

Hybrid Cars  
Video Games

Augmented  
Reality world

**Alta Publishing Office**  
**T** (+961) 1 254 256  
**F** (+961) 1 254 257  
**M** (+961) 71 224 544  
**P.O. Box** 12-3453  
**Email:** info@Alta.lb  
**Address:** Khaldeh, Lebanon

# HIGH TECHNOLOGY



# N

## Editorial

**Publication**  
Fedex Ashrafieh  
www.fedex.com  
+961 [1] 202 003

**Editorial**  
Graphic Design department  
Lebanese American University

**Conception & Design**  
Mehssa Salem  
Farah Elkadi  
Karim Kurdi

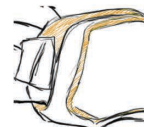
**Illustrations**  
Karim Kurdi

**Website**  
www.alta.com

## Table of contents

---

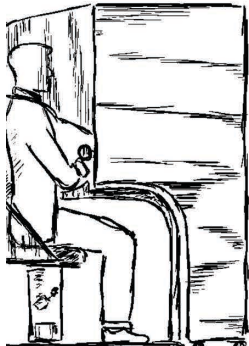
- 6 Evolution of Augmented Reality
- 8 Google Project Glass
- 10 Google Goggles Vs. Layar
- 12 Augmented Reality in Video Games
- 14 Evolution of Cars
- 16 Hover Car
- 18 Smart Insect Car
- 20 E-bike
- 22 Evolution of Video games
- 24 Microsoft Digits
- 26 Cryengine 3
- 28 Delta & Controller



# Augmented Reality Evolution

Past, current, future  
Written by Steve Feiner

From 1957, a gentlemen known by the name of Morton Heilig began building a machine called the Sensorama. It was designed as a cinematic experience to take in all your senses and, shaped, rather like arcade machine from the 80s, it blew wind at you, vibrated the seat you sat on, played sounds to your eyes and projected a form of a 3D environment to the front and sides of your head. It was supposed to be impressive with its demo film of a cycle ride through the streets of Brooklyn but it never sold commercially and was very expensive to make films for largely because it involved the camera man having three cameras strapped to him at all times, and while it was really more an adventure in full virtual reality, there are clearly elements of AR involved with both the devices in place between the user and the environment and that fact that the environment itself was, itself, the real world viewed in a real time situation even if recorded.



© Sensorama  
Illustration: Karim Kuri  
Copyright by Morton Heilig, 1957

At the same time, in 1992, two other teams were made big steps into this new world. LB Rosenberg creates what's widely recognised as the first functioning AR system for the US Air Force known as VIRTUAL FIXTURES where fixtures were what he described as cues to help guide the user in their task and did so in very big letters. A second group, also fond of capping things up, made up of Steven Feiner, Blair MacIntyre and Doree Seligmann all of whom now lead in the field of AR - submitted a paper on a prototype system they called KARMA: [Knowledge based Augmented Reality for Maintenance Assistance]. The team from Columbia University built an HMD with Logitech-made trackers attached to it.



© SAAB America Addvisor 150WR  
Head-Mounted Display,  
Copyright by SAAB, 1992

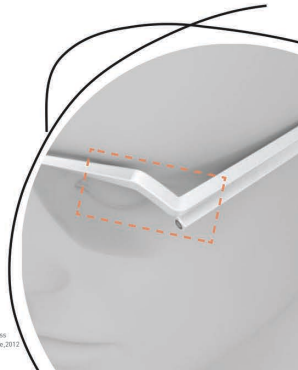
People may not want to rely on their cell phones, which have small screens on which to superimpose information. For that reason, wearable devices like SixthSense or augmented-reality capable contact lenses and glasses will provide users with more convenient, expansive views of the world around them. Screen real estate will no longer be an issue. In the near future, You may be able to play a real-time strategy game on your computer, or you can invite a friend over, put on your AR glasses, and play on the tabletop in front of you. Project Glass is a research and development program by Google to develop an augmented head mounted display (HMD).

## تطور الواقع المعزز

الماضي الحالي والمستقبل

من عام 1957، بدأ السادة المعروف باسم مورون هيلج بناء جهاز يسمى سينسوراما أنه صمم كخبرة سينمائية تأخذ في كل ما يدورونه من الحواسي وعلى شكل فيلم من ذلك مثل آلة معر من التمايلات وله فتح الراج في لك تجد لها صدى المقعد الذي جالس على إصبعات الأصوات إلى عينيك والمسطح شكلًا من أشكال ٢D البيئة إلى الجبهة وجانبي رأسك كان من المفترض أن تكون نظيرة إلى جانب مع السليم التحسيني دورا الركوب شوارع نيويورك ولكنه أودا بيعها تجاريا وكانت مكلفة جدا لجعل الألفام بالثبسة إلى حد كبير لأنه رذل الكاميرا وجود ثلاث كاميرات مربوطة له في جميع الأوقات وفي حين أنها كانت جدا أكثر مغامرة في الواقع الافتراضي الكامل وهناك مشروع عاملي مع المشاركة مع كل الأجهزة في مكان بين المستخدم والبيئة وأن حقيقة أن كانت البيئة نفسها نفسها. العالم الحقيقي ينظر في وضع وقت الحقيقي حتى لو سجلت.

