The card economy — The Steam Dossier

Quelle: https://phishdestroy.io/steam_dossier/de/card_economy
CC0 1.0 Universal · 2026-09-30

BEWEISSTÜCK V — DIE KARTENÖKONOMIE

Eine Bot-Farm ist kein Leck in Valves Laden. Es ist ein *Kunde*.

Ein Steam-Konto kann keine einzige Sammelkarte erhalten, bis es **$5.00** im Laden ausgegeben hat. Es kann ein Spiel nicht farmen, das es nicht besitzt, und es kann auch nicht eines farmen, das es kostenlos erhalten hat. Daher hat ein automatisierter Karten-Farm vor der Produktion eines einzigen Gegenstands bereits seinen Weg bezahlt – pro Konto, zu einem Preis, den Valve veröffentlicht. Anschließend nennt Valve's Automatisierungsklausel Zeile für Zeile genau, was dieser Farm produziert; seine Lizenz verbietet jeden Weg, durch den ein gefarmtes Kartenstück in Geld umgewandelt wird; und sein Markt nimmt einen Anteil, wenn die Karte ohnehin verkauft wird – beworben mit 15%, aber auf zwei Cent pro Verkauf begrenzt, was bei einer Karte, die in Cent bewertet wird, den größten Teil des Preises ausmacht. Dieses Beweisstück misst die Größe dieses Handels, was der Preis für das höchste Level in einem Profil in Sets kostet, und was Valve's Durchsetzungsteam mit derselben Klausel macht, wenn das Konto einem gewöhnlichen Händler gehört.

Was eine Farm zunächst kaufen muss Was ein Level in Sets kostet Beide Seiten des Schreibtisches Wer moderiert die Kartenökonomie?

$5.00 Speichere Ausgaben, bevor ein Konto eine Karte erhalten kann — eigener Supportbereich von Valve

13,876 Spiele auf Steam, die Sammelkarten ausgeben, die 99.971 verschiedene Kartentypen umfassen

694,673 Gegenwärtig verfügbare vollständige Kartensätze, die von 91 börsennotierten Handelsbots gehalten werden

1,389,346 Konten- und Spielkartenabwurfgenehmigungen, die das Bestand bereits mindestens verbraucht hat

$9.99 Mittlerer Preis eines Sammelkarten-Spiels — sein fertiges Set wird für einen mittleren Preis von 0,74 US-Dollar verkauft.

97,114 Mitglieder der Sammelkarten-Handelsgruppe, deren Moderatorliste einen Valve-Mitarbeiter enthält — § 08

01 — Der Prozess

Was eine Farm tatsächlich ist, Schritt für Schritt

Beschrieben ausschließlich aus der eigenen Dokumentation des Tools und den eigenen Supportseiten von Valve. Nichts in diesem Abschnitt wird aus der Ferne geschlossen und nichts wird von beiden Parteien angezweifelt.

Schritt 1

Einstieg

Das Konto darf nicht *eingeschränkt*sein. Valves Supportseite schließt eingeschränkte Konten von *"Teilnahme am Steam-Markt"*, von *"Handel mit Steam-Community-Items (Sammelkarten, Booster-Packs, Edelsteine usw.)"* und von *"Erreichen von Steam-Profil-Leveln (Gesperrt auf Stufe 0) und Handel mit Sammelkarten"* aus. Die Mindestausgabe-Schwelle ist das Geld: *"Sie müssen mindestens 5,00 USD im Steam-Store ausgeben."*

Schritt 2

Spiele kaufen

Karten fallen nur aus besitzenen Spielen. *"Sie müssen das Spiel auf Ihrem Steam-Konto besitzen, um für jegliche Kartenabwürfe aus diesem berechtigt zu sein. Familienfreigabe ist kein Besitz und zählt nicht."* Auch die kostenlosen Routen sind geschlossen: *"Bezahlte Spiele, die Sie während einer Promotion kostenlos erhalten haben, können nicht für Kartenabwürfe genutzt werden"*, und *"Sie können keine Karten aus Free-to-Play-Spielen abwerfen, ohne darin Geld auszugeben."*

Schritt 3

Karten farmen

Das Tool meldet das Konto in das Steam-Netzwerk ohne Benutzeroberfläche an, *"parsing Ihre Abzeichen"*, erstellt die Liste der anbaubaren Titel und beginnt, *"ein berechtigtes Spiel zu spielen und regelmäßig zu überprüfen, ob das Spiel bereits vollständig gefarmt ist."* Die Beschreibung des Mechanismus durch seinen Betreiber: Es *"tut nichts anderes als Steam zu sagen, dass wir das angegebene Spiel spielen."*

Schritt 4

Drops aufgebraucht

Jeder Titel ist begrenzt. *"Jedes Spiel hat eine festgelegte Anzahl an Kartenabwürfen. Sobald alle davon (etwa die Hälfte des vollen Sets) abgeworfen sind, ist das Spiel nicht mehr für die Farming geeignet."* Ein Farm, der weiterhin produzieren möchte, muss Titel kaufen. Die Kartenversorgung wird durch Käufe gedrosselt – nach Design und zugunsten von Valve.

Schritt 5

Auszahlen

Die Karte verlässt durch eine von drei Türen: sie wird auf dem Community-Markt verkauft, weiterverkauft oder in Edelsteine zerkleinert. Jedes Mal handelt es sich um eine Transaktion im Abo-Marktplatz oder einen Handel, und § 3.D behält die Gebühr bei: *"Valve kann eine Gebühr für Transaktionen im Abo-Marktplatz erheben."* Dies ist der Schritt, der die gesamte Angelegenheit zu einem Verstoß macht — siehe 05.

Quellen, gelesen und wörtlich zitiert am 22. September 2026: Steam Support — Begrenzte Benutzerkonten ↗ · ArchiSteamFarm FAQ ↗ · Valve — Steam Trading Cards FAQ ↗ · Steam-Nutzervereinbarung ↗ archiviert am 24. September 2026 ↗. ArchiSteamFarm wird auf dieser Seite als Messinstrument verwendet, nicht als Angeklagter; seine eigene Dokumentation stellt klar, dass *"ASF ist nicht durch Valve autorisiert"*.

02 — Die Skala

Bevor eine Farm einen Cent verdient, hat sie bereits Valve bezahlt

Weil ein eingeschränktes Konto keine Karte empfangen kann, muss jedes Konto in einer Farm vor der Erzeugung von etwas aus dem eingeschränkten Status herausgekauft werden. Der Schwellenwert wird veröffentlicht und wird pro Konto berechnet.

Anzahl der Farmen	Woher die Nummer stammt	Mindesteinkaufssumme zur Erlangung der Kartenberechtigung
10 Konten	Die Obergrenze ASF empfiehlt — *"basierend auf internen Valve-Richtlinien sowie unseren eigenen Vorschlägen"*	$50
100–200 Konten	Technischer Schwellenwert im gleichen FAQ: *"Sie können bis zu 100-200 Bots mit einer einzigen IP-Adresse und einer einzigen ASF-Instanz betreiben"*	500 – 1.000 US-Dollar
120 Konten	Durchsetzungsfall 3 unten – dauerhaft gesperrt	$600
170 Konten	Durchsetzungsfall 2 unten – während des Winterverkaufs 2017 dauerhaft gesperrt	$850
1.000 Konten	Durchsetzungsfall 1 unten — Handelsbann	$5,000
5.000 Konten *nicht überprüft*	Betreiber skalierten **gemeldet und nicht unabhängig überprüft** — siehe Notiz zur Quellensuche	$25,000
10.000 Konten *nicht überprüft*	Betreiber skalierten **gemeldet und nicht unabhängig überprüft** — siehe Notiz zur Quellensuche	$50,000

Die letzten beiden Zeilen sind die einzigen Zahlen auf dieser Seite, die auf einem nicht überprüften Bericht und nicht auf einem Dokument basieren — sie sind in der Tabelle markiert, in der Anmerkung zur Quellensucheerklärt und nichts anderes hier hängt von ihnen ab. Die rechte Spalte bezieht sich auf die arithmetischen Berechnungen anhand des von Valve veröffentlichten $5.00 USD-Schwellenwerts und nichts anderes. Es ist eine **Untergrenze**, keine Schätzung dessen, was eine Farm kostet oder was Valve erwirtschaftet: Es schließt die Spiele aus, die besessen werden müssen und die nicht kostenlos in einer Promotion gekommen sein können, und es schließt die etwa 15%, die der Community Market einbehält, wenn die Karten verkauft werden. Auf dieser Seite wird keine Einnahmezahl angegeben.

Und Valve hat selbst einen Kartenabwurf bewertet. Sein FAQ zu den Trading Cards gibt den Umtauschkurs für das Free-to-Play-Modell in klaren Dollar an:

"Kostenlose Spiele verteilen Sammelkarten basierend auf Ihren In-Game-Käufen. **Für jeden ausgegebenen Betrag von 9 USD (ungefähre Angabe)** seit dem Start der Steam Trading Card Beta, erhalten Sie eine Karte."

— Valve, Steam Trading Cards FAQ ↗ · verified verbatim 2026-09-22
Eine Sammelkarte ist keine Aktion, auf der die Plattform Geld verliert. Es ist etwas, das Valve verkauft, zu einem von Valve veröffentlichten Preis – und verkauft sie dann zum zweiten Mal weiter. Deshalb ist die ehrliche Beschreibung einer Karten-Farm nicht *Parasit*. Es ist *Großhändler*.

