungova naprava je v zloženem stanju le za desetinko milimetra debelejša, tehta pa 309 gramov, medtem ko Mate XT tehta 298 gramov.

Hrbtina stran telefona je izdelana iz polimernega materiala, okrepljenega s keramičnim steklenim vlaknom, kar naj bi zagotavljalo visoko odpornost. Samsung je uporabil dva različna tečaja, vsakega z dvojnimi vodilom in titanovo zaščitno konstrukcijo. TriFold ohranja enak standard zaščite (IP48) kot ostali Samsungovi zložljivi modeli, kar pomeni odpornost proti vodi, ne pa tudi popolne zaščite pred prahom.

Kljub kompleksni notranji zasnovi je Samsungu uspelo ohraniti celoten nabor kamer. Na zadnji strani so tri kamere: širokokotni modul z ločljivostjo 200 MP in zaslonko f/1,7, ultrazvočni modul z 12 MP ter telefoto z 10 MP in trikratno optično povečavo. Tako notranji kot zunanji zaslon vključujeta še po eno sprednjo kamero z ločljivostjo 10 MP. Baterija je razdeljena v vse tri panele, skupna kapaciteta pa znaša 5600 mAh. Za zmogljivost skrbi procesor Snapdragon 8 Elite za Galaxy, enak kot v seriji S25, skupaj s 16 GB

pomnilnika. Na žalost se je Samsung odločil nadaljevati novo tradicijo, da ne dodaja podpore za pisalo S Pen, tako kot pri najnovejšem Z Fold7.

Varnostne prakse vodilnih UI podjetij močno zaostajajo



Glede na zadnje poročilo organizacije Future of Life Institute varnostne prakse največjih UI podjetij – med njimi Anthropic, OpenAI, xAI in Meta – močno zaostajajo za globalnimi standardi. Neodvisna skupina strokovnjakov je ugotovila, da se podjetja sicer pospešeno premikajo v smer sistemov superinteligence, a pri tem nimajo celovitih strategij za nadzor takšnih sistemov. Poročilo je bilo objavljeno v času vse večje zaskrbljenosti javnosti glede vpliva umetne inteligence na družbo. Več incidentov, v katerih so UI klepetalniki povezani s primeri samomorov in samopoškodovanja vedenja, je sprožilo razpravo o odgovornosti podjetij. Profesor Max Tegmark z MIT (Massachusetts Institute of Technology), ki je tudi predsednik Future of Life Institute, je dejal: "Kljub nekaterim zadnjim primerom, kjer naj bi umetna inteligenca odigrala vlogo pri tragičnih zgodbah posameznikov, so ameriška UI podjetja še vedno manj regulirana kot restavracije in aktivno lobi- rajo proti obvezujočim varnostnim standardom." Tekma v razvoju umetne inteligence se kljub opozorilom ne upočasnjuje. Velika tehnološka podjetja vlagajo stotine milijard dolarjev v gradnjo in širitev zmogljivosti strojnega učenja. Future of Life Institute, ustanovljen leta 2014 in sprva

MojeDelo.com
UGLEDNI DELODAJALEC 2025

NAGRADNA IGRA
Apple iPhone 17
Apple AirPods 4 slušalke
Samsung Galaxy Watch7
JBL Flip 7

SODELUJ NA: raziskava.si

Delovna mesta za vas.



.NET Developer
Ljubljana



Inženir za kibernetsko varnost
(Cybersecurity)
Ljubljana



Strokovni sodelavec za področje
varnostnih IT-rešitev
Ljubljana



Strokovni sodelavec
VII/2 (I)
Ljubljana



Testni inženir
vgrajenih sistemov
Kranj



Strokovnjak za AI
Solkan

podprt s strani Elona Muska, je neprofitna organizacija, ki opozarja na tveganja, povezana z naprednimi sistemi umetne inteligence.

Že oktobra so znanstveniki Geoffrey Hinton, Yoshua Bengio in drugi pozvali k moratoriju na razvoj superinteligentne UI, dokler ne bo zagotovljeno, da javnost razume tveganja in da lahko znanost vzpostavi varne mehanizme nadzora. Na poročilo so se podjetja odzvala z mešanimi reakcijami. xAI je na primer objavil avtomatiziran odgovor z besedami "Legacy media lies" (laži tradicionalnih medijev), medtem ko se Anthropic, OpenAI, Google DeepMind, Meta, Z.ai, DeepSeek in Alibaba Cloud na poročilo niso odzvali. Poročilo Future of Life Institute je tako še en opomnik, da lahko tehnološki napredek brez ustrezne varnosti in nadzora predstavlja resno grožnjo. Čeprav podjetja tekmujejo v razvoju vse zmogljivejših modelov, ostaja ključno vprašanje, ali bo varnost umetne inteligence dosegla enako raven pozornosti kot inovacije, ki jih prinaša.

Android uvaja nov indikator za nujne klice

Uporabniki Androida bodo kmalu lahko označili svoje klice kot nujne, tako da se bo prejemniku



na zaslonu ob dohodnem klicu prikazal indikator »nujno«. Poleg tega pa bo oznaka vidna tudi v zgodovini klicev. Gre za novo funkcijo Call Reason v beta različici Googleove aplikacije Phone, ki pa bo delovala le med stiki, ki so shranjeni v imeniku, in samo v primeru, ko bosta oba uporabnika na svojih telefonih uporabljala Googleve privzete klicne aplikacije.

Funkcija je zasnovana za situacije, ko nekdo pogosto preusmeri klic na odzivnik ali ko prijatelj preprosto ne dvigne telefona, čeprav gre za nekaj nujnega. Z oznako lahko torej klicatelj že ob zvonjenju nakaže, da gre za nekaj pomembnega, ne da bi moral prej poslati sporočilo ali to razlagati kasneje. To lahko olajša komunikacijo v trenutkih, ko je pomembno, da prejemnik ve, da klic ni naključen ali nepomemben.

Najprej bo funkcija Call Reason omogočala le označevanje klicev kot nujnih, vendar bi bila dobrodošla razširitev funkcije, denimo možnost

dodajanja kratkega pojasnila ali personalizirane opombe, ki bi prejemniku bolj natančno povedala, zakaj kličete. Ker se oznaka prikaže tudi v zgodovini klicev, bi to lahko služilo kot uporaben opomnik, da se je treba na določen klic odzvati. Call Reason je na voljo kot beta funkcija, zato se bo dostopnost razlikovala glede na proizvajalca telefona. Uporabniki lahko že zdaj preverijo, ali je posodobitev na voljo, in sicer tako, da v trgovini Google Play kliknejo na svoj profil, odprejo zavihek Upravljanje aplikacij in naprave (Manage apps & devices) in izberejo možnost preverjanja posodobitev. Prav tako lahko v nastavitvah telefona preverijo, ali je Phone by Google nastavljena kot privzeta aplikacija za klice.

Meta razmišlja o znižanju proračuna za metavesolje

Meta bi lahko v prihodnjem letu tudi za do 30 % zmanjšala proračun za projekte, povezane z metavesoljem, poroča Bloomberg. Odločitev še ni dokončna, vendar bi morebitni rezi neposredno prizadeli oddelek, ki razvija očala Meta Quest za navidezno resničnost, ter platformo Horizon Worlds, ki je bila nekoč osrednji del metine vizije

digifot.

darila

za vse, ki jih imate radi

Vesele praznike

Digifot d.o.o., Industrijska ulica 2b, 9220 Lendava, Slovenija



digitalnih svetov. Podjetje, ki se je iz Facebooka preimenovalo prav zato, da bi svoje poslanstvo povežalo z metavesoljem, je v zadnjih letih v ta segment vložilo več milijard dolarjev. Toda izvršni direktor Mark Zuckerberg je v zadnjem obdobju preusmeril svojo pozornost drugam – k razvoju napredne superinteligence, kjer se Meta poskuša postaviti ob bok največjim akterjem umetne inteligence. V ta namen podjetje intenzivno zaposluje strokovnjake, med drugim nekdanjega vodilnega oblikovalca uporabniških vmesnikov pri Applu Alana Dyea, ki naj bi vodil razvoj integracije strojne opreme, programske opreme in umetne inteligence v prihodnjih Metinih napravah.

Bloomberg navaja, da je Zuckerberg v okviru letnega načrtovanja proračuna vodilnim naročil, naj poiščejo prihranke v višini približno 10 % vseh izdatkov. Za oddelek, ki skrbi za metavesolje in deluje pod okriljem Reality Labs, pa naj bi zahteval še strožje varčevanje, saj Meta ni dočakala konkurence in rasti ekosistema, na katerega je stavila ob preusmeritvi v ta segment. Del prihrankov bi lahko pomenil tudi odpuščanja, ki bi se po poročanju Bloomberga lahko začela že januarja. V izjavi za The New York Times je predstavnica Meta Nissa Anklesaria povedala, da znotraj Reality Labs reorganizirajo vlaganja in jih delno preusmerjajo iz metavesolja v razvoj pametnih očal ter nosljivih naprav, kjer trenutno vidijo večji napredek. Pri tem je poudarila, da večjih sprememb za zdaj ne načrtujejo.

Reality Labs je od začetka leta 2021 ustvaril že več kot 70 milijard dolarjev izgube. Tudi zadnje

Metine finančne objave jasno kažejo, da oddelek vztrajno ustvarja stroške, medtem ko prihodki zaostajajo za pričakovanji. Meta je zato zdaj pred strateškim vprašanjem. Ali vztrajati pri viziji metavesolja ali preusmeriti večino svojih virov na področje, ki trenutno poganja celotno tehnološko industrijo – umetno inteligenco.

Nvidia ponovno uvaja podporo za PhysX

Nvidia je letos predstavila grafične kartice serije RTX 50, vendar brez podpore za PhysX, tehnologijo, ki je nekoč veljala za enega najbolj prepoznavnih vizualnih dodatkov v igrah, saj je omogočala realistično razbijanje stekla, gibanje tekočin, dimne efekte in druge fizikalno simulirane elemente. Zdaj je podjetje svojo odločitev delno spremenilo in ponovno uvaja podporo tudi za najnovejšo grafično procesorje, pri čemer se najprej osredotoča na najbolj igrane igre, kot so Borderlands 2, Mirror's Edge in Batman: Arkham



City. Nvidia je sporočila, da se je za spremembo odločila zaradi jasnih povratnih informacij skupnosti. Z novim gonilnikom dodajajo prilagojeno podporo za igre, ki PhysX uporabljajo najintenzivneje, s čimer bodo kartice RTX 50 končno dosegale enako pospeševanje učinkov, kot je veljalo pri starejših generacijah GeForce.

Razlog, da PhysX ob izidu sploh ni bil podprt, je bil tehničen. Serija RTX 50 je opustila podporo

za 32-bitni CUDA, kar je pomenilo, da igre, zasnovane na starejših implementacijah PhysX-a, niso več mogle izkoristiti grafične pospešitve. Ker je v teh primerih izvajanje učinkov prešlo na procesor, je prikaz nekaterih iger, kot je Borderlands 2, padel celo pod 60 sličic na sekundo, kar je močno vplivalo na igralno izkušnjo.

Nvidia je zato pripravila prilagojeno podporo za igre, v katerih je uporaba PhysX-a najbolj razširjena. Med njimi so Alice: Madness Returns, Assassin's Creed IV: Black Flag, Batman: Arkham City, Batman: Arkham Origins, Borderlands 2, Mafia II, Metro 2033, Metro: Last Light in Mirror's Edge. Podpore za Batman: Arkham Asylum naj bi dodali v prvi polovici leta 2026, za ostale igre pa podrobnosti za zdaj niso znane. Čeprav je bil PhysX vedno prisoten le v omejenem številu iger, so igralci na forumih, kot je Resetera, izpostavili več kot štirideset iger, ki jih je pomanjkanje podpore v seriji RTX 50 prizadelo. Glede na trenutne informacije ni verjetno, da bi Nvidia zagotovila podporo za vse.

Evropska unija preiskuje WhatsApp

Evropska unija je začela uradno protimonopolno preiskavo proti Meti zaradi domnevnega omejevanja konkurence na področju umetne inteligence v aplikaciji WhatsApp. Evropska komisija želi s postopkom preprečiti »morebitno nepopravljivo škodo za konkurenco na trgu UI,« potem ko je Meta oktobra napovedala spremembe pogojev uporabe za podjetja, ki uporabljajo WhatsApp. Te spremembe prepovedujejo distribucijo zunanjih UI klepetalnikov prek WhatsAppovega API-ja.

Evropska komisija opozarja, da bi nova politika lahko onemogočila konkurenčnim ponudnikom UI dostop do njihovih lastnih uporabnikov, medtem ko bi Metina storitev Meta AI ostala nemoteno dostopna. Po oceni Bruslja bi to lahko



PRIDOBITE POTRDILO

POSTANITE
NADZORNIK!

22., 26. in 27. 1. 2026

→ www.postaninadzornik.si



PLANETGV
Izobraževalni poslovni dogodki

neupravičeno okrepilo položaj Mete na platformi, kjer že ima prevladujoč tržni delež. Spremenjeni pogoji so 15. oktobra začeli veljati za vse nove ponudnike UI, ki še niso prisotni na WhatsAppu. Za obstoječe ponudnike pa bo nova omejitev začela veljati 15. januarja 2026. Na te spremembe sta se že odzvala OpenAI in Microsoft, ki sta napovedala umik storitev ChatGPT in Copilot iz platforme, saj bi jima novi pogoji onemogočili enakovredno delovanje.

Preiskava se bo osredotočila na vprašanje, ali je Meta zlorabila svoj prevladujoči položaj v nasprotju s pravili EU, ki prepovedujejo omejevanje trga na način, ki otežuje delovanje konkurentom. Rokov za preiskavo ni, vendar bo imela morebitna ugotovitev kršitve resne posledice. Meta bi lahko prejela denarno kazen v višini do 10 % svojega celotnega letnega prihodka, kar bi glede na rezultate podjetja za leto 2024 pomenilo približno 16,45 milijarde dolarjev. Evropska komisarka za konkurenco Teresa Ribera je ob napovedi preiskave poudarila, da je trg umetne inteligence v trenutku izjemne rasti in da je ključno, da imajo evropski državljani ter podjetja od tega razvoja tudi dejanske koristi. Ob tem je dodala, da mora EU pravočasno ukrepati, da vodilna tehnološka podjetja ne bi izrinila inovativnih tekmecev ter s tem omejila razvoj preverjeno konkurenčnega okolja.

Crucial se umika s potrošniškega trga za RAM in SSD



Micron je uradno potrdil, da ukinja blagovno znamko Crucial, ki je bila več kot desetletje sinonim za cenovno dostopne potrošniške SSD-je in RAM-e. Novico je prvi izpostavil VideoCardz, podjetje pa je odločitev potrdilo z obrazložitvijo, da postopno opuščanje poslovanja, usmerjenega v posamezne kupce, omogoča »boljšo podporo ključnim partnerjem v hitreje rastočih segmentih«. Ti segmenti so po Micronovih besedah tisti, ki jih poganja umetna inteligenca. Zaprtje Cruciala je občuten udarec za skupnost računalniških navdušencev in domačih sestavljalcev PC-jev. Ti so že zdaj pod pritiskom zaradi rastočih cen pomnilnika, ki jih poganja eksplozivno povpraševanje podjetij z UI infrastrukturo. Eden vidnejših primerov je OpenAI, ki je s SK

hynixom in Samsungom sklenil dogovor o mesečni dobavi do 900.000 DRAM modulov za projekt Stargate. Z ukinitvijo Cruciala bo na trgu ena blagovna znamka manj, kar bo po mnenju analitikov še dodatno zmanjšalo ponudbo pomnilnika za potrošniške računalnike. Pomanjkanje RAM-a in NAND-a že pritiska na cene pri proizvajalcih, kot so CyberPowerPC, Framework in Raspberry Pi, pa tudi HP je že nakazal možnost podražitev svojih naprav ali pa prehod na modele z manj pomnilnika.

Micron bo kljub zaustavitvi razvoja do konca februarja 2026 še naprej dobavljala obstoječe izdelke Crucial, hkrati pa bo zagotavljala podporo in uveljavljanje garancij.

Linux dosegel nov rekord na Steamu

Uporabniki operacijskega sistema Linux so oktobra prvič presegli 3-% delež uporabnikov Steamu. Novembrska anketa Steam Hardware & Software pa je pokazala, da se rast še ni ustavila. Uporabniki Linuxa so v preteklem mesecu predstavljali že 3,2 % vseh uporabnikov platforme, kar sicer ostaja drobiž v primerjavi z 94,79 % uporabnikov Windowsa, vendar gre za nov re-

Spletna Lekarna Ljubljana

- Strokovno in zanesljivo, 24 ur na dan, vse dni v tednu.
- Posebne spletne akcije.
- Brezplačna navadna dostava vsak prvi torek v mesecu.
- Posvet z magistrom farmacije na daljavo.

POSKRBI ZA
DOBRO POČUTJE,
POSKRBI ZASE.



www.lekarnaljubljana.si 



kord za Linux gaming. Največ zaslug za to ima Valvova lastna distribucija. SteamOS Holo je med uporabniki Linuxa na Steamu daleč najpogostejši sistem, saj ga uporablja 26,4 odstotka vseh, ki igrajo na odprtokodnem operacijskem sistemu. Za njim sledijo Arch Linux, Linux Mint, CachyOS, Bazzite in Ubuntu, vsak s približno 5- do 10-% deležem. Opazen skok je ta mesec dosegel predvsem Bazzite, ki je distribucija, zasnovana za igranje iger, ki jo pogosto priporočajo kot najboljšo alternativo SteamOS-u za tiste, ki sestavljajo lastne gaming računalnike. Podobno rast beležita tudi Debian ter Flatpak različica Steama, ki je v anketi prikazana ločeno.

Težko je z gotovostjo trditi, kaj je spodbudilo dvomesečno rast uporabe Linuxa na Steamu, vendar se ta časovno ujema z iztekom življenjske dobe Windowsa 10, in sicer 14. oktobra 2025. Večina uporabnikov se je preselila na Windows 11, a očitno je del ljubiteljev iger izkoristil priložnost za prehod na Linux. Pri tem jim gre v prid dejstvo, da se je izkušnja igranja na Linuxu v zadnjih letih močno izboljšala – predvsem zaradi uspeha Steam Decka, ki temelji na Linuxu, ter Valveve kompatibilnostne plasti Proton. Ta je močno razširila nabor iger, ki na Linuxu delujejo brez težav.

Rusija zaradi domnevne propagande prepovedala Roblox

Roblox je v Rusiji od decembra 2025 v celoti prepovedan, potem ko je državna nadzorna agen-

cija Roskomnadzor ocenila, da platforma omogoča širjenje propagande, vključno s spodbujanjem terorističnih dejavnosti in podpiranjem gibanj LGBTQIA+. Prepoved naj bi ruskim uporabnikom (več kot 2 milijona) popolnoma onemogočila dostop do igre.

Roblox je že omejen ali prepovedan v Indoneziji, Jordaniji, Savdski Arabiji, Grčiji, Gvatemali, ZAE, Severni Koreji in na Kitajskem.

Po poročanju agencije TASS naj bi Roskomnadzor prepoved uvedel zaradi »distribucije materialov, ki vsebujejo propagando in opravičevanje ekstremističnih ter terorističnih dejanj«. Med domnevnimi kršitvami so navedli spodbujanje nezakonitih spolnih dejanj, spolno nadlegova-



nje mladoletnikov, širjenje intimnih slik, promocijo iger na srečo, pozive k nasilju in omenjanje vsebin, povezanih z LGBT skupnostjo. Znotraj platforme ni bila izpostavljena nobena posamezna igra, pri čemer je agencija namignila, da so problematične tudi funkcije klepeta in drugi načini komunikacije med igralci.

Prepoved je del širšega vala omejevanja zahodnih platform v Rusiji. Meta je bila leta 2022 razglašena za ekstremistično organizacijo, kar je privedlo do blokade Facebooka in Instagrama, YouTube je bil prepovedan leta 2024, kmalu zatem pa tudi Discord. Številne tuje platforme, vse od družbenih omrežij do klepetalnih storitev, so bile odstranjene kot del strategije informacijskega nadzora, ki se je okrepila po ruskem vojaškem posredovanju v Ukrajini. Medtem ko je državna prepoved Robloxa ena najodmevnejših v za-

dnjem obdobju, so nekatere globalne založbe same uvedle omejitve glede Rusije in Belorusije. EA je iz svojih e-športnih programov izključil igralce iz obeh držav in ustavil prodajo iger, kot sta FIFA in Apex Legends. K podobnim ukrepom so pristopila tudi podjetja Nintendo, Sony, Microsoft, Ubisoft, Activision Blizzard, CD Projekt Red, Bloober Team in Take-Two. Roblox pa se hkrati sooča še z lastnimi težavami. Podjetje je tarča več tožb v ZDA, ki mu očitajo nezadostno zaščito mladoletnih uporabnikov in izpostavljanje otrok neprimernim ali zlorabam naklonjenim vsebinam. Tožbe so vložile posamezne zvezne države, med njimi Louisiana, Kentucky in Teksas. Platforma je sicer uvedla dodatne varnostne ukrepe, kot so preverjanje starosti na podlagi osebnih dokumentov, omejitev klepeta za najmlajše uporabnike ter razširjene starševske nadzorne funkcije, vendar kritike ne potihnejo.

Koliko učiteljev v Evropi si pomaga z UI?

