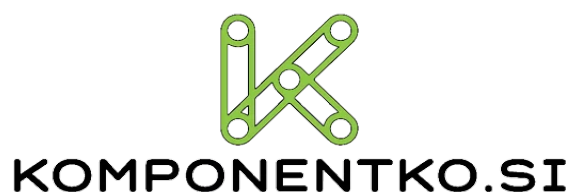




Matkomp Novice

26.6.2026 št. 1





Delo.
Zabava.
Domača opravila.
Kontakt z najbližjimi.



PCplus računalniki in Office 2024
za vaš dom ali pisarno, vedno na
dosegu roke.



POLNILNE OMARE ZA
PRENOSNIKE, TELEFONE IN
TABLICE

Kazalo

Novice 4-11

Igre 12 - 13

Strojna oprema 14-15



26.6.2026

Urednik Luka Cankar Pečar

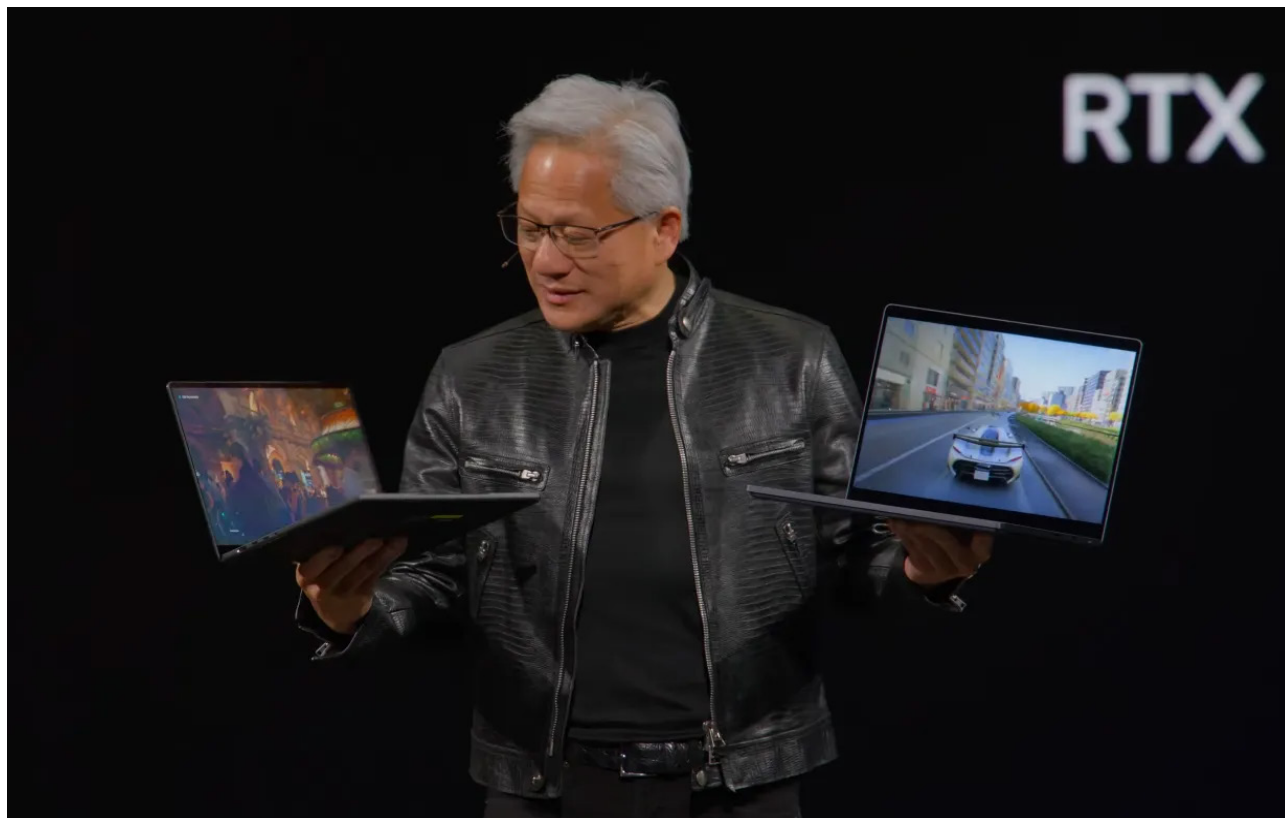
Zdaj je uradno. Nvidia vstopa na trg prenosnih in namiznih računalnikov