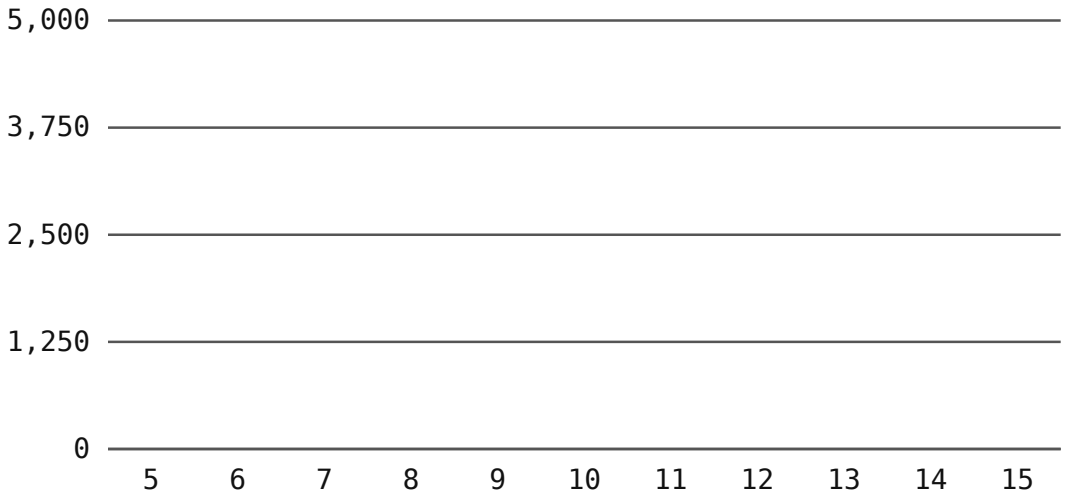
Wie groß das tatsächlich gekaufte Objekt ist

Alles von hier bis zum Ende dieses Abschnitts wird gemessen, nicht berichtet. Die Kartenzählung ist die veröffentlichte Abzeichenpreisliste von Steam Card Exchange; die Preise der Spiele selbst stammen aus dem eigenen Store-API von Valve; der Bot-Vorrat kommt aus einem öffentlichen Bot-Verzeichnis, das jeder öffnen kann. Alle drei wurden am 22. September 2026 gelesen, und die Arithmetik ist vollständig in Abschnitt 08 dargestellt.

13,876 Spiele, die Karten ausgeben
99,971 Unterschiedliche Kartentypen
Die Berechnung der Multiplikation von 5, 6 und 15 ergibt: 5 · 6 · 15 = 450 Karten pro Satz: min, median, max
$0.74 Mittlerer Preis eines fertigen Sets
$23,586.57 Eines von jedem Satz am Markt

Wie groß ein Set ist

13.876 Spiele durch Karten im Satz. Valve gibt etwa die Hälfte davon auf ein jedwedes Konto.



Was die Lizenz kostet

Listepreis der gleichen Spiele im Steam-Shop, in US-Dollar.



Was das fertige Set einbringt

Marktpreis des abgeschlossenen Sets für die gleichen Spiele.



Lesen Sie die zweiten und dritten Diagramme gegeneinander ab und die Form des Handels ist ohne Arithmetik erkennbar: Die Spiele konzentrieren sich im Bereich der Zehnerdollars, die durch die Spiele erzielten Sets konzentrieren sich unter einem Dollar. Beide sind Zählungen derselben 13.876 Spiele, auf der gleichen Achsen-Einheit, sodass die Vergleichsgrundlage zwei Höhen sind und nicht zwei Skalen.

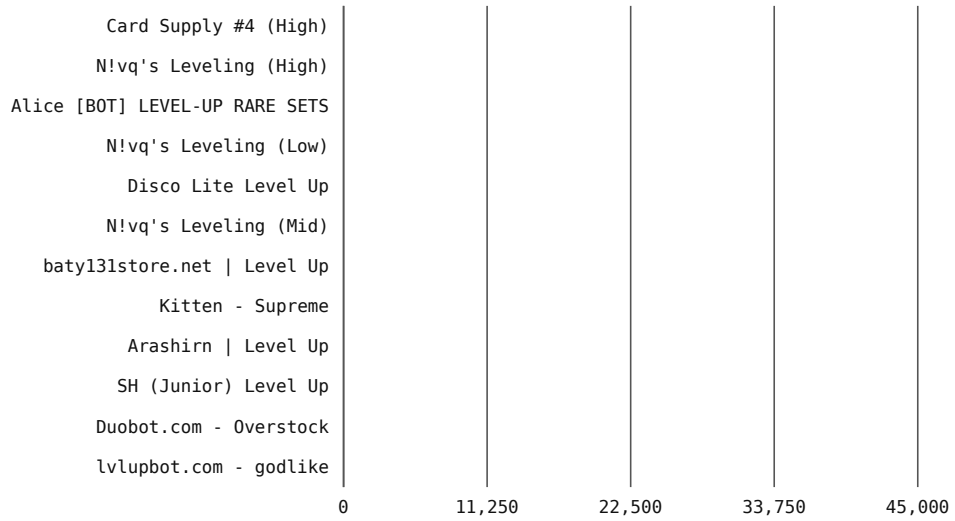
Das ist die Angebotsseite. Die Nachfrageseite ist der Teil, den Valve nicht bewerben muss, weil er bereits öffentlich vorhanden ist: Ein einzelnes offenes Verzeichnis von Kartenhandelsbots listet **91 Bots auf, die zu diesem Zeitpunkt 694.673 vollständige Sets im Lager haben.** Keine Anmeldung, keine Auslesung eines Marktplatzes, keine privaten Daten – die Lagerzahl ist auf der Seite neben jedem Botnamen abgedruckt.

Die Aktie in die einzige hier relevante Einheit umwandeln. Regeln von Valve selbst: *"Die meisten Spiele lassen eine Anzahl von Karten fallen, die der Hälfte der Karten im Kartensatz des Spiels entspricht… **Sie müssen die andere Hälfte des Sets von anderen Mitgliedern der Community sammeln.**"* Ein Konto kann niemals einen Satz durch Spielen vervollständigen. Zwei, mindestens, jedes besitzend, jedes seine einmal pro Spiel fallende Anzahl an Karten verbrauchend. Fallen werden nicht regeneriert.

694,673 Bestände, 91 öffentliche Bots
3,473,365 Karten, bei einer Mindestanzahl von 5 Karten
1,389,346 Abgenommene Freibeträge, Mindestausgabe-Schwelle
2,602 Konten, die ein einziges Spiel besitzen, dichteste Bot-Farm

Wo die 694.673 Sets liegen

Die zwölf größten unter den 91 börsennotierten Kartenbetrügerbots, nach vollständigem Lagerbestand. Die zehn größten besitzen gemeinsam 248.115 Sets – das entspricht 35,7% des gesamten Bestands.



Jeder der 1.39 Millionen Lizenzen gehörte zu einem Konto, das das Spiel besaß, die $5.00-Mindestausgabe-Schwelle überschritt und niemals diese Drops mehr produzieren kann. Dies ist *unverkaufter Bestand* auf neunundneunzig Bots. Es ist kein Maß für den Markt; es ist ein Maß für das, was nach dem Markt übrig bleibt.

Die letzte Zahl ist eine Untergrenze, nicht eine Kopfzahl. Ein Bot listet 14.310 Sets aus nur 11 Spielen auf, sodass mindestens eines dieser Spiele durch 1.301 Sets repräsentiert wird, was mindestens 2.602 verschiedene Konten bedeutet, die dieses Spiel gekauft haben. Es ist die kleinste Zahl, die die Arithmetik erlaubt, und es betrifft einen Bot aus neunundneunzig.

Was diese Untergrenze aussagt und was nicht

Diese Bots kaufen Karten sowohl von normalen Spielern als auch von Farmen – ihre veröffentlichten Kaufraten sind der Punkt des Verzeichnisses. **Daher sind die 1,39 Millionen Lizenzen keine Zählung der von Farmen besitzenden Konten.** Sie sind eine Zählung der einmal pro Konto, einmal pro Spiel fallenden Drop-Lizenzen, die irgendwo auf Steam ausgegeben wurden und unverkauft in kommerziellem Lager geblieben sind. Ob das hinter jedem Konto stehende Konto eine Farm oder ein Teenager war, der seine Abzeichen-Seite bereinigte, ändert nichts daran, was Valve einnahm: die $5,00 Freischaltung, die Spiel-Lizenz und eine Marktprovision bei jedem Schritt – **nicht 15%, sondern 15% oder die beiden einzentigen Mindestbeträge, je nachdem, welcher Betrag höher ist**, was bei einer Karte, die in Zentimen bewertet wird, weit überlegen ist. Die Mathematik ist in der Gebühren-Rangliste untendargestellt. Das ist der Punkt dieser Seite, und es ist keine Beschwerde über Farmer: dasselbe Verhalten, das Valve mit einer Gebühr belegt, wird wortwörtlich zitiert, wenn ein Individuum aufgrund des "kommerziellen Gebrauchs" dauerhaft gesperrt wird.

Das Diagramm ist auch in einem zweiten Sinne eine Untergrenze. Es zählt nur Bestände, die *heute noch nicht verkauft und auf Bots* gelistet sind, die *sich in einem öffentlichen Verzeichnis aufhalten* . Alles, was bereits verkauft wurde, alles, das privat gehalten wird, und jeder Bot außerhalb des Verzeichnisses wird ausgeschlossen.

Und die Landwirtschaft bezahlt sich bei den Preisen von Valve nicht selbst aus.

Die offensichtliche Einwendung lautet, dass eine Farm billige Spiele kauft, um teure Karten zu prägen. Steams eigener Store API spricht dagegen. Von den 13.876 Karten-Spielen wurden die Preise für 13.713 ermittelt; **12.918 sind bezahlte Titel mit einem mittleren Listenpreis von 9,99 USD.** Der mittlere abgegebene Satz wird für **0,74 USD** verkauft. Für jeden Satz sind zwei Lizenzen erforderlich. Daher kostet der mittlere Satz etwa **19,98 USD an Spiel-Lizenzen für die Produktion und bringt** 0,74 USD ein.

