

# Возможности площадки «Steam»



Выполнил: ученик 8 «Б» класса,  
Шиков Г.

Научные руководители:

Мухтар А.М.,

Драбчук А.А.

## • **Актуальность**

Ежедневно сервисом Steam и его платформой для внутриигровых покупок пользуется более 10 миллионов людей. Игровой рынок продолжает расти и начали развиваться новые модели монетизации, такие как, пользователь  $\Rightarrow$  пользователь, помимо уже существующей - система  $\Rightarrow$  пользователь. Это дает системе новый импульс для развития цифрового рынка и говорит об **актуальности** данной темы.

### **Цель исследования:**

оценить возможность получения дохода на площадке

- **Объектом исследования** является игровая площадка «Steam».
- **Предмет исследования** – игровая атрибутика данной площадки.

**Гипотеза** — инвестиции в предметы площадки Steam – стабильный способ заработка. Здесь практически все предметы растут в цене.

## **Задачи исследования:**

1. Изучить информацию по данной теме на просторах интернета;
2. Провести сравнительный анализ динамики цен на товары данной площадки для выявления наиболее эффективных объектов вложения;
3. Провести эксперимент;
4. Подвести итоги эксперимента и сделать вывод по изученной теме.

# Что такое Steam?

- Steam – это крупнейший онлайн-магазин компьютерных игр. Наряду с большим числом бесплатных программ, в Steam есть и платный контент.
- Все покупки привязываются к аккаунту игрока: с какого бы устройства пользователь ни заходил в свой аккаунт, он всегда имеет доступ к своей коллекции игр.

# Возможности Steam

- Используя торговую площадку Steam, каждый пользователь может выступать не только в роли покупателя, но и в роли продавца, продавая купленные ранее или полученные за игровую деятельность предметы.
- Именно это и показывает, что площадку Steam можно использовать не только для игры в компьютерные игры, но и для заработка на перепродаже внутриигровой атрибутики.

# Во что вложить деньги?

- В данной работе мы рассмотрим атрибутику одной из самых популярных игр данной площадки - Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)
- Инвестиции в предметы CS:GO – стабильный способ заработка. Здесь практически все предметы растут в цене. Но для максимального заработка стоит закупаться специальными вещами.

# Что купить?

- Для ответа на данный вопрос мы проанализируем графики продаж предметов на торговой площадке.
- Перед этим разделим все предметы на две группы:
- 1) расходники, т.е. предметы, которые можно использовать только один раз;
- 2) скины на оружие, предметы, которые можно продать или передать.



# AK-47 | Красная линия



- Цена на аукционе: 1 670 000 тг.

- Цена во время выхода: 3000 тг.
- На данный момент цена моментальной продажи: 910 000 тг.
- Цена выросла в **303** раза



# АК-47 | Красная линия

## (релиз 20.02.14 г.)



- Цена во время выхода: 4000-5000 тг.
- Цена в период 2015-2018 гг.: 4000 тг.
- Цена в данный момент: 9000 тг.
- Цена выросла в 2 раз за 8 лет



# Наклейка | Natus Vincere | Катовице 2019



- Цена после скидки : 120 тг.
- Максимальная цена: 2340 тг.
- Цена в данный момент: 840 тг.
- Цена выросла в 7 раз за 2 года

Медиана цен



# Наклейка | NRG | Катовице 2019



- Цена после скидки : 120 тг.
- Максимальная цена: 940 тг.
- Цена в данный момент: 370 тг.
- Цена выросла в 3 раза



# Легенды IEM Katowice 2019



- Цена после скидки : 700 тг.
- Максимальная цена: 10800 тг.
- Цена в данный момент: 3200 тг.
- Цена выросла в 4,5 раза

Медиана цен



# Выводы по анализу тренда цен

Лучшие варианты для инвестиций – наклейки и кейсы. Постоянно растут наклейки команд с мейджор-турниров: причем как популярных команд, так и малоизвестных.

Рассмотрев тренд изменения цен, мы пришли к следующим выводам:

- Никогда не вкладывайтесь только в один предмет. Старайтесь разделить свой бюджет на наибольшее количество разных предметов. Ваша прибыль может немного снизиться, но вы защититесь от прогорания.
- Регулярно проверяйте цены, но не торопитесь продавать вещи при незначительном росте/падении цены.