Nvidia je na Computexu dokončno potrdila, da bo z novim čipom RTX Spark poskusila prodreti na trg prenosnih in namiznih računalnikov. Pričakovanja in obljube so zelo visoke, ampak vsaj za zdaj tudi brez kakšnih preverljivih podatkov.

Nvidia se pripravlja na enega največjih premikov v svoji zgodovini. Podjetje, ki ga večina uporabnikov pozna predvsem po grafičnih karticah in čipih za umetno inteligenco, bo jeseni uradno vstopilo v svet celovitih potrošniških računalniških čipov. Intel, AMD, Apple, Qualcomm in ostali bodo kmalu dobili zelo močnega rivala. Štrene bo mešal z novim čipom RTX Spark, ki ni samo vir grafične moči, ampak je v bistvu povsem nova računalniška platforma.

RTX Spark je prvi čip iz nove družine izdelkov, za katerega podjetje trdi, da bo dosegal ali celo presegal zmogljivosti najmočnejših tankih in lahkih računalnikov z operacijskim sistemom Windows. Pri Nvidii ga opisujejo kot izjemno učinkovit osebni računalniški čip, čeprav za zdaj niso razkrili konkretnih meritev, grafov ali primerjav, ki bi te trditve podprli tudi s številkami.

RTX Spark je v osnovi zelo soroden čipu GB10, ki ga poznamo iz sistema DGX Spark, majhnega »osebnega UI superračunalnika«, ki ga je Nvidia predstavila lani. Tokrat pa ne gre več za en sam izdelek, temveč za širšo družino čipov. Najzmogljivejša različica naj bi imela 20 procesorskih jeder, 6144 grafičnih jeder in 128 GB poenotenega pomnilnika LPDDR5X. Kasneje naj bi sledile tudi dostopnejše izvedbe, med drugim različice s 16 GB pomnilnika.



Prehod na arhitekturo Arm

Tako kot čipi podjetij Apple in Qualcomm bo tudi RTX Spark temeljil na arhitekturi Arm. To pomeni, da bo morala starejša programska oprema za Windows, razvita za procesorje x86 podjetij Intel in AMD, delovati prek emulacijske plasti. Takšen pristop lahko v nekaterih primerih pomeni slabšo zmogljivost, vendar Microsoft že več let izboljšuje Windows na Arm-ju in emulacijski sistem Prism. Nvidia pa verjame, da lahko s svojo grafično in UI tehnologijo to izkušnjo dvigne na višjo raven. Podjetje med drugim trdi, da bo mogoče z računalniki RTX Spark obdelovati 3D-prizore velikosti kar 90 GB, urejati video v ločljivosti 12K ali igrati grafično zahtevno igro Indiana Jones and the Great Circle pri 100 sličicah na sekundo v ločljivosti 1440p. Vse to naj bi bilo mogoče početi na prenosniku debeline 14 milimetrov, tudi brez priključenega napajalnika.

Lokalna umetna inteligenca kot osrednja prednost

Ena ključnih prednosti nove platforme naj bi bila velika količina poenotenega pomnilnika. Z do 128 GB pomnilnika bi lahko prenosniki in namizni mini računalniki RTX Spark lokalno poganjali UI agente z do 120 milijardami parametrov. To je področje, ki posebej zanima tudi Microsoft. Ta naj bi na konferenci Build predstavil nove varnostne in izolacijske mehanizme za Windows, ki bi skupaj z Nvidiininim okoljem OpenShell omogočali varno lokalno delovanje osebnih agentov pod nadzorom uporabnika. Nvidia govori celo o novem računalniškem modelu, v katerem naj bi bila uporabniška izkušnja zasnovana okoli umetne inteligence. Namesto da bi uporabnik moral obvladati zapletene menije in vmesnike posameznih aplikacij, bi računalniku preprosto povedal, kaj želi. Primeri, ki jih navaja podjetje, segajo od ustvarjalcev vsebin do oblikovalcev in programerjev. E-športni streamer bi lahko računalniku naročil, naj ob odmoru samodejno ugasne luči, utiša mikrofona in spremeni način oddajanja. Oblikovalec bi lahko iz skice ustvaril sliko, nato 3D model in še UI video. Razvijalec programske opreme pa bi lahko imel agenta, ki nadzira projekt na GitHubu, odkriva napake in samostojno opravlja ponavljajoča opravila.