Nekateri učitelji k umetni inteligenci pristopajo previdno, drugi pa jo že vključujejo v vsakodnevno delo. Po podatkih raziskave OECD umetno inteligenco v EU trenutno uporablja v povprečju 32 % učiteljev. Orodja, kot je ChatGPT, učitelji najpogosteje uporabljajo pri pripravi učnih načrtov, preverjanju vsebin ali ustvarjanju učnih gradiv. Največ učiteljev UI uporablja v Albaniji (52 %), sledijo Malta, Češka in Romunija (46 %) ter Poljska (45 %). Nadpovprečna uporaba je prisotna tudi v Kosovu, Severni Makedoniji, na Norveškem in v flamski regiji Belgije. Na drugi strani so države, kjer je uporaba precej nižja, kot so Bolgarija (22 %), Madžarska (23 %), Italija (25 %), Finska (27 %) in Slovaška (29 %). Strokovnjaki opozarjajo, da je stopnja uporabe močno povezana s politiko posameznih držav, digitalno infrastrukturo in usposabljanjem učiteljev. Predstavnik Unesca je izpostavil, da so nekatere države hitro sprejele nacio-

REVija ZA ELEKTRONIKO, AVTOMATIKO, RAČUNALNIŠTVO IN TELEKOMUNIKACIJE

svet ELEKTRONIKE

TEMATIKE

- ◆ Arduino
- ◆ Home Assistant
- ◆ Zabavna elektronika

VERZAG TRAJNOŠT

Kadrovska šola

Praktični primeri, izkušnje in iskanje optimalnih rešitev za najpogostejše težave delodajalcev.

17., 18., 22. in 23. december 2025
(preko ZOOM)

WWW.CENTERZAIZOBRAZEVANJE.SI

nalne strategije za uporabo umetne inteligence v izobraževanju, medtem ko so druge ubrale bolj previdno pot, zlasti pri generativni UI in mlajših učencih. Tudi OECD ugotavlja, da je povezava med količino usposabljanja o UI in njeno uporabo zelo močna. V državah, v katerih so učitelji deležni več praktične podpore in usposabljanja, je tudi stopnja uporabe večja. Francija je tako letos začela uvajati celovit nacionalni program usposabljanja učiteljev za uporabo umetne inteligence, kar bo verjetno pospešilo njen razvoj na tem področju. Med učitelji, ki UI že uporabljajo, jo v povprečju 65 % uporablja za raziskovanje in povzemanje vsebin, 64 % za pripravo učnih načrtov in dejavnosti, 49 % pa za pomoč učencem pri vajah v simulacijah. Manj pogosto jo uporabljajo za ocenjevanje, analizo rezultatov ali komunikacijo s starši. To kaže, da je UI za zdaj predvsem orodje za pripravo, ne pa za neposredno delo z učenci.

Strokovnjaki se strinjajo, da bo uporaba umetne inteligence v izobraževanju v prihodnjih letih še rasla, a opozarjajo na potrebo po odgovorni in etični rabi. Po mnenju Unesca mora UI dopolnjevati učitelje in jih ne nadomeščati, njena uporaba pa mora spoštovati etične standarde in varovati zasebnost učencev.

Predstavniki European Schoolnet so ob tem opozorili na tveganje deprofesionalizacije učiteljskega poklica, če bo pomanjkanje kadra vodilo k preveliki avtomatizaciji poučevanja. Kljub temu pa večina strokovnjakov verjame, da bo UI postala nepogrešljivo orodje, ki bo učiteljem omogočilo več časa za kakovostno delo z učenci in razvoj ustvarjalnega ter kritičnega mišljenja.

Proton kot šifrirana alternativa za Excel in Google Sheets

Proton je svojo zbirko produktivnostnih orodij s poudarkom na zasebnosti razširil z novim urejevalnikom preglednic Proton Sheets, s katerim želi prepričati uporabnike, ki se zanašajo na preglednice Google in Microsofta. Proton Sheets prinaša sprotno sodelovanje ter popolno šifriranje zasebnih podatkov, kar pomeni, da do vsebin ne more dostopati nihče drug kot uporabnik sam. Tudi podjetje nima dostopa do vaše vsebine. Za uporabo je potreben račun Proton Drive, ki vključuje tudi brezplačen paket s 5 GB prostora. Urejevalnik Proton Sheets je dostopen prek spletnih brskalnikov in v aplikaciji Proton Drive, pri čemer podjetje poudarja, da je dostop varen na katerikoli napravi. Orodje je zasnovano kot del širšega ekosistema, ki združuje zasebno

shrambo, e-pošto, koledar in urejevalnike dokumentov. Vmesnik močno spominja na Excel ali Google Sheets – od bele mreže celic do lokacije orodnih vrstic in splošnega razporeda funkcij. Po besedah Ananta Vijaya, vodje razvoja pri Proton Drive, je takšna zasnova namerna, saj želi Proton uporabnikom ponuditi okolje, ki je takoj domače, ne glede na to, kateri program so uporabljali prej. Sheets podpira najpogostejše uporabljene formule in uvoz podatkov iz CSV in XLS datotek, kar olajša prehod z drugih platform. Proton Sheets je naslednji korak po lansiranju urejevalnika besedil Proton Docs julija 2024, ki se prav tako opira na preizkušene rešitve svojih tekmecev. Izbrali so pravi trenutek za lansiranje novega orodja, saj imajo uporabniki ravno zdaj največ pomislekov glede zasebnosti podatkov, predvsem zaradi treniranja modelov umetne inteligence. Google je v svoj program Sheets letošnjo pomlad integriral pomočnika Gemini, kar je sprožilo precej razprav med uporabniki, ki jih skrbi zasebnost. Vijay je ob predstavitvi poudaril, da bi moral imeti uporabnik možnost uporabljati osnovna digitalna orodja brez izpostavljanja osebnih podatkov. Po njegovih besedah Proton zdaj ponuja popolnoma zaščiten delovni prostor, od e-pošte in koledarja do dokumentov in preglednic, kjer ni nadzora, sledenja ali izkoriščanja podatkov.

**Prihrani
tako!**

Še naprej raziskuj ■ ■ ■

Z 8 ohišje



**Prihrani
tako!**
300 €

3.999 €
3.699 €

Z 7II ohišje



**Prihrani
tako!**
300 €

2.499 €
2.199 €

Z f ohišje



**Prihrani
tako!**
300 €

2.249 €
1.949 €

Z 6III ohišje



**Prihrani
tako!**
300 €

2.499 €
2.199 €

Z 6II ohišje



**Prihrani
tako!**
300 €

1.799 €
1.499 €

Z 6II
+ Z 24-50 f/4-6,3



**Prihrani
tako!**
400 €

1.999 €
1.599 €

Z 5II
+ Z 28-75 f/2.8



**Prihrani
tako!**
200 €

2.579 €
2.379 €

Z 50II
+ Z-DX 18-140VR



**Prihrani
tako!**
100 €

1.329 €
1.229 €

NIKKOR Z
28-400mm
f/4-8 VR



**Prihrani
tako!**
100 €

1.499 €
1.399 €

NIKKOR Z
24-70f
f/2.8 S II



**Prihrani
tako!**
200 €

2.899 €
2.699 €

NIKKOR Z
24-70f
f/2.8 S



**Prihrani
tako!**
500 €

2.299 €
1.799 €

NIKKOR Z
70-200mm
f/2.8 S



**Prihrani
tako!**
400 €

2.649 €
2.249 €

DILEMA PRED NAKUPOM?

OBIŠČI NAS V TRGOVINI FOTO GRAD, PREIZKUSI NIKON FOTOGRAFSKO OPREMO IN ODLOČITEV BO JASNA.

Foto Grad



FOTO GRAD, Miklošičeva 36, Ljubljana
www.fotograd.si | info@fotograd.com
Tel.: 01 439-29-00, 05 996-42-26, 041 624-533
Akcija traja od 31. 10. 2025 do 26. 1. 2025

Keep inspiring



Viture: ambiciozen rival Metinim očalom Ray-Ban?

META BI LAHKO ZELO KMALU DOBILA MOČNEGA RIVALA NA PODROČJU PAMETNIH OČAL Z RAZŠIRJENO RESNIČNOSTJO (XR).

Podjetje, o katerem doslej skoraj nismo slišali, Vonderful Inc., se pripravlja na predstavitev svojih prvih pametnih očal z vgrajenimi funkcijami UI na sejmu CES januarja 2026. Na to namiguje predčasno objavljena spletna stran ter nedavna vložitev vloge pri ameriškem regulatorju FCC. Pod blagovno znamko Vonder podjetje obljublja »najnaprednejša pametna očala, ki so bila kadarkoli ustvarjena«. Omogočala bodo kombinacijo razširjene resničnosti ter »informacij in pomoči v realnem času, ki jih poganja napredna umetna inteligenca«. To je velika obljuba, še posebej zdaj, ko je Meta predstavila svoja očala Ray-Ban Display (za 799 ameriških dolarjev), ki so trenutno najzrelejši model pametnih očal z vgrajenim zaslonom. A Vonderful pri projektu očitno ni na začetku. Zdi se, da je Vonder prikrita pobuda podjetja Viture, AR zagonskega podjetja, ki razvija očala že od leta 2021. To razkriva dokumentacija FCC, ki jo je oddal zaposleni pri podjetju Viture, naveden kot »vodja projekta« za Vonder. Poleg tega Vonderjeva spletna stran, ki vsebuje odštevalnik, ki nakazuje lansiranje v začetku leta 2026, gostuje kar na Viturejevih strežnikih. Prav tako je blagovno znamko Vonder registriralo podjetje Eden Future HK Limited, ki so ga kitajski mediji že identificirali kot lastnika Viture.

VITURE IZDELUJE TUDI VIZIRSKA OČALA

Viture sodi med podjetja s kitajskimi koreninami, ki izdelujejo t. i. vizirska očala – stekelca, ki se prek kabla povežejo z vašim telefonom ali računalnikom in prikazujejo vsebino iz teh naprav, dopolnjeno z AR prekrivnim sistemom. Takšna očala običajno uporabljajo t. i. optiko »birdbath« oziroma sistem zrcal, ki projicira sliko pred oči



uporabnika. Ta pristop je razmeroma okoren in se težko kosa z naprednejšimi »waveguide« zasloni, ki jih najdemo v Metinih očalih Ray-Ban. Gre za solidno rešitev, če želiš sekundarni zaslon za telefon, prenosnik ali celo prenosno igralno konzolo, ni pa namenjena uporabi med hojo po ulici z višjim kablom ob strani. Ker takšna očala nimajo lastnih računskih zmogljivosti, je njihova funkcionalnost UI omejena na zmogljivosti telefona, na katerega so priključena. Viture je prvo tovrstno napravo predstavil leta 2022, letos poleti pa ponudbo razširil z več novimi modeli. Poleg očal prodajajo tudi napravo za okoli vratu, ki vsebuje lasten procesor in omogoča uporabo očal brez telefona, hkrati pa ponuja zaznavanje gest s pomočjo integriranih kamer.

SPECIFIKACIJE NOVOSTI ŠE NISO ZNANE

Specifikacije prihajajočih očal Vonder še niso znane, saj je dokumentacija FCC v veliki meri zakrita. A vir, seznanjen s projektom, nakazuje, da bi se lahko znebili »birdbath« optike in prešli na naprednejšo zaslonko tehnologijo. Zgostovo pa je, da očala uporabljajo Bluetooth, kar nakazuje na samostojno napravo brez fizične povezave s telefonom. Manjkajoč Wi-Fi pa nakazuje odsotnost kamere, saj Bluetooth ni do-

volj hiter za prenos videa. Vir je dodal, da bi lahko kamero dodali v poznejši različici. Viture ni edini AR izdelovalec, ki skuša preiti iz kabelskih očal na bolj samostojne naprave. Podjetje Rokid je nedavno uspešno zaključilo Kickstarter kampanjo za lastna pametna očala z monokromatskim zaslonom v obeh lečah. Poleg tega so predstavili tudi očala brez zaslona, ki nekako posnemajo priljubljena Metina Ray-Ban pametna očala. Podjetje RayNeo (TCL) pa je že leta 2024 lansiralo prva samostojna AR očala, ki so bila hitro razprodana.

Ta segment je še zelo mlad in morda se zdi, da ima Meta neulovljivo prednost, ker lahko v razvoj nameni skorajda neomejeno količino sredstev, ampak konkurenca se ne predaja. Ti manjši akterji se lahko kadarkoli povežejo z večjimi razvijalci in hitro nadoknadijo zaostanek. Podjetje Xreal, najbližji rival podjetju Viture, je pred kratkim za razvoj prvih očal s sistemom Android XR sklenilo partnerstvo z Googleom.

Viture ima v primerjavi z ostalimi enega asa v rokavu. Že zdaj sodeluje z ameriškim trgovskim velikanom Best Buy in njihova očala so na voljo v več kot 200 trgovinah. Hkrati so že zbrali 100 milijonov dolarjev za širitev maloprodaje in za razvoj naslednje generacije AR očal.

VIZIR BREWERY

Okusi, ki navdušujejo

Odkrij svojega!

KAKŠEN TEKMEC SO METINA RAY BAN OČALA?

Ray-Ban očala so nekaj, kar konkurenca še vedno težko reproducira: elegantna, dejansko nosljiva oblika, vgrajeni »waveguide« zasloni, stabilna integracija s platformo Meta UI ter strojno-programrska zrelost, ki je rezultat več kot desetletnega vlaganja. Za razliko od vizirskih očal, ki so običajno težka, uporabljajo kabel in so namenjena bolj stacionarni uporabi, so Ray-Ban dejansko očala za vsak dan, ne namdestek za monitor.

KAJ SPLOH IMAJO RAY BAN OČALA, DA SO POSTALA TAKO PRILJUBLJENA?

V desno stekelce je vgrajen barvni zaslon ločljivosti 600 × 600 pik s približno 20-stopinjskim vidnim kotom, ki lahko deluje pri osveževanju do 90 Hz, hkrati pa doseže svetilnost okoli 5.000 nitov. Očala uporabljajo 12-megapikselno ultraširokokotno kamero, ki omogoča fotografije v ločljivosti 3024 × 4032 pik ter video v ločljivosti 1440 × 1920 pik pri 30 slikah na sekundo.

Za zajem zvoka skrbi niz šestih mikrofонов in odprtih zvočnikov, kar omogoča naravno zaznavanje okolice in kakovosten zajem govora. Očala podpirajo povezave Wi-Fi 6 in Bluetooth 5.3, tehtajo približno 69 gramov in imajo 32 GB notranjega pomnilnika, kar zadostuje za shranjevanje velikega števila fotografij in krajših videoposnetkov.



Avtonomija pri zmerni uporabi doseže do šest ur, polnilna škatla pa omogoča več dodatnih ciklov polnjenja, skupaj od približno 24 do 30 dodatnih ur uporabe. Očala so zasnovana v klasičnem Ray-Banovem slogu Wayfarer, podpirajo vgradnjo dioptrijskih leč in imajo zaščito pred vodo po standardu IPX4.

Meta ima še eno prednost, ekosistem. Njihova očala so integrirana z Messengerjem, WhatsAppom, Facebookom, Reelsi ter že zdaj ponujajo prepoznavanje objektov, napredne kamere in prvovrstno podporo za vsebine.

VONDER BO MORAL DOKAZATI, DA NI LE ŠE EN KOS AR STROJNE OPREME

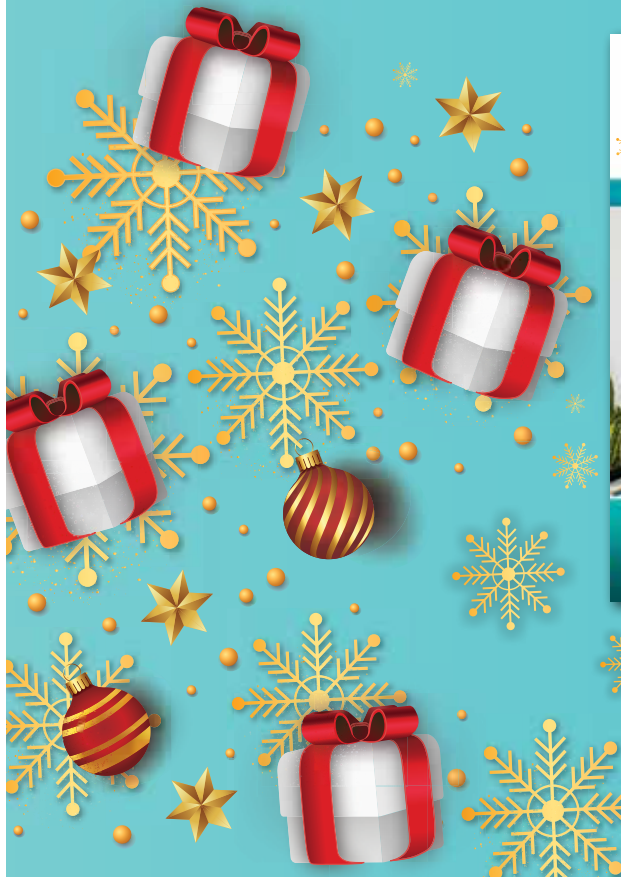
Tudi Vonder ne začneja od začetka. Podjetje že ima izkušnje z izdelavo očal, kar jim je prihranilo več let raziskav. Tudi že omenjena maloprodajna prisotnost bo pomagala, da bodo nova očala ob lansiranju lahko takoj dostopna širši javnosti.

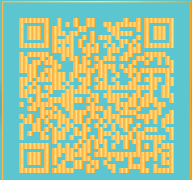
Nujno pa morajo storiti nekaj pomembnih sprememb. Če želijo postati resen tekmelec Meti, morajo preiti na »waveguide« ali sorodne tehnologije. Birdbath optika je pretežka, pregroba in vizualno preveč očitna za množični trg.

Trg se hitro premika k očalom, ki delujejo brez kablov in z lastno računsko močjo. Čeprav Vonder to očitno načrtuje, bo treba dokazati, da zmogljivost, avtonomija in ergonomija dosegajo standarde, ki so jih uporabniki zdaj spoznali pri Meti. Pametna očala so občutljiva kategorija: kamera, mikrofoni, zajem podatkov, vpodljivost v javnosti. Meta je to že začela reševati z vidnimi indikatorji, omejitvami in transparentnostjo. Vonder bo moral pokazati enako ali več.

Ray-Ban očala so zagotovo dražja, a blagovna znamka je močna, distribuirana po celem svetu, z modnim kapitalom, ki ga zagonska podjetja nimajo. Vonder bo moral imeti agresivno ceno ali izjemno močne funkcije, da bo pritegnil pozornost.

Strojna oprema je le polovica zgodbe. Uporabniki pričakujejo takojšnje integracije, aplikacije, podporo za glasovne pomočnike, navigacijo, kontekstualne informacije in zanesljivo zasebnost. Vonder zaenkrat ne razkriva, kakšno programsko opremo bodo imela očala in verjame, da se zavedajo, kako pomembno je, da je že na začetku ta optimizirana za uporabo.



Podarite naročnino

Naročite lahko na: narocnine@stromboli.si **01 620 88 00**

Prihaja val lažnih diskov. Kako lahko preverite svoj SSD?

GLEDE NA TO, DA S POLNO PARO DRVIMO V ŠE ENO KRIZO, V KATERI BODO RAM-I IN SSD-JI (IN OSTALE KOMPONENTE, KI UPORABLJAJO POMNILNIK) LOVILI CENO ZLATIH PALIC, SE BODO PREBUDILI TUDI NEPRIDIPRAVI, KI BODO ŽELELI POLOŽAJ IZKORISTITI V SVOJ PRID.

Facebook Marketplace, Amazon, eBay, Bolha ... Povsod najdeš prodajalce, ki se želijo okoristiti na račun drugih. S stopnjevanjem situacije na trgu RAM-a, SSD-jev in tudi ostalih komponent, lahko pričakujemo, da se bo močno povečala ponudba lažnih komponent. Ko si obupan in nujno potrebuješ nov SSD pogon, te sumljivo nizke cene lahko premamijo v tveganje. Če boste kupovali od preverjenih prodajalcev, ste v primeru prevare običajno dobro zavarovani. Na Amazonu se na primer pogosto dogaja, da potrošniki vrnejo izdelek, a ne vrnejo pravega, temveč rabljenega starejšega. Isti paket nato nadaljuje pot k drugemu kupcu, ki je naročil na primer Samsung 9100 Pro, dobil pa starejši model 980.

Na srečo je postopek vrnitve v tem primeru relativno enostaven. Večja težava je, če brskate po zasebnih malih oglasih. V tem primeru vam priporočam, da se s prodajalcem dogovorite za kratek test.

KAKO LAHKO TESTIRAŠ SSD POGON?

Najboljši pristop je kombinacija treh metod: preverjanje identitete naprave, testiranje dejanske kapacitete in merjenje hitrosti, ki naj bi ustrezala deklariranim podatkom. Lažni SSD-ji se običajno ujamejo na vsaj enem od teh korakov.

WINDOWS: NAJHITREJŠI IN NAJBOLJ ZANESLJIVI TESTI

Na Windowsu imate na voljo nekaj izredno učinkovitih orodij, ki razkrijejo vse, od lažnih kapacitet do prirejenih krmilnikov.

Prvi korak je preverjanje, kako se SSD predstavi operacijskemu sistemu. Program CrystalDiskInfo takoj razkrije identifikacijo naprave, serijsko številko, firmware in proizvajalca krmilnika. Lažni



SSD-ji se pogosto skrivajo za generičnimi oznakami ali firmware številkami, ki ne pripadajo nobenemu znanemu modelu.

Ko preverimo identiteto, sledi najpomembnejši test: dejanska kapaciteta. Za to je najprimernejši MediaTester, odprtokodni program, ki sistematično zapisuje in preverja vzorčne podatke po celotnem naslovnem prostoru SSD-ja. Če pogon oglašuje 1 TB, MediaTester pa začne pri 60 ali 120 GB javljati napake, je zgodba jasna – kapaciteta je ponarejena.

