# WoT Features Website Copywrites / New Frontiers

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Element | Language | |
|  | English | Russian |
| Intro Slide | General Name World of Tanks Retro Perspective | General Name Танки в ретроспективе и перспективе |
| Feature 1. New Graphics | Name Updating Graphics Engine Short Description Tracing the way World of Tanks looks changed since 2011. | NameГрафические улучшенияShort Description Путь развития графики World of Tanks с 2011 года. |
| Sub Feature 1. Gaming Surroundings | Name Improving Gaming Environment State Watermarks Late 2011. Rough and Ready / 2012. Refined / 2013 +. Coming soon Text for the scroll box | Name Обновленное игровое окружение State Watermarks Конец 2011 г. На старте / 2012. Первые улучшения / 2013 +. Скоро Text for the scroll box |
| Sub Feature 2. Filters / Rendering System | Name Adding Historical Feel with Unique Filters State Watermarks Filter 1  1940s cine film  Filter 2  Muted  Filter 3  Contrast  Filter 4  Soft Colors  Filter 5  Photochromatic  Filter 6  Deep Text for the scroll box | Name Исторические фильтры State Watermarks Filter 1  Пленка 40-х гг.  Filter 2  Приглушенный  Filter 3  Контрастный  Filter 4  Мягкие цвета  Filter 5  Фотохроматический  Filter 6  Насыщенный Text for the scroll box |
| Sub Feature 3. Dynamic Light | Name Introducing Dynamic Lighting State Watermarks Early on / + Flashes of light when firing and hitting the target Text for the scroll box | Name Динамическое освещение State Watermarks На старте / + Вспышки на поверхностях при выстреле и попадании снаряда Text for the scroll box |
| Feature 2. Vehicle Detalization | Name Emphasizing Details Short Description Vehicle detalization State Watermarks Realistic / Real Text for the scroll box | NameПроработка деталейShort DescriptionГрафическая детализация техникиState Watermarks Реалистичные / Настоящие Text for the scroll box |
| Feature 3. HAVOK / Physics | NameReplicating Real-life PhysicsShort Description Now with destructible environment, damageable small parts, blown-away turrets, dynamic suspension and dodgers. Sub Feature 1 Destructible Environment Short Description Rounds now deliver collateral damage to objects, surrounding the target. Sub Feature 2 Damageable Small Parts Short Description Visualized damage for every small tech element of the enemy vehicle, including the blown-away outboard tanks, additional tracks, and small parts within the impact zone. Sub Feature 3 Dynamic Suspension Short Description Terrain-responsive movement model allows for realistic track-surface interaction as vehicle negotiates terrain of arbitrary profile. Sub Feature 4 Blown-away Turrets Short Description Hitting armor rack can break away tank turret. Sub Feature 5 Dynamic Dodgers Short Description Tank’s movements on various terrain types directly affect its dodgers. State Watermarks Early on / Forward + Text for the scroll box | Name Новая физика Short Description Теперь с разрушающимся окружением, отрывающимися башнями, сбиванием мелких деталей, динамическими гусеницами и обвесами. Sub Feature 1 Разрушающееся окружение Short Description Снаряды наносят сопутствующий урон объектам, расположенным вблизи цели (постройки, растительность и т. д.). Sub Feature 2 Сбивание мелких деталей Short Description При попадании снаряда танк теряет подвесные баки, запасные гусеницы и другие мелкие детали, расположенные близко к месту попадания снаряда. Sub Feature 3 Работа подвески Short Description Гусеницы танка повторяют каждую неровность рельефа, интенсивно буксуя при движении на крутой подъем, через водоемы и грязь. Sub Feature 4 Отрыв башни Short Description Прицельный удар в боеукладку может сбить башню вражескому танку. Sub Feature 5 Динамические обвесы Short Description Танковые обвесы движутся в соответствии с особенностями ландшафта. State Watermarks На старте / Сейчас Text for the scroll box |
| Feature 4. New Game Modes | General Name Enriching Gameplay Short Description Freshing out core and meta-gameplay with new scenarios and features. | General NameБольше игровых возможностейShort Description Новый боевой режим и расширенный клановый функционал. |
| Historical Battles | DescriptionHistorical Battles  * Brand new PvP combat mode. * Re-fighting legendary WWII battles. * Authentic vehicle setups. * Historical power balance. | DescriptionИсторические битвы  * Долгожданный PvP-режим. * Реконструкция знаковых битв Второй мировой. * Исторические комплектации машин. * Реальное соотношение сил. |
| Fortified Zones | Description **Fortified Areas**  Territories, controlled and developed by a certain clan, that can be strategically used while fighting for dominance at Global Map. | DescriptionУкрепрайоны Кланы получают территории, развивают их, а затем используют в войне против других кланов. |
| Outro Slide | More to come. Stay tuned. | Дальше будет еще больше. Оставайтесь с нами. |