Več zasebnosti in manj odvisnosti od oblaka

Nvidia poudarja, da lokalna UI obdelava pomeni večjo zasebnost podatkov in manjšo odvisnost od oblačnih storitev ter plačljivih žetonov za uporabo velikih modelov. Kljub temu ostaja veliko vprašanje, ali je podjetje res že sestavilo računalnik, ki se bo obnašal kot osebni digitalni pomočnik prihodnosti, ali pa gre za ambiciozno vizijo, ki bo potrebovala še nekaj generacij razvoja.

Prvi potrjeni prenosniki

Partnerjev očitno ne manjka. Med prvimi potrjenimi napravami so Asus ProArt P14 in P16, Dell XPS 16, HP OmniBook X14 in Ultra 16, Lenovo Yoga Pro 9N, Microsoft Surface Laptop Ultra ter MSI Prestige N16 Flip AI. Microsoft naj bi RTX Spark vgradil v novi Surface Laptop Ultra, ki ga pri podjetju opisujejo kot najzmogljivejši Surface doslej. To pa naj bi bil šele začetek. Nvidia pravi, da partnerji že razvijajo več kot 30 prenosnikov in več kot 10 namiznih računalnikov. Med sodelujočimi podjetji so Acer, Asus, Dell, Gigabyte, HP, MSI in Lenovo. Družina RTX Spark naj bi pokrivala več cenovnih razredov, čeprav bodo prvi modeli očitno usmerjeni predvsem v premijski segment. Pomemben del zgodbe je tudi podpora programske opreme. Nvidia navaja, da na Arm-ju že izvorno delujejo programi, kot so Blender, DaVinci Resolve, Maxon Cinema4D, Maxon Redshift, Topaz Photo, CapCut, Cubase, Bitwig Studio in Affinity by Canva. Adobe naj bi pripravil posebne optimizacije za Premiere in Photoshop, ki bodo prilagojene novemu čipu.

Tudi igre prihajajo na Windows on Arm

Zanimiv je tudi premik pri igrah. Microsoft naj bi sporočil, da Riot Games prinaša League of Legends in Valorant na Windows on Arm, Krafton pripravlja PUBG, Nvidia pa sodeluje z razvijalci, ki uporabljajo sisteme Easy Anti-Cheat, BattlEye in Denuvo. To je pomembno, saj so prav zaščite proti goljufanju pogosto ena večjih ovir za igranje v alternativnih okoljih (Arm, Linux ...).

Cene in baterija ostajajo neznanka

Kljub vsem napovedim pa ostaja veliko neznank. Nvidia in Microsoft nista razkrila cen prvih tovrstnih računalnikov. Prav tako nimamo jasnih številk glede zmogljivosti ali avtonomije baterije. Pri Nvidii trdijo, da bo baterija bistveno boljša kot pri dosedanjih prenosnikih RTX, vendar obenem priznavajo, da se poraba čipa lahko povzpne do 80 W. To pomeni, da bi lahko pri največji obremenitvi tudi večja baterija zdržala precej krajši čas.