# Время начала эксперимента апрель 2020 г

Некоторые из  
купленных  
предметов



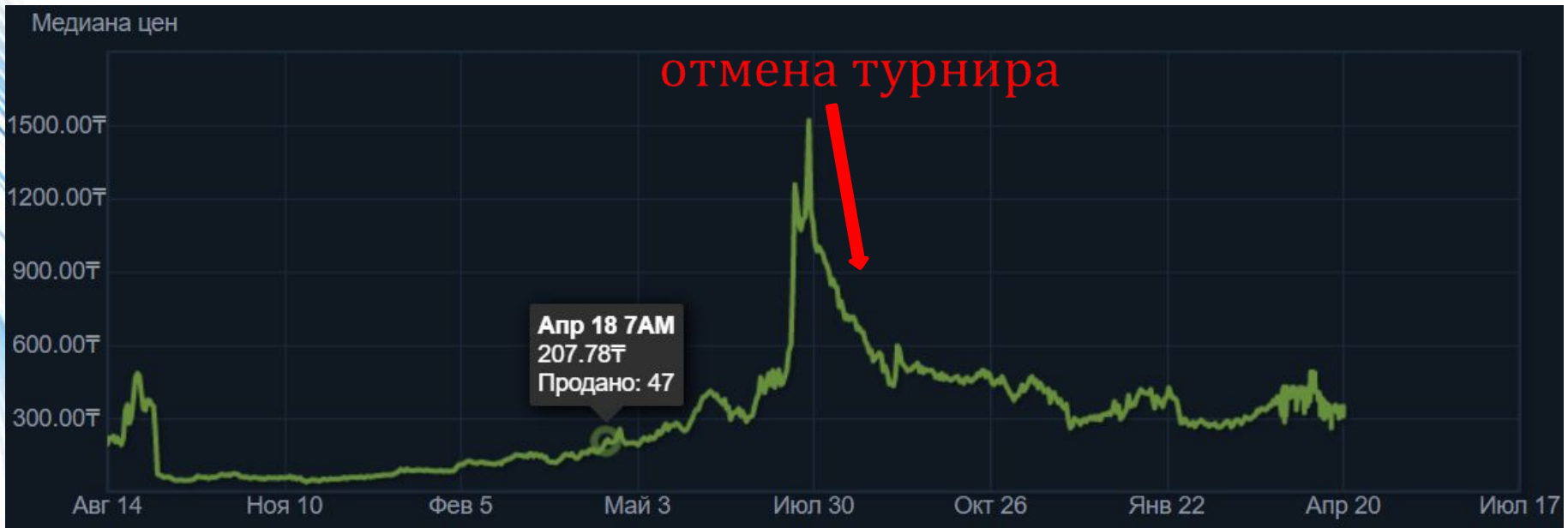
В ходе эксперимента  
была рассмотрена  
долгосрочная  
инвестиция, без  
вмешательств в  
течении года.

Название	Кол-во	Цена	Стоимость
GeT_RiGhT   Katowice 2019	1	98	98
FalleN   Berlin 2019	8	85	680
MIBR   London 2018	1	283	283
Grayhound Gaming   Berlin 2019	10	150	1500
Cut Out Factory New	1	933	933
MIBR (Holo)   Berlin 2019	2	311	622
Toy Soldier Factory New	1	957	957
NiKo   Katowice 2019	1	262	262
Jambiya Factory New	1	286	286
Team Spirit   London 2018	4	395	1580
Xyp9x   London 2018	1	204	204
Vega Squadron   London 2018	1	265	265
flamie   Katowice 2019	4	84	336
ZywOo   Berlin 2019	6	100	600
Winstrike Team   London 2018	2	325	650
EliGE   Katowice 2019	1	115	115
HS   Krakow 2017	1	200	200
Shipping Forecast Factory New	1	1490	1490
woxic   Berlin 2019	1	137	137
Sticker   rain (Foil)   Berlin 2019	13	200	2600
Наклейка   Renegades   Катовице 2019	2	255	510

# Наклейка | rain (металлическая) | Берлин 2019



- Цена закупки: 200 тг.
- Максимальная цена: 1500 тг.
- Цена в данный момент: 350 тг.
- Профит **75%**