Tretji korak je preverjanje hitrosti prenosa. Programi, kot je CrystalDiskMark, lahko v nekaj minutah pokažejo, ali se SSD obnaša kot NVMe ali kot podhranjen USB ključek. Če NVMe pogon obljublja hitrosti 5000 MB/s, dejanski rezultat pa je bližje 300 MB/s, je odgovor jasen.

KAKO SI LAHKO POMAGATE NA MACOS-U?

Uporabniki macOS-a imajo prav tako učinkovita orodja, čeprav je izbor nekoliko manjši. Najhitrejši način za začetek je uporaba Disk Utility in System Information, kjer preverite identifikacijo naprave, krmilnik, podporo protokolov in SMART vrednosti. Če sistem poroča o nenavadnem ali generičnem proizvajalcu, je to prvi alarm.

Za preverjanje hitrosti je najbolj razširjeno orodje Blackmagic Disk Speed Test, ki jasno pokaže, ali pogon dosega hitrosti NVMe razreda ali pa se obnaša kot zunanji disk sumljivega izvora. Za test kapacitete lahko uporabniki posežejo po orodjih, kot je F3 (Fight Flash Fraud), ki je enakovreden testu H2testw – zapis, branje in preverjanje vsakega gigabajta, dokler pogon ne razkrije svojega resničnega obsega.

Ker je pri SSD-jih ključna tudi analiza zdravja pogona, je priporočljivo uporabiti DriveDx. Gre za napredno orodje, ki bolje interpretira SMART parametre kot Appleova privzeta orodja, obenem pa zazna opozorilne znake, ki jih lažni ali

slabo zasnovani pogoni pogosto puščajo za seboj. DriveDx lahko razkrije težave s krmilnikom, sumljivo visoko število napak pri prepisovanju ali obrabo NAND čipov, ki je pri ponarejenih pogosto nenavadno hitra.

KAJ PA NA LINUXU? OBSTAJAJO ORODJA ZA TESTIRANJE SSD POGONOV?

Uporabnikom Linuxa testiranje verodostojnosti SSD-jev ne predstavlja bistveno večje ovire, saj so orodja, ki razkrivajo sumljive pogone, na voljo neposredno v terminalu. Prvi korak je identifikacija naprave. Ukaza lsblk in nvme list pokažeta ime proizvajalca, model krmilnika in podporo protokolov. Če se NVMe pogon predstavi kot generična naprava brez jasnega proizvajalca ali s firmware oznako, ki ne ustreza nobenemu znanemu modelu, je to že močan pokazatelj, da nekaj ni v redu. Za podrobnejši vpogled lahko uporabite še smartctl, ki razkrije SMART podatke, temperaturo, napake pri branju in stanje NAND celic.

Za test kapacitete lahko uporabite orodje F3, ki sem ga že omenil pri macOS-u. Za preverjanje hitrosti lahko uporabniki uporabijo fio, profesionalno orodje za benchmarking, ki natančno izmeri naključni dostop, zaporedno branje ter hitrost pisanja. Če iščete program, ki je tako enostaven za uporabo kot CrystalDiskMark na Windowsu, si oglejte KDiskMark.



CrystalDiskMark 9.0.1 x64 (Admin)			
File	Settings	Profile	Theme Help Language
AB	3	1GiB	C: 16% (588/3725GiB) MB/s
		Read (MB/s)	Write (MB/s)
SEQ1M	QBT1	14721.86	13407.94
SEQ128K	Q1T1	14697.38	13390.68
RND4K	Q32T16	7945.18	6405.29
RND4K	Q1T1	86.89	229.75
Samsung SSD 9100 PRO 4TB / AMD Ryzen 9 9950X3D			

Ko odličnost postane tradicija.



Dve kleti. Najvišje nagrade
na najbolj prestižnih tekmovanjih. Leto za letom.

Več kot 100 zlatih medalj v zadnjem desetletju.



JAMES
SUCKLING
.COM



www.klet-brda.si

MS ZA ZDRAVJE OPOZARJA: PREKOMERNO PITJE ALKOHOLA
ŠKODUJE ZDRAVJU!

Samsung Galaxy Tab S10 FE – manjka ji le specializacija

SAMSUNG GALAXY TAB S10 FE JE SOLIDNA, A NE PRELOMNA TABLICA. IMA DOBER ZASLON, JE KAKOVOSTNO IZDELANA IN IMA ODLIČNO PROGRAMSKO OPREMO, VENDAR JO OMEJUJETA POVPREČEN ČIP EXYNOS TER VISOKA CENA.

TEST

Samsung svoj portfelj rad popestri z različicami FE, ki imajo v primerjavi z njihovimi dražjimi modeli običajno nekoliko slabši zaslon, čip in še kakšno malenkost za ustrezno nižjo ceno. To je njihova praksa tako pri telefonih kot tudi pri tablicah. Enačba se jim ne izide vedno, včasih pa jim uspe skombinirati dovolj prepričljivo kombinacijo komponent.

Samsung Galaxy Tab S10 FE je izšla letos spomladi (na voljo še večja Galaxy Tab S10 FE+), in ko sem prvič preletel specifikacije, se mi ni zdelo slaba. Hitro pa sem naletel na težavo, in sicer visoko ceno. Začne se pri 699 € za LTE različico (Wi-Fi je 100 € manj), izven uradne Samsung trgovine pa je cena približno 200 € nižja, kar je skoraj toliko, kot moraš odšteti za Galaxy Tab S9 ali S9+ z boljšimi komponentami.

Ali je Galaxy Tab S10 FE bolj smiselni nakup od pretekle premijske serije?

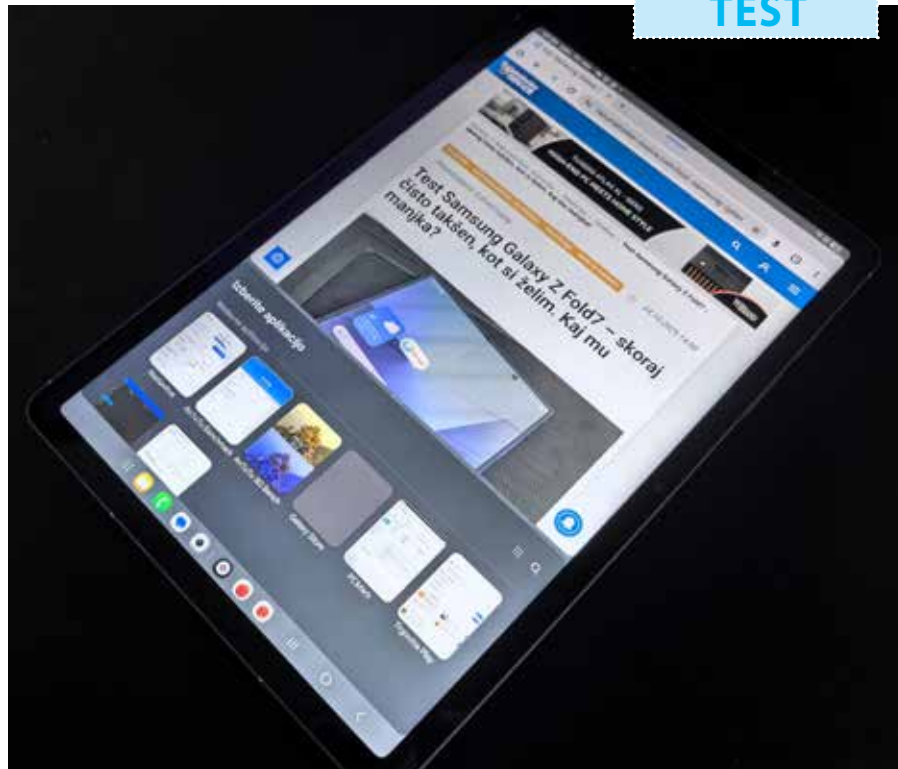
SAMSUNG GALAXY TAB S10 FE CENA IN SPECIFIKACIJE

- Samsung Galaxy Tab S10 FE (LTE): od 699 €
- Samsung Galaxy Tab S10 FE (Wi-Fi): od 599 €

Kot rečeno, to so bile maloprodajne cene ob izidu. Danes lahko obe različici dobite za vsaj 200 € manj.

TEŽKO REČEM, DA NA KAKŠNEM PODROČJU MOČNO IZSTOPA

Po izgledu jo težko ločiš od dražjih kolegic Galaxy Tab S10 in tudi od drugih tablic, ker prav vse sledijo enakemu oblikovnemu vzoru. Ohišje je izdelano iz aluminija, robovi so zaobljeni, črni



okvirji okoli zaslona pa razmeroma debeli (okoli 8 mm), vendar je to pri tablicah povsem normalno. To ima tudi eno prednost – ko jo boste držali, s prsti ne boste prekrivali zaslona. Lahko bi odrezali kakšen milimeter, ni pa kritično.

Zadaj je osamljena kamera ločljivosti 13 MP, ki je primerna za občasno nezahtevno fotografiranje, mogoče je celo malenkost boljša kot pri konkurenčnih tablicah. Spredaj je 12 MP selfie kamera, ki vam bo prišla prav, če boste tablico uporabljali za kakšen video klic. Kakovost spet ni takšna, kot ste je morda vajeni pri telefonih, je pa podobna kot pri poceni prenosnikih.

Zvok uhaja iz dveh zvočnikov, ki sta solidna, ne pričakujte pa presežkov, ko gre za ostrino in bogatost zvoka. Ob gledanju filmov in brskanju po YouTubeu bosta dobro opravila svojo nalogo. Kot vedno pa priporočam, da uporabite slušalke. Nekoliko presenetljivo je, da so vgradili USB-C 2.0, kar pomeni, da ni možnosti pretakanja video signala. Eden izmed pogostih scenarijev uporabe tabličnega računalnika je namreč povezovanje s televizorjem ali monitorjem, večinoma za gledanje filmov, nekateri pa tablico na ta način uporabljajo tudi za delo.

Na voljo je podpora za uporabo pisala S Pen, ki je priloženo ob nakupu (za test ga žal nisem dobil) in se magnetno pritrdi na zgornji okvir tablice. Priključiš lahko tudi tipkovnico (ki deluje kot zaščitni ovitek), vendar jo moraš kupiti ločeno.

ZASLON JE RESDA SAMO LCD, AMPAK JE DOBER IN SVETEL

Samsung Galaxy Tab S10 FE ne sodi med največje tablice. Tako kot pri drugih komponentah je tudi pri zaslonu eden od »kompromisov« velikost. Skoraj 11 palcev pa je vseeno zelo velika površina za delo in zabavo in dvomim, da se bo kdo zares obregnil ob manjšo velikost zaslona. Lahko bi se ob dejstvo, da ne gre za OLED panel, ampak »zgolj« IPS LCD. Za to ceno lahko dobiš boljše zaslone, tudi OLED ali PaperMatte pri Huawei tablicah. Največja svetilnost je okoli 800 kandel (nit), kar je v redu za domačo uporabo na kavču, medtem ko vas obstreljuje sonce (vendar ne neposredno na zaslon tablice). Na močnem soncu, na primer če boste tablico uporabljali na bazenu ali plaži, pa bi lahko imeli težave s preglednostjo. Kontrasti so dobri, barve razmeroma živahne, vidni koti pa tudi solidni.

ČIP	Exynos 1580
GRAFIČNO JEDRO	Xclipse 540
ZASLON	10,9-palčni IPS LCD, 90 Hz, 1440 x 2304
RAM	do 12 GB
POGON	do 256 GB (UFS 3.0)
BATERIJA	8000 mAh, polnjenje 45 W
POVEZLJIVOST	SIM (ali eSIM), Wi-Fi 6E, Bluetooth 5.3
TEŽA	okoli 500 g
OSTALO	IP68, priloženo pisalo, možnost povezovanja zunanje tipkovnice

Prednosti

- ✓ Dober zaslon, čeprav ne OLED
- ✓ Programsko dovršena tablica
- ✓ Kakovostna izdelava
- ✓ V redu baterija

Slabosti

- ✗ Počasnejši pogon
- ✗ Brez video izhoda pri USB-C
- ✗ Povprečna zmogljivost
- ✗ Visoka cena

EXYNOS NAMESTO SNAPDRAGONA ALI MEDIATEKA

Vsi testi so jasno pokazali, da se Samsungov čip Exynos 1580 v istem cenovnem razredu ne more primerjati z rivali od Snapdragona in MediaTeka. V drugih napravah serije Galaxy Tab S10 so uporabili MediaTekov čip 9300+, ki bo bolj po godu tistim, ki nameravate tablico uporabljati za bolj intenzivna opravila ali igranje iger. Tudi pri RAM-u in pogonu so skoparili. Na voljo je 8 GB RAM-a. Obstajajo sicer različice z 12 GB, vendar sem prečesal naše trgovine in pri nobeni ni nisem uspel najti. Privzeto je na voljo 128 GB prostora za hrambo datotek. Če odšteješ prostor, ki ga potrebuje sistem, ti ostane okoli 100 GB, kar bi napolnil v nekaj urah, če bi to res želel. Mislim, da je čas, da se poslovimo od te kapacitete in kot standard postavimo 256 GB.

Kritična pomanjkljivost? Zame ja, vendar je močno odvisno, kakšen tip uporabnika ste. Jaz sem tak, ki ima odprtih sto ali več zavihkov v brskalniku, nerad zapiram pogosto uporabljene programe, ampak jih pustim, da se izvajajo v ozadju, in rad igram igre. Če ste podobni, vas ta kombinacija čipa in ostalih komponent ne bo pustila ravnodušne. Če pa niste tako zahtevni in na tablici radi pogledate kakšen film in brskate po YouTubeu, potem ni tako pomembno, koliko moči je na voljo v ozadju. Pohvalim lahko baterijo, ki zlahka zdrži vsaj en dan in pol zmerne uporabe (YouTube, brskanje, občasno igranje iger). Hitrost polnjenja je solidna (45 W) in celo nadpovprečna v primerjavi s tem, kar Samsung običajno ponuja pri svojih napravah. Če boste izkoristili LTE povezljivost, torej vstavili SIM kartico, lahko pričakujete, da bo avtonomija baterije slabša za okoli 20-30 %. Operacijski sistem One UI 7 je, kot vedno, svetla točka Samsungovih naprav, čeprav ni na voljo v najnovejši izvedbi. Nivo personalizacije, ki je na voljo uporabniku, je najgloblji od vseh Android preoblekov. Funkcij in orodij za igranje s sistemom je tudi cela kopica, še posebej, če se začneš poigravati z eksperimentalnimi funkcijami. Potem je tu še Samsung Dex, ki je tudi pri tablicah lahko močno orodje, če potrebujete okolje, ki je podobno Windowsu, na primer za občasno delo ali pa tudi za gledanje filmov ali igranje iger. Na voljo so seveda tudi funkcije umetne inteligence, bodisi Gemini bodisi interne Samsungove. Če uporabljate katerikoli novejši Android telefon (Samsung, Xiaomi, HONOR ...), jih boste



že vajeni, saj so enake na voljo tudi na tablici Samsung Galaxy Tab S10 FE: iskanje z obkroževanjem, prevajanje, pomoč pri pisanju, tolmač, transkripcija, pomoč pri urejanju slik ...

PO ČEM SI JO BOM ZAPOMNIL?

To je njena največja težava. Tablica ni slaba, nič na njej pa posebej ne izstopa. Mogoče dolgoživost baterije, ampak tudi to najdeš pri rivalih v tem rangu. Pohvalim lahko zaslon, izdelavo in – kot vedno – programsko opremo One UI. Zmogljivost se je izgubila v povprečju in je še en dokaz, da Exynos še ni dorasel konkurenci. Glede na to, da je bila uradna cena ob izidu sedem stotakov, bi pričakoval veliko boljšo kombinacijo čipa, RAM-a in pogona. Kot sem napisal že v naslovu, manjka ji specializacija. Na primer, Huawei tablice se v zadnjem času z odličnimi zasloni osredotočajo na ustvarjalce, Xiaomi tablice so vedno slovele po odličnem razmerju med ceno in zmogljivostjo, kaj pa Samsung Galaxy Tab S10 FE? Upam, da Samsung to najde naslednje leto.

PREDSTAVITEV KNJIGE Prem Rawata

DIH: prebudi se v življenje

petek, 19. december ob 18.00 uri

Cankarjev dom, Ljubljana, dvorana Alme Karlin

Sodelujejo:

Tina Mahkota, Žiga Valetič
in Tjaša Koprivec Vuga

Prem Rawat, mednarodno priznani ambasador miru, človekoljub in avtor knjižnih uspešnic New York Timesa, nas v svoji najnovejši knjigi *Dih: prebudi se v življenje* vabi, naj se za trenutek ustavimo, prisluhnemo svojemu srcu in dihu ter v dihu prepoznamo čudež življenja.

Za brezplačne vstopnice pišite na e-naslov
besedemiru@gmail.com

Ustanova »Fundacija Mir za ljudi«
v sodelovanju z založbo Paleo



Ob vsakem
nakupu
čokolada!

ALI
36x
47,60
EUR

1.399,-
EUR

Lenovo LOQ

Lenovo

-7%

349,99
EUR

PlayStation 5 Slim
Digital, 825GB

-150
EUR

34,99
EUR

-30%

HyperX Cloud
Stinger 2 Core



anni
www.anni.si

Anni d.o.o., Motnica 7a, IOC Trzin
Informacije 01/ 5800 800
info@anni.si
www.anni.si

Lepo vabljeni!

Delovni čas
pon. - pet.: 8.00 - 18.00

Znanje, strokovnost,
zaupanje in ... 35 let izkušenj.

Novoletna akcija pri Anni



Preverite video
Anni na YouTube

+ Velika
nagradna
igra

PlayStation 5
Slim z igro FC26



Obišči anni.si

Windows 11 anni



1.999,-
EUR

ALI
48x
51,24
EUR

DARILO!



-15%

**ANNI Gamer
Extreme**

- Procesor Intel Core Ultra 7-265KF, 20 / 20-jedrni, do 5.50 Ghz
- Graf. k. GeForce RTX 5070 12 GB
- Pomnilnik 32 GB DDR5
- SSD disk 2 TB M.2 NVMe
- Operacijski sistem Windows 11 Home
- Garancija 24 mesecev

99,99
EUR



-40%

**Logitech G PRO X
SUPERLIGHT 2**

HYPERX



REDRAGON

Lenovo

logitech

ASUS
IN SEARCH OF INCREIBLE

SLOVENIJA 2030:

Kako bo umetna inteligenca preoblikovala državo, ki stavi na pamet

UMETNA INTELIGENCA (UI) DANES NI VEČ ZGOLJ TEHNOLOŠKI TREND, TEMVEČ POSTAJA TEMELJ GOSPODARSKE KONKURENČNOSTI, UČINKOVITOSTI JAVNEGA SEKTORJA, KAKOVOSTI ŽIVLJENJA IN DOLGOROČNE DRUŽBENE ODPORNOSTI.

Nacionalni program razvoja umetne inteligence Slovenije do leta 2030 (NPRUI-2030) predstavlja ključni strateški dokument, s katerim želi Slovenija odgovoriti na hitro naraščajoči pomen digitalizacije, avtomatizacije in inteligentnih tehnologij. Rok za oddajo pripomb na osnutek besedila NPRUI-20230 je 18.12.2025, pripombe pa lahko posredujete Ministrstvu za digitalno preobrazbo na e-naslov: gp.mdp@gov.si.

V evropskem prostoru, kjer se vzpostavlja celovit regulativni okvir (AI Act, Data Act, DSA, DMA, GDPR), je sprejem takšnega dokumenta bistven za ohranjanje usklajenosti z evropskimi standardi ter hkrati za razvoj domačega ekosistema, ki bo sposoben odgovorno inovirati in ustvarjati dodano vrednost. Slovenija se ob tem sooča z vprašanjem svoje pozicije: ali bo le sledila evropskim trendom ali pa bo izkoristila svojo majhnost, fleksibilnost in dobro raziskovalno tradicijo ter postala kapitan preiščene vodene ladje, ki zna pravočasno ujeti veter tehnoloških sprememb. Morda tudi zato ni presenetljivo, da se je nekdo v razpravi o programu šaljivo vprašal, ali se bomo končno odločili, ali želimo biti potniki, posadka ali ambiciozni navigatorji evropske digitalne prihodnosti.

DOLGOLETNA TRADICIJA ODLIČNOSTI SLOVENSKE INSTITUCIJ

Raziskovalna usmeritev programa izhaja iz dolgoletne tradicije odličnosti slovenskih znanstvenih institucij, med katerimi izstopajo predvsem Institut Jožef Stefan in univerzitetna središča. NPRUI-2030 predvideva intenzivno krepitev raziskav, prenos znanja v prakso ter vzpostavljanje novih industrijsko-akademskih partnerstev, ki naj bi pospešila komercializacijo UI-rešitev. Raziskave naj ne bi ostale v laboratorijih, temveč naj bi se prelile v aplikativne projekte, ki bodo dvignili produktivnost in inovacijsko sposobnost slovenskega gospodarstva. Eden izmed konkretnih primerov je pilotni projekt AI4Manufacturing, v okviru katerega je visoko tehnološko podjetje v Gorenjski regiji skupaj z raziskovalci razvilo inteligentni sistem za napovedovanje napak v proizvodnih linijah. Po začetnem dvomu, da bo UI morda »prevzela« delo tehnikov, je kmalu postalo jasno, da napake zazna hitreje in učinkoviteje. Tako so zaposleni ugotovili, da jim sistem pravzaprav pomaga – in to brez dodatnih zahtev po parkirnem mestu.