© Google Project Glass  
Copyright by Google, 2012



# Google Project Glass

Shape your future

Written by Albanesia, Chloe

## “العالم الآخر تزييف للحقيقة”

الزجاج المشروع جزء من X جوجل مختبر في الشركة والتي عملت على تكنولوجيا مستقبلية أخرى، مثل هذه كسيرة دائية القارة وكان المشروع أعلن في جوجل + واسطخ باباك بارفيز مهندس كوبيالي الذي يعمل أيضا في وضع بعض في العدسات اللاصقة، ستيف لي، مدير المشروع و «تحديد الموقع الجغرافي المتخصص» وسياسيان Thrun، الذي طور أوداسيتي كذلك كما عملت على مشروع سيارات دالية الهادة وقد جوجل على براءة اختراع تصميم «الزجاج جوجل المشروع».

بحث مشروع الزجاج وألحيا برنامج تنمية من قبل جوجل تطوير لواقع الهادة رئيس شئت عرض (HMD) والهدف المقصود من منتجات «الزجاج المشروع» وسيكون عرض ثنائية البدين من المعلومات المتوفرة حاليا معظم مستخدمي الواقع الذكي والسماح للتفاعل مع الإنترنت عن طريق الأوامر الصوتية في اللغة الطبيعية. الأداء الطبيعي والمادي مظهر (تصميم الحد الأدنى من وفي قطاع الأومنيوم مع توسيادس) (أ) وقد تم مقارنة مع سيف مان إيتابي. وبعد خمسة أشهر من الصيانة جوجلبريليد المشروع الذي سيجعل «خطرات جوجل» وغيرها من تطبيقات الجوال أكثر فائدة. هذا استخدام الهاتف ذكي البحث عن معلومات حول كائن أربعة نص. ومقارنة الأسرار يمكنك استخدام بعض البطاقات الذكية التي تزيد الواقع ومساعدتك فهم المزيد حول تلك الأشياء من حولك.

Project Glass is a research and also a development program by Google to develop an augmented reality head-mounted display (HMD). The intended purpose of Project Glass products would be the hands-free displaying of information currently available to most smartphone users and allowing for interaction with the Internet via natural language voice commands. The functionality and physical appearance (minimalist design of the aluminium strip with 2 nose pads) has been compared to Steve Mann Eyelap. After a few months of speculation, Google revealed some information about the project that will make Google Goggles and other mobile apps more useful. Instead of using a smartphone to find information about an object, translate a text, compare prices, you can use some smart glasses that augment the reality and help you understand more about that things around you.

## مشروع زجاج جوجل

شكل مستطيل

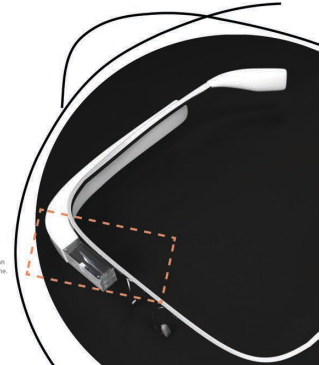
Project Glass is part of the Google X Lab at the company, which has worked on other futuristic technologies, such as a self-driving car. The project was announced on Google+ by Babak Parviz, an electrical engineer who has also worked on putting displays into contact lenses; Steve Lee, a project manager and "geolocation specialist"; and Sebastian Thrun, who developed Udacity as well as worked on the self-driving car project. Google has patented the design of Project Google Glass.

## “VIRTUAL WORLD: THE FABRIC OF REALITY”



© Augmented Virtual Reality Smart Glasses  
Copyright by Google, 2012

© Google's concept glasses: a camera, a microphone and can connect to the internet to send and receive data in real time.  
Copyright by Google, 2012



# Google Goggles Vs. Layar

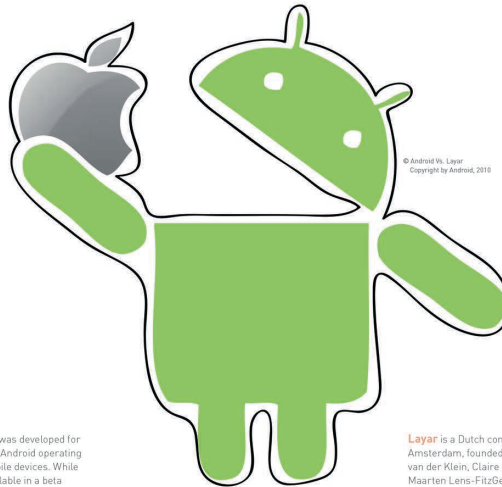
A new layer of service

Written by Kevin Bonser

**Google Goggles** is a downloadable image recognition application created by Google Inc. which can be currently found on the Mobile Apps page of Google Mobile. It is used for searches based on pictures taken by handheld devices. For example, taking a picture of a famous landmark would search for information about it, or taking a picture of a product's barcode will search for information on the product. Google has created a powerful tool in Goggles, a mobile app for Android and iOS which can read book titles, contact info and text and can recognize landmarks, logos and wine labels. Earlier this year, Google enabled translations of text, first between German and English and later, a host of languages.

“SMARTPHONES  
APPS: POPULAR  
MEDIUM”

Google Goggles was developed for use on Google's Android operating systems for mobile devices. While initially only available in a beta version for Android phones, Google announced its plans to enable the software to run on other platforms, notably iPhone and BlackBerry devices. Google applications are in the process of being used for metaverse virtual world image indexing and catalog applications. Regional coordinates are cammed by avatar-based movement in virtual camera scripted vehicles through 3D simulators in pseudo-Lévy patterns and indexed with image captures for recognition correlation of objects, avatars, and scripts in a virtual-GIS.