Nejasne so tudi primerjave z Intelom, AMD-jem, Applom in Qualcommom. Nvidia za zdaj ne ponuja neposrednih grafov ali rezultatov testov. Poudarja le, da naj bi grafični del v določenih aplikacijah dosegal približno raven mobilne grafične kartice RTX 5070 (kar je zelo ambiciozna trditev), procesorski del pa naj bi bil konkurenčen najzmogljivejšim rešitvam v svetu Windowsa. RTX Spark bi lahko bil pomemben trenutek za trg osebnih računalnikov, podobno kot je bil Applov prehod na lastne čipe M1. A razlika je v tem, da Nvidia za zdaj ponuja predvsem obljube. Če se bodo izkazale v praksi, lahko Windows prenosniki dobijo povsem novo kategorijo naprav: tanke, zmogljive, lokalno UI usmerjene računalnike z močno grafiko in veliko poenotenega pomnilnika. Če ne, bo RTX Spark ostal zanimiv poskus.

Več na: <https://racunalniske-novice.com/zdaj-je-uradno-nvidia-vstopa-na-trg-prenosnih-in-namiznih-racunalnikov/> - racunalniske-novice.com



Koliko vode porabi pisanje 100 besed s ChatGPT?

Ko prek klepetalnika ChatGPT napišete kratko elektronsko sporočilo z dolžino okoli 100 besed, tehnologija v ozadju porabi približno pol litra vode. Ta podatek izhaja iz strokovne raziskave, ki so jo v reviji Communications of the ACM objavili Pengfei Li, Shaolei Ren in sodelavci z Univerze Kalifornije v Riversidu. Avtorji študije z naslovom »Zmanjšanje žeje umetne inteligence« poudarjajo, da ta številka vključuje tako neposredno porabo vode za hlajenje strežnikov kot tudi posredno vodo, ki je potrebna za proizvodnjo električne energije, ki jo ti sistemi porabijo.

Ker večina uporabnikov ne ostane le pri enem »vprašanju«, ampak razvije daljši pogovor, se poraba hitro stopnjuje. Pogovor, ki obsega med 10 in 50 izmenjav, porabi približno pol litra vode, z vsakim podaljšanjem pogovora pa se ta vrednost sorazmerno pomnoži. Razlog za tolikšno porabo tiči v odvečni toploti. Sodobni čipi podjetja Nvidia, ki so ključni za učenje in delovanje umetne inteligence, oddajajo med 300 in 700 vatov toplote na posamezno enoto. Ker se pri učenju modelov hkrati uporablja na desettisoče takšnih čipov, nastajajo ogromne količine toplote. Najpogostejši načini hlajenja temeljijo na izhlapevanju, kjer voda teče tik ob opremi, absorbira odvečno toploto in nato izhlapi v ozračje. Pri tem se »izgubi« kar 80 odstotkov načrpane vode.

En sam velik center danes porabi več vode kot mesto z 10.000 prebivalci za vse svoje potrebe. Podjetje Google je v letu 2024 porabilo okoli 30,6 milijarde litrov vode, kar je 8 odstotkov več kot leto prej. Podobno Microsoft poroča o strmi rasti. Njihov kompleks v Iowi je namreč med urjenjem modela GPT-4 v juliju 2022 porabil 43,5 milijona litrov vode, v avgustu pa še 50,7 milijona litrov. Meta je v letu 2023 porabila 3,07 milijarde litrov vode, medtem ko Amazon podatkov ne razkriva.

Po poročilu Laboratorija Lawrence Berkeley je industrija v ZDA leta 2023 neposredno porabila 65,8 milijarde litrov vode, posredno preko elektrike pa še dodatnih 798,7 milijarde litrov. Do leta 2027 naj bi svetovna umetna inteligenca letno potrebovala med 4,2 in 6,6 milijarde kubičnih metrov vode, kar se približuje polovici celotne letne porabe Združenega kraljestva.

Zaradi tega že prihaja do sporov. Google je leta 2024 ustavil gradnjo preračunanih 177 milijonov evrov vrednega centra v Čilu, saj niso ustrezno ocenili vpliva na lokalne vodne vire sredi 15-letne suše. Podobne težave se vrstijo v Mehiki, Urugvaju, Španiji in ameriški Arizoni, kjer so lokalni prebivalci ustavili preračunanih 12,4 milijarde evrov vreden projekt. Podjetja ob tem pogosto prikrivajo podatke. Obstajajo tri velike vrzeli v poročanju. Razlika med načrpano in dejansko izhlapelo vodo, izpuščanje posredne porabe elektrike (ki je 12-krat večja) ter prikrivanje podatkov na ravni posameznih lokacij zaradi konkurenčnih in ugledovnih tveganj. Ali bo umetna inteligenca s pametnejšim upravljanjem prinesla več rešitev kot škode, ostaja odprto vprašanje.