UI JE LAHKO V VELIKO POMOČ PODJETJEM

Slovenska podjetja, zlasti mala in srednja (MSP), ki predstavljajo veliko večino domačega gospodarstva, se pogosto soočajo z izzivi pri uvajanju novih tehnologij. Glavne ovire so pomanjkanje kadra, visoki stroški implementacije ter nezadostna informiranost. Nacionalni program zato predvideva spodbude, svetovanje in razvoj orodij, ki bodo MSP-jem omogočala hitrejšo in cenovno dostopnejšo uvajanje umetne inteligence. Dober primer je turistična agencija iz Posočja, ki je s pomočjo analitičnega sistema pridobila vpogled v rezervacijske vzorce svojih gostov. Ugotovila je, da Nizozemci najpogosteje rezervirajo pakete tik pred polnočjo. Ko se je vodja agencije sprva ustrašil, da bo treba v nočnem času povečati kadrovske prisotnosti, je hitro ugotovil, da lahko breme komunikacije prevzame UI-asistent. Rezultat: prihodki so se v nekaj mesecih občutno povečali, zaposleni pa so ostali pri normalnih delovnih urah.

ZAGOTAVLJANJE SKLADNOSTI IN ZDRAVSTVO

Ker se evropska regulacija UI hitro razvija, je program osredotočen tudi na zagotavljanje skladnosti z zahtevami Akta o umetni inteligenci, ki določa stroga pravila za sisteme visokega tveganja, nacionalni nadzorni organ, postopke certificiranja in registre AI-rešitev. Za Slovenijo bo ključno, da pravočasno vzpostavi ustrezne institucije, pripravlja smernice in podjetjem omogoči dostop do vzorčnih dokumentacij ter ocenjevalnih orodij. Pričakuje se, da bo pomemben del pozornosti namenjen sektorjem, kot so zdravstvo, promet, javna uprava in finančne storitve. Slovensko zdravstvo že preizkuša sistem za zgodnje odkrivanje kožnega raka, ki temelji na strojnih modelih. Čeprav se je izkazal za izjemno natančnega, morajo ponudniki dokazovati varnost, transparentnost in nenehen človeški nad-

zor. Eden izmed dermatologov, ki sodeluje v pilotnem projektu, je pripomnil, da ga UI sicer pomaga v hitrosti prepoznavanja sumljivih znamenj, a še vedno ne zna povedati dobre šale pacientu, ki je v stresu – zato meni, da je tehnološki napredek za zdaj še sprejemljiv.

VKLJUČEVANJE UI VSEBIN V ŠOLSTVO

Ključni element programa je razvoj človeških virov. Največja ovira za naprednejšo uporabo UI v Sloveniji je namreč pomanjkanje digitalnih veščin. NPRUI-2030 predvideva celovit pristop: od vključevanja osnovnih UI-vsebin v osnovne in srednje šole, do reforme univerzitetnih programov in organizacije specializiranih izobraževanj za zdravstvo, javno upravo, pravosodje ter gospodarstvo. Eden od zanimivih projektov je program "AI mentor" na ljubljanski osnovni šoli, kjer učenci razmišljajo o etičnih dilemah UI. Ko so UI vprašali, ali bi jim naredila domače naloge, je sistem sicer znal odgovoriti, da odgovorno učenje ne vključuje avtomatizacije celotnega učnega procesa, kar je učiteljici dalo priložnost za poglobljeno razpravo o odgovorni rabi tehnologije. A učenci – kot otroci – še vedno preverjajo, kje so meje sistema.

PREBOJ V JAVNI UPRAVI

Javna uprava je še eno področje, kjer želi Slovenija do leta 2030 narediti preboj. Predvidena je uvedba inteligentnih pomočnikov za razlago postopkov, orodij za pospešeno obravnavo vlog, analitičnih sistemov za nadzor nad neučinkovitostjo in prepoznavanje goljufij ter avtomatiziranih povzetkov pravnih aktov. Pilotni projekt, ki je testiral pomočnika za vprašanja s področja gradbenih postopkov, je razkril visoko stopnjo natančnosti, a tudi določene komunikacijske posebnosti. Na eno od vprašanj uporabnika je sistem zapisal, da bo potreboval veliko potrpežljivosti, kar je sprožilo razpravo o tem, ali imajo UI-pomočniki dovolj »slovenskega značaja« ali pa morda preveč neposredno posnemajo spletne forume. Program predvideva tudi pospešeno uporabo UI v najpomembnejših gospodarskih in družbenih sektorjih. V zdravstvu naj bi UI pomagala pri diagnostiki, upravljanju čakalnih vrst in personalizirani medicini. V mobilnosti bo imela po-

membno vlogo pri upravljanju prometa in razvoju pametnih cest. V energetiki se bo uporabljala pri optimizaciji rabe energije in preventivni analitiki, ki bo pomagala preprečevati motnje v oskrbi. Industrija bo pospešila uporabo digitalnih dvojčkov in robotizacije, turizem pa bo s pomočjo inteligentnih sistemov izboljšal uporabniško izkušnjo. Prednost Slovenije je njena majhnost in povezanost sektorjev, zaradi česar lahko rešitve hitro prehajajo iz pilotnih faz v širšo uporabo, hkrati pa se dobra praksa hitro širi. A ker je Slovenija tudi okolje, kjer se o vsakem uspehu govori dolga leta, obstaja nevarnost, da bodo posamezni pilotni projekti prehitro dobili status "zgodbe o uspehu", ki bo zasenčila potrebo po celoviti implementaciji.

SLOVENIJA – PRVAK V PAMETNI UPORABI UMETNE INTELIGENCE?

Infrastruktura, podatki in kibernetska varnost so hrbtenica programa. NPRUI-2030 spodbuja vzpostavitev nacionalnih podatkovnih prostorov za zdravstvo, mobilnost in energijo, razvoj slovenskih jezikovnih modelov, nadgradnjo superračunalniške infrastrukture ter strogo skladnost z NIS-2 direktivo. Posebna pozornost je namenjena slovenskemu jeziku, saj globalni modeli pogosto ne razumejo dobro posebnosti slovenskih sklonov in idiomov. Zgovoren primer



Jaka Repanšek, vodja Strateške skupine za digitalno regulativo pri Slovenski digitalni koaliciji in so-predsedujoči AmCham komisije za intelektualno lastnino in digitalno regulativo.

je odgovor enega od globalnih modelov UI, ki je na vprašanje o najlepšem razgledu v Sloveniji predlagal streho nakupovalnega središča v Ljubljani – kar je bilo sicer izvirno, a geografsko ne najbolj prepričljivo.

V širšem družbenem kontekstu program poudarja etični razvoj umetne inteligence, zaščito temeljnih pravic, preprečevanje diskriminacije, transparentnost in vključevanje civilne družbe v razpravo o prihodnosti digitalizacije. Slovenija si

želi oblikovati lasten model upravljanja UI, ki bo presegal zgolj skladnost z zakonodajo in bo podarjal sodelovanje, odprtost, preskušanje rešitev v varnih okoljih ter dolgoročno družbeno korist. Kot pravi eden od raziskovalcev, ki sodelujejo pri oblikovanju smernic, je ključ v tem, da Slovenija ne poskuša tekmovati z velikimi globalnimi igralci, temveč razvije pametne, učinkovite in etične rešitve, ki bodo primerne za naše okolje – in morda uporabne tudi drugod.

Nacionalni program razvoja umetne inteligence do 2030 je tako več kot politični ali tehnični dokument. Je vizija, kako lahko Slovenija s premišljenimi investicijami, dobro koordinacijo, odgovorno regulacijo in krepitevijo človeškega kapitala postane ena najbolj naprednih digitalnih družb v Evropi. Če bo državi uspelo okrepiti raziskovalno bazo, razviti kadre, poenostaviti dostop do podatkov, zagotoviti skladnost z evropskim pravnim okvirom ter podpreti gospodarstvo pri uvajanju novih tehnologij, ima realno možnost, da se v prihodnjih letih prelevi v evropski laboratorij za razvoj in uporabo zaupanja vredne UI. Naj zaključimo v duhu nekoliko hudomušne pripombe enega od slovenskih strokovnjakov: Slovenija ne more zmagati v tekmah velikosti, lahko pa postane prvak v pametni uporabi umetne inteligence – in prav to je bistvo vizije, ki jo program postavlja pred nas.

Gospodarska
zbornica
Slovenije



DAN NAJBOLJŠE PRAKSE

Podatkovno vodena prihodnost industrije

Gospodarska zbornica Slovenije, 29. januar 2026

Vabimo vas na tradicionalno strokovno konferenco
Dan najboljše prakse, ki bo v ospredje postavila:

- **napredne analitične metode za optimizacijo procesov,**
- **pametno planiranje v sodobni proizvodnji,**
- **uporabo digitalnega dvojčka za nadzor in upravljanje,**
- **integrirane pristope k celoviti optimizaciji proizvodnje.**

Konferenca je namenjena vsem, ki sodelujete pri nenehnem izboljševanju, digitalizaciji, razvoju in uvajanju naprednih tehnologij v proizvodna okolja.



dan-najboljshe-prakse.gzs.si

»Božiček, letos si želim računalnik«

PRAZNIČNI ČAS JE ŽE DOLGO VEČ KOT LE LUČKE, KUHALO VINO
IN VONJ PO PIŠKOTIH.



V zadnjem desetletju je postal tudi neformalni »letni zaključek« tehnološkega cikla. Proizvajalci so do jeseni predstavili večino novosti, trgovci si želijo izprazniti skladišča, ljubitelji elektronike pa prežijo na trenutek, ko se želje po zmogljivejšem računalniku, novi konzoli ali spodobnem telefonu končno srečajo z realnim proračunom.

V ozadju tega se dogaja zanimiva dinamika. Na eni strani je industrija, ki ponuja vedno več: višje frekvence osveževanja zaslonov, tišje hlajenje, bolj agresivne »gaming« dizajne in oblačne storitve, ki obljublajo igranje brez dragih komponent. Na drugi strani je uporabnik, ki se mora v času popustov prebiti skozi oglaševalsko meglo in ugotoviti, kaj dejansko prinese boljšo gaming izkušnjo in kaj je samo marketinška nalepka.

Dobro je, da se prazničnim nakupom gaming opreme približa z malo distance. Gaming je danes mnogo širši pojem kot nekoč. Ne pomeni več samo temne sobe s stolom, monitorjem in slušalkami. V dnevnih sobah stojijo konzole, na telefonih lahko imamo mobilne, konzolne in PC igre, na prenosnikih kombiniramo službo, študij in prosti čas, na kavču pa sedijo tri generacije, od katerih vsaka k igram pristopa po svojo.

GAMING KOT DRUŽINSKI PROJEKT, NE LE OSEBNI LUKSUZ

Mnoga gospodinjstva odločitev za novo igralno napravo sprejmejo na družinskem sestanku, čeprav je ta morda le neformalni pogovor ob večerji. Otrok ali najstnik si želi napravo, na kateri bo lahko igral najnovejše igre in se družil s prijatelji. Starša razmišljata o omejitvah časa, stroškov in hrupa v dnevni sobi, pa tudi o varnosti. Kje je kompromis, ki zadovolji vse?

Ob nakupu konzole, bo ta verjetno stala v dnevnici sobi in jo bo uporabljalo več ljudi. Prenosnik ima to prednost, da bo morda služil tudi za šolo, delo ali ustvarjanje vsebin. Zmogljiv telefon pa bo hkrati osebna komunikacijska naprava, fotoaparati in igralna konzola v žepu.

Pametno je, da družina pred nakupom razčisti nekaj osnovnih vprašanj. Kje se bo naprava fizično uporabljala? Kdo jo bo najpogostejše uporabljal in za katere vrste vsebin? Koliko časa naj bo aktualna, preden bo spet prišla na vrsto menja-



va? Odgovori na takšna vprašanja pomagajo pri izbiri platforme. Nekje bo bolj smiselna konzola, ker je preprosta za uporabo in ne zahteva vzdrževanja. Drugje bo bolj smiselno investirati v prenosnik, ki lahko čez dan poganja videokonference in CAD programe, zvečer pa igre. Potem je tu še namizni računalnik, pri katerem ti ni treba skrbeti, kdaj bo pokleknila baterija in imaš kadarkoli možnost zamenjati komponento, ki ne zmore več slediti tvojim zahtevam.

KAJ V RESNICI POMENIJO PRAZNIČNI POPUSTI

Ena izmed večnih dilem je, ali so praznični popusti res tako dobri, kot so videti v oglasih. Resnica je nekje vmes. V tehnološkem svetu se cene opreme skozi leto počasi prilagajajo, praznično obdobje pa pogosto prinese agresivnejše popuste na modele, ki niso več povsem na vrhu ponudbe, a so še vedno več kot dovolj zmogljivi. Za gaming to pomeni, da se pogosto splača pogledati generacijo (mogoče dve) nazaj. Grafične kartice, procesorji in konzole imajo relativno dolgo življenjsko dobo. Naprava, ki je bila pred dvema letoma »sanjski« gaming nakup, je danes večinoma še vedno zelo sposobna, še posebej, če ne zahtevaš, da lahko vsako igro igraš pri 4K in 60 fps-jih.

Praznične akcije pogosto ciljajo prav na te izdelke. Ne gre za to, da bi bili slabi ali zastareli, ampak je prišel čas, da jih trgovci zamenja z novejšo serijo. Pri popustih je pomembno razumeti tudi psihološki vidik. Številke na plakatih so pogosto zasnovane tako, da sprožijo občutek nujnosti. A če nekdo natančno ve, kaj išče, in izhaja iz potreb, ne iz popusta, se je veliko lažje upreti

impulzivnim nakupom. Kdor kupi napravo zato, ker dobro pokriva dejansko rabo, načeloma ne bo razočaran, tudi če čez nekaj mesecev pride nova različica. Kdor kupi napravo zato, ker je na njej velik rdeč minus, bo prej ali slej našel razlog za nezadovoljstvo.

PRENOSNIK, NAMIZNI RAČUNALNIK, KONZOLA ALI TELEFON: VEČ POTI DO PODOBNEGA CILJA

Čeprav vse kategorije služijo istemu cilju – igranju – so kompromisi pri vsaki različni. Prenosni računalnik je najpogostejša izbira, če potrebuješ napravo za delo (ali učenje) in zabavo. Vprašanje je samo, kako zahteven uporabnik si. Za marsikoga je dovolj dober procesor s solidno integrirano grafično kartico za igranje Minecrafta, Counter Strike, Valorant in občasno kakšne bolj zahtevne igre pri nižjih nastavitvah. Tako lahko najdeš prenosnik v okviru svojega proračuna, ki je tudi veliko tišji od pravega gaming prenosnika, pa tudi avtonomija baterije bo daljša.

Če pa 90 % časa igraš zahtevne igre (Cyberpunk 2077, Final Fantasy VII, Ghost of Thushima ...), potem potrebuješ čistokrvni gaming prenosnik, vendar se moraš zavedati, čemu si se s tem odrekel. Z njim ne boš potoval, ker je težji in debelejši od navadnega prenosnika, njegova avtonomija je lahko tudi do 5-krat krajša, je glasnejši in se tudi hitreje segreje, ker ga bolj obremeniš. Konzola predstavlja nasprotno filozofijo. Tu je poudarek na preprostosti. Uporabnik vtakne napravo v televizor (ali monitor) in se prijavi v račun, od tu dalje pa mora razmišljati le še o igrah in prostoru na disku. Strojnice je fiksna, razvijalci pa svoje igre prilagodijo točno določenemu naboru komponent. Rezultat je pogosto zelo stabilna izkušnja brez potrebe po nastavljanju grafičnih parametrov ali menjavi gonilnikov. Konzole so tudi bolj družinsko usmerjene. Dobro delujejo v dnevni sobi, na enem zaslonu, z več igralci na kavču. Po drugi strani so manj fleksibilne. Ne bodo nadomestile prenosnika za šolo ali delo in tipično ponujajo manj možnosti prilagajanja.

Telefon pa je po svoje najbolj razširjena gaming platforma. Večina sodobnih pametnih telefonov brez težav poganja zahtevne mobilne igre, imajo visokozmogljive procesorje in zaslone z

visoko osveževalno frekvenco. Pri nakupu telefona za igranje pridejo v ospredje predvsem hlajenje, velikost baterije in kakovost zaslona. Dolgi igralni maratoni hitro razkrijejo razlike med modeli. Nekateri telefoni se pod obremenitvijo hitro segrejejo in začnejo upočasnjevati delovanje. Drugi imajo inteligentno upravljanje toplote in ostanejo hladni dlje časa. V vsakem primeru ostaja telefon zelo osebna naprava, ki jo imamo ves čas pri sebi, zato gaming ni edini kriterij, ampak le pomemben dodatek.

KAJ JE NA KONCU RES POMEMBNO PRI STROJNI OPREMI

Ne glede na to, ali gre za prenosnik, konzolo ali telefon, se ponavljajo ista vprašanja v nekoliko drugačni obliki. Prvo je zmogljivost. Pri računalnikih jo določa kombinacija procesorja, grafične enote, pomnilnika in diska. Pri telefonih gre za čipovje, grafična jedra, RAM in optimizacijo sistema. Pri konzoli pa za integrirani sistem, ki je običajno zasnovan kot celota.

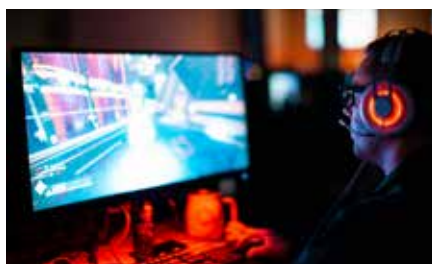
Tehnični parametri so pomembni, vendar v praksi obstajajo pragovi, nad katerimi razlike postanejo manj opazne. Sistem, ki zmora nove igre poganjati pri stabilnih sličicah na sekundo in dovolj visoki ločljivosti, je za večino uporabnikov dovolj. Vse, kar je nad tem, je pogosto namenjeno ljubiteljem najvišjih nastavitev, tekmovalnim igralcem ali ustvarjalcem vsebin, ki hkrati snemajo in neposredno prenašajo svojo igro. Za nekatere scenarije je to smiselna naložba, za druge pa bi bilo enak znesek morda bolje vložiti v boljši zaslon, ergonomsko periferijo ali boljši stol.

Drugi ključni element je zaslon. Pri prenosniku in monitorju za namizni računalnik ločljivost, osveževalna frekvenca, prikaz barv in odzivni čas močno vplivajo na uporabniško izkušnjo. Tudi najbolj zmogljiv grafični sistem ne pride do izraza na slabem zaslonu. Pri telefonih je situacija podobna. Vse bolj razširjeni so zasloni z visoko frekvenco osveževanja, ki poskrbijo za bolj te-

koč občutek pri igranju. Pri televizorjih se vprašanje še nekoliko bolj zaplete. Tu se vmešajo HDR standard, kontrast, lokalno zatemnjevanje in podpora različnim standardom. Za igračarja, ki želi najboljše možno doživetje, je včasih smiselno investirati v dober televizor, ki bo dolgo služil tudi filmom in serijam.

DODATKI, KI POVPREČEN SISTEM DVIGNEJO NA VIŠJI NIVO

Ob praznikih včasih pozabimo, da večina igralne izkušnje ne poteka v procesorju, ampak med človekom in napravo. Tipkovnica, miška, krmilnik, slušalke in stol so pogosto tisti elementi, ki odločajo, ali je igranje udobno ali ne. Pri tipkovnicah in miškah se razlike vidijo v obliki tipk, občutljivosti,



natančnosti senzorjev in kakovosti stikal. Pri slušalkah je pomembna kombinacija udobja, zvoka in mikrofona, zlasti če se oseba pogosto pogovarja s soigralci. Ergonomski stol pa poskrbi, da večurno sedenje ne privede do bolečin v hrbtu.

DIGITALNE TRGOVINE, NAROČNINE IN VIDNI, A NEOTIPLJIVI STROŠKI

Pri gaming opremi je največja enkratna investicija strojna oprema, nato pa stroški počasi curljajo skozi nakupovanje v igrah. Igre, paketi dodatnih vsebin (DLC), sezonski paketi, naročnine na knjižnice iger in oblačne storitve ustvarjajo finančni (od)tok. Praznični čas je tem storitvam posebej naklonjen, saj se običajno pojavljajo znižanja cen iger, preizkusna obdobja in akcijske naročnine.



Za družine je koristno, da pred prazniki razmislijo tudi o tem vidiku. Naprava sama po sebi še ne določa stroškov. Konzola z naročnino, ki omogoča igranje na spletu in dostop do knjižnice iger, ima drugačen profil kot računalnik, na katerem se igre kupujejo posamično, ali telefon, na katerem najpogosteje kombiniramo brezplačne igre z nakupi v samih igrah.

VLOGA STARŠEV PRI NAKUPU GAMING OPREME

Ko gre za mlajše uporabnike, praznični gaming nakup pogosto vključuje še en element: digitalno vzgojo. Gaming ni več osamljen svet. Povezuje se s socialnimi omrežji, glasovnim klepetom, ustvarjanjem in objavo vsebin. Naprava, ki pride pod smreko, je tudi vstopnica v digitalno okolje, ki je lahko enako bogato in ustvarjalno, kot je lahko zasvojljivo in kaotično.

Starši imajo tu težko, a pomembno vlogo. Ne gre za to, da bi vse nadzorovali, temveč za to, da razumejo, kaj naprava omogoča, in da skupaj z otrokom postavijo jasna pravila. Čas igranja, pravila glede nakupov v igrah, način komuniciranja s tujci in deljenje osebnih podatkov so teme, o katerih se je smiselno pogovoriti približno v istem trenutku, ko spregovorimo o procesorjih in grafičnih karticah.

Ko starš dejansko sede na kavč in odigra nekaj partij iste igre, ki jo sicer igra otrok, se razumevanje sveta igrice spremeni iz teorije v prakso. Tudi odločitev, ali je bila nova igralna naprava dobra investicija, je lažja, ko starš vidi, koliko veselja in druženja lahko prinese ob premišljeni rabi.