Gemessen am 22. September 2026	Wert	Was es klärt
Mittlere Listenpreis, Karten tragendes Spiel	$9.99	Die Lizenz ist der teure Teil der Transaktion, nicht die Karte
Spiele, die mit $4,99 oder weniger bewertet sind	3,665 (28.4%)	Selbst das billige Leder ist teurer als das, das es liefert.
Am billigsten erhältlichen Sammelkarten-Spiel im Laden	$0.99	Zwei Lizenzen, 1,98 USD, für ein Set, das typischerweise unter 1,30 USD verkauft wird.
Spiele, deren Sammlung für mehr als das Spiel verkauft wird	323 von 12.918 (2,5%)	Karten-Arbitrage gegen die Listenpreise von Steam besteht in 1 Spiel von 40.
Freiespiel-Titel in der Zählung	795	Und Valve bewertet jeden ihrer Drops mit einem Wert von 9 US-Dollar an In-Game-Ausgaben.

Welches die wirtschaftliche Frage zugunsten von Valve und gegen die allgemeine Geschichte schließt. Bei den Preisen, die Valve selbst verlangt, ist **Karten-Farming eine verlustbringende Aktivität, die nur auf Lizenzen funktioniert, die unter dem Listenpreis von Steam erworben wurden** — Bündel, regionale Preise, Schlüssel-Wiederverkauf. Die Karten sind das Restprodukt. Der Kauf ist das Ereignis. Und der Kauf fand auf Steam statt.

Was die Farm tatsächlich unterstützt

Die Teile zusammenfügen und die Farm beginnt nicht mehr so auszusehen, als etwas, das Valve duldet, sondern wie etwas, das Valve benötigt. Jeder von einer Farm gelieferte Input ist ein Output, den Valve meldet oder abrechnet. Folgen Sie einem Bot-Account nach außen:

One farmed accounta "wholesale customer", not a leak

Game sales

Kauft die Titel, die es anbaut — von den 13.876 Kartenspielen bis zum $0,50 Shovelware — weil Karten nur aus besitzenen Spielen fallen.

"Online" & playtime

Idles sie, um Karten fallen zu lassen, und versorgt die concurrent-player- und hours-played-Zahlen, die Valve als Engagement anführt – die genaue Statistik, die § 4.C als "falsche Spielzeit" bezeichnet.

Registrations

Muss die $5.00-Mindestausgabe-Schwelle für ein eingeschränktes Konto vor dem Erhalt einer Karte klarstellen — ein echtes Ladengeschäft Valve-Buch pro Konto.

Wallet money & fees

Jede Karte, die es verkauft, wird zurückgeleitet durch den Markt, wo die Gebühr bis zu 66,7% auf einer Karte niedriger Werte beträgt und die Einnahmen im Steam Wallet gesperrt bleiben.

Steam-level PR

Die Abzeichen und Ebenen, die Valve präsentiert, existieren nur, weil Sets hergestellt wurden — und an der Spitze dieser Rangliste sind es Bots (vgl. § 03).

Die Farm wird entfernt und jede Nummer darüber fällt — das Spiel wurde weniger Kopien verkauft, das "Online"-Spiel war kleiner, das Konto wurde nie registriert, die Gebühr wurde nie erhoben und das Level wurde nie erreicht. Daher coexistiert eine Regel, die die Automatisierung verbietet, mit Millionen automatisierter Konten: Das Verbot ist die Option, und die Aktivität ist der Gewinn.

Und der eigentliche Auszahlungsprozess ist ein Wertverlust, den Valve zweimal besteuert.

Die Karte ist nicht das Ende des Zyklus. Die eigenen Mechanismen von Valve erlauben es, eine Karte in **Edelsteine** zu zerkleinern, und Edelsteine können ausgegeben werden, um **Booster-Pakete** zu craften – drei weitere Karten – die verkauft oder erneut zerkleinert werden. Jeder Schritt ist eine Markttransaktion oder eine Konvertierung, und jede wird besteuert. Die Richtung dieses Zyklus ergibt sich aus der unterhalb gemessenen Gebührenuntergrenze und erfordert keinen externen Modell: jede Karte, die darin verkauft wird, gibt **zumindest zwei Zentime**ab, bei Karten, die für drei bis fünf gehandelt werden, so dass jeder Umdrehung des Hebels weniger zurückkommt als hineingegangen ist. Der Zyklus zerstört virtuellen Wert und zwingt frische, gebührenpflichtige Transaktionen, ihn zu ersetzen. **Hier wird keine Zahl für die Größe dieses Verlustes angegeben** – der pro-Set-Gewinn hängt von den Edelsteinkursen und den Booster-Wahrscheinlichkeiten ab, die diese Untersuchung nicht gemessen hat.

Trading card drops from owned game
→
Gems card crushed, fee taken
→
Booster pack gems spent to craft
→
3 new cards sold on Market, fee taken
↶

Nur die Mechaniken werden hier behauptet, und sie sind Valve's eigene — Karten werden in Edelsteine umgewandelt, Edelsteine verzaubern Booster, Booster liefern Karten — alles dokumentiert im Steam Trading Cards FAQ, und jeder Schritt ist ein steuerpflichtiges Marktgeschehen. Quelle der Loop-Mechaniken: Valve, Steam Trading Cards FAQ ↗.

Dies ist kein Moment. Es handelt sich um eine Branche mit einem mehrjährigen Rückgrat.

Ein einzelnes Bild könnte ein Zufall sein. Daher wurde der öffentliche Card-Bot-Verzeichnis einmal pro saisonalem Steam-Verkauf, zurück bis 2022 bis 2026, mittels der Wayback Machine gelesen — die Menge der Sets, die die Bots führten, und die gleichen Konten, Verkauf nach Verkauf. Die Wirtschaft erscheint und verschwindet nicht; sie besteht fort, mit einem stabilen Kern von Betreibern, und sie erreichte ihren Höhepunkt bei über **drei Millionen vollständigen Sets im Lager** während des Winter 2023-Verkaufs — in der Größenordnung eines Drittels einer Million TF2-Schlüssel von Wert, die zu einem bestimmten Moment in einem Verzeichnis gehalten wurden.

Vollständige Kartensets im öffentlichen Bot-Verzeichnis, nach Steam-Sale

Ein Wayback-Snapshot von steam.supply/CardBots pro saisonalem Verkauf. Mit Mauszeiger über dem Bild verbleiben, um den Wert in TF2-Schlüsseln zu dem Zeitpunkt des Snapshots zu sehen.



401 Unterschiedliche Bot-Konten, die bei den Verkäufen beobachtet wurden
59Vorhanden in 5 oder mehr von 7 Verkäufen — das stabile Kernstück
16In jedem der 7 Verkäufe präsent, 2022–2026
3.22 Millionen Spitzenwerte im Aktienbestand (Winter 2023) ≈ 570.000–790.000 USD in Schlüsseln

Wie die Abzeichen-Rangliste eines Verkaufs von oben aussieht

Die Nachfrage entspricht dem Angebot. Auf der öffentlichen Sommerverkauf 2024 Abzeichen-Rangliste am 16. Juli 2026 archiviert ↗, hatte das erste Konto den Verkaufabzeichen **1.740.645 Mal** angefertigt — 1,74 Millionen Zehner-Sets, **17,4 Millionen Karten** in eine einzige Profildekoration verbraucht. Bei dem eigenen Marktpreis des Verkaufs (0,50 USD pro Set) entspricht das **~$870.000** an Kartenwert; so gekauft, wie es tatsächlich gekauft wird — TF2-Schlüssel, die an Level-Up-Bots für etwa 7,6 Sets pro Schlüssel gehandelt werden — es sind **~229.000 Schlüssel, etwa $410.000–$570.000** in realen Werten. Das zweite Konto: 552.000 Sets, ~$130.000–181.000. Kein Mensch spielt dafür. Es wird gekauft, und jeder Schritt des Kaufs ist eine Transaktion, die Valve abwickelt.

Verfahren und Grenzen: Der Bestand wird summiert, indem die auf jedem Schnappschuss aufgelisteten Bots zusammengefasst werden; die *Anzahl* der Bots pro Schnappschuss ist nicht vergleichbar zwischen den Verkäufen, da einige Schnappschüsse nur die gefeatureten Bots und einige den vollständigen Verzeichnis zeigen, sodass der Bestand als Untergrenze für das Sichtbare gelesen wird, nicht als Zählung. Schlüsselwerte nutzen die Medianwertrate der beworbenen Sets pro Schlüssel auf jedem Schnappschuss und einen TF2-Schlüssel im Preisbereich von $1,79–$2,49. Die Kontinuität wird durch SteamID64 über die Schnappschüsse hinweg gewährleistet. 2021-Schnappschüsse verwendeten ein älteres Seitendesign und sind nicht enthalten. Daten: farm-economy-timeline.json; Abzeichenstufen von SteamLadder; Setpreise von Steam Card Exchange (Wayback-Snapshots zum Verkaufzeitpunkt, $0,05 pro Karte).

Und die gleiche Flotte ist dort, wenn kein Verkauf läuft.

Die beiden oben abgebildeten Bilder stellen nicht zwei Populationen dar. Es handelt sich um eine Flotte, die zu verschiedenen Zeitpunkten fotografiert wurde. Das Verzeichnis, das oben in diesem Abschnitt gelesen wurde, wurde an einem **normalen Tag gelesen, an dem keine saisonale Verkaufsaktion lief** — 2026-09-22 — und selbst im Ruhezustand hielt es **91 Bots und 694.673 vollständige Sets**: auf dem Niveau von **186.000 TF2-Schlüsseln, einem Wert von $334.000–$464.000 an Sammelkarten, die zwischen Verkäufen untätig** sitzten. Das ist die Untergrenze, die die Operation trägt, wenn nichts passiert.