Konec lažnih klicev na Androidu?

Podjetje Google je v operacijski sistem Android vgradil napredno funkcijo za zaznavanje lažnih telefonskih klicev. Nova varnostna rešitev koristi omrežni protokol RCS, s pomočjo katerega preveri, ali klic, ki se na zaslonu izpiše pod imenom shranjenega stika, dejansko prihaja z mobilne naprave te osebe. Google je to novost uradno napovedal preko svojega varnostnega bloga, globalno uvajanje skozi aplikacijo Telefon (Phone by Google) pa se začneja ta mesec na vseh napravah z operacijskim sistemom Android 12 ali novejšim, pri čemer imajo prednost Googlovi lastni telefoni Pixel.

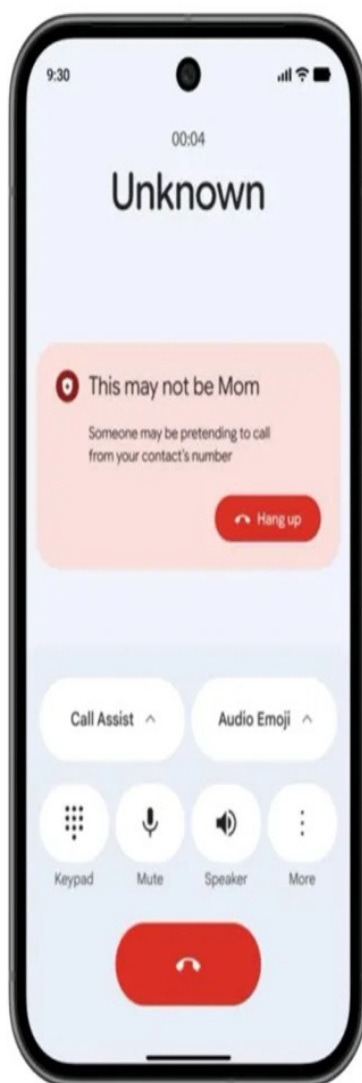
Delovanje te zaščite si lahko predstavljamo kot neviden in tih digitalni stisk rok med dvema pametnima telefonoma. Ko vas pokliče oseba iz imenika, obe strani pa uporabljata Googlovo aplikacijo za klicanje, naprava klicatelja preko protokola RCS pošlje šifriran potrditveni signal. Ta signal dokazuje, da klic izvira iz prave strojne opreme. Če tega signala ni, kar se zgodi pri zlonamernih klicih, kjer prevaranti s programsko opremo zgolj ponaredijo telefonsko številko, se na zaslonu prejemnika izpiše opozorilo, naj klic nemudoma prekine. Celoten postopek preverjanja poteka prek šifrirane povezave RCS, kar pomeni, da se zvok ali vsebina pogovora nikoli ne prenašata na Googlove strežnike. Funkcija je tovarniško vklopljena in od uporabnika ne zahteva nobenega prilagajanja.

Sistem deluje le takrat, ko oba sogovornika uporabljata aplikacijo Telefon družbe Google. Ta je na večini Android naprav že privzeto nameščena, uporabniki z drugačnimi sistemskimi programi pa jo lahko brezplačno prenesejo iz trgovine Play Store in jo nastavite kot privzeto.

Te funkcije ne smemo zmešati z Googlovim obstoječim sistemom za zaznavanje prevar (Scam Detection). Medtem ko omenjeni sistem z umetno inteligenco neposredno na napravi posluša pogovor z neznano številko in išče sumljive vzorce, kot so nujne zahteve po denarju, sistem za zaznavanje lažnih klicev zvoka sploh ne analizira. Deluje izključno na ravni usmerjanja strojne opreme in preprečuje, da bi kriminalci zlorabili identiteto vaših prijateljev ali družine.