Na koncu se vse vrte okoli ene preproste misli – gaming oprema je orodje za doživetja. Lahko je to napeta spletna partija z najboljšimi prijatelji, sobotni večer, ko se družina zbere pred televizorjem in se že tretjič zapored prepira zaradi virtualnega nogometa, ali pa tišji solo pobeg v odprt svet, ko zunaj sneži.

Nakup elektronike ni samo menjava plastike in silicija, ampak odločitev o tem, kako bo družina ali posameznik preživel svoj prosti čas.

Če pri izbiri upoštevamo realne potrebe, če razumemo osnovne tehnične kompromise in če se zavedamo tudi nevidnih stroškov digitalnih trgovin, je možnost, da bo nova igralna naprava vir zadovoljstva, precej večja. Prenosnik, konzola ali telefon bomo prej ali slej zamenjali, doživetja, ki jih prinesejo te naprave, pa bodo ostala.





GENESIS

VSE ZA GAMING

Gaming oprema Genesis je ustvarjena za igralce, ki zahtevajo **natančnost, hitrost in popolno zanesljivost**. S tipkovnicami, miškami, slušalkami in dodatki, zasnovanimi za intenzivne igralne seanse, Genesis poskrbi, da je vsak tvoj gib **hitrejši**, vsak ukaz **natančnejši** in vsaka bitka **bolj doživeta**.

- SLUŠALKE
- MIKROFONI
- ZVOČNIKI
- TIPKOVNICE
- MIŠKE
- PODLOGE ZA MIŠKE
- STOLI

- MIZE
- STOJALA
- NAHRBTNIKI
- GAMEPADI..



natec

FUNKCIONALNOST IN UDOBJE

Računalniška oprema Natec združuje **funkcionalnost, udobje in zanesljivost** za vse, ki želijo več od svoje tehnologije. **Premišljena ergonomija, trpežni materiali** in **sodobna zasnova** poskrbijo, da je delo učinkovitejše, ustvarjanje enostavnejše in vsakdan bolj udoben.

- TIPKOVNICE
- MIŠKE
- NAHRBTNIKI
- SLUŠALKE
- POLNILCI
- HLADILNA STOJALA..



SKENIRAJTE QR KODO
ZA VEČ INFORMACIJ

Uvoznik in distributer za Slovenijo:
BONAJO d.o.o., Kosovelova cesta 2, 1290 Grosuplje
bonajo@bonajo.si - www.bonajo.si - (01) 235 08 11



TELEMACH

Telemach bogati svoje storitve, dodaja tudi SkyShowtime

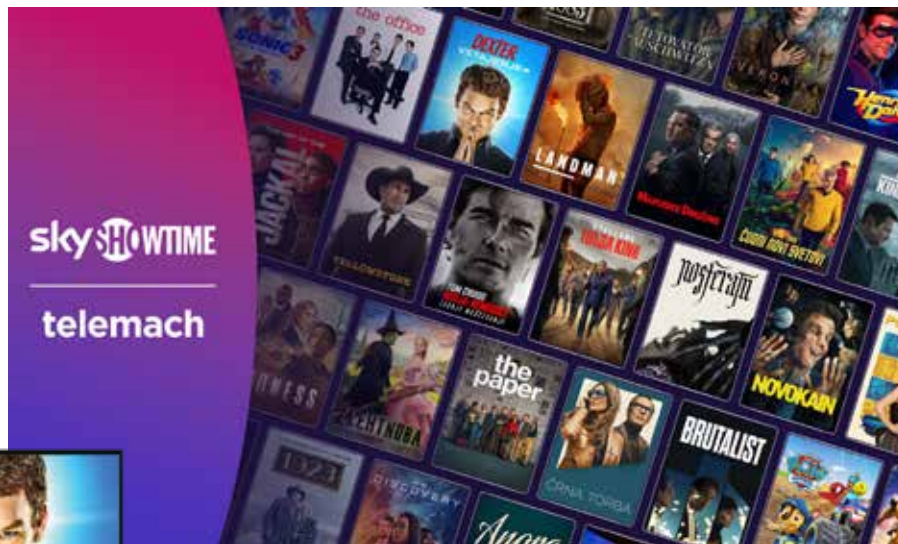
KONEC LETA PRI TELEMACHU PRINAŠA VEČJE NADGRADNJE PONUDBE. OPERATER KREPI TAKO TELEVIZIJSKI KOT MOBILNI SEGMENT, PRI ČEMER ŽELI UPORABNIKOM PONUDITI ČIM BOLJ ENOTNO, SODOBNO IN VSEBINSKO BOGATO IZKUŠNJO.

Razširjene storitve vključujejo prihod pretočne platforme SkyShowtime, podaljšanje dostopa do športnih programov Arena Sport ter gigabitne hitrosti in večje količine prenosa podatkov v mobilnih paketih.

Pri Telemachu poudarjajo, da gre za korak, s katerim utrjujejo dolgoročno usmeritev v kakovostne vsebine in tehnološki razvoj, ki sledita navadam sodobnih uporabnikov.

FILMI, SERIJE IN EKSKLUZIVNE VSEBINE

S 1. decembrom je med že tako bogat nabor Telemacha vstopil svetovni katalog pretočnih vse-



bin SkyShowtime, ki združuje filme, serije in ekskluzivne produkcije največjih studiev.

Uporabniki paketov EON bodo lahko storitev Showtime aktivirali brezplačno kar za dve leti. Na voljo bodo znane filmske uspešnice, kot so Žlehtnoba (Wicked), Minioni in Gladiator, ter globalno priljubljene serije, med drugim Yellowstone, Landman, Tulsa King in Mafijske družine.

Vsebine so večinoma podnaslovljene, nekaj pa je dostopnih tudi v sinhronizirani različici, kar bo kot nalašč za družine. Aktivacija storitve SkyShowtime je za naročnike paketov EON mogoča na portalu Telemach, in sicer do 31. januarja 2026. Dodatno pa bosta vključena še HD TV programa SkyShowtime 1 in 2.

NA TELEMACHU NAJVEČ ŠPORTNIH VSEBIN

Telemach ostaja tudi največji ponudnik športnih vsebin v Sloveniji. Arena Sport bo v vseh pa-

športne televizije. Poleg tega pri Telemachu ostajajo edini od največjih operaterjev, ki ima v svoji programski shemi programe Sportklub – ti imajo v novi sezoni ekskluzivne pravice za prenose tekem severnoameriške košarkarske lige NBA. Ljubitelji športa tako prejmejo širok nabor tekmovanj na enem mestu, brez dodatnih stroškov ali dopolnilnih paketov.

PRAZNIKI ODKLEPAJO DODATNE VSEBINE

V prazničnem obdobju Telemach za uporabnike tradicionalno odklepa številne programe in omogoča dodatne vsebine iz Video kluba, letos pa bo to obdobje trajalo od 9. decembra do 13. januarja. Uporabniki bodo lahko brezplačno dostopali do številnih razširjenih vsebin, med katerimi bodo med drugim našli tudi katalog HBO Max. Naročniki paketa EON Premium bodo prejeli še poseben praznični nabor filmov, namenjen domačemu filmskemu maratonu.

PAKETI VEČ Z NAJVEČ PRENOSA PODATKOV V EU

Prihajajo pa tudi spremembe v mobilnem segmentu. Paketi VEČ namreč prinašajo gigabitne

hitrosti, hkrati pa ponujajo največ prenosa podatkov v EU/EEA (Evropska unija in Evropski gospodarski prostor) med vsemi slovenskimi operaterji*. Paket VEČ vključuje 33 GB prenosa podatkov za uporabo v EU/EEA, paket ŠE VEČ 44 GB, najbogatejši paket NAJVEČ pa 55 GB. To je pomemben podatek za vse, ki pogosto potujejo. Tudi domači prenos podatkov v paketu VEČ se zvišuje na 33 GB.

DODATNA PONUDBA JE ODGOVOR NA POTREBE UPORABNIKOV

Z vsemi predstavljenimi nadgradnjami Telemach krepi svojo usmeritev v razvoj sodobnih telekomunikacijskih storitev ter v ponudbo, ki odgovarja na potrebe uporabnikov ter na hitre spremembe trga digitalnih vsebin, na katerem se povpraševanje po pretočni zabavi, športnih prenosih in hitri mobilni povezljivosti nenehno povečuje. Uvajanje SkyShowtime, podaljšana ponudba športnih programov in nadgrajeni mobilni paketi predstavljajo pomemben premik v kakovosti storitev, s katerimi operater vstopa v praznično obdobje in v novo leto boljši kot kadarkoli prej. (PR)

*Trditev temelji na javno objavljenih pondbah in cenikih paketov mobilnih storitev drugih slovenskih operaterjev na dan 25. 11. 2025. Primerjava je bila izvedena na podlagi razmerja med mesečno naročnino posameznega paketa mobilnih storitev (izraženo brez DDV) in količino podatkov, ki jih paket vključuje za uporabo gostovanja v državah EU/EEA.

telemach
www.telemach.si

KO BOŽIČEK NAKUPUJE

Najboljši dodatki za gaming ali mobilno delo

BOŽIČEK POGOSTO DELA NA DALJAVO ALI PA JE NA SLUŽBENI POTI. ZA UREJANJE SVOJEGA SLAVNEGA SEZNAMA POTREBUJE DOBRO OPREMO, DA LAHKO OSTANE PRODUKTIVEN, HKRATI PA MU MORA OMOGOČATI GAMING ZABAVO ZA SPROSTITEV.

Če tudi vi potrebujete popolno opremo zase ali za tehnološkega navdušenca v svoji bližini, vam bo njegov izbor prišel še kako prav.

KO NA POTI POTREBUJEŠ DODATEN ZASLON

Prenosni monitorji so postali nepogrešljiv pripomoček za vsakogar, ki želi dodatni zaslon, ne da bi pri tem žrtvoval mobilnost. Model Arzopa S1 TABLE je 15,6-palčni Full HD IPS zaslon, ki s 178-stopinjskim vidnim kotom, HDR podporo in vgrajenimi zvočniki ponuja odlično vizualno izkušnjo tako pri delu kot pri gledanju multimedije. Dva USB-C priključka omogočata prenos slike in napajanje, mini HDMI pa razširi možnost povezovanja z različnimi napravami. Njegov magneten zaščitni etui varuje zaslon in hkrati omogoča nastavitve v več položajev, aluminijasto ohišje pa daje vtis trpežnosti in elegancije. Za vse, ki pri delu potrebujejo še več neposredne interakcije, je na voljo model Arzopa A1T z zaslo-



nom na dotik. Tudi ta ponuja 15,6-palčno Full HD IPS sliko, mat površina zmanjšuje odboje, tehnologija HDR10 izboljša kontrast, dotik pa omogoča natančno upravljanje, risanje, urejanje in uporabo večprstnih gest. S težo 890 gramov in tankim aluminijastim profilom je izjemno prenosljiv, povezljivost z USB-C ter mini HDMI pa poskrbita, da ga lahko uporabljate z računalniki, konzolami, telefoni in drugimi napravami. A1T je idealen sopotnik za vse, ki potrebujejo odziven prenosni zaslon.

GMKtec Mini PC K12 – ŽEPNA ZVERINA Z RYZEN 7 IN RADEON 780M

Ko si Božiček zaželi zmogljivega računalnika, ki mu ne zavzame cele delavnice, poseže po GMKtec Mini PC K12. Zmogljiv mini računalnik priporoča tudi vam. Zakaj? V izjemno kompaktnem



ohišju je skrita moč procesorja AMD Ryzen 7 H255 ter integrirane grafike Radeon 780M, ki brez težav poganjata zahtevnejše programe. Sistem dopolnjujeta 32 GB DDR5 pomnilnika (RAM), ki ga je mogoče razširiti do kar 128 GB, ter disk kapacitete 1 TB (PCIe 4.0 SSD) z možnostjo razširitve na 24 TB preko treh M.2 rež.

K12 se ponaša tudi z bogato povezljivostjo, saj vključuje HDMI, DisplayPort, USB4, USB-C, WiFi 6E, Bluetooth 5.2 in dvojni 2.5G LAN. Podpira priključek do štirih 8K zaslonov, Oculink priključek pa omogoča uporabo zunanjih grafičnih kartic, kot so modeli NVIDIA RTX 40. Zato je primeren tako za domačo pisarno kot za napredne uporabnike, ki želijo čim več moči v čim manjšem ohišju. Računalnik imamo, zdaj potrebujemo še primer- no miško in tipkovnico.

LAHKOTNA IN NATANČNA GAMING MIŠKA

White Shark MAXIMUS je miška iz premium linije, zasnovana za popoln nadzor in brezkompromisno natančnost. Tehta le 55 gramov, a v sebi skriva senzor Pixart 3395 z ločljivostjo do 26.000 DPI, kar zagotavlja izjemno odzivnost in natančnost. Huano stikala z življenjsko dobo 100 milijonov klikov omogočajo, da zdrži tudi najintenzivnejše igranje. Za prilagodljivost v vseh scenarijih poskrbi trojna povezljivost – brezžično prek 2,4 GHz (USB vmesnik je skrit v ohišju miške), prek Bluetootha ali pa kar klasično prek USB kabla. Na voljo je v črni ali beli različici.



WHITE SHARK GAMING TIPKOVNICE – ŠIROKA PONUDBA ZA VSAK STIL IGRANJA

White Shark ponuja tudi raznoliko paleto gaming tipkovnic, ki so zasnovane za odzivnost, zanesljivost in udobje pri igranju. Vse tipkovnice prinašajo značilno gaming estetiko, trdno konstrukcijo in dinamično RGB osvetlitev. Na voljo so različne velikosti in postavitve, zato lahko vsak igralec najde tipkovnico, ki se popolnoma ujema z njegovim stilom igranja in prostorskimi zahtevami.

Če boste ure in ure presedeli za računalnikom, pa potrebujete tudi udoben stol.

GAMING STOL, KI SVETI V PRAZNIČNEM DUHU

Ko si boste zaželeli zabave in se boste usedli ter preigrali svojo najljubšo igro, se boste morali najprej udobno namestiti. Za to bo poskrbel gaming stol White Shark Thunderbolt. Ponuja udobno sedenje tudi med daljšimi seansami,



njegov zaščitni znak pa je RGB LED osvetlitev, ki jo lahko nastavljate z IR daljinskim upravljalnikom. Napajanje preko USB poskrbi, da ga lahko priključite kjerkoli, oblika in zasnova pa zagotavlja dobro podporo hrbtu ter prijeten občutek tudi po več urah igranja.

Izdelke in več informacij lahko najdete na www.techtrade.si.

(P.R.)

TECHTRADE

www.techtrade.si
TECH TRADE d.o.o. Trzin

Blatnica 8, 1236 Trzin
+386 1 562 21 11

DOŽIVITE GLASBO IN FILM NA VIŠJEM NIVOJU

Hi-Fi Butik - vse za vrhunski zvok in sliko

HI-FI BUTIK JE SPECIALIZIRANA AVDIO VIDEO TRGOVINA, KJER KOMPONENTE ZA REPRODUKCIJO ZVOKA IN PRIKAZ SLIKE PRIKROJIJO VAŠEMU PROSTORU.

Naj hišni kino, Hi-Fi sistem ali večsobni avdio spremeni vaše stanovanje ali poslovni prostor v pravo doživetje. Saj veste, poslušanje glasbe je najboljša terapija za dušo. Z dobro glasbo do več navdiha na delovnem mestu, sproščanja v naslonjaču dnevnice ali ogleda dobrega filma v družinskem krogu.

S strokovnim pristopom, demonstracijami in svetovanjem v Hi-Fi Butiku spreminjajo poslušanje v pravo doživetje.

Hi-Fi Butik – SOBIVANJE TEHNOLOGIJE IN VRHUNSKEGA ZVOKA

V svetu, kjer prevladujejo pretočna glasba in brezžični zvočniki, se kakovost zvoka pogosto izgubi med udobjem in hitrostjo tehnologije. V Hi-Fi Butiku verjamejo, da lahko sodobna tehnologija in vrhunski zvok sobivata.

Gre za prostor, kjer se srečata tehnika in umetnost. Trgovina ponuja širok izbor hi-fi sistemov, domačih kino rešitev in pametnih zvočnih sistemov, zasnovanih za vsak prostor in vsakega poslušalca.



ZVOK, KI GA JE TREBA SLIŠATI

Hi-Fi Butik se od drugih trgovin razlikuje po pristopu. Nakup zvočnega sistema tu ni le izbira

izdelka, temveč osebno svetovanje. Vsaka postavitve je prilagojena prostoru in potrebam uporabnika – od izbire zvočnikov in ojačevalcev do ureditve prostora za kar najbolj naraven zvok.

V posebnem demo prostoru lahko obiskovalci doživijo, kako razlike v zasnovi opreme vplivajo na glasbo – od globine nizkih tonov do natančnosti vokalov.

POVEZAN SVET GLASBE

Sodobni hi-fi že dolgo ni omejen le na en prostor. V Hi-Fi Butiku pomagajo zasnovati pametne zvočne sisteme, ki se neopazno vključijo v dom in omogočajo predvajanje glasbe v več prostorih hkrati.

Sistemi se povezujejo z aplikacijami in pametnimi napravami, kar uporabniku omogoča popoln nadzor nad glasbo – naj gre za sproščeno poslušanje v dnevni sobi ali vrhunski domači kino.

OSEBNI PRISTOP IN STROKOVNO ZNANJE

Ekipa Hi-Fi Butika si vzame čas za vsakega obiskovalca. S svetovanjem, predstavitvijo in načrtovanjem pomagajo ustvariti sistem, ki ni le tehnično dovršen, temveč tudi prilagojen življenjskemu slogu uporabnika.

Netflix, HBO, Apple+, Spotify, Tidal, Youtube, televizija kabelskega operaterja itd. – ne glede na vir vaše zabave bo poslušanje glasbe, ogled filma, serije ali športa, kot so si zamislili ustvarjalci. To je bistvo dobrega avdio vizualnega domačega sistema.

(PR.)





AV-PLANET
specializirana avdio video trgovina

+386 51 436 500 info@av-planet.si www.av-planet.si

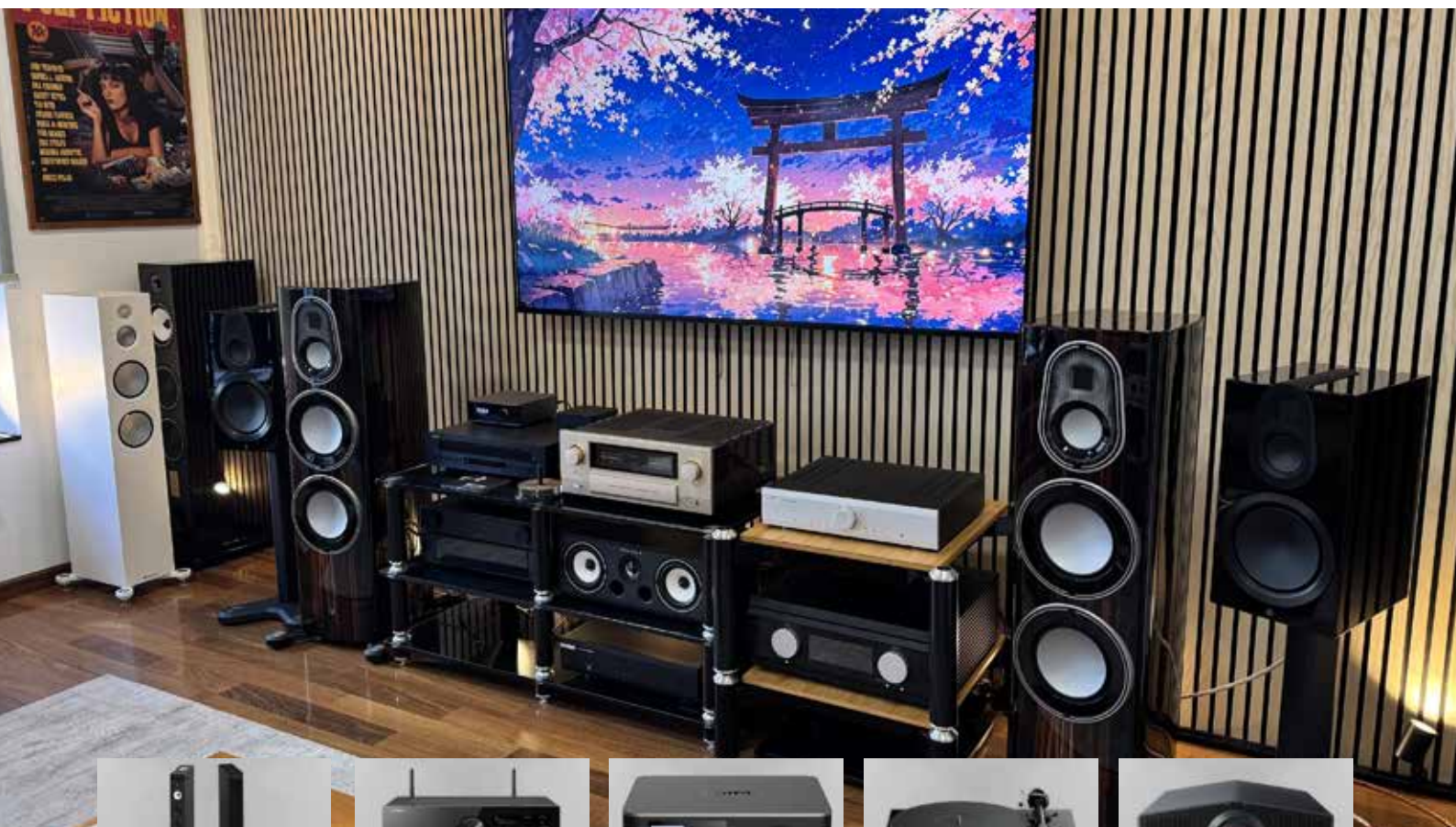
HI-FI • HIŠNI KINO • TV • PROJEKCIJE • VEČSOBNI SISTEMI



AV-PLANET.SI



ZVOK IN SLIKA PO MERI



Hi-Fi zvočniki



Ojačevalci & receiverji



Digitalni viri



Gramofoni



Projektorji



HI-FI BUTIK by AV-PLANET, salon avdio opreme

Ljubljanska cesta 13c, LJ-Trzin, 5-minut od krožišča Tomačevo

SONY SONOS DENON ONKYO JBL YAMAHA Sonus faber NorStone audiolab EPSON LUMEN Dali elipson tangent TRIANGLE B&B

HI-FI • HIŠNI KINO • TV • PROJEKCIJE • VEČSOBNI SISTEMI

TEMELJ SODOBNE GAMING IZKUŠNJE

Optična povezava, ultra nizka zakasnitev in Wi-Fi 7

SLOVENSKI E-ŠPORT IN DOMAČE GAMING POSTAVITVE ZAHTEVAJO ČEDALJE BOLJ PREMIŠLJENO IZBRANO OPREMO TER IZJEMNO ZANESLJIVO OMREŽJE.