Und es handelt sich um die gleiche Operation. Gerechnet nach SteamID64, **87 von diesen 91 ruhenden Bots – 96% – erscheinen in den sieben Verkaufsschnitten oben**, davon sind sechzehn in jedem einzelnen. Das Verzeichnis ist nicht ein Schalter, der für den Verkauf geöffnet und danach wieder geschlossen wird; es ist ein stehendes kommerzielles Inventar, das diese gleiche Flotte so hoch geschwollen hat, wie **3.22 Millionen Sets** am Winter 2023 Höchststand und nie auf Null fällt. Ein Verkauf ist, wenn er verkauft wird. Er existiert auch den Rest des Jahres.

Das ruhende Verzeichnis, Bot für Bot

Jeder Quadrat ist ein Bot im Verzeichnis vom 22. September 2026, hervorgehoben, wenn er auch in den sieben Verkaufsschnitten vorkommt. **91 ist, was das Verzeichnis an diesem Tag aufgelistet hat, nicht die Größe der Flotte** — 401 verschiedene Konten treten in den Verkaufsschnitten auf, und das Verzeichnis zeigt an verschiedenen Tagen unterschiedliche Stichproben dar.

Seen in past sales (87) New since last snapshot (4)
Nicht-verkaufsbezogene Ausgangswerte vom 22. September 2026 aus demselben öffentlichen Verzeichnis gelesen, ohne Anmeldung. Der Ruhezustandswert nutzt die von jedem Bot beworbenen Sets-pro-Schlüssel-Geschwindigkeit und die Schlüsselbandbreite von $1,79–$2,49. Überschneidungen erfolgen durch SteamID64 gegen die sieben Verkaufs-Snapshots. Da das Verhältnis von Ausgabe-gegen-Vollanzeige von Snapshot zu Snapshot variiert, wird hier die Lagerbestands- und Identitätsübereinstimmung verglichen, nicht die Anzahl der Personen. Die Arithmetik im Abschnitt 08.

03 — Die Rangliste

Das andere Produkt ist die Nummer neben Ihrem Namen

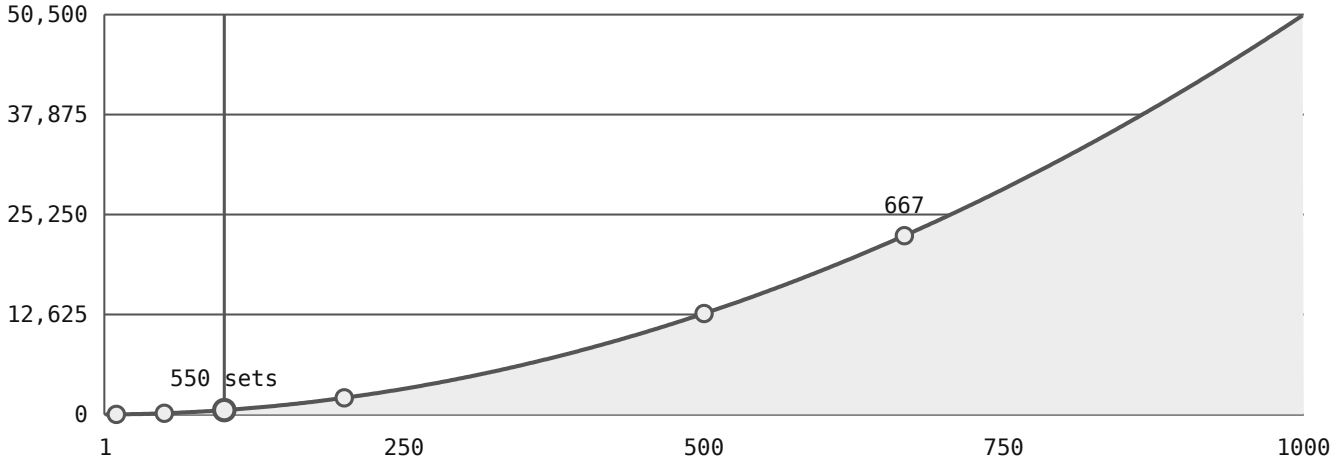
Karten sind das Rohmaterial. Das Fertigprodukt ist ein Steam-Level, und Valve hat seinen Preis in Sets festgelegt.

100Steam Level
Target level — drag or use the arrow keys
Price of one complete set, USD
0,20 US-Dollar ist das billigste vollständige Set in der Zählung, 0,74 US-Dollar der Median, 1,70 US-Dollar das Durchschnittswert. Das Diagramm bezieht sich nur auf die Karten — niemals auf die $5,00-Schwelle oder die Spiel-Lizenzen.

55,000XP required
550 Complete sets consumed
110 Games to own, farming it yourself
$407.00 Cost of the cards at that price
1,100 Drop allowances burned, minimum
$5,500.00$5.00 wird freigeschaltet, wenn kein Konto wiederverwendet wird

Verbrauchte vollständige Sets, Level 1 bis 1.000

Ein Abzeichen herstellen = ein vollständiges Set = 100 XP. Jedes Level innerhalb eines Blocks von zehn kostet 100 XP mehr als der Block darunter.



Ein Level ist keine Dekoration, die Valve unberührt lässt. Es ist in das Konto integriert. Aus dem eigenen FAQ von Valve zu den Trading Cards, darüber, was man durch das Erstellen eines Abzeichens erhält: *"100XP, die möglicherweise Ihren Steam-Level erhöhen können.* ***Wenn Ihr Steam-Level steigt, wird die Obergrenze der Größe Ihrer Freundesliste um fünf*** *erhöht, und es besteht die Möglichkeit, die Fähigkeit zu entsperren, Ihr Profil mit Ausstellungen anzupassen."* Und zu den Boost-Packs: *"Ihr Steam-Level erhöht Ihren Erfolgswahrscheinlichkeitsfaktor für das Erhalten eines Boost-Packs: Level 10: +20%... Level 50: +100% Erhöhung Ihrer Erfolgsrate (d.h. die Rate hat sich verdoppelt)."*

Somit erwirbt das Level zwei Dinge, die Valve steuert: wie viele Freunde Sie haben dürfen, und wie schnell kostenlose Karten in Ihren Inventar fallen. Der zweite Faktor verstärkt sich – je mehr Sets Sie konsumiert haben, desto schneller gibt die Plattform Ihnen mehr Material. Valve hat den Wiedereinsatzzyklus in das Produkt integriert.

Der Wechselkurs ist festgelegt und veröffentlicht. Ein Abzeichen-Rangliste erfordert einen vollständigen Satz und bringt 100 XP; *"Sie können für dasselbe Spiel höchstens fünfmal einen Satz herstellen."* Der XP-Aufwand für ein Level steigt alle zehn Level. Das ergibt folgendes, und hierbei handelt es sich um keine Schätzung:

Stufe des Dampfes	**Vollständige Sets, die es verbraucht**	**Spiele, die Sie besitzen müssen, um sie selbst herzustellen.**	**Bei dem billigsten in der Aufzeichnung festgehaltenen Satz ($0.20)**	**Bei der Median-Einstellung ($0,74)**	**Skala**
10	10	2	$2.00	$7.40	
50	150	30	$30.00	$111.00	
100	550	110	$110.00	$407.00	
200	2,100	420	$420.00	$1,554.00	
500	12,750	2,550	$2,550.00	$9,435.00	
667	22,579	4,516	$4,515.80	$16,708.46	

667 ist keine Hypothese. Es ist das höchste Niveau, das ein einzelner Bot im öffentlichen Verzeichnis für Kunden anpreisen kann, von den 33.359 Sets, die er über 6.117 Spiele hält. Die vierte Spalte zeigt dieselbe Rangliste, bewertet gegen das billigste vollständige Set überall in der Zählung; die fünfte Spalte gegen das Median. Beide sind Marktpreise für die Karten allein und schließen die $5.00 Freischaltung sowie die Spielelizenzen vollständig aus.

Wie die Kurve überprüft wurde, da Valve sie nicht veröffentlicht

Die Valve gibt die Abzeichenquote an (bei *"jedes 100 XP gibt dir einen zusätzlichen Steam-Level"*) und schränkt dies dann ein — *"(zumindest zu Anfang)"* — ohne die Eskalation zu veröffentlichen. Die obige Kurve ist die Standardkurve, in der jeder Level innerhalb eines Blocks von zehn 100 XP mehr kostet als der darunter liegende Block. Diese wurde gegen das Verzeichnis überprüft und nicht angenommen: Für jeden Bot, dessen angegebener Maximalwert durch seinen Vorrat begrenzt ist und nicht durch die Obergrenze von fünf Herstellungen pro Spiel, **passt der Level, der aus dieser Kurve berechnet wird, genau zu dem Level, den der Bot anzeigt — 541 gegen 541, 494 gegen 494, 464 gegen 464. Wo die Obergrenze bindet, liegt die berechnete Zahl um einige Level höher, was eine Obergrenze tun sollte, die auch von der Tiefe des Vorrats pro Spiel abhängt. Es wird keine Behauptung über die Kurve über Level 667 hinaus gemacht.**

Den Lader neben dem Abschnitt 02 lesen und die Form des Unternehmens wird sichtbar. Um ein Konto auf Stufe 500 zu bringen, muss jemand 12.750 vollständige Sets zusammenstellen. Jedes dieser Sets hat mindestens zwei Konten Drop-Guthaben verwendet, jedes dieser Konten hat die $5,00-Schwelle überschritten und besaß das Spiel. **Ein Eitelkeitsnummer an der Spitze eines Profils ruht auf mindestens 25.500 untergeordneten Drop-Guthaben.** Valve verliert diesen Handel nicht. Valve ist Gegenpart jeder seiner Positionen.

04 — Die Statistiken

Der Satz beschreibt die Farming-Praxis nicht vage, sondern listet sie auf.

§ 4.C ist kein allgemeines Anti-Bot-Satz. Seine aufgezählten Beispiele nennen nacheinander die zwei Dinge, die eine Karten-Farm produziert.