© Android Vs. Layar  
Copyright by Android, 2010

**Layar** is a Dutch company based in Amsterdam, founded in 2007 by Raimo van der Klein, Claire Boonstra and Maarten Lens-FitzGerald. They have created a mobile browser called Layar. The browser allows users to find various items based upon augmented reality technology. Layar specializes in mobile augmented reality - the most popular medium through which the average person interacts with AR content. The mobile AR world consists largely of two different types of experiences: geolocation- and vision-based augmented reality.

# زجاج جوجل مقابل ليار

طبقة جديدة من الخدمات

تطارات جوجل دوناتوالايل تطبيق التعرف على الصور تم إنشاؤها بواسطة شركة جوجل الذي يمكن حاليا الاطلاع على صفته «الدوال تطبيقات» جوجل موبايل يتم استحدثه للتحدث استناداً إلى المورد التي تم اتقانها بالادارة المعمورة على سبيل المثال، أخذ صورة معلما شهريا سوف ابحث عن معلومات حول هذا الموضوع، أو أخذ صورة ارمز شريطي product's سوف بالبحث عن المعلومات المتعلقة بالمنتج جوجل قد اوجد أداة قوية في تطارات واقية تطبيق المعمول للروبوت وذاترة الرقابة الداخلية التي يمكن قرابة عناوين الكتب ومعلومات الاتصال، والتعب، ويمكن التعرف على المعالم وشعارات وتسميات الشيد وفي وقت سابق من هذا العام، تم تمكين جوجل ترجمت نص، الأولى بين الألمانية والإنجليزية وفي وقت لاحق مصنف من اللغات Layar شركة هولندية مقرها في أمستردام، تأسست في عام ٢٠٠٩ رايو van der كليب، كلير بونسترا ومارتن العنسة-فترجيرالد وقد اشكوا مستعرض الدوال تسمى Layar. المتصفح يسمح للمستخدمين بالبحث عن عناصر مختلفة استناداً إلى واقع زجاجة التكنولوجيا.

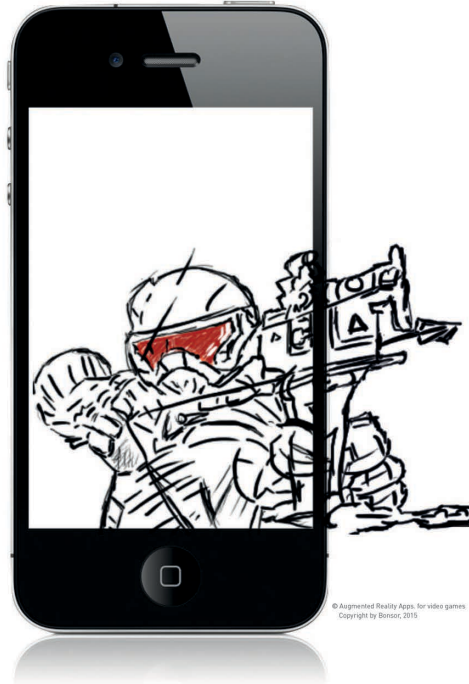
# Augmented Reality in Video games

## Play virtual objects

Written by Kevin Bonser

**Video game** companies are quickly hopping aboard the augmented-reality locomotive. A company called Total Immersion makes software that applies augmented reality to baseball cards. Simply go online, download the Total Immersion software and then hold up your baseball card to a webcam. The software recognizes the card (and the player on it) and then displays related video on your computer screen. Move the card in your hands -- make sure to keep it in view of the camera -- and the 3-D figure on your screen will perform actions, such as throwing a ball at a target.

Total immersion's efforts are just the beginning. In the next couple of years, we'll see games that take augmented reality out into the streets. Consider a scavenger-hunt game that uses virtual objects. You could use your phone to "place" tokens around town, and participants would then use their phones (or augmented-reality enabled goggles) to find these invisible objects.



© Augmented Reality Apps, for video games  
Copyright by Bonser, 2015.

# الواقع المعزّز في ألعاب الفيديو

لعب الكائنات الخيالية

يتم بسرعة التنقل بين شركات ألعاب الفيديو على سبيل خاطرة واقع زائد شركة تسمى مجموعة العمر يجعل من البرمجيات التي تطبق واقع زائدة على بطاقات الائتمان، ببساطة الذهاب على الإنترنت وتحميل المجموع برمجيات العمر وتم تصمم بطاقة الائتمان الخاص بك إلى كاميرا ويب أن البرمجيات تسلّم البطاقة (واللاعب على ذلك) ومن ثم يعرض الفيديو ذات البنية على شاشة الكمبيوتر الخاص بك، نقل البطاقة في بزنك-أكد للتحاط على النظر إلى الكاميرا-وهذا الزم نتيجة الأبعاد على الشاشة سوف تتغير إزراجات، مثل رمي كرة في هدف جهود مجموع ميسون فقط يذهب في استراتيجيات الخفية القادمة، سوف تبنى الألعاب التي تأخذ واقع زائدة في الشوارع. النظر في لعبة مطاردة زبال الذي يستخدم كائنات الخيالية، يمكنك استخدام الهاتف الخاص بك إلى مكان "المهمرة في جميع أنحاء المدينة" و ثم أن استخدام المشاركين بها الهواتف أن واقع زائدة يمكن اختراقها) التطور على هذه الكائنات غير المرئية.