Potreba po takšni zaščiti je izjemna, saj so se taktike napadalcev spremenili, odkar ljudje ne odgovarjajo več na neznane številke. Goljufi zdaj preko spletne programske opreme ponaredijo številko zaupanja vredne osebe, nato pa z umetno inteligenco klonirajo njen glas. Interpolova ocena nevarnosti finančnih prevar je razkrila, da so tovrstne kraje identitete lani povzročile več kot preračunanih 345 milijard dolarjev svetovne izgube.

Nova funkcija sicer nadgrajuje tehnologijo preverjanja finančnih klicev, ki jo je Google predstavil v začetku leta za boj proti lažnemu predstavljanju bank. Sistem je namerno zgrajen na odprtem standardu RCS, kar omogoča, da tovrstno zaščito v prihodnje prevzamejo tudi drugi razvijalci in proizvajalci telefonov.





ASUS BUSINESS

ASUS Expert Series

Vaša vizija,
naša strast



Windows 11

Supercharge insights and efficiency



Anni.si

Pcplus.si

Legendarni Half-Life na kultni Nokii N95

Svet modifikacij in poganjanja starih iger na nenavadni strojni opremi nas nikoli ne preneha presenečati. Najnovejši podvig pa prihaja iz Argentine, kjer je razvijalec Dante Leoncini poskrbel za pravo senzacijo v skupnosti ljubiteljev retro tehnologije. Na svojem profilu na omrežju X je namreč razkril, da mu je uspelo izvirno različico uspešnice Half-Life iz leta 1998 zagnati na legendarnem drsnem telefonu Nokia N95, ki temelji na že zdavnaj pozabljenem operacijskem sistemu Symbian.

Igra na telefonu dosega hitrost 30 sličic na sekundo. Čeprav občasno še prihaja do upočasnitev delovanja, Leoncini zagotavlja, da je že odkril glavni razlog za te težave in intenzivno pripravlja programski popravek. Da bi bila izkušnja popolna, je razvijalec dodal celo podporo za brezžično povezavo miške in tipkovnice preko tehnologije Bluetooth. Ko potegnemo črto, je to nedvomno izjemen dosežek za napravo, ki jo poganja dvojedrni procesor s frekvenco 332 MHz.

Ko je Half-Life leta 1998 prišel na prodajne police, je za minimalno delovanje zahteval procesor Pentium s 133 MHz in 24 MB delovnega pomnilnika. Nokia N95 te zahteve na papirju brez težav presega. Mobilnik namreč skriva procesor Texas Instruments OMAP 2420 z arhitekturo ARM11, tridimenzionalni grafični pospeševalnik PowerVR MBX, 64 MB sistemskega pomnilnika in zaslon z ločljivostjo 240 × 320 slikovnih točk. Kasnejša različica telefona z 8 GB pomnilnika je količino sistemskega pomnilnika celo podvojila, in sicer na 128 MB. Leoncini sicer ni natančno opredelil, kateri model uporablja, vendar pa zaradi uporabe arhitekture Arm in sistema Symbian OS 9.2 igre ni mogel preprosto emulirati, temveč je moral ustvariti namensko, izvirno kodo za ta sistem. To sicer ni prvič, da ta strojna oprema poganja zahtevne igre. Že leta 2008 so mediji poročali o uspešnem prenosu igre Quake III Arena na enako platformo. Leoncini je s tem telefonom izvedel že več eksperimentov; med drugim je nanj namestil igre Crash Bandicoot, emulatorje za sisteme Sega in NES ter celo lastno miniaturno različico programa Blender, imenovano Blendersito.



Junjske igralne uspešnice: Bond, Disneyjeva nostalgija

007 First Light

Datum izida: 27. maj; različica za Nintendo Switch 2 pa 30. septembra

Platforme: PlayStation 5, PC, Xbox Series X, Nintendo Switch 2 v

007 First Light predstavlja novo, izvirno zgodbo o začetkih Jamesa Bonda. Igra se osredotoča na mladega agenta MI6, ki se mora dokazati na prvi večji misiji in si prislužiti status 00. Gre za akcijsko-pustolovsko izkušnjo razvijalca IO Interactive, znanega po seriji Hitman, zato lahko pričakujemo kombinacijo prikritega pristopa, napetih odločitev, vohunskih pripomočkov in filmske akcije. Igra je namenjena igralcem, ki želijo spoznati Bondovo zgodbo še pred njegovim legendarnim statusom.