"Es ist Ihnen untersagt, jegliche Form von Skripten, Bots, Makros oder anderen nicht-menschgesteuerten Systemen ('Automatisierung') zur Interaktion mit Inhalten und Diensten auf Steam in irgendeiner Weise zu nutzen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf:

- Automating the Steam account creation process,
- Faking gameplay statistics (e.g., inflated wins or losses, XP, playtime),
- Earning rewards or progress without genuine user input,
- Participating in adjudication systems (like peer reviews or 'overwatch') through automated means, including influencing outcomes or reporting users by scripted action rather than informed judgment."

— Steam Subscriber Agreement § 4.C ↗ archiviert unter 2026-09-24 ↗ · retrieved and quoted verbatim 2026-09-22

Spielzeit

Die Leerstunden sind keine Phantomstunden. Die ASF FAQ beantwortet die Frage direkt – *"Warum erhöht sich die Spielzeit von durch ASF gefarmten Spielen nicht?"* – mit: **"Ja, aber nicht in Echtzeit. Steam protokolliert Ihre Spielzeit in festen Intervallen und plant Updates dafür… es wird in der Regel etwa alle 30 Minuten aktualisiert."**

Diese Stunden finden sich in den Aufzeichnungen von Valve, auf den Ladenseiten von Valve und in den gleichzeitig spielenden Spielerzahlen, die Valve auf seinen eigenen Steam Charts ↗ archiviert am 23. September 2026 ↗. In diesen Zahlen ist ein inaktives Konto nicht von einem spielenden unterscheidbar. Die Engagement-Zahlen, die die Plattform nach außen gibt, werden über eine Bevölkerung berechnet, die gemäß den eigenen Regeln der Plattform auch Konten umfasst, die nicht spielen.

"ohne echten Benutzerinput"

Dies ist eine Definition eines stillgelegten Kartenabwurfs, erstellt von Valve. Es handelt sich ebenfalls um eine Definition des Steam-Niveaus, des Abzeichens, der Qualifikation für Booster-Packs und des damit verbundenen Profil-XP — das ASF FAQ bestätigt, dass das Tool *"die Fähigkeit, Booster-Packs zu erhalten, bewahrt"*, da es sich auf die gleiche Weise anmeldet wie der offizielle Client.

Auch das Belohnungssystem und das verbotene Verhalten stellen ein Mechanismus dar, der aus zwei Perspektiven betrachtet wird. Valve baute die Belohnung so, dass sie durch Zeit und nicht durch Fähigkeit erzeugt wird, und schrieb dann einen Passus, der die Erzeugung von Belohnungen durch etwas anderes als eine Person, die diese Zeit aufwendet, verbietet.

05 — Die kommerzielle-Nutzung-Falle

Jeder Ausgang aus einer gefarmten Karte ist ein Ausgang, den die Lizenz verbietet – und Valve erhebt eine Gebühr an der Tür.

Dies ist der Teil, der nicht durch "verantwortliches" Farmen gelöst werden kann. Die Lizenz ist für persönliche, nicht-kommerzielle Nutzung bestimmt, und eine Karte wird erst dann wertvoll für das Farmen, wenn sie nicht mehr persönlich ist.

§ 2.A — die Lizenz

*"Die **Ventil erteilt hiermit und Sie akzeptieren, eine nicht-exklusive Lizenz und das Recht, den Inhalt und die Dienstleistungen für Ihre** persönliche, nicht-kommerzielle Nutzung* zu verwenden (es sei denn, der kommerzielle Gebrauch ist hier oder in den anwendbaren Abonnementbedingungen ausdrücklich erlaubt)."

§ 2.G — die Einschränkung

*"Sie sind nicht berechtigt: … (iii) **den Inhalt und die Dienstleistungen oder deren Teile zu kommerziellen Zwecken auszubeuten**, es sei denn, dies ist ausdrücklich in diesem Vertrag (einschließlich aller Abonnementbedingungen oder Nutzungsregeln) gestattet."*

§ 3.D — die Gebühr

*"**Valve ist berechtigt, eine Gebühr für Transaktionen in einem Abonnementmarkt zu erheben.** Alle Gebühren werden Ihnen vor Abschluss der Transaktion mitgeteilt."*

Lesen Sie die drei zusammen und die Position schließt sich.

Eine Karte, die behalten wird, ist für eine Farm wertlos. Eine Karte, die verkauft, gehandelt oder in Edelsteine zerkleinert wird, hat bereits Wert geschaffen – und Valve hat in seinem eigenen Durchsetzungsschreiben selbst gesagt, was es damit meint: Der Betreiber von 170 Bots wurde gesagt, dass das Konto *"illegal Sammelkarten auf Steam gesammelt hat, sowie damit zusammenhängende und nicht nur kommerzielle Aktivitäten."* In diesem Fall gelangten die Karten auf den Markt. Die Verkäufe wurden abgewickelt. Die Gebühr wurde eingezogen. Der Bann kam danach.

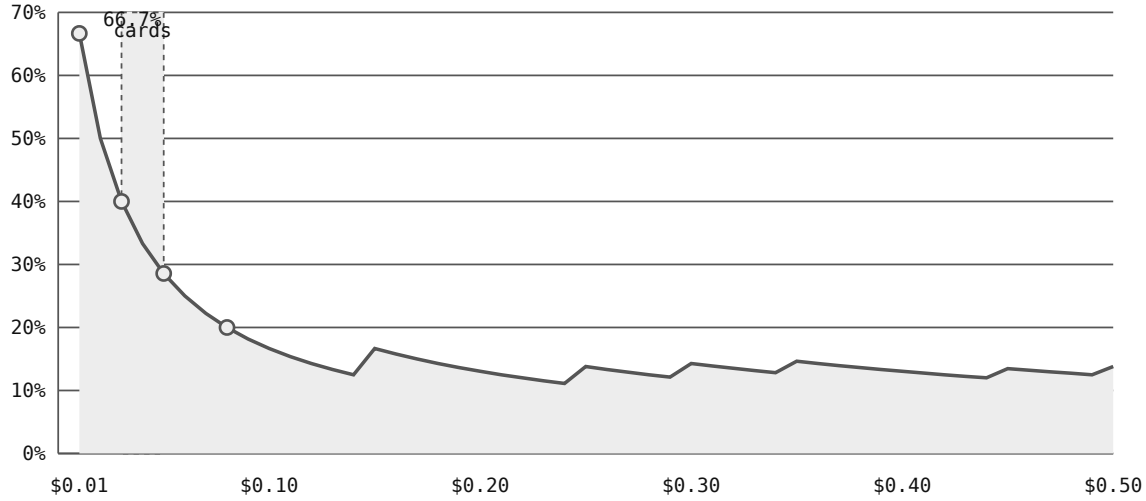
Die Gebühr an dieser Tür beträgt nicht 15 %. Auf einer gefarmten Karte erreicht sie zwei Drittel.

§ 3.D sieht *"eine Gebühr"* vor. Auf den tatsächlich produzierten Karten einer Farm beträgt diese Gebühr in keiner Weise die beworbenen ~15 %. Der Community Market erhebt eine **5%-ige Steam-Transaktionsgebühr und eine 10%-ige Spielgebühr, jede mit einer Untergrenze von $0,01** (Valves eigener Community Market FAQ). Bei einer Karte, die für einen Cent gelistet ist, sind diese Untergrenzen *daher* der Preis: Der Käufer zahlt drei Cent,

davon sind zwei Gebühren. Die Rundingrenze verwandelt die beworbene 15 % in eine effektive Abgabe, die bis zu **66,7%** ansteigt, genau dort, wo der Kartenmarkt lebt – einige Cent pro Karte.

Effektive Gebühr bei einem Verkauf auf dem Community-Markt, nach Verkaufspreis

5% Dampf + 10% Spiel, jeder Betrag mindestens $0,01. Die schattierte Zone ist der Bereich, in dem Sammelkarten tatsächlich gehandelt werden – etwa $0,03–$0,05 pro Karte.



Verkäufer möchte	Dampf 5% (min. 0,01 $)	Spiel 10% (min. 0,01 $)	Käufer zahlt	Kombinierte Gebühr
$0.01	$0.01	$0.01	$0.03	66.7%
$0.03	$0.01	$0.01	$0.05	40.0%
$0.05	$0.01	$0.01	$0.07	28.6%
$0.08	$0.01	$0.01	$0.10	20.0%
$1.00	$0.05	$0.10	$1.15	13.0%

Der 10-%-Spieleinsatz geht an die App, die die Karte ausgegeben hat; 5 % gehören Valve selbst, und bei eigenen Titeln und Basisinventargegenständen ist die gesamte Gebühr Valve. Auf jeden Fall verlässt das Geld den Farmer — der Verkauf einer dreizentstigen Karte bringt einen Cent ein und gibt zwei her. Das mal die Hunderttausende von Kartenverkäufen unter einem Cent, die eine Farm generiert, und *"die Gebühr, die Valve berechnen kann"* ist das Geschäftsmodell, nicht ein Fußnote. Quelle: Steam Community Market FAQ — Gebühren ↗ archiviert am 21. September 2026 ↗, gelesen am 22. September 2026; die Kurve ist arithmetisch bei diesen beiden veröffentlichten Gebühren und ihren $0,01-Untergrenzen.

Es gibt keine Konfiguration des Tools, die dies umgeht. Es kann von einer Person auf einem Konto mit vollkommener Selbstbeherrschung ausgeführt werden — und im Moment, in dem diese Person eine einzige gefarmte Karte für Brieftaschengeld verkauft, trifft dieselbe Bestimmung in § 2.G auf sie, wie sie auf den Betreiber von zehntausend trifft. Valve hat daher eine Verletzung vorgesehen, die sie gegen effektiv jeden Kartenverkäufer auf ihrem eigenen Markt anwenden könnte, und hat es abgelehnt, sie gegen effektiv alle anzuwenden. **Eine Regel, die in diesem Tempo durchgesetzt wird, ist keine Regel. Es ist eine Option.** Die Frage, die dieses Beweisstück aufwirft, ist nicht, warum Kartenfärmer geduldet werden; es ist, warum dasselbe Recht gegen einen einzelnen Benutzer angewendet wird, der eine Karte verkauft, während die kommerzielle Kartenökonomie, die diese Karten ernährt — die

Handelsdienste, die Level-Up-Bots, die Großhändler — offen weiterläuft, eine ihrer größten Gruppen wird von einem Valve-Mitarbeiter moderiert (§ 08). Die Verletzung ist gegen den kleinen Halter vorgesehen und für die Maschine aufgehoben.