# Car's Evolution

Past, current, future

Written by Jonathon Ramsey



© Old in the 19th century  
Copyright by Kevin, 1799

The history of the automobile begins as early as 1769, with the creation of steam engine automobiles capable of human transport. In 1806, the first cars are powered by an internal combustion engine running on fuel gas appeared, which led to the introduction in 1885 of the ubiquitous modern gasoline or the petrol-fueled internal combustion of the engine. Cars that are powered by the electric power briefly appeared at the turn of the 20th century, but largely disappeared from use until the turn of the 21st century. The early history of the car automobile can be divided into a number of eras, based on the prevalent means of propulsion. Later periods were defined by trends in exterior styling, and size and utility preferences.

The modern era is normally defined as the 25 years preceding the current year. However, there are some technical and design aspects that differentiate modern cars from antiques. Without considering the future of the car, the modern era has been one of increasing standardisation, platform sharing, and computer-aided design. Some are in particularly notable advances in modern times that are the widespread of front-wheel drive and all-wheel drive, the adoption of the diesel engine, and the ubiquity of fuel injection. While all of these advances were first attempted in earlier eras, they so dominate the market today that it is easy to overlook their significance. Nearly all modern passenger cars are front-wheel drive monocoque/unibody designs, with transversely mounted engines, but this design was considered radical as late as the 1960s.



© Opel concept car  
Copyright by Opel, 2015

## تطور السيارة

الماضي، الحالية، والمستقبل



© Future car  
Copyright by Edward, 2030

Body styles have changed as well in the modern era. Three types, the hatchback, sedan, and sport utility vehicle, dominate today's market, yet are relatively recent concepts. All originally emphasised practicality, but have mutated into today's high-powered luxury crossover SUV, sports wagon, two-volume Large MPV. The rise of pickup trucks in the United States, and SUVs worldwide has changed the face of motoring, with these "trucks" coming to command more than half of the world automobile market [citation needed]. There was also the appearance of new one volume MPV class (smaller non-commercial passenger minivans), among the first of which were the French Renault Espace and US Pontiac Trans Sport.

عادة ما يعرف في العصر الحديث السيارات الـ ٢0 التي سبقت الحالية المسماة. ومع ذلك، هناك بعض التغيرات وتصميم الجوانب التي تغير السيارات الحديثة من التصف. دون النظر في مستقبل السيارة، كانت العصر الحديث من زيادة التوحيد القياسي، وفاسم شائعة، والتعميم وبمساعدة الناس، وهدفتها في تقدم ملحوظ لا سيما في العصر الحديث على نطاق واسع من العائلات الآلامية ومحرك الدفع الرباعي، اعتماد محرك الدريل، والوجود المطابق لحسن التوقيت. في حين أن كل هذه التطورات جرت أولا في عموم سافرة، أنهم حتى أنهم على السوق اليوم أنه من السهل أن نغفل عن أهمية تقريبا جميع الحديثة ركاب السيارات (أفريت-عجلة القيادة التعميم monocoque /المووجة، مع محركات العوض المحملة، ولكن هذا التصميم كان نادر جديده في وقت مبكر إلى عقد الستينيات.

# Hover Car

Could we be able to fly anytime soon?

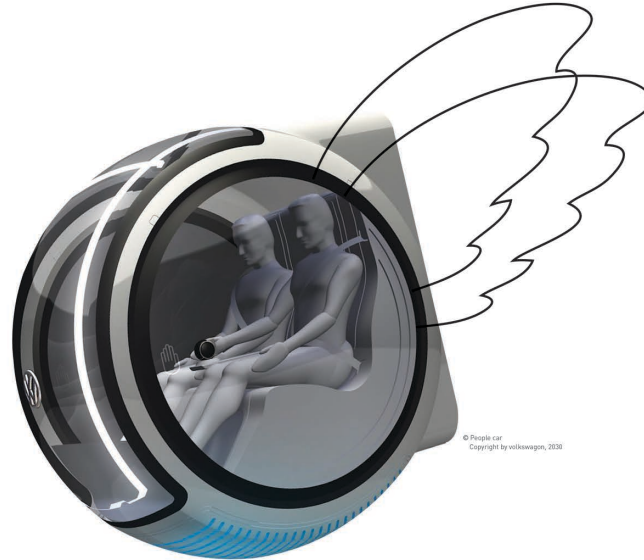
Written by Jonathon Ramsey

“HOVER  
YOUR WORLD”

Concept cars never really reflect the vehicles that end up driving on the road. They over reach. They show us what cars could, conceivably, be one day. The Hover Car is a two-seater zero emissions vehicle that hovers above ground and travels along electromagnetic road networks. It can also detect other vehicles on the road while navigating China's congested traffic centers, and its small footprint makes it easy to park.

A hovercar is a transport vehicle appearing in works of fiction. It is used for personal transportation in the same way a modern automobile is employed. One is expected to steer it like a normal vehicle. The only difference is the "flying" effect. It is capable of flying and evates itself some distance from the ground through some repulsion technology, presumably exploiting some short range anti-gravity principle so as to eliminate most friction forces which act against conventional vehicles. Unlike an air cushion vehicle, this does not produce a dust cloud.