T-2 z optično infrastrukturo, podporo za Wi-Fi 7 in aktivnimi e-športnimi partnerstvi soustvarja okolje, v katerem lahko igralci dosežejo svoj pravi potencial.

Gaming danes pomeni kombinacijo zmogljive strojne opreme in stabilne internetne povezave. Sodobne igre obremenijo tako procesor in grafično kartico kot tudi domačo mrežo, zato postaja kakovostna infrastruktura ključni element vrhunske igralne izkušnje. Z razvojem slovenskega e-športa rastejo tudi pričakovanja, saj osnovne postavitve zahtevnejšim igralcem niso dovolj.

LATENCA – BORBA ZA MILISEKUNDE

Največji vpliv na igranje ima kakovost povezave. Hitrost optike je pomembna, vendar je za e-šport odločilna predvsem latenca oziroma odzivni čas omrežja. Razlike med ponudniki so prav na tem področju najopaznejše. Nizka latenca, stabilen ping in minimalna izguba paketov so nujni pri naslovih, kot so Valorant, Counter-Strike 2 ali League of Legends, kjer lahko milisekunde določijo potek dvoboja.

Najnovejši standard Wi-Fi 7 s 6 GHz pasom in bistveno višjo prepustnostjo omogoča, da brezžični del omrežja doseže kakovost žičnih rešitev, a profesionalni igralci se zaradi absolutne stabilnosti še vedno najraje zanašajo na Ethernet.

T-2 KOT TEHNOLOŠKI IN E-ŠPORTNI PARTNER

T-2 na tem področju igra dvojno vlogo: kot vodilni ponudnik optike in kot partner slovenskega e-športa. Z odprtjem prvega profesionalnega gaming prostora pri nas – T-2 Esports v centru Odiseja – podjetje v realnem okolju testira in izboljšuje rešitve, ki jih igralci dejansko potrebujejo.

T-2 Esports uporablja opremo, zasnovano za natančnost in odzivnost: monitorje z osveževanjem nad 240 Hz, mehanske tipkovnice, preci-



zne senzorje mišk in ergonomske rešitve. Takšno okolje jasno pokaže, kako zelo omrežna stabilnost vpliva na rezultat, ker vrhunski igralci občutijo vsako zakasnitev.

Pomemben partner pri razvoju lokalne e-športne scene je tudi ekipa Diamant Esports, ki s profesionalnimi treningi in nastopi T-2 zagotavlja vpogled v zahteve najvišjega ranga. Pri treningih se izkaže, kako kritični so tudi dejavniki, ki jih igralci doma pogosto spregledajo: razdalja oči do monitorja, višina stola, prezračevanje, kakovost slušalk in celo temperatura prostora.

KAKO OBLIKOVATI SODOBNO DOMAČO GAMING SOBO

Osnova vsake postavitve je premišljena izbira ključnih komponent. Monitorji s 144–240 Hz in 1 ms odzivnim časom so danes standard pri hitrih igrah, medtem ko ustvarjalci vsebin in ljubitelji single-player naslovov pogosteje posegajo po večjih diagonalah in IPS panelih zaradi barvne natančnosti.

Ergonomski stoli ter mize z nastavljivo višino

zmanjšujejo utrujenost, ambientalna osvetlitev pa zmanjša kontrast med zaslonom in okolico. Za optimalen Wi-Fi je priporočljivo, da je usmerjevalnik dvignjen od tal in umeščen čim bolj centralno; pri večjih objektih se izkažejo mesh sistemi.

PAZNİČNI TRENDI IN RAST GAMING KULTURE V SLOVENIJI

Praznični čas tradicionalno poveča zanimanje za gaming opremo – od mehanskih tipkovnic in preciznih mišk do kakovostnih slušalk in prenosnih konzol. Vse bolj priljubljena pa postajajo tudi doživetja: obiski gaming aren, udeležba na turnirjih ali preizkus profesionalne opreme. Gaming v Sloveniji že zdavnaj ni več niša, temveč hitro rastoč segment digitalne zabave in tehnologije. S kombinacijo optične infrastrukture, naprednega Wi-Fi ter aktivne podpore e-športni skupnosti T-2 soustvarja tehnološko okolje, kjer lahko igralci vseh ravni izkoristijo svoj talent, ne glede na to, ali gradijo svoj prvi gaming kotiček ali trenirajo za tekmovanja. (PR.)



INTERVJU: Jasna Triller, lastnica in ustanoviteljica podjetja IDentiks

Kako učinkovito zaščititi podatke v svoji denarnici?

STE V TRGOVINI, NA LETALIŠČU ALI NA KONCERTU. NEZNANEC Približa čitalec VAŠI TORBICI IN ŽE IMA VSE BANČNE IN OSEBNE PODATKE VAŠIH KARTIC, VI PA TEGA SPLOH NE VESTE. PRIMERNA ZAŠČITNA KARTICA TO POPOLNOMA PREPREČI.

Ste v trgovini, na letališču ali na koncertu. Neznanec približa čitalec vaši torbici in že ima vse bančne in osebne podatke vaših kartic, vi pa tega sploh ne veste. Primerna zaščitna kartica to popolnoma prepreči.

Brezstične plačilne kartice in pametni telefoni, pa tudi elektronske osebne izkaznice nam omogočajo izjemno priročnost, obenem pa se prav zaradi njih pojavljajo nova tveganja, kot so zlorabe podatkov. Za bremenitev bančne kartice na primer ne potrebujemo niti PIN kode, in nepridipravi znesek s čitalcem zelo enostavno odtujijo. Kako jo preprečiti?

Ko smo pri karticah bi izpostavili še nekaj popolnoma drugačnega, in sicer namensko kartico, s katero lahko nadomestimo vizitke in še veliko več. Danes se lahko sogovornikom predstavimo z interaktivno NFC vizitko, ki bi ji lahko rekli kar »digitalna čip vizitka«. Vizitko prislono na sogovornikov telefon in na njem se prikažejo naši podatki.

Kaj je ta čarobni NFC? Gre za tehnologijo, ki omogoča, da dve napravi, ki ju prislono drugo k drugemu, »govorita« med seboj. Z njo se najpogosteje srečamo na blagajni trgovine, ko plačujemo brezstično. O tem smo se pogovarjali z Jasno Triller, lastnico in ustanoviteljico podjetja IDentiks, ki je specializirano za napredne identifikacijske rešitve.

V zadnjih letih veliko slišimo o zlorabah brezstičnih kartic. Kako resna je ta težava?

Brezstične kartice so izredno priročne, a žal tudi ranljive. V praksi se dogaja, da lahko nepridipravi z močnim čitalcem ali celo skrito NFC/RFID nalepko ujamejo signal kartice v vaši denarnici.

Zato smo v IDentiksu razvili zaščitno RFID kartico,

ko, ki ne vsebuje nobenih podatkov – deluje kot ščit, ki onemogoči, da bi kdo prebral podatke z vaših kartic, ki jih imate v žepu ali torbici.

Kaj pa moramo narediti, da deluje?

Kartico le vložite v denarnico poleg svojih brezstičnih bančnih kartic. To je vse, kar morate narediti, kartica sama pa prepreči, da bi čitalec iz okolice prebral vaše podatke. Zaščitna »anti-skimming« kartica v denarnici ščiti vse bančne in osebne kartice v neposredni bližini.

Veliko podjetij se odloči tudi za personalizacijo tovrstnih kartic, saj jih lahko potiskamo z logotipom ali sporočilom. Tako postanejo praktično in zelo uporabno promocijsko darilo. Imamo lastno proizvodnjo kartic, kar pomeni, da lahko naredimo kartice zelo hitro, manjše količine tudi v enem dnevu, večje v nekaj dneh.

Kako pa delujejo »digitalne čip vizitke«?

Interaktivna vizitka NFC je fizična kartica z vgrajenim NFC čipom, ki vsebuje podatke, ki jih želite z nekom deliti. Ko kartico prislono k telefonu, ki podpira NFC, se na njem samodejno prikažejo predhodno shranjeni podatki. NFC vizitke niso le digitalna verzija papirne vizitke – so mali osebni »landing page«, vgrajen v kartico. Uporabnik lahko vanjo shrani povezave do svojih spletnih profilov, predstavitevne materiale, ki jih ima sicer na USB ključu ali spletni strani, videoposnetke, PDF dokumente, kontakt kartico (vCard), ki se shrani neposredno v telefon sogovornika. Podobno kot pri brezstičnem plačevanju, le da tukaj »plačamo« z informacijami.

En največja razlika: Vsebinsko je popolnoma prilagodljiva in jo lahko uporabnik kadarkoli posodobimo, ne da bi kartico zamenjal. Če zamenjate podjetje, pozicijo ali telefonsko številko, je nova informacija v nekaj sekundah na voljo vsakomur, ki kartico tapne. Izkušnja je neposredna, hitra, brez napak pri zapisovanju kontaktov, primerna tudi za osebe, ki niso najbolj tehnično podkovane. Deluje na naši lastni platformi, ki je predvsem zelo varna in na kateri lahko sproti prilagajamo nove potrebe.

Uporabniki pa cenijo tudi analitiko: podjetja lahko spremljajo, koliko ljudi je kartico tapnilo, katere vsebine so jih zanimale in kakšna je stopnja interakcije.



To je posebej dragoceno za prodajne ekipe, svetovalce, predavatelje in udeležence sejmov. Zanimariti ne smemo niti okoljskega vidika. Ker lahko ena kartica nadomesti sto ali dvesto tiskanih vizitk, gre za trajnostno alternativo.

Kakšne prednosti imajo takšne vizitke v primerjavi s klasičnimi?

Največja prednost je digitalna izkušnja, ki izstopa. Na dogodkih, ki so namenjeni mreženju, ljudje takoj opazijo vse, kar je drugačno. Poleg tega lahko vsebino interaktivne NFC vizitke kadarkoli posodobite – tudi če danes zamenjate delovno mesto ali telefonsko številko.

Kdo najpogosteje posega po NFC vizitkah?

Uporabljajo jih tako posamezni strokovnjaki kot večja podjetja. Največ povpraševanja prihaja iz panog, kjer je predstavitev ključna – to so marketing, prodaja, IT, kreativna industrija.

Takojšnji dostop do portfelja ali demo videa je lahko pri prvem vtisu odločilen, zato postajajo NFC vizitke standardni element sodobne poslovne identitete.

Več lahko najdete na spletni strani

www.identiks.si.

(P.R.)



Jasna Triller, lastnica in ustanoviteljica podjetja IDentiks

IDENTIKS
kartične in RFID rešitve

IDentiks d.o.o.

Koprska ulica 98, 1000 Ljubljana

tel.: +386 40 889 332,

e-naslov: info@identiks.si

www.identiks.si

CENE POMNILNIKA SO PONORELE

Kje kupiti računalnik po pošteni ceni?

MED PANDEMIJO IN PO NJEJ SMO KUPOVALI GRAFIČNE KARTICE PO DVAKRATNI CENI, ZATO SO BILI TUDI RAČUNALNIKI DRAŽJI. KO JE IZŠEL PLAYSTATION 5, SE GA SPLOH NI DALO DOBITI. KO SE JE SAMOROG LE POJAVIL, JE BIL TUDI TA OBČUTNO DRAŽJI.

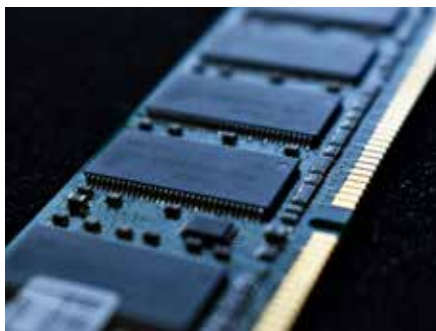
Po vsem tem je sledilo obdobje blaginje. Zalog vseh komponent je bilo dovolj (izjema je bila kakšna grafična kartica), prodajalci so imeli polne police, kupci so lahko prosto izbirali, cene računalnikov pa so bile »normalne«. Zdaj pa se vsi po svetu spet sprašujemo, kako je mogoče, da so se RAM, SSD-ji, grafične kartice, sestavljeni računalniki, v bistvu vse naprave, ki potrebujejo pomnilnik, podražile.

Zdi se, kot da smo se čez noč spet vrnili v obdobje, ko na trgu ni vladal razum, ampak boj za preživetje, boj za vsak čip, tranzistor in polprevodnik. Tokrat razlog ni rudarjenje kriptovalut ali okrnjena proizvodnja zaradi pandemije, ampak sistemski premik na svetovnem trgu pomnilniških čipov.

UMETNA INTELIGENCA DIKTIRA DOGAJANJE NA TRGU

Največji katalizator podražitev je eksploziven vzpon umetne inteligence. Podjetja, kot so Nvidia, Microsoft, Meta, OpenAI, Amazon in AMD, se trenutno nahajajo v največji tekmi tega stoletja. Vsi gradijo ogromne podatkovne centre, kjer vsaka strežniška omara zahteva neverjetne količine pomnilnika. Za velike UI pospeševalnike, kot so H100, MI300X in podobni čipi, so ključni predvsem HBM moduli, najhitrejši in najdražji pomnilniki na trgu.

Ker je HBM bolj donosen kot potrošniški RAM, so največji proizvajalci Samsung, SK hynix, Micron (ki si lastijo skoraj 80 % pomnilniškega trga) svojo proizvodnjo začeli agresivno preusmerjati prav v ta segment. Posledica je preprosta. Manj kapacitet ostane za klasični DRAM in NAND, ki ga kupujemo za osebne računalnike, prenosnike in strežnike. Povpraševanje strmo narašča, ponudba stagnira ali celo pada, zato cene letijo navzgor.



NIHANJEM IN DVIGOM CEN PRVI IZPOSTAVLJENI POTROŠNIKI

Ker se industrija preusmerja v DDR5, starejši DDR4 pa se počasi umika iz proizvodnje, je prehodno obdobje postalo še en razlog za višje cene. DDR5 je dražji za proizvodnjo, povpraševanje pri OEM proizvajalcih (Original Equipment Manufacturer), ki izdelujejo dele, kot so pomnilnik, matične plošče, procesorji, napajalniki ipd., pa narašča, saj nove platforme Intela in AMD-ja temeljijo izključno na novem standardu.

Proizvajalci imajo vedno manjše količine DDR4 (tudi ta se je v zadnjih mesecih podražil), za DDR5 pa se potegujejo vsi ponudniki oblračnih platform in podjetja, ki se ukvarjajo z razvojem umetne inteligence. Šele preostanek pride do trgovcev, zato so nihanjem in dvigom cen prvi izpostavljeni potrošniki.

DRAŽJI SSD-JI, SLEDIJO GRAFIČNE KARTICE IN RAČUNALNIKI

NAND, osnovni material za SSD-je, je v podobnem položaju kot DRAM. Proizvajalci so zmanjšali proizvodnjo, napovedana so nova povišanja cen, podjetja, kot sta SanDisk in Micron, pa so celo začasno umaknila javne cenike.

Preoblikovanje trga, ki ga je začela umetna inteligenca, je že terjalo prvo žrtev. Crucial, ki deluje pod okriljem Microna in velja za enega največjih proizvajalcev, je pred kratkim sporočil, da se umika iz potrošniškega trga in svoje moči usmerja v potešitev lakote največjih podatkovnih centrov. Tudi AMD je že napovedal podražitev grafičnih kartic zaradi pomanjkanja pomnil-

nika. Nvidia pa naj bi razmišljala, da bi partnerjem prenehala dobavljati grafične kartice z vključenim VRAM-om.

Seveda mora biti rezultat podražitve vseh teh komponent tudi podražitev končnega produkta – računalnika. A ni vse tako enoplastno in vse še ni izgubljeno.

Pri ANNI-ju (www.anni.si) imajo kljub podražitvam še vedno zalogo računalnikov z vgrajenimi RAM-i in SSD-ji po povsem normalnih cenah. Pri že sestavljenih računalnikih je nihanje cen bistveno manj agresivno kot pri posameznih komponentah. Za uporabnike, ki razmišljajo o nadgradnji celotnega sistema, je to trenutno ena najvarnejših poti.

PROIZVAJALCI SO SE IZ PREJŠNJIH KRIZ NAUČILI, KAKO OBRŽRŽATI DOBIČEK

Zadnji dve leti smo uživali v rekordno nizkih cenah SSD-jev in RAM-a. Zaloge so bile velike, proizvodnja pa razpršena. Proizvajalci so prodajali pod realno vrednostjo in s tem ne želijo nadaljevati.

Postopoma so zmanjševali proizvodnjo, omejili izhodne količine in bolj previdno ravnali z investicijami v dodatne zmogljivosti. Tako so lahko načrtno poskrbeli, da so cene ostale na želeni ravni. Tega postopnega zmanjševanja proizvodnje sprva nismo občutili. Zdaj, ko je povpraševanje eksplodiralo, pa je njihova strategija obrodila sadove in posledice čutimo vsi.

Stanje se jasno ne bo izboljšalo še kar nekaj časa. Analitiki napovedujejo, da bi se trg lahko stabiliziral šele v drugi polovici leta 2026.

(PR.)

Učinkovita energija
za čistejšo
prihodnost.

Do **-30%** s
subvencijo.

POLNILNICE

- Prilagodljive moči polnjenja
- Domača, poslovna in mobilna uporaba
- Visoka stopnja varnosti pri polnjenju
- Trpežna in odporna zasnova
- Pametne funkcionalnosti in nadzor polnjenja
- Enostavna montaža in intuitivna uporaba
- Zanesljiva in kakovostna izdelava



REKUPERATORJI

- Visoka energetska učinkovitost
- Stalni dovod svežega zraka brez toplotnih izgub
- Izboljšana kakovost zraka v prostoru
- Zmanjšanje toplotnih izgub in stroškov ogrevanja
- Tiho in zanesljivo delovanje
- Enostavna montaža in vzdrževanje



LINIJA VIVAX LUNAR IN ČISTILCI ZRAKA

Sodoben dizajn, vrhunska kakovost in dostopnost za vsak dom

V ČASU, KO SVOJ DOM DOŽIVLJAMO KOT ZATOČIŠČE, KAKOVOST IN DIZAJN GOSPODINJSKIH NAPRAV POSTAJATA KLJUČNA ELEMENTA NAŠEGA VSAKDANA.

Prav zato VIVAX krepi svojo prisotnost na trgu z izdelki, ki sledijo najnovejšim tehnološkim trendom, a hkrati ostajajo zvesti svojemu temeljnemu cilju – ponuditi sodobno, zanesljivo in cenovno dostopno opremo za vsak dom. Najboljši primer tega pristopa je linija VIVAX Lunar, ob njej pa še najnovejša kolekcija vrhunskih VIVAX čistilcev zraka – dve kategoriji izdelkov, ki skupaj dvigujejo standard kakovosti bivanja.

Linija Lunar je nastala kot odgovor na vedno večjo potrebo kupcev po napravah, ki združujejo sofisticirano estetiko in izjemno funkcionalnost. Od kuhinjske tehnice in aparata za pripravo vafeljev do kuhinjskega robota – celotna linija izstopa po čistih linijah, elegantnem in diskretnem oblikovanju ter minimalističnem videzu, ki se harmonično ujame z vsakim sodobnim interierjem.



Poleg privlačnega in modernega dizajna naprave Lunar prinašajo tudi izboljšano kakovost izdelave. Uporabljeni so napredni materiali, odporni proti praskam in vsakodnevni intenzivni



rabi, notranji elementi pa so zasnovani za dolgotrajno delovanje. Rezultat je linija izdelkov, ki traja dlje, je enostavna za uporabo in zagotavlja zanesljivo delovanje z vrsto inovacij in naprednih funkcij.

Pri razvoju linije Lunar je bila posebna pozornost namenjena materialom. Ker ti aparati prihajajo v neposreden stik s hrano, je bilo izjemno pomembno izbrati materiale, ki uporabniku zagotavljajo popolno varnost pri pripravi jedi. S tem kupci dobijo idealno razmerje med ceno in kakovostjo, brez kompromisov pri zmogljivosti ali varnosti.