06 — Das Vollstreckungsprotokoll

Keine Mitteilung, in Wellen und es reist sich entlang der Telefonnummer fort.

Die Ventile haben die nicht-anzeigende Kraft in den Vertrag selbst eingefügt, eine Klausel nach der Automatisierungsklausel.

"Die Valve kann Ihr Konto oder eine bestimmte Abonnementkündigung aufgrund jeglicher illegalen Handlung oder Aktivität, die einen Betrug oder Automation darstellt oder die Steam Online-Verhaltensregeln verletzt, einschränken oder beenden. **Sie erkennen an, dass die Valve nicht verpflichtet ist, Ihnen eine Kündigung vor der Beendigung Ihres Abonnements und/oder Kontos zu erteilen.** "

— Steam Subscriber Agreement § 4.D ↗ archiviert unter 2026-09-24 ↗ · verified verbatim 2026-09-22

1.000+ Bots · Handelsbann. „Es scheint, dass dieses Konto zur Verwaltung eines Bot-Account-Netzwerks verwendet wurde. Botting stellt eine Verletzung der Steam-Nutzervereinbarung dar.“

170+ Bots · dauerhaft gesperrt, 2017 Winter Sale. „Dieses Konto wurde illegal zur Sammlung von Sammelkarten auf Steam sowie zu damit zusammenhängenden und nicht nur kommerziellen Aktivitäten verwendet. Das Konto wurde dauerhaft gesperrt, und der Steam-Support kann zu diesem Thema keine zusätzliche Unterstützung bieten.“

120+ Bots · dauerhaft gesperrt. „Diese und andere Konten wurden zur Überflutung unserer Netzwerkinfrastruktur verwendet, was eine Verletzung des Steam-Online-Verhaltens darstellt.“

— Steam Support messages reproduced in the ArchiSteamFarm FAQ, section "Did anybody get banned for it?". Source ↗ · verified verbatim 2026-09-22

Fall 4 — Juni 2025, VAC-Banns für stillgelegte CS2

Ein späteres Ereignis als die drei oben genannten ist im eigenen Tracker des Projekts dokumentiert: Konten, die nur durch das Tool Counter-Strike 2 gespielt haben, erhielten **VAC-Banns** — der Art der Anti-Cheat-Maßnahmen, nicht der administrativen Art. Die Position des Betreibers ist, dass das Leerlaufen nicht zu einem solchen führen kann, da es *"nur dazu dient, Steam zu informieren, dass wir das angegebene Spiel spielen."* Die Ursache ist umstritten. Dass die Konten gesperrt wurden, ist nicht.

— ArchiSteamFarm-Diskussion #3440, geöffnet am 26. Juni 2025 ↗ · gelesen am 22. September 2026

Wie ein Hauptkonto stirbt

In demselben Thread beschreibt ein Projektmitarbeiter die Propagationsregel: Konten können **"kettengerecht" gesperrt werden, wenn sie denselben Telefonnummer** — *"es kann sich dabei nur um einen VAC-Bann handeln, der auf 'saubere' Konten übertragen wird, die mit dem gesperrten Konto verbunden sind."*

Steam Guard erfordert eine Telefonnummer. Farmen werden auf der Telefonnummer des Betreibers aufgebaut. Daher endet die Durchsetzung nicht bei den Wegwerf-Accounts: Sie erstreckt sich bis zum gemeinsamen Identifizierer zum Konto, das die Bibliothek, die Freundeliste und das Inventar hält. Das ist das Mechanismus, den ein Projektzusammenarbeiter

beschreibt, wie eine einzelne Aktion das Hauptkonto eines Betreibers zusammen mit der Farm löscht — und das ist der Grund, warum der Verlust in einer Durchsetzungswelle nicht in $5 Konten gemessen wird. (Beschrieben von einem Projektzusammenarbeiter in der ASF GitHub-Diskussion #3440; es gibt keine offizielle Valve-Bestätigung oder formelle Präzedenz auf dem Zettel.)

Der gleiche Abschnitt, fünf Jahre auseinander, von drei verschiedenen Agenten

Der Satz, der das Farmen als Verstoß klassifiziert — der kommerzielle Gebrauch einer persönlichen, nicht-kommerziellen Lizenz — ist nicht nur für Farmen reserviert. Es ist der ständige Grund, den Steam angibt, wenn er ein Konto aufgrund von Handel schließt, und der Grund tritt als Vorlage auf. Nachstehend sind drei Fälle, veröffentlicht von den Personen, die sie fünf Jahre auseinander von drei verschiedenen benannten Agenten erhalten haben.

Message from Steam Support on Sep 29 @ 7:56pm

> "Das für Sie geschriebene Konto wurde aufgrund der Verletzung der Bedingungen des Steam-Abonnentenvertrags gesperrt. Das Konto wurde aufgrund von Handelsaktivitäten, Gemeinschaftsberichten und anderen Faktoren als für kommerzielle Zwecke verwendet identifiziert.
>
> Dieser Schließmechanismus ist dauerhaft und der Steam-Support kann Ihnen hierbei keine weitere Hilfe leisten.
>
> Da wir alle verfügbaren Informationen bereitgestellt haben, schließe ich diesen Hilfsantrag. Bitte beachten Sie, dass Sie keine weiteren Antworten zu diesem Thema erhalten werden.
>
> Grüße,
> Hal"

This help request has been closed.
29 September 2020. Posted by the recipient with the comment *"RIP Trading."* — @gergelyszabo94 ↗

Mensagem do Suporte Steam em 12 de jul. às 22:41

> "Das für Sie geschriebene Konto wurde aufgrund der Verletzung der Bedingungen des Steam-Abonnentenvertrags gesperrt. Das Konto wurde aufgrund von Handelsaktivitäten, Gemeinschaftsberichten und anderen Faktoren als für kommerzielle Zwecke verwendet identifiziert.
>
> Dieser Schließmechanismus ist dauerhaft und der Steam-Support kann Ihnen hierbei keine weitere Hilfe leisten.
>
> Da wir alle verfügbaren Informationen bereitgestellt haben, schließe ich diesen Hilfsantrag. Bitte beachten Sie, dass zukünftige Hilfsanträge, die sich auf das Sperrung des Kontos beziehen, ohne Antwort geschlossen werden können.
>
> Dampf-Support
> Vido"

Este pedido de ajuda foi encerrado.
12 July 2024, Portuguese interface. The recipient is a professional CS2 player: *"already contacted steam support but only getting auto-responses... can't play faceit and also can't play professional matches."* — @prcs25 ↗ archived 2024-07-15 ↗

Quoted by the recipient, r/steamsupport

> Hallo, das für Sie verwendete Konto wurde aufgrund der Verletzung der Bedingungen des Steam-Abonnentenvertrags gesperrt. Das Konto wurde aufgrund von Handelsaktivitäten, Gemeinschaftsberichten und anderen Faktoren als für kommerzielle Zwecke verwendet identifiziert.
>
> Dieser Schließmechanismus ist dauerhaft und der Steam-Support kann Ihnen hierbei keine weitere Hilfe leisten.
>
> Da wir alle verfügbaren Informationen bereitgestellt haben, schließe ich diesen Hilfsantrag. Bitte beachten Sie, dass zukünftige Hilfsanträge, die sich auf das Sperrung des Kontos beziehen, ohne Antwort geschlossen werden können.
>
> Stromunterstützung
> Sally"

Received three times, on three separate requests.

29 March 2025. The writer was not appealing the lock — their account had been stolen along with their email and they were asking for access: *"I'm not asking about the ban and I'm not disputing it I just want access to my steam account... Valve have given me this exact answer copy and pasted on every request and close the request."* — r/steamsupport ↗, held in this investigation's own complaint corpus

Wort für Wort, Komma für Komma, über fünfundsünfzig Monate hinweg, drei Agenten und zwei Schnittstellen-Sprachen. Die einzige Änderung im Text ist die Festigung der letzten Zeile zwischen 2020 und 2024, von *"Sie werden keine weiteren Antworten erhalten"* bis zu *"zukünftige Hilfsanfragen... können ohne Antwort geschlossen werden."* **Egal welchen Prozess diese Entscheidungen hervorbrachten, das Schreiben ist keine Aufzeichnung davon.** Die genannten Gründe sind "Handel, Gemeinschaftsberichte und andere Faktoren" — eine Kategorie, ein Bericht von unbekannter Herkunft und ein unbenannter Rest.