With people Car imagine  
how the future should  
look like!



© People car  
Copyright by Volkswagen, 2020

## سيارة التحليق

هل المرأ سيحلّق قريباً

موفركار وسيلة النقل التي تظهر في أعمال الخيال. يتم استخدامها للنقل الشخصي بنفس الطريقة التي يعمل سيارات جتة واحدة من المتوقع لتوجه مثل المركبات العادية. والفرق الوحيد هو تأثير «الطيارة». ففادرة على الطيران وأمانيس نفسها بعض المسافة من الأرض إلى أبعد من خلال بعض التكنولوجيا التهور. يفترض أن استغلال بعض مبدأ الجاذبية فغير المعدي بعيدا القضاء على معظم قوى الاحتكاك التي تعمل ضد المركبات التقليدية. ودافعا لسيارة وسادة الهواء. هذا لا تنتج سحابة غبار.

أبدأ حقاً تعكس مفهوم السيارات المركبات التي في نهاية المطاف يهود سيارته على الطريق. فعلى مدى الومول أيضا. أنها تبن أيضا ما هي السيارات يمكن تصور. يوم واحد. سيارة توم هو سيارة ذات مقعدين العفر أربعاالت التي توم فوق سطح الأرض. ويسافر على طول شبكات الطرق الكهرومغناطيسية.

فانه يمكن أيضا الكشف عن غيرها من المركبات على الطريق أثناء التنقل مراكز المرور المزدحمة في الصين. والصغيرة وجودهايجعل من السهل التحديقة.

## Smart Insect in the Corner

Did we ever thought we will drive an insect someday?

Written by Jonathon Ramsey

Automakers have been toying with the idea of single passenger vehicles in an attempt to reduce emissions in urban centers, and Toyota's Coms is one such example. The company is showing off a new concept version based on this ultra-compact, single passenger electric vehicle dubbed the "Smart INSECT" at CEATEC JAPAN 2012 this week.

Short for "information network social electric city transporter," it would connect the home, vehicle, and people in new ways that still do not exist through Toyota's cloud services. The Smart INSECT's cabin features flashy gull-wing doors, and incorporates new features like face and voice recognition. Motion sensors and cameras recognize pre-registered drivers as they approach, and will greet him or her with blinking lights, sounds, and messages from the instrument panel. It also anticipates the driver's intentions by tracking body movements, such as opening doors automatically when the driver reaches for them.

The interior features a large display above the steering wheel, which provides a detailed GPS navigation system. This is connected to the cloud-based Toyota Smart Center, which hosts a virtual agent that can provide navigation instructions via voice command.

© Insect car  
Copyright by Toyota, 2013



## الحشرة الذكية في الزاوية

هل كنا فكرنا أننا سوف نقود حشرة في يوم ما؟

“Electric City Transporter”

تم اللعب مع شركات صناعة السيارات والمفكرة مركبات الركاب واحدة في محاولة لتلحيد من الارتفاعات في المراكز الحضرية و Coms في تويوتا مثال من هذا القليل يتم عرض الشركة إيقاف إعداد مفهوم جديد على أساس هذا الركاب شاطئ الصغير، واحدة سيارة كهربائية يطلق عليها اسم «الذكية حشرة» في سياتك اليابان 2012 هذا الأسبوع قصيرة عن «مثل المدينة الكهربائية الاجتماعية شبكة المعلومات». فإنه الاتصال في المنزل والسيارة، والتس في الطرق الجديدة التي لا تزال وزارة الطاقة ليست موجودة من خلال خدمات سحابة تويوتا. المقصورة «الحشرة الذكية» يضم الخارج روسي بقية الأبواب، وتضمن الميزات الجديدة مثل التعرف بالوجه والصوت.

الكاميرات وأجهزة استشعار الحركة تعترف السائقين المسجلة لتسهيل كما أنها ترحب وسوف أحكي له أو لها هو مريض الأصوات والأصوات، وسائل من لوحة العدادات، كما أنها تنوع نوايا السائق بتنبؤ حركات الجسم، مثل فتح الأبواب تلقائياً عندما يصل إلى المساق لهم.

# The Future Wheel e-bike

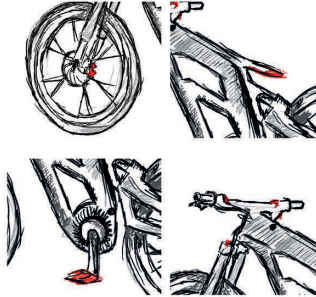
The wheels of the future

Written by Jonathon Ramsey

The specialized turbo is the fastest electric bike we've ever had the pleasure of gracing with our rears, but Audi looks set to change that with its recently unveiled electric bike. The Audi e-bike Wörthersee (as reported by Engadget) packs in a powerful 2.3kW motor, which is the largest offering in an electric bike so far, enabling riders to cruise along at a staggering 50mph.

That's a whole 20mph faster than the 30mph-capable Specialized Turbo that we were lucky enough to exclusively preview, and you can even use the extra grunt in Audi's two-wheeled beast to perform wheelies with ease. The Audi e-bike Wörthersee can even communicate with your smartphone, which can disable the immobiliser as an extra security measure, as well as recording shareable points for successfully completed tricks and challenges with your social network followers.

The battery's 6kg weight is negated by a lightweight 1.6kg carbon fibre frame and a speedy 2.5 hour charge time nicely tops off the already impressive spec list.