ČISTILCI ZRAKA – BOLJ ZDRAV IN ČIST DOM Z INOVATIVNO FILTRACIJO

Poleg vrhunskih gospodinjskih aparatov VIVAX vse več vlaga v izdelke, ki izboljšujejo kakovost življenja v domu, med katerimi imajo pomembno vlogo prav čistilci zraka. V svetu, kjer vedno več ljudi trpi zaradi alergij, astme ali drugih težav z dihanjem, postaja čist zrak nujnost. Ti izdelki pa niso več namenjeni le alergikom, temveč so postali potreba vsakega gospodinjstva. Svetovna zdravstvena organizacija (WHO) navaja, da je zrak v domovih ali pisarnah pogosto dva- do petkrat bolj onesažen kot zunanji zrak. Majhni delci, ki jih vdihavamo, so povezani z utrujenostjo, glavoboli, astmo in celo nespečnostjo. To je še posebej izrazito v času ogrevalne sezone, ko smog in manjša ventilacija dodatno poslabšata kakovost zraka. Čistilci zraka zato postajajo ključni za ustvarjanje bolj zdravega in varnega doma.

VIVAX čistilci zraka uporabljajo napredne večstopenjske filtracijske sisteme, ki učinkovito odstranjujejo prašne delce, cvetni prah, dim, bakterije in neprijetne vonjave. Vgrajeni HEPA H13 filter zmanjša koncentracijo delcev in alergenov za impresivnih 99,97 %, izjemno tiho delovanje pa omogoča uporabo v kateremkoli prostoru. Aktivni ogljikov filter in inteligentni senzorji kakovosti zraka delujejo usklajeno – prepoznavajo delce, vonjave in pline v realnem času ter prilagodijo delovanje naprave, da zagotovijo optimalno čistost brez dodatnih nastavitev. Uporabniki so hkrati vsak dan obveščeni o kakovosti zraka v prostoru, kar še olajša ustvarjanje zdravega domačega okolja.

Čeprav so VIVAX čistilci zraka izjemno učinkoviti in tehnološko napredni, so tudi estetsko dovršeni. Njihov moderen in minimalističen dizajn se zlahka prilagodi najrazličnejšim slogom notranje opreme.

USMERJENI V PRIHODNOST – BOLJ KAKOVOSTNI, SODOBNI IN DOSTOPNI IZDELKI

VIVAX jasno kaže, da je prihodnost blagovne znamke v stalnem izboljševanju kakovosti materialov in posodobitvi oblikovanja. Linija Lunar kot estetski in tehnološki preboj ter čistilci zraka kot varuhi zdravja v domu skupaj utelešajo filozofijo, ki temelji na preprostosti uporabe, sodobni estetiki in zanesljivosti. S stalnim vlaganjem v inovacije in poslušanjem potreb kupcev VIVAX gradi blagovno znamko, ki ni le prisotna v domu, temveč ga tudi naredi lepšega, varnejšega in bolj funkcionalnega.

Več na <https://vivax.com/si/>.

(PR.)

alterna
DISTRIBUCIJA



Alterna distribucija d.o.o.

Dunajska cesta 151,
1000 Ljubljana

vivax@alterna.si

www.alterna.si

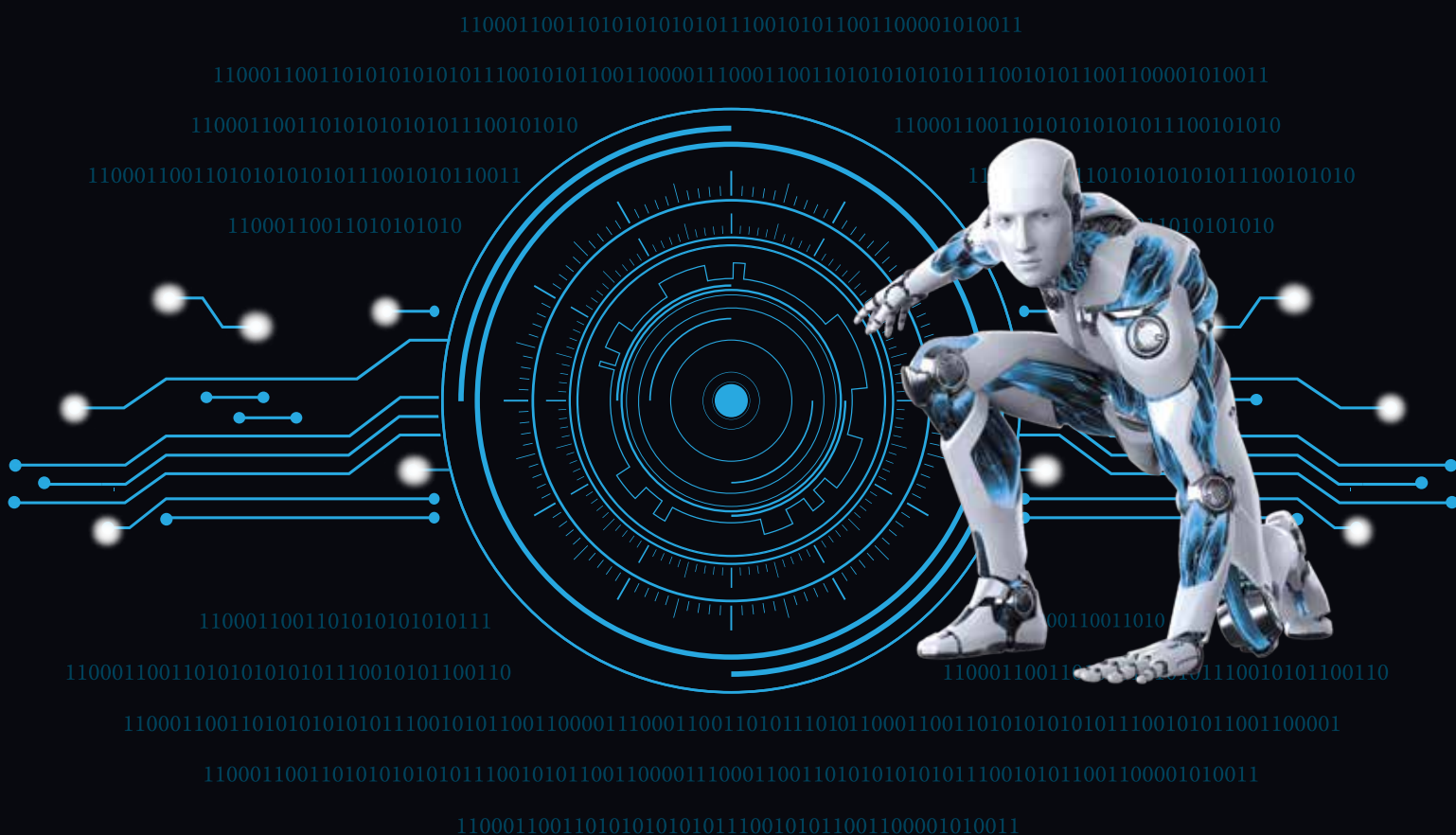
VIVAX



IFAM-INTRONIKA-ROBOTICS

17.-19. 2. 2026

Ljubljana



Kako izbrati pravo Linux distribucijo?

ČE STE PREBRALI ČLANEK V PREJŠNJI REVIJI, POTEM VESTE, ZAKAJ BI MORDA ŽELELI ZAPUSTITI UDOBJE (ALI FRUSTRACIJE) WINDOWS-A ALI MACOS-A. ZDAJ STOJITE PRED VRATI V SVET LINUXA IN ... VRAT JE NA TISOČE. DOBESEDNO.

V svetu Linuxa ne izbirate le operacijskega sistema, ampak, kot že rečeno, filozofijo. Izbira distribucije (ali »distro«, kot rečemo v žargonu) je kot izbira avtomobila. Vsi vas bodo pripeljali od točke A do točke B, ampak vožnja v reli specialki se drastično razlikuje od vožnje v udobnem družinskem karavanu. In ne, niso vsi za vsakogar.

Če ste se pred leti že vrgli v ta skrivnosten svet, se je od takrat pokrajina precej spremenila.

ZA TISTE, KI ŽELIJO LE, DA STVAR DELUJE (ZAČETNIKI)

Najbrž prihajate iz Windows okolja. Navajeni ste, da je meni Start spodaj levo, da se programi zapirajo s križcem zgoraj desno in da vam ni treba odpreti terminala (črnega okna s kodo), da bi namestili brskalnik.

Za vašimi vrati se skriva Linux Mint.

Ni seznama najboljših Linux distribucij brez Menta. Pravzaprav je na teh seznamih že skoraj od začetka njegovega obstoja (2006). Morda se sliši klišejevske, ampak Mint je ves ta čas zoren kot vrhunskega vina.

»Mint je dolgočasen, in to je njegov največji adut.« Spomnim se tega komentarja na Redditu in težko bi bolje opisal to distribucijo. Mint (posebej različica z namizjem Cinnamon) deluje tako, kot pričakujete. Gonilniki za tiskalnike? Večinoma delajo takoj. Wi-Fi? Brez težav. Ne vsiljuje vam novosti, ki jih niste zahtevali.

Če pa vam Mint deluje preveč »stariško« in si želite nečesa, kar izgleda, kot da je padlo skozi črveno iz leta 3000 (ali pa vsaj spominja na ma-

cOS ali Windows 11), obstaja Zorin OS. Zorin je vizualno polikana distribucija, ki cilja na prebežnike. Ima celo vgrajen mehanizem, ki zazna, če poskušate zagnati .exe datoteko, in vam prijazno predlaga alternativo ali pa jo poskuša zagnati preko kompatibilnostnega sloja. Je most med svetovi, ki ga začetniki potrebujejo.

V to kategorijo brezskrbnih pa moram nujno dodati še (zame) skritega dragulja, ki me je tudi spodbudil, da se spustim globlje v zajčjo luknjo, ki ji pravimo Linux – TUXEDO OS. Nemški proizvajalec nam je dovolil, da si sestavimo računalnik z njihovim sistemom TUXEDO OS in moram reči, da sem bil prijetno presenečen, kako enostaven je bil prehod iz Windowsa, še posebej zaradi njihovega orodja za posodabljanje gonilnikov.

Čeprav najbolje deluje na Tuxedo računalnikih, ga lahko namestite tudi na druge računalnike z določenimi omejitvami.

TE ZANIMA, ALI JE IGRANJE IGER BOLJŠE NA LINUXU?

Še pred petimi leti je bil stavek »igram na Linuxu« pospredel s pomilovanjem. Danes? Danes dobiš nazaj radoveden pogled. Valve, Steam Deck, Proton, SteamOS – to je nekaj (glavnih) razlogov za drastično spremembo na tem področju, vendar ne smem pozabiti tudi na preostalo skupnost, ki ne stoji križem rok in ne čaka zgolj na to, da Valve (ali kdorkoli drug) naredi čudež.

Če ste gamer, imate v letu 2025 dve glavni poti.

Prva je Bazzite. To je ime, ki ga boste letos slišali povsod. Bazzite je t.i. »atomska« različica Fedore, prilagojena za igranje. Kaj to pomeni? Sistem je nepremičen, kar zagotavlja, da ga ne morete nesreči pokvariti z namestitvijo napačnega paketa, posodobitve pa so varne. Bazzite posnema izkušnjo Steam Decka na vašem namiznem računalniku. Namestite ga, prijavite se v Steam in začnite igrati. Gonilniki za Nvidia? So že tam. Podpora za kontrolerje? Urejeno.

Druga odlična izbira je Nobara Project. Vzdržuje jo GloriousEggroll, človek, ki je v Linux gaming skupnosti legenda (če uporabljate Proton-GE, veste, o kom govorim). Nobara je modificirana Fedora, ki ima že privzeto pripravljene popravke za igre, ki na navadnem Linuxu morda ne bi delovale gladko (na primer specifični popravki za Wine, OBS Studio, kodeki). Je pa to sistem, ki ga vzdržuje ena oseba (s pomočjo skupnosti), zato je morda malce manj »uradno stabilen« kot Bazzite, a ponuja izjemne zmogljivosti.

Preden se odločite za igranje na Linuxu, najprej na www.protondb.com preverite, če so vaše najbolj igrane igre kompatibilne.

ZA TISTE, KI ŽELIJO USTVARJATI IN RAZVIJATI (NAPREDNI UPORABNIKI)

Ste programer, sistemski administrator ali pa nekdo, ki želi razumeti, kako računalnik diha? Ali pa ste preprosto naveličani tega, da vas ima operacijski sistem za otroka?

Fedora Workstation je trenutno zlati standard za razvijalce in profesionalce. Uporablja jo Linus

Vaš najljubši kanal
vam bo zaupal vsebino

naslednje številke...

 MEDIA TV Kapucinski trg 8, p.p. 114 Škofja Loka E-mail: info@media-tv.si	 SPONKA TV www.sponka.tv E-mail: info@sponka.tv	 TV AS Murska Sobota Gregorčičeva ul. 6, 9000 Murska Sobota p.p. 203, T.: 02/ 521 30 30 info@tv-as.net, www.televizijaas.si	 GORENJSKA TELEVIZIJA P.P. 181, Oldhamska cesta 1A 4000 Kranj T.: 04/ 233 11 55 info@tele-tv.si, www.tele-tv.si	 TELEVIZIJA ETV Loka pri Zagorju 22, 1412 Kisovec GSM: 041-779-390 televizija@etv-hd.si, www.etv-hd.si
 NET TV Ob blažovici 115, Limbuš info@xtension.si T.: 02/252 68 07	 TV ŠIŠKA Kebetova 1, Ljubljana tvskisa@kabelnet.si T.: 01/505 30 53	 INFOJOTA Informacijski kanal Ajdovščina infojota@email.si gsm: 040 889 744	 TELEVIZIJA MEDVODE Cesta kom. Staneta 12, 1215 Medvode T.: 01/361 95 80, F: 01/361 95 84	 VTV - VAŠA TELEVIZIJA Žarova 10, Velenje tel.: 03/ 898 60 00, fax: 03/ 898 60 20 vtv.studio@siol.net, www.vtvstudio.com
			 NOVA GORICA Gregorčičeva 13, Dornberk T.: 05/335 15 90, F.: 05/335 15 94 info@vitel.si, www.vitel.si	

Torvalds (oče Linuxa). Je popolno ravnovesje med novostmi in stabilnostjo. Fedora prinaša nove tehnologije (kot sta Wayland in PipeWire) hitreje kot Ubuntu, a jih ne potisne v ospredje, dokler niso uporabne. Je čista, profesionalna in ne ovira pri delu.

Če pa želite popoln nadzor in se ne bojite branja dokumentacije, je tu Arch Linux oziroma EndeavourOS. Namestitev »pristnega« Archa je še vedno svojevrsten obred zrelosti (namestitev preko ukazne vrstice), medtem ko vam EndeavourOS ponudi Arch osnovo z enostavnim grafičnim čarovnikom za namestitev.

Zakaj bi to želeli? Ker dobite dostop do AUR (angl. Arch User Repository). To je knjižnica, v kateri najdete skoraj vsak program, ki je bil kadarkoli napisan za Linux. Če obstaja, je v AUR-u. Vendar pozor, »z veliko močjo pride velika odgovornost«. Pri teh »tekočih« distribucijah prejmete posodobitve takoj, ko so na voljo. To je super za najnovejšo strojno opremo, a včasih lahko kakšna nepremišljena posodobitev zahteva vaše posredovanje v terminalu.

KJE ZAČETI?

Ste izbrali? Odlično. Sedaj pa ne bodite tisti uporabnik, ki brez varnostne kopije povozi celoten pogon in potem na forumu sprašuje, kje so njegove slike z dopusta leta 2018.

Po pripravi varnostne kopije je čas za namestitev. Ne potrebujete diplome iz računalništva. Potrebujete le USB ključek (vsaj 8 GB) in dostop do spleta. Postopek se je v zadnjih letih izjemno poenostavil, predvsem po zaslugi orodja, ki se imenuje Ventoy. Obstajajo podobni programi, ampak Ventoy se mi zdi najbolj enostaven.

PRIPRAVA USB KLJUČKA ZA NAMESTITEV LINUXA

Mogoče ste kdaj uporabili Rufus za pripravo namestitvenega USB ključka za Windows – tu ste bili primorani formatirati ključek vsakič, ko ste želeli naložiti novo ISO datoteko. Pri Ventoyu tega ni potrebno narediti.

- 1. Prenesite Ventoy:** Pojdite na uradno stran, prenesite verzijo za vaš trenutni sistem in jo zaženite.
- 2. Namestite na USB:** Vstavite ključek, v programu izberite vaš USB pogon in kliknite Install. To bo formatiralo ključek (izbrisalo vse na njem, ampak samo prvič).
- 3. Kopirajte ISO datoteke:** Zdaj pride najboljši del. Na ključek preprosto kopirajte (copy-paste) ISO datoteko Linux distribucije, ki ste jo prenesli (na primer linuxmint-22-cinnamon-64bit.iso).
- 4. To je to.** Na isti ključek lahko vržete Mint, Fedora, TUXEDO OS in Bazzite. Ob zagonu dobite dostop do menija, v katerem izberete, kaj želite zagnati.

PRVI ZAGON IN ŽIVO OKOLJE

Ko imate ključek pripravljen, morate računalniku povedati, naj se zažene z njega in ne z diska. To običajno storite s pritiskanjem tipke F12, F11, Esc ali Del takoj ob vklopu računalnika (odvisno od proizvajalca), da pridete v meni za zagon.

Če boste nameščali distribucije, ki nimajo podpisanih gonilnikov (kot nekatere manjše distribucije), nujno izklopite »Secure Boot« (varni zagon) v BIOS-u, čeprav Mint in Fedora/Ubuntu delujeta tudi z vklopljenim.

Najlepša stvar Linuxa je t. i. živo okolje (angl. Live Environment). Ko zaženete sistem z USB-ja, se nič ne namesti na vaš disk. Sistem teče v RAM-u. Lahko brskate po spletu, preverite, če deluje zvok, če dela Wi-Fi, ali vam je všeč videz, kako enostavno je iskanje programov in podobno.

Če vam ni všeč, preprosto ponovno zaženete računalnik, izvlečete ključek in ste nazaj v Windowsu, kot da se ni nič zgodilo.

KAKO DEJANSKO NAMESTITI LINUX DISTRIBUCIJO?

Če ste se zaljubili v eno izmed Linux distribucij, poiščite ikono Install na namizju.

Čarovnik za namestitev vas bo vodil skozi proces. Najbolj kritičen del je particioniranje diska. Če želite imeti Linux kot edini sistem, za začetnike priporočam možnost »Erase disk and install ...« (Izbriši disk in namesti ...). Če želite dvojni zagon (Linux ob boku Windowsa), bo čarovnik za namestitev to zaznal in vam ponudil opcijo »Install alongside Windows«. V tem primeru boste z drsnikom določili, koliko prostora boste namenili kateremu sistemu.

Po končani namestitvi, ki traja običajno 10-15 minut, vas bo sistem pozval, da odstranite USB ključek in pritisnete Enter.

Naslednjič, ko boste prižgali računalnik, vas ne bo pozdravil logotip Microsofta, ampak nekaj novega. Nekaj vašega. In to brez plačevanja licenc ali posluževanja skript za aktivacijo.

KAJ PA PROGRAMI?

Ne iščite datotek .exe po internetu. Linux ima »trgovine s programsko opremo« (Software Manager, AppCenter, GNOME Software). Odprete, vpišete VLC, Steam, Lutris, Spotify, Discord ali LibreOffice in kliknete namesti. Vse je preverjeno, varno in posodobljeno. Marsikateri priljubljeni program bo morda že privzeto nameščen, odvisno, katero distribucijo boste izbrali.

Dobrodošli na drugi strani. Morda boste na začetku kakšno malenkost pogrešali, a vsaj zame je tudi to čar Linuxa. Windows poznam dokaj podrobno, zagotovo bolj kot večina, zato mi je raziskovanje Linuxa nov izziv, ki sem ga pogrešal pri Windowsu.

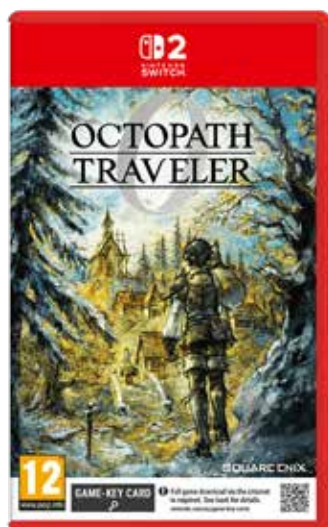
Verjamem, da boste tudi sami našli več razlogov, zakaj bi želeli uporabljati Linux.

90% pokritost

ODDAJA NA RADIU, PRISLUHnite NAM!

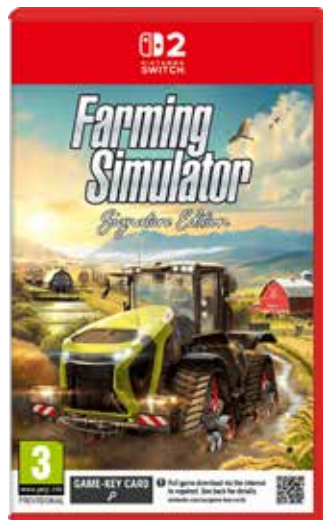
Na vašem najljubšem radiu
prisluhnite tedenskim oddajam,
ki jih za vas pripravljamo v
uredništvu Računalniških novic.

