

O COUNTER-STRIKE E SEU **BILIONÁRIO** MERCADO DE **SKINS**



CS:GO

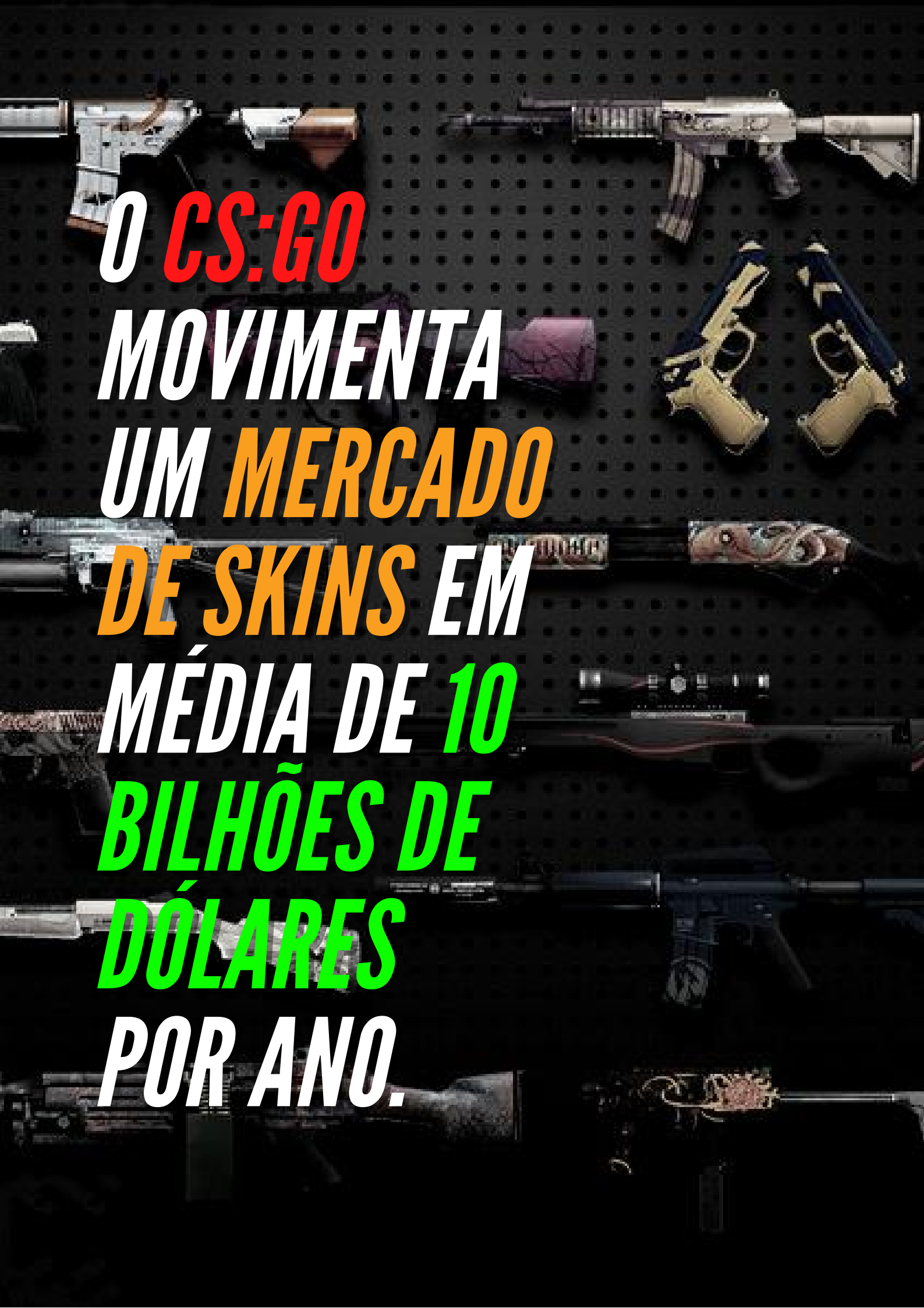
O COMEÇO

Em 1999, o Counter-Strike foi lançado como uma modificação do jogo Half-Life. À medida que o Counter-Strike progrediu desde uma versão Beta até a um jogo completo lançado comercialmente, a jogabilidade clássica foi melhorada para algo que definiu os jogos de tiros competitivos e acabou por criar uma comunidade de jogadores dedicados que têm vindo a seguir o jogo durante mais de uma década.

Ao longo de cada uma das suas versões, (1.6, Source e Global Offensive) o Counter-Strike tem vindo a ser o ponto de referência definitivo do nível de perícia de um jogador. Equipas de todo o mundo estão constantemente a demonstrar as suas habilidades e estratégias em torneios locais, nacionais e internacionais.

Pode-se dizer que bastantes jogadores profissionais de Counter-Strike são autênticas lendas na comunidade internacional de jogos competitivos.





O *CS:GO*
MOVIMENTA
UM MERCADO
DE SKINS EM
MÉDIA DE 10
BILHÕES DE
DÓLARES
POR ANO.

O QUE É SKIN?

Skin ou Pele é um visual alternativo dado a um programa computacional. Dessa forma, todo software tem seu visual padrão e pode, se houver um suporte para isso, permitir que sua aparência seja alterada por meio de skins pré-construídas.

AWP DRAGON LORE (US\$ 151 MIL)



***NO CASO DO CS:GO, O
MERCADO DE SKINS VIROU
FEBRE ENTRE OS JOGADORES,
PERMITINDO ASSIM QUE AS
PESSOAS POSSAM CRIAR,
VENDER E NEGOCIAR SKINS
PRÓPRIAS OU DE TERCEIROS
E GANHAR MUITO DINHEIRO
COM ISSO.***



Para o comprador, a Skin, ou os itens in-game não alteram em nada a performance do jogador, mas são tidos como sinônimo de status. Por mais que uma skin de Counter-Strike: Global Offensive seja feita apenas de algumas texturas e linhas de programação, sempre há uma história por trás dele. Onde há a história, há um interesse de uma comunidade de milhões de jogadores que podem se interessar pela skin, faca ou luva.





CS:GO