© Fast electric Bike called e-bike  
Copyright by Audi, 2020

## عجلة المستقبل اي-بايك

عجلات المستقبل

وهذا هو ٢٠ mph كله أسرع من توربو المتخصصة ٣٠ mph-فaster على أن كنا محظوظين بما فيه الكفاية لمقابلة جغراء وبمفك حتى استخدام ألتار إصغى في الوحش العجائز أودى لأداء هيلس بسهولة. حتى يمكن التواصل Wörthersee الدراجة الإلكترونية أودى مع الهاتف الذكي، التي يمكن تعطيل الألامس إجراء أمبي إصغى. فقط عن تحميل النقاط قبل للمشاركة من أجل الانتهاء يحتاج من الحل و التحديات مع الشبكة الاجتماعية شوهج.

توربو المتخصصة هو الأسرع الدراجة الكهربائية كان لدينا من أي وقت مضى سهدت بتسريف مع لدينا الناس، ولكن تبدو أودى تعين التغيير ذلك مع الدراجة الكهربائية تم إعلانها مركزا جرم Wörthersee الدراجة الإلكترونية أودى (كما ورد بالثقة بلا حدود) في ٢.٣kW قوة موتور، الذي هو أكبر عرض في دراجة كهربائية حتى الآن. تمكن ركاب الرحلات البحرية على طول في ٥٠ ميلا مذهلة.

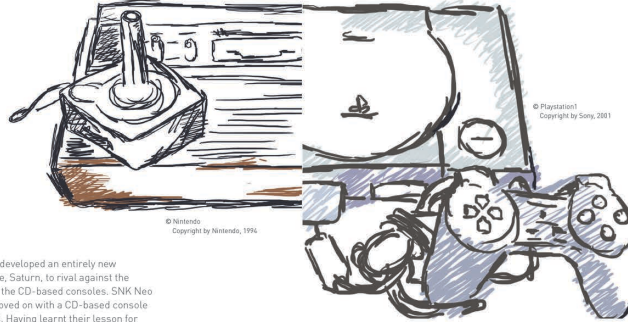


# Video Gaming Console Evolution

Past, current, future

Written by Michael Poh

As you shall see below, the evolution of video game consoles is indeed intriguing. There were only six simple games for the console, namely ping-pong, tennis, handball, volleyball, chess games and a light-gun game. Nintendo, the company that eventually became a major player in the video gaming industry for the next three decades, delivered their first series of video game console from 1977 to 1979. Coleco had consoles for playing shooting, car racing and pinball games. Similarly, Magnavox persisted on with a few more upgraded consoles of its own, but they were inherently Pong consoles that play Pong-based games. It also developed an entirely new console, Saturn, to rival against the rest of the CD-based consoles SNK Neo Geo moved on with a CD-based console in 1994. Finally, the current generation of video game console only has room for three major competitors: Xbox 360, Sony Playstation 3 and Nintendo Wii. Also a Media PC, it is the first Linux Open Source game console.



© Nintendo  
Copyright by Nintendo, 1984

It also developed an entirely new console, Saturn, to rival against the rest of the CD-based consoles. SNK Neo Geo moved on with a CD-based console in 1994. Having learnt their lesson for putting a costly tag for their console and games, the Neo Geo CD console cost \$300 while its games cost around \$50, which were sharp drops from its previous AES system. That very same year, we saw Microsoft entered in the video game console industry in 2001 with its well-received Xbox, which featured online gaming service as well, the Xbox Live.

أما أينما وضع وحدة تحكم جديدة فمأمل رحلها لتنافسها مدة بضع وحدات التحكم التي استندت إلى قرص مضغوط. انتقل SNK اللبو ذوو مع وحدة تحكم المبتدئة إلى مؤتمر عن السلاح في عام ١٩٩٤. وأخيراً، قد الجيل الحالي من لعبة فيديو وحدة التحكم فقط مجالاً للمنافسين الرئيسيين الثلاثة: Xbox، سوني بلاي ستيشن ٣، ويندوز وي أيضاً جينز "كسيو" رسائل "العالم"، أنها ألعاب "لينكس مفتوحة المصدر" الأول

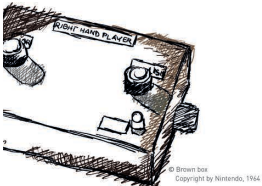
## تطور ألعاب الفيديو

الماضي، الحاضر، والمستقبل

كما يمكنك أن ترى أحياناً في الواقع تطور ألعاب الفيديو مثيرة للاهتمام وكانت هناك ستة فقط ألعاب بسيطة لوحدة التحكم في نفس الطاولة، التنس، كرة اليد، الكرة الطائرة، ألعاب مطاردة ولعبة بندقية. نينتندو، الشركة التي أصبحت في نهاية المطاف لاعباً رئيسياً في الفيديو صناعة الألعاب للثلاث المشابهة عقود، سالت هذه السلسلة الأولى من لعبة فيديو وحدة التحكم من عام ١٩٧٧ إلى عام ١٩٧٩. وقد Coleco لوحات المفاتيح للعبة إطلاق النار، وسباق السيارات وألعاب الكرة والديانيس. وبالمثل، Magnavox استمرت على مع وحدات المفاتيح أكثر تركيزاً عدد قليل من نقاء نفسها. لكنهم كانوا أملاً ووحدات التحكم في كرة الطاولة التي تلعب مباريات كرة الطاولة على أساس.



