|  |  |
| --- | --- |
| **Новый проект FoggyStar привлек 5 миллионов долларов инвестиций*****Проект Foggy Star получил инвестиции в размере 5 миллионов долларов от инвесторов из Канады и Японии. Средства будут направлены на развитие бренда крипто казино и разработку собственного токена, который будет использоваться в разработке инновационных продуктов для iGaming индустрии.*** Релиз крипто казино состоялся в начале 2022 года. В Альфа версии проекта пользователей уже ждет большая библиотека крипто игр от известных гейм провайдеров, таких как NetEnt, Play’n GO, Pragmatic Play и специально разработанная бонусная программа для крипто комьюнити. Параллельно компания планирует заняться разработкой дополнительных фичей для казино, чтобы все компоненты будущих продуктов работали максимально открыто и использовали блокчейн технологии в своей основе. Это решение поможет значительно масштабировать аудиторию, повысить вовлеченность и уровень доверия к казино и iGaming индустрии. Блокчейн делает весь игровой процесс и алгоритмы «под капотом» абсолютно прозрачными: транзакции и действия как игрока, так и казино отображаются в публичном реестре.“Мы стремимся создать не просто продукт, не просто казино, а следовать трендам развития индустрии, ставя при этом во главу интересы нашей целевой аудитории. Центром нашего проекта является пользователь, а также безопасность и прозрачность инфраструктуры, которая его окружает. Наша команда ставит перед собой задачу совершенствовать проект, используя инновационные технологии и методы, которые дадут совершенно новые ощущения от игры” - **FoggyStar team.**Компания рассчитывает одной первых создать iGaming проект казино в метавселенной. Предполагается, что разработка изменит коренным образом представление о том, как будет работать казино в будущем и станет толчком к эволюции технологий, а также увеличит вовлеченность аудитории и упростит многие процессы.”В течение 2021 года Метавселенная получит широкое распространение и начнет становиться утилитой для совместного опыта людей. Люди будут встречаться в виртуальных мирах не только для того, чтобы поиграть в игру, но и для того, чтобы посмотреть трейлер нового фильма или посмеяться над видео, созданным пользователями” - **рассказал Дэвид Базуки CEO Roblex Corporation в статье в Wired.** | **Nowy projekt FoggyStar zebrał 5 mln dolarów inwestycji*****Projekt Foggy Star otrzymał finansowanie w wysokości 5 mln dolarów od inwestorów z Kanady i Japonii. Środki będą skierowane na rozwój marki krypto kasyna i opracowanie własnego tokenu, który będzie wykorzystany celem opracowania innowacyjnych produktów z branży iGaming.*** Prezentacja krypto kasyna odbyła się na początku 2022 roku. Alfa wersja projektu zawiera w sobie dużą bibliotekę kryptograficznych gier od znanych dostawców, takich jak NetEnt, Play’n GO, Pragmatic Play oraz specjalnie opracowany system bonusów dla krypto wspólnoty. Jednocześnie, firma planuje opracować dla kasyna dodatkowe funkcje, aby wszystkie składniki przyszłych produktów działały jak najbardziej otwarcie i wykorzystywały w swoim rdzeniu technologie blockchain. Takie rozwiązanie pozwoli znacznie skalować grono użytkowników, zwiększyć zaangażowanie i poziom zaufania do kasyn i branży iGamingowej. Blockchain sprawia, iż proces rozgrywki i algorytmy „pod maską” są całkowicie transparentne: transakcje i działania zarówno gracza, jak i kasyna są wyświetlane w rejestrze publicznym. „Staramy się stworzyć nie tylko produkt, nie tylko kasyno, lecz podążać za trendami rozwoju branży, stawiając na czele interesy naszej grupy docelowej. W centrum uwagi naszego projektu jest użytkownik, jego bezpieczeństwo oraz przejrzystość infrastruktury, która go otacza. Nasz zespół stawia przed sobą zadanie w postaci doskonalenia projektu, wykorzystując przy tym innowacyjne technologie i metody, które nadadzą zupełnie nowe wrażenia z gry” - **FoggyStar team**Firma spodziewa się, iż będzie jedną z pierwszych wśród tych, którzy stworzą projekt kasyna iGaming w metawersie. Zakłada się, że rozwój w sposób radykalny zmieni koncepcję tego, jak kasyno będzie funkcjonować w przyszłości i stanie się impulsem do ewolucji technologii, a także zwiększy zaangażowanie odbiorców i uprości wiele procesów. „W ciągu 2021 roku metawersa nabierze popularności i stanie się narzędziem do wspólnego doświadczenia ludzi. Będą spotykać się w wirtualnych światach nie tylko po to, aby zagrać w grę, ale także obejrzeć zwiastun nowego filmu lub pośmiać się z filmiku, stworzonego przez użytkowników” – **opowiedział w artykule dla Wired David Baszucki, CEO Roblox Corporation.** |