

Abstrakt

Counter Strike: Global Offensive je populární střílečka z pohledu první osoby pro více hráčů, vydaná v roce 2012. Později v ní byly představeny peer-to-peer obchodovatelné předměty za skutečné peníze, aby přilákaly více hráčů. Přestože jsou předměty pouze estetickými doplňky, získaly na popularitě a jejich trh se rozrostl. Dne 27. září 2023 vyšel Counter Strike 2, nástupce této populární hry. Všechny předměty vlastněné lidmi byly převedeny do nové hry. Tato práce studuje determinanty minimální ceny k prodeji a skutečné ceny za prodané herní předměty, se zvláštním důrazem na efekt vydání Counter Strike 2. Zbytek nezávislých proměnných představuje charakteristiky každého sběratelského předmětu. Na základě měsíčních volání API z internetové stránky SkinBaron byly vytvořeny dva datové soubory. Pro analýzu byl použit Tobit model ve čtyřech různých měsících pro zkoumání efektu determinantů na cenu předmětů. Výsledky ukázaly výrazný pokles cen položek po vydání. Během prvních šesti měsíců Counter Strike 2 se průměrná cena nikdy nevrátila na původní úroveň. Stupeň vizuálního poškození každé položky má tendenci snížit nejnižší nabízenou cenu, ale nemá konzistentní vliv na cenu, za kterou byla položka prodána. Bylo zjištěno, že Doppler položky mají významný pozitivní vliv na obě závislé proměnné v průběhu měsíců.

Klíčová slova	alternativní investování, Counter Strike, skiny, Tobit model, API
Název práce	Vliv vydání Counter Strike 2 na ceny herních předmětů
E-mail autora	58277273@fsv.cuni.cz
E-mail vedoucího práce	ladislav.kristoufek@fsv.cuni.cz