The Disney Afternoon Collection

Datum izida: 29. maj

Platforme: Nintendo Switch, Nintendo Switch 2

The Disney Afternoon Collection je nostalgična zbirka klasičnih Disneyjevih iger, ki temelji na priljubljenih animiranih serijah, kot so DuckTales, Chip 'n Dale: Rescue Rangers, TaleSpin in Darkwing Duck. Zbirka vključuje retro akcijsko-platformske igre iz obdobja NES in pa tudi dodatni SNES igri Goof Troop in Bonkers. Igra ohranja občutek stare šole, dodaja pa sodobne funkcije, kot so previjanje časa, izzivi na čas, boss rush načini in galerija dodatnih vsebin. Primerna je za zbiratelje, ljubitelje Disney nostalgije in igralce, ki cenijo klasično arkadno igranje.



RX 9060 XT vs. 9070 XT: Katera je prava zver za vaš PC?

Pri Matkompu ne priporočamo komponent zgolj na podlagi marketinških števil. Vsako kartico, ki jo priporočimo, analiziramo skozi prizmo stabilnosti, toplotne učinkovitosti in dolgoročne uporabnosti. Danes pod drobnogled postavljamo dva modela, ki definirata trenutni standard v srednjem in višjem razredu: RX 9060 XT in RX 9070 XT.

RX 9060 XT: "Workhorse" za vsakega entuziasta

RX 9060 XT 16GB je trenutno naš "daily driver". Zakaj? Ker ponuja optimalno razmerje med ceno in zmogljivostjo, ki je potrebno za sodobne naslove v 1440p resoluciji. S 16GB GDDR6 pomnilnika kartica nima težav niti pri bolj obremenjenih teksturah, kar je ključno za stabilnost sistema, ki ga uporabljamo tudi za servisne namene in obdelavo podatkov.

V našem testnem sistemu (Corsair 4000D, AM5 platforma) kartica deluje izjemno tiho. Priporočamo jo vsem, ki želite zmogljivost brez potrebe po nadgradnji napajalnika. Če iščete "set-and-forget" rešitev, je to vaša izbira.



RX 9070 XT: Ko 1440p ni več dovolj

Če ste uporabnik, ki stavi na 4K gaming ali pa se ukvarjate z renderiranjem in naprednim videomontiranjem, je RX 9070 XT logična nadgradnja. Večji pomnilniški pas in višji takti pri-
našajo opazno razliko tam, kjer 9060 XT začne "zadihati".

Vendar pozor: s povečano zmogljivostjo pride tudi potreba po boljši infrastrukturi. Ta kartica zahteva kakovostno hlajenje ohišja in zanesljiv napajalnik (priporočamo 850W+). Pri Matkompu smo jo testirali v zahtevnih pogojih in rezultati so impresivni – kartica se ne ustraši niti najtežjih operacij.

Lastnost	RX 9060 XT	RX 9070 XT
VRAM	16GB GDDR6	16GB/20GB GDDR6X
Poraba (TDP)	Uravnotežena	Visoka
Matkomp ocena	BEST BUY	Performance king



Zaključek: Kaj izbrati?

Odločitev je preprosta. Če gradite sistem za vsakodnevno delo, gaming v 1440p in želite stabilnost brez kompromisov, izberite RX 9060 XT. Če pa ste graditelj sistema, ki želi "future-proof" mašino za najvišje ločljivosti in zahtevne produkcijske naloge, potem brez oklevanja posezite po RX 9070 XT.

Pri Matkompu smo na voljo za svetovanje pri izbiri ustrezne konfiguracije za vašo novo grafično kartico. Ne pozabite: zmogljiva kartica je le tako dobra, kot je dober sistem, v katerega je vgrajena.

MATKOMP

"Tehnologija v vaših rokah"



Kontakt: info@matkomp.si