© Xbox 360  
Copyright by Microsoft, 2007



© Stream Box  
Copyright by Nintendo, 1984

# Microsoft Digits

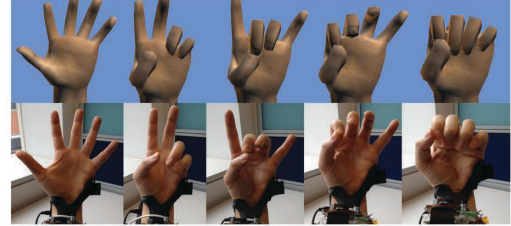
An end to video gaming controllers

Written by Kenneth Rosen

Microsoft Research in Cambridge, UK has unveiled its wrist-mounted Digits sensor, which will allow users to control PCs, consoles, and televisions. The project also had help from researchers at Newcastle University and the University of Crete. Microsoft told Edge Online that the sensor bracelet includes infrared to detect and model that user's hand in real-time.

"The Digits sensor doesn't rely on external infrastructure which means users are not bound to a fixed space," project leader David Kim told Edge. "They can interact while moving from room to room or running down the street." Ultimately we would like to reduce Digits to the size of a watch that can be worn all the time. We want users to be able to interact spontaneously with their electronic devices using simple gestures and not even have to reach for their devices." Digits was built using off-the-shelf products, with a possible retail model providing greater accuracy. Currently, Digits has problems with certain gestures like crossed fingers, but it can recognize others like twisting dials with pinched fingers and typing on a virtual number pad. Perhaps one day Digits can solve some of the problems present in Microsoft's Kinect sensor?

“ARE WE LOSING OUR PRECIOUS CONTROLLERS”



© The Microsoft Digits: shape of gaming console in the future  
Copyright by Microsoft, 2015

## أرقام مايكروسوفت

نهاية ألعاب الوحدة التكميلية

مايكروسوفت الجديثة في كامبريدج وقد كشف النقاب عن الممثلة المتحدة في المعصم مدمولة أرقام أجهزة الاستشعار، والتي سوف تسمح للمستخدمين مراقبة أجهزة الكمبيوتر وأجهزة المصانع وأجهزة التلفزيون وكما المشغول أيضا مساعدة من الباحثين في جامعة نيويورك وجامعة كريت، وصرح Microsoft «الإنترنت الحافة» أن يشمل سوار استشعار الأشعة تحت الحمراء للكشف عن ونموذج اليد لذلك المستخدم في الوقت الحقيقي.

«استشعار أرقام لا تعتمد على البنية التحتية الخارجية مما يعني أن المستخدمين لا ترتبط بمسألة ثابتة،» صرح قائد مشروع جديد كيم الحافة، «بأنه لن تتفاعل أثناء الانتقال من غرفة إلى غرفة أو تشغيل أو الشرايع» ونود في نهاية المطاف خفض الأرقام إلى حجم يشاهد التي يمكن ارتداؤها طوال الوقت. نحن نريد المستخدمين لتكون قادرة على التفاعل مع أجهزة مع أصدقائهم الإلكترونية الأجهزة الأجهزة الخاصة بهم. نحن نريد المستخدمين لتكون قادرة على التفاعل مع أجهزة مع أصدقائهم الإلكترونية الأجهزة استخدام إيماءات بسيطة والى الوصول للأجهزة الخاصة بهم. نحن نريد المستخدمين لتكون قادرة على التفاعل مع أجهزة مع أصدقائهم الإلكترونية الأجهزة استخدام إيماءات بسيطة والى الوصول للأجهزة الخاصة بهم. نحن نريد المستخدمين لتكون قادرة على التفاعل مع أجهزة مع أصدقائهم الإلكترونية الأجهزة استخدام إيماءات بسيطة والى الوصول للأجهزة الخاصة بهم.

© Microsoft Digits: shape of gaming console in the future  
Copyright by Microsoft, 2015

© Sensor bracelet includes infrared to detect and model that user's hand in real-time  
Copyright by Microsoft, 2015





# Crysis 3: The Power of CryEngine 3

Enjoy the show while playing

Written by Shankish

For those who are freaks of high-tech graphic engines, you better be ready for this one. This is the power of CryEngine 3 newest release, one being used currently in the upcoming title from Crytek: Crysis 3. Is your VGA card right? The processor is buffed? Enough rams? Then you should enjoy this new Crysis 3 video, which focuses on the technical performance of the engine. What better way to do that than the urban streets of the New York city. Now most of these videos are usually meant to show off an engine ready to be licensed out by anyone, like the very successful Unreal Engine. I mean c'mon, you're going to tell me that you know Proseal HDR Flares are? Top Secret Tessellated Toad Tech? Or even Dynamic Electric Whale Tessellation? Well that last one is my invention. Nevertheless, enjoy the show, and make sure to tune in next week as we bring you more news about Crysis 3 live from Cologne, at Gamescom 2012.

