Перевод для презентации

## Business Info

Рус. вариант:

«Мы хотим создать не только этот проект. Наша цель - кооперативная арена с описанным функционалом и игровым магазином. Первый проект даст нам интерес сообщества к истории мира и механике.»

Англ. вариант:

We want to create not only this project. Our target is the co-op arena with the described functionality and the game shop. The first project gives us the community interest towards the world history and mechanics.

## Description

Рус. Вариант 1:

В мире Койнос сталкиваются технология и магия, объединяясь в новые пути развития и следуя к неизведанным горизонтам. В течении всего времени были тe, кто выступал на стороне единства, так и те, кто против. Эти моменты истории изменили мир. Вам предстоит пройти их и воочию увидеть эти события, которые поменяли мир в разные моменты времени. Диверсия? - Легко. Магия? - ещё проще. Но всё же, что объединяет эти события?

Англ. Вариант 1:

Technology comes into collision with magic in the world of Koinos, uniting into the new ways of development and following to the unknown horizon. All along there were those who were for the unity and those who were against it. These historical moments have changed the world. You are awaiting to pass them and see these events firsthand, that had changed the world at the different moments of time. Is it Diversion what you want? – Easy. Is it Magic? – Even easier. But still, what unifies all these events?

Рус. вариант 2:

В мире Койнос сталкиваются технология и магия, объединяясь в новые пути развития и следуя к неизведанным горизонтам. В течении всего времени как были те кто выступал на стороне единства, так и те кто против. Вам предстоит пройти и воочию увидеть события, что изменили мир в разные моменты времени. Диверсия? Магический портал? Что объединяет эти события?

Англ. вариант 2:

## Gameplay description

Рус. вариант:

* Магия делится на две части: простая комбинация стихий и воздействие на окружающий мир. Самая привлекательная часть – возможность воздействовать на мир и погоду, адаптируя поле боя под себя.
* Система боя адаптируется пользователем под себя. Для каждого оружия есть свой набор разных приёмов. Навыки владения оружием развиваются путём обычного использования. После чего вы можете сами собрать свой стиль боя.
* Для ближнего боя используется система управления рукой с помощью мыши, а дополнена она базовыми приёмами фехтования. Поэтому вы можете в любой момент сменить свою тактику.