Fünf weitere Fälle, die auf die gleiche Weise gesammelt wurden. Die ersten drei gehören zur gleichen Kategorie und haben das gleiche Ergebnis; die letzten beiden werden von derselben Abteilung bearbeitet, die eine andere Regel in denselben Worten anwendet:

Datum	Was das Konto tat	Was geschah?	Quelltext
04.12.2021	Einkaufen und Verkaufen auf Buff — *"Ich habe nichts anderes getan als einige Einkäufe und Verkäufe auf Buff, auch bekannt als P2P-Handel"*	Community-Bann: Kein Markt, kein Handel, teures Inventar eingefroren	r/csgomarketforum ↗ archiviert am 27. März 2025 ↗
06.12.2021	Einseitige P2P-Geschäfte über Buff und Bitskins für Ausrüstungsaustausch und -aufrüstungen	Dauerhafter Sperrschlüssel für kommerzielle Nutzung plus Community-Sperre: *"steckt in einem pseudo unsichtbaren Modus... Mein Profil ist ebenfalls auf privat gesperrt"*	r/GlobalOffensiveTrade ↗Reddit-Beitrag ↗ archiviert 2021-12-06 ↗Archivierte Quelle ↗

Datum	Was das Konto tat	Was geschah?	Quelltext
20.12.2024	Konto seit 2017 geführt, Tausende von Stunden; Handel auf Gemeinschafts-Marktplätzen für thematische Ausrüstungen und Aufwertungen	Dauerhaftes Sperren mit Community-Sperre, ohne vorherige Warnung oder Verwarnung; Unterstützung *"sagt, dass ihre Entscheidung endgültig ist"*, Antworten werden automatisiert	r/csgomarketforum ↗ archiviert am 27. Juni 2025 ↗
23.12.2024	Rückkehrender Benutzer fügt nach einem Jahr der Abwesenheit Wallet-Guthaben hinzu, über einen VPN, der *"nur für die allgemeine Internet-Sicherheit"* verwendet wird.	Dauerhafter Community-Bann mit **keinem angegebenen Grund**: *"der Bann ist dauerhaft und sie können keine weiteren Informationen bereitstellen und es kann sein, dass weitere Tickets ohne Antwort geschlossen werden."* 196 Likes, 340 Antworten	r/steamsupport ↗
04.08.2026	Jahre an Einkäufen aus dem Iran; der Verfasser behauptet, er habe niemals gepostet, niemals den Markt genutzt, niemals die Foren benutzt.	Community-Zugriff gesperrt **bis 2038** aufgrund von *"sanktionierten Regionen"*; Ticket durch einen Agenten namens Azul geschlossen. Eine Rückerstattung desselben Kontos von derselben iranischen IP wurde ein Jahr zuvor genehmigt. **Die Bibliothek und das Geld bleiben bei Valve.**	r/pcgaming ↗

Die letzte Zeile stellt eine andere Regel dar als die übrigen — es geht um die Einhaltung von Sanktionen, nicht um kommerzielle Nutzung — und sie ist enthalten, da die Form der Antwort identisch ist: eine Kategorie, kein Beweis, keine Berufung, ein geschlossenes Ticket. Sie erhebt auch eine Frage, die die anderen nicht aufwerfen. Wenn das Konto unrechtmäßig zu dienen war, waren die Jahre der Zahlungen unrechtmäßig anzunehmen. Eine dieser beiden Positionen muss falsch sein, und nur eine von ihnen hat dem Kunden etwas gekostet.

Alle acht wurden am 22. September 2026 gelesen – die Threads aus dem Jahr 2021 und Dezember 2024 durch Internet Archive-Snapshots und der Rest über eine öffentliche Reddit-Oberfläche, da Reddit direkte Anfragen des Sammelrechners abgelehnt hat. Die beiden Briefe aus dem Jahr 2020 und 2024 sind aus den in den Originalbeiträgen beigefügten Screenshots transkribiert, die noch immer online sind. Keines dieser Konten wird von dieser Untersuchung als unschuldig oder schuldig von irgendetwas beschuldigt – das ist genau der Punkt. **Kein Leser und kein Regulator kann aus dem Brief herausbekommen.**

Hinweis zu den Quellen — Verluste auf Betreiberebene

Die durch diese Untersuchungsbericht berichteten Betreiber haben in Einzelfallaktionen Verluste in der Größenordnung von **fünf bis zehn Tausend Konten jedes** erlitten, wobei Hauptkonten zusammen mit der Farm erfasst wurden. **Diese Erhebung ist hier als erste Partei Berichtung aufgeführt, nicht als Feststellung.** Es gibt keine veröffentlichte

Stichprobengröße, kein festgelegtes Sammeldatum, keine pro-Konto-Verifizierung und keine andere Zahl auf dieser Seite hängt davon ab; die beiden Zeilen in Abschnitt 02, die darauf basieren, sind entsprechend gekennzeichnet.

Es wird nicht einfach weggelassen, sondern aus zwei Gründen dargestellt. Das oben beschriebene Ketten-Bann-Mechanismus ist die dokumentierte Erklärung genau für dieses Muster. Und ein Regulator kann von Valve die eine Aufzeichnung erzwingen, die es klären würde: wie viele Konten wegen Automatisierung Maßnahmen ergriffen wurden, in welchen Wellen und wie viel jeder dieser Konten im Laden ausgegeben hatte, bevor er geschlossen wurde. Bis diese Aufzeichnung existiert, bleibt die Zahl dort, wo sie ist – berichtet, zugeordnet und unbestritten.

07 — Die Asymmetrie

Beide Seiten desselben Schreibtisches

Setzen Sie diesen Beweisstandard gegen den abgestellten von Valve für seine eigene Supportoperation. Die rechte Spalte ist das eigene Vorfallsregister dieses Dossiers, wiedergegeben mit den Schranken, die es dort trägt.

Ein Kunde, für den Handel

Acht dokumentierte Fälle, 2020–2026

Verhalten
Verkauf oder Kauf von Gegenständen auf Marktplätzen von Drittanbietern; in einem Fall überhaupt kein Verhalten — das Konto war gestohlen worden.

Vorgelegte Beweise
Keine. *"Basierend auf Handel, Community-Meldungen und anderen Faktoren."*

Benachrichtigung
Keine. Valve behielt sich dies in § 4.D vor: *"Valve ist nicht verpflichtet, Sie vor der Kündigung zu benachrichtigen."*

Widerspruch
"Diese Sperre ist dauerhaft und der Steam Support kann Ihnen hierbei nicht weiterhelfen."

Ticket
Geschlossen bei der ersten Antwort. Weitere Anfragen *"können ohne Antwort geschlossen werden."*

Reichweite
Profil, Freundesliste, Chat, Markt, Inventar und jeder mit echtem Geld gekaufte Gegenstand.

Dauer
Dauerhaft.

Eine automatisierte Bot-Flotte, für das Volumen

694.673 vollständige Sets im öffentlichen Bestand über 91 Bots

Verhalten
Ausführung automatisierter Headless-Skripte über Tausende von Konten gleichzeitig, um Karten zu idlen, Abzeichen massenhaft herzustellen und Sets im industriellen Maßstab zu handeln.

Vorgelegte Beweise

Öffentlich zugängliche Bot-Verzeichnisse (steam.supply, SteamLvlUp) und öffentliche Gruppen mit Millionen von Mitgliedern.

Benachrichtigung
Null Eingriffe. **88,97 % tragen keinerlei Bann**; 99,8 % der verbleibenden Sperren sind rein kosmetisch.

Widerspruch
Nicht erforderlich. Flotten operieren kontinuierlich über mehrjährige Lebenszyklen hinweg ohne Unterbrechung.

Ticket
—

Reichweite
Uneingeschränkter Inventaraustausch, Abzeichen-Leveling und Marktliquidität.

Vorteil für Valve
26,8 Mio. $+ an Mindestausgaben im Store ($5,00 Einstiegsschwelle pro Konto) plus 15 % Transaktionsgebühren auf dem Community-Markt.

Die Frage, die dies aufwirft, gesagt einfach.

Ein einzelner Kunde, der manuell Sammelkarten oder Artikel handelt, sieht sich einem dauerhaften, nicht anfechtbaren Bann gemäß § 4.C (Automatisierung) oder § 2.G (kommerzielle Nutzung) ausgesetzt. Ein automatisiertes Farming-Flotten, das kopflose Bots über Tausende von Konten hinweg betreibt, operiert offenbar mit einer 88,97-%-igen unberührten Quote. **Valve ist der Empfänger beider.**

Die Asymmetrie ist wirtschaftlicher Natur: Einzige Händler ziehen Wert aus der Plattform heraus, während automatisierte Kartenflotten Millionen in die Mindestausgabe-Schwelle von Valve's Store (5,00 USD pro Konto) pumpen und Transaktionsgebühren bei jeder Wiederverkauftransaktion erhöhen. Die Durchsetzung folgt nicht dem schriftlichen Regelwerk; sie folgt dem Einkommensmodell.

08 – Governance

Wer moderiert die Kartenökonomie?

Dieses Dossier zeigt wiederholt, dass die dritte Schicht um Steam von innen aus Steam besetzt ist, und dies gilt auch für die Kartenökonomie, und es endet an einem spezifischen Ort: Kein unabhängiger Akteur kann zählen, was Valve tatsächlich durchsetzt, da die Partei, die das zählen kann, innerhalb dieser Schicht sitzt. Jeder nachfolgende Fakt wurde am 22. September 2026 von den eigenen öffentlichen Gruppen- und Profilseiten von Valve gelesen und kann von jedem in einem Browser nachvollzogen werden.

Ein Valve-Mitarbeiter moderiert die größte Sammelkarten-Handelsgruppe Valve-Mitarbeiter .

CardTrades ↗ beschreibt sich selbst in seinem eigenen Header als die **"offizielle Steam Card Exchange-Gruppe"** und zählt **97.114 Mitglieder**. Ihre aufgelisteten Moderatoren — die Konten, die die Kontrolle über diese Gruppe ausüben — sind Mickmane, SgtFopper und afarnsworth ↗.

Dieser letzte Profil ist durch die eigene Seitenauszeichnung von Valve als Valve-Mitarbeiter gekennzeichnet — die Seite trägt class="profile_header_valve_employee" — gibt seinen Standort als **Bellevue, Washington** an und gehört zu den Gruppen *Valve*, *Steam* und *Steam*

Trading Cards Group. SteamID64 76561197960434622, Mitglied seit dem 12. September 2003.