RADIO I ZELENI VAL 93.1 MHz 96.2 MHz 97.0 MHz www.radiozelenvall.com	RADIO I KRKA 106.6 MHz www.radiokrka.com
RADIO I Univox Petek 14.00 in Ponedeljek 19.00 99.5 MHz 106.8 MHz 107.5 MHz www.univox.si	RADIO I ALFA Ponedeljek 19.10 in Ponedeljek 19.30 103.2 MHz 107.8 MHz www.radio-alfa.si
RADIO I moj radio Četrtek 14.50 in Sobota 7.10 107 MHz 102.6 MHz www.mojradio.com	RADIO I KRANJ 97.3 MHz www.radio-kranj.si
RADIO I ROBIN Četrtek 18.00 99.5 MHz 100 MHz www.radiorobin.si	RADIO I NOVA Torok 20.10 in Sobota 17.10 106.9 MHz www.radionova.si
RADIO I ODMEV Sobota 12.15 in Ponedeljek 16.30 90.9 MHz 97.2 MHz 99.5 MHz 103.7 MHz www.radio-cerklje.si	RADIO I ŠTAJERSKI VAL Torok 12.30 93.7 MHz 87.6 MHz www.radio-stajerski-val.si
RADIO I GEOSS Torok 13.20 in Torok 16.30 89.7 MHz radiogeoss.si	RADIO I Velenje Sreča 17.45 107.8 MHz www.radiovelenje.com
RADIO I OGNJIŠČE Četrtek 19.15 104.5 MHz 105.9 MHz 107.3 MHz radio.ognjisce.si	RADIO I SORA Ponedeljek 17.10 89.8 MHz 91.1 MHz 96.3 MHz www.radio-sora.si
RADIO I NTR Četrtek 19.30 91.1 MHz 107.1 MHz www.radiotr.com	RADIO I 94 Četrtek 21.30 96.2 MHz 97.8 MHz 104.1 MHz 102.6 MHz 100.2 MHz www.radio94.si
RADIO I TOMI Vsak dan 11.00, 16.00 in 23.30 www.radiotomi.si	RADIO I SRAKA 94.6 MHz www.radiosraka.com



OCTOPATH TRAVELER 0

Octopath Traveler 0 je najnovejša igra iz priljubljene serije, razvita s strani Square Enix in Doki-Doki Groove Works. Igra, ki je izšla 4. decembra, je na voljo na platformah Nintendo Switch, Nintendo Switch 2, PlayStation 5 in Xbox Series X. Igralec dobi, za razliko od prejšnjih delov, popolnoma prilagodljivega protagonista, možnost oblikovanja osamelih likov in izgradnje lastnega mesta, poleg tega pa se v bitkah bori skupaj z osmimi člani ekipe.



FARMING SIMULATOR: SIGNATURE EDITION

Farming Simulator: Signature Edition je nova različica priljubljene simulacije kmetovanja, ki pri naša razširjen nabor strojev in pridelkov ter omogoča raznolike izkušnje – med drugim tudi gojenje riža, živinorejo in obdelovanje različnih kultur. Igra je izšla 9. decembra za platformo Nintendo Switch 2. Z raznolikimi okolji (severna Amerika, srednja Evropa, vzhodna Azija) in več kot 400 avtentičnimi kmetijskimi stroji na novo definira realistično in raznoliko simulacijsko izkušnjo.



FORTNITE – DARKFIRE & ICE BUNDLE

Fortnite – Darkfire & Ice Bundle združuje dve dodatni zbirki kozmetičnih predmetov, ki vključujeta več kot deset preoblek, dodatkov in orožnih stilov ter tudi 1000 enot virtualne valute V-bucks. Bundle je na voljo kot digitalna razširitev za Xbox Series X, Nintendo Switch in Nintendo Switch 2, nakup pa je mogoč od 5. decembra. Fortnite ostaja ena najbolj prepoznavnih battle-royale iger na svetu, ki združuje hitro akcijo, gradnjo ter stalno spreminjajoče se sezonske dogodke.

PRAVA DARILA ZA PRAVE GAMERJE

DARILA DO 10€   FUNKO POP: HARRY POTTER HARRY POTTER GIFT SET MARVO M292 BK CAPO 20 MIŠKA ČRNE BARVE	DARILA DO 20€   GOVEE TV LED SVETLOBNI TRAK HOUSE OF MARLEY SMILE JAMAICA SLUŠALKE
DARILA DO 50€   REDRAGON COMBO SET (4v1) TIPKOVNICA, MIŠKA, SLUŠALKE IN PODLOGA TURTLE BEACH RECON 70X XBOX SLUŠALKE	DARILA DO 100€   GOVEE TV OSVETLITEV OZADJA 3 LITE KIT MOYE VENTURE 4K DUO AKCIJSKA KAMERA

DECEMBRSKA AKCIJSKA PONUDBA:



NA VOLJO NA: igabiba.si

Lenovo

Najbolj zmogljiv igričarski prenosnik pri nas!



ZMOGLJIV IGRIČARSKI NOTESNIK LEGION

~~3500,00 €~~

2999,00€



Lenovo Legion Pro 7 16IAX10H

16" zaslon 2560 x 1600 OLED 500 nits

Procesor Intel Core Ultra 9 275HX, 32 GB DDR spomina

Nvidia Geforce RTX5070Ti 12 GB, 2 TB SSD NVME

Microsoft Windows 11 Home, **24 mesecev garancije**



notesniki.si

Z vami že od 2003

Cene so v EUR z DDV. GERI COMPUTER d.o.o., Titova cesta 49, 2000 Maribor
www.NOTESNIKI.si, info@notesniki.si Ponudba velja do razprodaje. 051 444 244

Najboljše igre, ki se odvijajo za božič

VSI VEMO, KAJ BOMO GLEDALI V DECEMBRU. NAPOVEDNIKI ZA DECEMBRSKE KLASIKE UMRI POKONČNO, HARRY POTTER IN SAM DOMA SE ŽE VRTIJO IN VPRAŠANJE JE LE, S KATERIM FILMOM BOMO ZAČELI.

Kaj pa igre? Tako kot imamo tradicijo, katere filme gledamo vsako leto v času okoli božiča, zagotovo obstajajo tudi igre, ki poosebljajo božični duh, se odvijajo za božič ali pa imajo praznično tematiko. To je bila moja naloga zadnjih nekaj dni – poiskati najboljše igre, ki se odvijajo za božič.

METAL GEAR 2: SOLID SNAKE – VOHUN ZA BOŽIČ NE POČIVA

Metal Gear 2: Solid Snake svojo pripoved prese- netljivo umesti v božični večer, kar daje igri tih, skoraj meditativen kontrast k napeti infiltraciji, zasneženim pokrajinam in vojaškemu realizmu. Ta zimski okvir poudari občutek izolacije, ki je ključni del izkušnje »stealth« žanra. Igro je vred- no igrati še danes, ker predstavlja enega najpo- membnejših korakov v razvoju sodobnih pripo- vednih iger in ponuja osnovo, iz katere je zrasla celotna Metal Gear saga.

BAYONETTA 2: PRAZNIČNO NAKUPOVANJE PREKINE NADNARAVNO DIVJANJE

Bayonetta 2 začne svojo zgodbo v bleščečem prazničnem mestu, kjer sta okrasitev in razsvet- ljava le prehod v vrtoglav akcijski ples. Kdo bi si mislil, da se praznično vzdušje dobro dopolnjuje z bojevanjem z angeli in demoni.

VISCERA CLEANUP DETAIL: SANTA'S RAMPAGE – KO IMA BOŽIČEK DOVOLJ VSEGA

Viscera Cleanup Detail igralca povabi v edin- stveno situacijo, kjer mora pospraviti Božičkovo delavnico po tem, ko je severni tečaj zajel izbruh nasilja. Sneg, darila in okraski postanejo grotes- kni ostanki prazničnega pokola, kar ustvarja te- mačno humoren pogled na božično mitologijo. Santa's Rampage je dodatek k prvotni igri, ko moraš pospraviti razdejanje, ki ga je povzročil Božiček, ko mu je prekipelo.

DAZE BEFORE CHRISTMAS – BOŽIČNA PUSTOLOVŠČINA V RETRO DUHU



Tudi Božiček ima zlobnega dvojnika. Daze Befo- re Christmas je »platformerska« igra, v kateri mo- raš ujeti zlobnega Božička, ki je ukradel vsa dari- la. Igra je izšla leta 1994, zato boste težko našli pristno kopijo. Priporočam uporabo emulatorja za SNES.

ŽAL ČLOVEK-PAJEK NIMA ČASA ZA PRAZNOVANJE

Spider-Man: Miles Morales je superherojska igra, ki se odvija v New Yorku okoli božiča. Miles se brezskrbno odpravlja domov k družini in sko- rajda že voha kuhano vino in potico, ki ga čakata na mizi. Ampak pot mu prekrizajo nepridipravi. Ker se Peter Parker mudi nekje drugje, Miles nima izbire – sam mora poskrbeti, da bodo ulice New Yorka za božič varne.

BATMAN JE ODGOVOREN ZA SEZNAM POREDNIH V GOTHAMU

Na božični večer se družine običajno zberejo okoli mize in božičnega drevesa. V Gothamu te tradicije ne poznajo. Batman: Arkham Origins je še ena herojska igra, ki se odvija okoli božiča. Na- mesto da bi Batman užival v lučkah, okraskih in sladkih dobrotah, mora poloviti vse zlikovce, ki so ulice Gothama spremenili v bojišče. To ni zagrizen in izkušen Batman, kot ga poznamo iz drugih iger, ampak še relativni novinec, ki mora poleg vsega paziti še na plačance, ki jih je najel Black Mask.

MAX PAYNE – NOIR DRAMA V SNEŽNEM METEŽU

New York, december, sneg ... Človek bi pričako- val radost na vsakem koraku, v igri Max Payne pa

se utapljam v bolečini in osamljenosti. Newyorški detektiv je izgubil vse, kar mu je v živ- ljenju pomenilo največ. In tako kot snežni me- tež, ki nori okoli njega, je tudi v njem vrtinec ža- losti brez dna. Igre Max Payne se marsikdo naj- bolj spominja po inovativnem načinu igranja, ne smemo pa pozabiti, da ima za akcijsko igro tudi odlično zgodbo.

FAHRENHEIT – SNEG NE NAZNANJA BOŽIČA, AMPAK KONEC SVETA

Fahrenheit (Indigo Prophecy) je na mojem se- znamu najboljših in najbolj podcenjenih iger vseh časov. Začne se kot detektivski triler, v nadaljevanju pa se prepletajo še psihološki in fantazijski motivi. Spet se zgodba odvija v New Yorku, vendar spet brez kančka veselja, kot se spodobi za praznični december. Name- sto da bi uživali v zasneženih ulicah, je vsaka snežinka odštevalnik do konca sveta. Igralne mehanike so nekoliko nenavadne, ampak vsaj zame tudi svojevrstne in lepo dopolnjujejo ri- tem pripovedi.

SANTA CLAUS IN TROUBLE – BOŽIČEK JE IZGUBIL VSA DARILA

Končno ena bolj nedolžna igra. Tvoja naloga je, da popraviš nerodnost Božička in rešiš božič. Bo- žičku je namreč uspelo izgubiti vsa darila. Odlič- na igra za vso družino – z njo lahko tudi najmlaj- še vpeljeta v svet video iger. Čaka vas 20 različ- nih nivojev z različnimi in dokaj domiselnimi iz- zivi ter ovirami. Božična glasba pa poskrbi za prijetno decembrsko vzdušje.

PARASITE EVE – BOŽIČ, GROZA IN ZNANSTVENA FANTASTIKA



Še ena igra iz prejšnjega stoletja, tokrat za konzolo PlayStation 1. Velja za eno najboljših RPG iger tistega obdobja. Prevzamemo vlogo detektivke po imenu Aya Brea. Njen obisk opere se spremeni v grozljivko, v kateri mora razvozlati, kaj se dogaja, in rešiti božič.

THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: OOGIE'S REVENGE – BOŽIČ V SLOGU TIMA BURTONA

The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge združuje božično čarobnost z estetsko temačnostjo iz izvirnega filma. Prehajanje med dvema svetovoma ob bujni Burtonovi vizualni identiteti ustvari izrazito sezonsko vzdušje.

SHENMUE – TOKRAT SMO NA JAPONSKEM

Shenmue svojo zgodbo pripoveduje sredi zimskih dni, okrašenih ulic in rahlega sneženja. To

daje igri tih in počasen decembrski utrip. Čeprav ni neposredno povezana z božičem, je sezonska atmosfera izjemno pristna in podpira pripoved o odrasčanju, maščevanju in vsakdanjem življenju. Igra je vredno igrati zaradi njene zgodovinske pomembnosti, globoke atmosfere in pionirske odprtosti sveta, ki je vplivala na številne moderne igre.

SAM AND MAX SAVE THE WORLD – DETEKTIVSKA ZIMSKA PUSTOLOVŠČINA

Sam and Max Save the World v več segmentih uporablja zimske motive in satirično obravnava božične klišeje. Humor in praznično ozadje ustvarita edinstveno decembrsko izkušnjo.

TOM CLANCY'S THE DIVISION – MANHATTAN POD NEGOM

Tom Clancy's The Division postavi igralca v središče New Yorka tik po praznikih, ko še vedno



svetijo lučke. Sneg ni edina stvar, ki je prekrila podobo znamenitega ameriškega mesta – tu je tudi smrtonosni virus, ki ga ameriška vlada ni uspela pravočasno zaježiti. Si del posebne enote, ki mora ponovno vzpostaviti red, kar pa ne bo enostavna naloga. Čeprav že obstaja tudi nadaljevanje igre, je prvotna še vedno aktualna.

YAKUZA – ČUDAŠKI HUMOR ZA POPESTRITEV BOŽIČA

Kar nekaj iger Yakuza se odvija okoli božiča. Čeprav pogosto ni v središču zgodbe, vseeno občutiš praznično vzdušje, naletiš pa tudi na posebne misije, kjer se združita čudaških humor, ki je značilen za to serijo, in božična mitologija. V igri Yakuza 5 imaš na primer misijo, v kateri si oblečen v božička in se spopadaš z nepridipravi, ki niso oboževalci božičnih radosti.

SAINTS ROW 4: HOW THE SAINTS SAVE CHRISTMAS

Saints Row 4: How the Saints Save Christmas se v božično estetiko vrže s polno mero samozavedanja, da je parodija na filme, klišeje in sezonske zgodbe. Vse od zasneženih ulic do komično pretiranih nalog ustvarja kaotično praznično pustolovščino. Igra je zabavna, ker povezuje praznični duh s tipično noro energijo serije Saints Row.

Katero igro pa vi najraje igrate za božič?

17. informativa

SEJEM IZOBRAŽEVANJA IN POKLICEV

9. in 10. januar 2026

CANKARJEV DOM, LJUBLJANA

NOV TERMIN

NOVA LOKACIJA

VSTOP PROST

MATI, ZNANJA BI!
 NOV KONCEPT,
 NOVE PRILOŽNOSTI!

ORGANIZATOR:
PROEVENT

www.informativa.si



1 2 3 4 5					AVTOR: BOTY	TVEGANOST	GLAVNO MESTO KAZAHSTANA	GRŠKI MITOLOŠKI LETALEC, DEDALOV SIN	IZDELOVALECE VATE	ELITNOST	KRAJŠA NOVELA
					NAŠA PEVKA IN HARFISTKA						
					DEL FOTOGRAFSKEGA APARATA						
					STALO, STOJALO						
					JAPONSKI BORILNI SPORT DEL CELOTE	4					
DIKČINSKI ZABAVNIK	KNEŽJI NASLOV V IRANU IN INDIJI	NAŠA LIKOVIČKA MARAŽ	GLAVNI ŠTEVNIK	BOLEZEN NA VINU				DOŽAGAN KOS DEBELA, HLOD			
				SPOJ ROKE S TRUPOM				TIPKA			
VARUŠTVO									ZLATAN IBRAHIMOVIĆ		
GRŠKI MITOLOŠKI KRALJ							AMERIŠKI IGRALEC BALDWIN GORJA V TESALJI				
REKA V ALBANIJ					BOLEZEN DEBEL BENEŠKI SLIKAR (ANTONIO)						
ENAKA VOKALA			ŽIDOVSKI MISLEC (JURIEL) POBALIN (NAREČNO)			2				PROSTOR ZA TELETA V HLEVVU	KRAŠKI VODNI OBJEKT
ZELNATA TRAJNICA				AMERIŠKI IGRALEC (ARMAND) ODSONČJE							
ZVEŽA DRŽAV						1		ZNIŽANI TON I D			
							ZAHODNO-SKOTSKI OTOK	PREDNIK IRCEV			
STRUNSKO GLASBILO								OBMOČJE, PODROČJE IVAN GROHAR			
DIKČINSKI ZABAVNIK	ŠOP POVEZANEGA ŽITA	ZIDARSKA ŽLICA GOVORICA							4. IN 23. ČRKA REKA SKOZI ASUANSKI JEZ		3
CINKOVA SVETLICA											
MITOLOŠKO BIVALIŠČE UMRLIH				OBIRANJE GROZDJA	ROČI KRIZ						
MAFUSKI ZAKON MOLKA						5		IRANSKI DENAR			
UMAZANEC								NAŠA SMLUČARKA STUHEC			

ASSANTE: ameriški igralec, AFEL: odsončje, ŠTRKAVEC: pobalin, OMERTA: zakon molka, PATRONAT: varušstvo

Križanke in uganke za vse okuse



Informacije in naročila

Bogat denarni nagradni sklad:
3.500 €
Prva nagrada:
1.500 €



NAGRADE in NAGRAJENCI

Med reševalce, ki bodo do petka, **26. 12. 2025**, poslali pravilno rešitev, bomo z žrebom razdelili privlačne nagrade:

3x USB ključ Apacer AH350 128 GB 3.1



V žrebu sodelujete tako, da pošljete rešitev križanke (oštevilčeni kvadrati) s svojimi podatki (ime in priimek, naslov, pošta številka in pošta) na elektronski naslov narocnine@stromboli.si. **Rešitev brez kontaktnih podatkov ne bomo upoštevali pri žrebu.**

Bluetooth slušalke SBOX EB-TWS18 prejemejo:

- Marjan Bizalj, Žirovnica
- Alenka Podrekar, Tržič
- Matevž Črnilogar, Koper

Nagrade podarja podjetje Stromboli, d.o.o.

Rešitev križanke 21/XXX: PAJEK



KOLEDAR DOGODKOV

KOLOFON

Izdajatelj:

Stromboli, marketing, d. o. o.
Cesta komandanta Staneta 4A,
1215 Medvode

Glavni in odgovorni urednik:

Boštjan Štrukelj,
tel.: 01 / 620 88 01

Vsebinski urednik:

Niko Bajec,
tel.: 01 / 620 88 05
niko.bajec@stromboli.si

Naročnine:

tel.: 01 / 620 88 00,
narocnine@stromboli.si

Oglasno trženje:

Matej Komprej, tel.: 01 / 620 88 06
gsm: 070 / 606 152, matej.komprej@stromboli.si

Boštjan Štrukelj, tel.: 01 / 620 88 01,
gsm: 041 / 663 301, bostjan.strukelj@stromboli.si

Ana Kopitar, tel.: 01 / 620 88 09,
ana.kopitar@stromboli.si

Sodelavci in novinarji:

Maja Lavrač, Matej Saksida, Peter Čebren
Blaž Ulaž, Jana Breznik, Jan Sladič,
Matej Komprej, Boštjan Štrukelj,
Niko Bajec in Tanja Pirnat

Fotografije: Arhiv Računalniške novice

Tisk: Tiskano v Sloveniji

Distribucija:

EKDIS d. o. o., Stromboli, marketing, d. o. o.

Oblikovanje in DTP:

Tanja Pirnat s.p., dtp@stromboli.si

<http://www.racunalniske-novice.com>

Računalniške novice (Online)
ISSN 1581-047X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost
spada revija med proizvode, za katere se obračunava
DDV po stopnji 5 %.
ISSN 1408-4872

Nenaročenih rokopisov in fotografij ne vračamo.
Pisem bralcev in oglasov ne lektoriramo.

Vse gradivo v reviji Računalniške novice je last izdajatelja. Kopiranje ali razmnoževanje je možno le s privoljenjem izdajatelja. Poština za naročnike plačana pri pošti 1102 Ljubljana. Revija Računalniške novice je vpisana v razvid medijev, ki ga vodi Ministrstvo za kulturo RS, pod zaporedno številko 661.

Predstavitve, ki jih objavljamo v reviji in so označene z rubriko Predstavitve in na koncu članka s (P.R.) – Payable Release (plačani članek) – pripravljamo v sodelovanju s podjetji.

Sporočila za javnost sprejemamo na Rn@stromboli.si. Izid revije je finančno podprla Javna agencija za raziskovalno dejavnost Republike Slovenije.

**Za praznično veselje,
ki traja.**



mini



SQUARE



WIDE

instax Link™  
Smartphone Printers

Pametni tiskalniki

*Ponudbo preverite v vseh boljše založenih tehničnih trgovinah.
©2025 FUJIFILM Slovenija d.o.o.

instax™
FUJIFILM



FORDOVA BOŽIČNICA

OB NAKUPU VOZIL IZ ZALOGA



**Čas je za čarobna darila, ki vas varno popeljejo v zimsko idilo.
Pripravili smo bogato ponudbo vozil z dodatnim
prihrankom – Fordovo božičnico.**

Pohitite in izberite svojega,
saj je zaloga vozil omejena.

Ford | **BRING ON
TOMORROW**

Kombinirana poraba električne energije: 15,6 - 17,4 kWh/100 km. Emisije plinov CO₂: 0,0 g/km. Emisije CO₂ med vožnjo in skupne emisije so odvisne od vira električne energije, zato FORD priporoča uporabo ekološko pridobljene električne energije. Ogljikov dioksid (CO₂) je najpomembnejši toplogredni plin, ki povzroča globalno segrevanje. Emisije onesnaževal zunanjega zraka iz prometa pomembno prispevajo k poslabšanju kakovosti zunanjega zraka. Prispevajo zlasti k čezmerno povišanim koncentracijam prizemnega ozona, delcev PM10 in PM2,5 ter dušikovih oksidov. Slike so simbolne. Summit motors, Flajšmanova 3, Ljubljana.