لأن تلك الذين هم البومات محركات الرسم المرافقة كنت أفضل أن تكون مستندة لهذا واحد. هذه هي قوة CryEngine 3 الإصدار الأحدث. واحد قيد الاستخدام حاليا في العنوان القادم من Crytek: Crysis 3. كريستال هو بطاقة VGA الحق؟ المعالج هو مصقول؟ يكفي كياش؟ ثم يجب أن يتمتع هذا الفيديو "كريستال الجديد" الذي يؤثر على التقنية أداء المحرك. ما هي أفضل طريقة للقيام بذلك من الشوارع الحضرية لمدينة نيويورك الآن يعني معظم من أشرفه الفيديو هذه هي عادة لإظهار قبالة محركاً جاهزة تكون مرخصة من قبل أي شخص. مثل "محرك غير واقعي" ناجحة جدا يعني هذا أنت تسير للقول لي أن كنت تعرف "إيرالية HDR مشاعل"؟ أعلى التكنولوجيا المصعد ليسرلايت سيرة؟

On March 11, 2009, Crytek announced that it would introduce CryENGINE 3 at the 2009 Game Developers Conference, held from March 25 to March 27. The new engine was being developed for use on **Microsoft Windows**, PlayStation 3, Xbox 360, and Wii U. As for the PC platform, the engine is said to support development in Direct9, 10, and 11. As of June 1, 2009, it was announced that Crysis 2 would be developed by Crytek on their brand new engine. CryENGINE 3 was released on October 14, 2009.

## سلطة من CryEngine 3

استمتع بالعرض أثناء اللعب

وفي 11 مارس 2009 أعلن Crytek أن تستخدم CryENGINE 3 في محطوي لعبة 2009 المأتمير الذي عقد في الفترة من 25 آذار/مارس إلى 27 آذار/مارس. وكان يجري تطوير المحرك الجديد للاستخدام في Microsoft ويندوز، بلاي ستيشن 3، ووكس بوكس 360، وي شين أما بالنسبة لمنصات أجهزة الكمبيوتر الشخصية. وقال المحرك لدعم التقنية في DirectX 9 و 10 و 11. وكان اعتباراً من 1 يونيو 2009، سوف تدعمه Crysis 2 على محرك العلامة التجارية الجديدة الخاصة بهم. وأطلق سراح CryENGINE 3 في 14 أكتوبر 2009.



© Scene shot from the crysis 3 game.  
Copyright by Shankish, 2016

“THE UNREAL  
FOUND ITS WAY  
TO REALITY”

# Delta Six Controller

Not your typical motion sensor controller

Written by Jamie Rigg

The **Delta Six** Controller was made by the same team that made the Avenger Controller. A controller that was intimidating at first, but changed the way you game once you got used to it. So David Kotkin and his team sought out to change the way hardcore gamers play first person shooters by creating the Delta Six Rifle Controller. This is nothing like what Nintendo and Playstation attempted to do with their motion sensor controllers. The Delta Six has no separate tracking device, theres no certain place you have to point. It has a built-in accelerometer that detects your movement, if you lean the gun to the left, your player will pan left and vice-versa. It also has motors on the inside that provide recoil feedback which should be pretty interesting.



© A new test of sniping  
Copyright by Delta, 2013

To make it even more interesting, they have added a reloadable magazine clip. So once you're running low on ammo, you'll need to actually pull out the clip and re-enter it into the gun. There are also sensors on the **gun** that detect when you put your face close to the gun, which will bring up the scope in the actual game. If you've got a sniper rifle that is. There is no exact launch date as of yet, but it will be out sometime in 2013. You can purchase the Delta Six Controller for \$89.

“BANG BANG”

واجعلها أكثر إثارة، اصناف الفريق مئتين ذخيرة قابل للشو. لذا عندما تنحرف ذخيرتك في اللعبة، يجب عليك إخراج مئتين الذخيرة وتعيد وضعه داخل السلاح لتعيد مشو السلاح إلى عياري. كما يحتوي السلاح على حساسات يمكنها تعقب المسامة بين وجهك والسلاح، لتدخلك إلى النافور في اللعبة عند وضع وجهك على مقربة من البندقية. إن كنت تستخدم القناتي، لم يعلن عن أي تاريخ لإصدار Delta ٦. لكنها ستعتمد في العام القادم، مقابل مبلغ ٨٩ دولار أمريكي.



© Sniper  
Copyright by Delta, 2013



## وحدة التحكم دلتا ٦

ليست وحدة التحكم الاستشعارية

صنعت وحدة تحكم دلتا ٦ من نفس الفريق الذي صنع وحدة تحكم أفيجنر. وحدة تحكم نسبت بالذات من الذعر في بدايتها، ولكنها ستغير طريقة اللعب بعد أن تعتادون عليها. إذا سعى ديفد كوتكين وفريقه إلى تغيير طريقة لعب اللاعبين لألعاب التصويب من منظور الشخص الأول عن طريق تصميم وحدة تحكم بشكل مختلف، تدعى دلتا ٦. رايكل كورتلينار وهي مختلفة تماماً عن محاولات نينتندو و بلاي ستيشن عندما قدموا وحدات التحكم الاستشعارية. إذ لا تمتلك دلتا ٦ أي جهاز تعقب منفصل. ولا يوجد هناك مكان معين عليك التصويب تجاهه، بل تعتمد حساس داخلية تعمل على رصد حركات اللاعب في حينه. السلاح إلى اليسار سيدور اللاعب في الشاشة إلى اليسار وكذلك العكس. كما تحتوي على محركات داخلية تقدم ردود الفعل أثناء ارتداد النافور النار والتي ستكون مثيرة جداً للمتلعب.