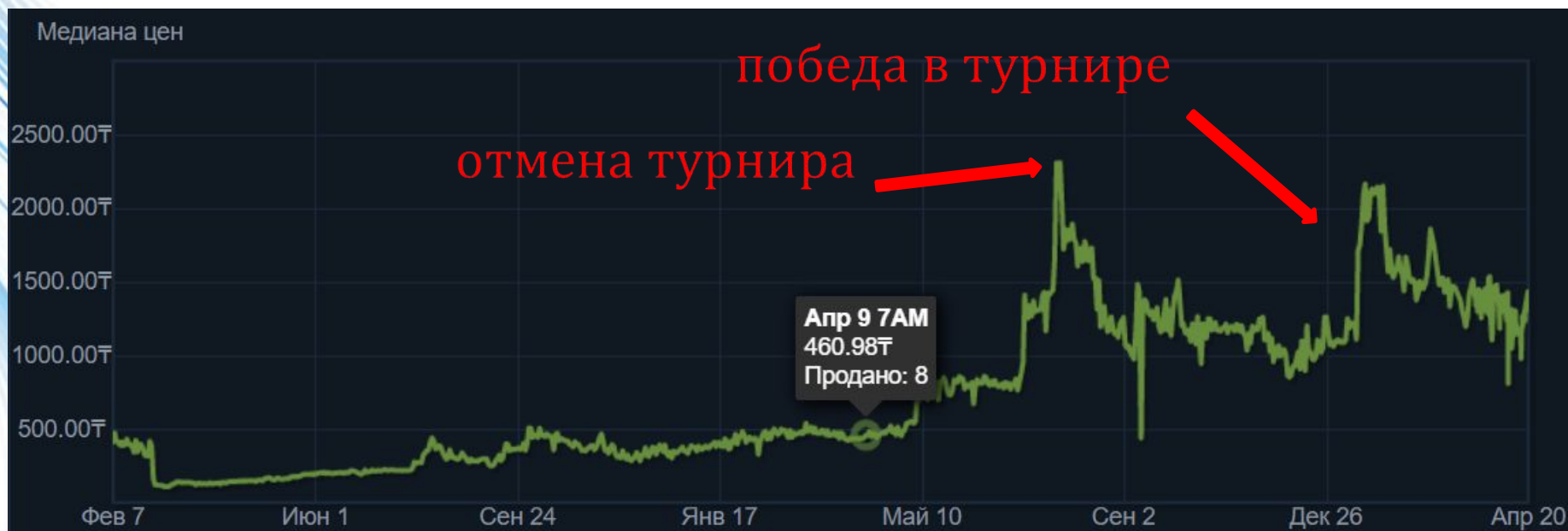




# Наклейка | Team Spirit | Катовице 2019



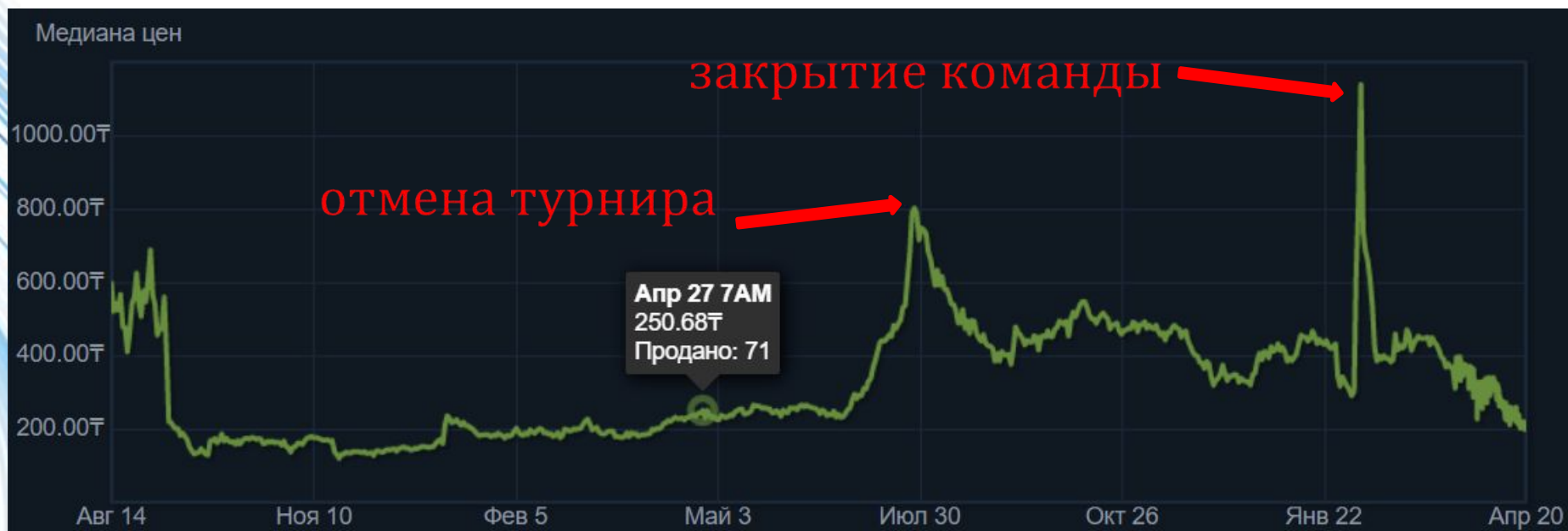
- Цена закупки: 540 тг.
- Максимальная цена: 2300 тг.
- Цена в данный момент: 1550 тг.
- Профит 187%



# Наклейка | North (голографическая) | Берлин 2019



- Цена закупки: 250 тг.
- Максимальная цена: 1100 тг.
- Цена в данный момент: 216 тг.
- Потери 14%



# Заключение

- В ходе исследований, поставленные нами задачи были выполнены. Проведенный анализ цен на предметы помог найти лучшие варианты для вложения. Это в дальнейшем помогло в выборе предметов с наибольшей перспективой роста. Эксперимент показал, что за один год с момента покупки предметов, с учетом всех удачных и неудачных вложений, а также комиссии при продаже предметов было получено около 80% прибыли.
- Частично была доказана выдвинутая гипотеза, о том, что практически все предметы растут в цене. Думаем, что, если бы не карантин и отмена турнирных мероприятий, рост цен был бы значительно выше. Исходя из этого считаю, что гипотеза подтвердится полностью в течении следующего года.

# Возможности площадки «Steam»



Выполнил: ученик 8 «Б» класса,  
Шиков Г.

Научные руководители:

Мухтар А.М.,

Драбчук А.А.