Die Beobachtung ist strukturell, nicht persönlich, und sie ist *keine* Automatisierungspunkte — ein Moderator einer Sammelkarten-Gruppe führt keinen Bot, und nichts hier deutet darauf hin. Der Punkt ist der Satz in Abschnitt 07. Steam Card Exchange ist ein Drittanbieter-kommerzieller Karten-Service; der Handel mit Sammelkarten über Drittanbieter-Dienste ist genau das Verhalten, für das Valve gewöhnliche Konten dauerhaft sperren, unter *"zur kommerziellen Nutzung basierend auf dem Handel, Gemeinschaftsberichten und anderen Faktoren."* **Ein Valve-Mitarbeiter hat eine aufgelistete Moderatorrolle in der offiziellen Community-Gruppe dieses Dienstes, die neunundneunzigtausend Menschen umfasst.**

Keine Anschuldigung eines unrechtmäßigen Verhaltens wird hier gegen jedermann erhoben, und keine Schlussfolgerung wird gezogen über die Inhalte dieser Rolle. Das Auffällige ist das Ergebnis: Wenn ein gewöhnliches Konto eine Drittanbieterkarte oder ein Drittanbieter-Skin-Service berührt, ist die Antwort ein geschlossenes Ticket und eine dauerhafte Sperrung ohne dargestellte Beweise; wenn es sich um diesen Service handelt, ist ein Valve-Mitarbeiter in der Moderatorliste aufgeführt und die Vereinbarung ist auf einer Seite sichtbar, die Valve selbst veröffentlicht. Was gefragt wird, ist das gleiche wie überall sonst in diesem Dossier: Erstellen Sie die schriftliche Genehmigung, wenn eine vorliegt — und wenn keine erforderlich ist, teilen Sie dies schriftlich mit, da acht Personen in Abschnitt 06 das Gegenteil gesagt haben.

Die Bannliste-Ebene und wer sie verwaltet Freiwilliger Moderator Drittanbieter-Dienst

Steambans.coms Gruppe (archiviert) ↗ (live ↗ archiviert 2025-12-03 ↗) führt ihre Abstammung in ihrer erhaltenen Gruppenbeschreibung auf: *"Die offizielle Steambans.com Steam Community Group. SteamBans.com ist ein brandneuer Service, der auf einem alten Konzept basiert. Globale Ban-Listen haben Jahre lang auf dem alten WONID-Programm von VALVe aktiv bestanden. Als der Wechsel zu STEAMID kam, war es für uns selbstverständlich, einen Service speziell für dieses neue System zu entwickeln. Aber wir wollten auch mehr. *. Archivseite für Steambans, die 2013 geschlossen wurde."* Aufgeführt sind als Administratoren devicenull und killahinstinct_ ↗.

Dieser Administrator-Account ist **kein** Valve-Mitarbeiter — er trägt kein Mitarbeiter-Flagge. Es ist ein Freiwilliger mit außergewöhnlich tiefem Engagement: ein Mitglied der *Community Moderatoren* (414 Mitglieder, beschrieben als eine Gruppe *"von Steam's Community Moderatoren erstellt"*), der *Wiki Koordinatoren*, der *Steam Community Market*, und der Valve-Programm- und Vorveröffentlichungsgruppen einschließlich *Valve Pipeline*, *Steam Client Beta*, *Mobile Auth Beta*, *New Steam Community Beta*, *Steam Labs*, *Steamworks* und *Report ScamURLs*. SteamID64 76561197960794555.

Auch innerhalb dieses Kreises und zeigt Steambans direkt in seinem öffentlichen Gruppenverzeichnis: msart ↗ (Gruppenverzeichnis ↗), SteamID64 76561197977933359, deren Profil in eigenen Worten angibt **"Ich betriebne steamid.uk und viele andere Steam- und nicht-Steam-bezogene Seiten"**, und der einen verbundenen Netzwerk von sechzehn Gruppen führt — *SteamIDcouk* (Hauptgruppe "Sid website"), *SidAdmins*, *SidBans*, *steamideu*, *Steam3ID*, *s-id* und *SArchive* darunter.

steamid.uk nennt sich selbst. In seinen FAQs: **"Wer hat SteamID erstellt? Die SteamID-Website, die Netzwerkinfrastruktur und die Sicherheitssysteme werden alle von 76561197977933359 verwaltet."** Zwei Antworten weiter unten wird angegeben, woher die Daten stammen: **"SteamID nutzt hauptsächlich die Steam Web API zur**

Datensammlung." Auf derselben Seite wird von mehreren dedizierten Servern auf verschiedenen Hosts, externen Entwicklungs-, Speicher- und Textsuchservern sowie einer separaten Backup-Anlage gesprochen.

Verifiziert durch erhaltene Internet Archive-Aufzeichnungen: der Schnappschuss der Steambans-Gruppe vom 3. Dezember 2025 ↗, der Profil-Schnappschuss des Betreibers vom 14. September 2024 ↗, sowie der steamid.uk FAQ-Schnappschuss vom 1. April 2026 ↗, wobei die Daten direkt am 22. September 2026 gelesen wurden.

Was dies ergibt und was es nicht ergibt

Bannlisten, SteamID-Resolution und Sammelkartenhandel sind die drei Dienstleistungen, die darüber entscheiden, wer vertrauenswürdig ist, wer identifizierbar und was ein Gegenstand wert ist. Keine dieser drei Dienstleistungen wird von Valve betrieben. **Bei jedem dieser Dienstleistungen stammen die Personen, die die Kontrolle innehaben, aus dem Umfeld von Valve:** ein markierter Valve-Mitarbeiter auf der Moderatorliste der offiziellen Gruppe des Sammelkarten-Dienstes; ein langjähriger Valve-Community-Moderator mit Zugang zum Vorveröffentlichungsprogramm, der die Bannlisten-Gruppe verwaltet; ein von einem privaten Einzelpersonen betriebener ID-Resolution-Dienst, der in derselben Gruppe sitzt. Drei Dienstleistungen, drei Kontrollflächen, drei Personen, denen Valve bereits eine Stellung gegeben hat.

Die Mitgliedschaft in einer Gruppe ist keine Beschäftigung, und dies stellt keine Anklage dar. Es ist eine Governance-Tatsache, und dies ist der Grund, warum die allgemeine Verteidigung — *denn das sind Dritte, die wir nicht kontrollieren können* — überprüft werden muss, anstatt akzeptiert zu werden. Die Personen am Steuer sind nicht Unbekannte für Valve. Valve ist in der Lage zu sagen, was, wenn überhaupt, es von ihnen verlangt hat; niemand außerhalb kann dies herausfinden.

Niemand zählt. Dies ist das Ergebnis.

Der Steam-ID-Bereich ist ein kontinuierlicher Integer-Bereich. Ihn zu durchlaufen und zu berichten, wie viele Konten gesperrt sind, wie viele eingeschränkt sind und wie viel Inventar hinter einem Handelsbann liegt, ist kein Forschungsprogramm — es ist ein Loop und ein API-Schlüssel. Valve verteilt diesen Schlüssel selbst, unter `steamcommunity.com/dev/apikey`. Und dennoch **veröffentlicht keine unabhängige Partei diese Zählung.** Nicht ein Regulator, nicht ein Journalist, nicht ein Akademiker, nicht ein Verbraucherschutzverband. Die einzigen öffentlich verfügbaren Zahlen über den Umfang der Durchsetzung auf Steam sind diejenigen, die Valve selbst erwähnt.

Die Fähigkeit fehlt nicht. Sie wird gehalten. Der Service, der den ID-Raum skalierbar auflöst und indexiert – steamid.uk – teilt in seinem eigenen FAQ mit, dass er *"primär die Steam Web API für die Datensammlung nutzt"* und sie auf mehreren dedizierten Servern, externen Speicheranlagen, Textsuchmaschinen und einer separaten Backup-Anlage ausführt. Er wird von einem privaten Einzelpersonen betrieben. Sein Bann-Liste-Schwester-Gruppe wird gemeinsam von einem langjährigen Valve-Community-Moderator verwaltet, der Zugang zu Valves Vorab-Programmen hat. **Derjenige, der in der Lage ist, die Anzahl zu veröffentlichen, sitzt im Umfeld von Valve und veröffentlicht sie nicht.**

Dies ist die gleiche Form, die das Dossier überall findet. Jeder Dienst, der etwas Tragendes über die Steam-Wirtschaft entscheidet — wer vertrauenswürdig ist, wer identifizierbar, was ein Artikel wert ist, wer gesperrt ist — ist nominell ein Drittanbieter und praktisch benachbart zu Valve. **Der Steam Card Exchange ist keine Ausnahme von diesem Muster; es ist eine**

weitere Instanz davon. Die Verteidigung, dass es sich dabei um unabhängige Betreiber handelt, steht Valve genau deshalb zur Verfügung, weil niemand jemals in der Lage war, es an einer Zahl zu testen.

Die 10.88M-Kontenzählung: 88,97 % unberührt

Die Installationsbasis von ArchiSteamFarm wurde über den `GetPlayerBans`-Endpunkt von Valve überprüft (10.880.610 Konten, 55 Minuten). Allein der nicht-eingeschränkte Teil repräsentiert **26,8 Mio. USD** an Mindestausgaben im Store ($5,00-Eintrittsschwelle). **9.680.599 Konten (88,97%) tragen keine Art von Ban**, und 99,8% des Restes tragen nur kosmetische Community-Bans, die den automatisierten Handel aktiv lassen.

5,360,499 Nicht-eingeschränkte ASF-Mitglieder (angezeigte Anzahl bei Steam)
10,880,610 Gesamtzahl der durchsuchten API-Einträge (eingeschränkt + vollwertig)
9,680,599 Nie gesperrt (88,97%)
1,200,011 Jeglicher Steam-Bann (11,0%) — 99,8% kosmetischer
55 min Um die gesamte Bevölkerung zu zählen, stellt sich ein Schlüsselproblem dar.

Forensische Beweise & Vertiefte Zählung

Die detaillierte demografische Aufschlüsselung — einschließlich der Verteilungsdiagramme der Bannarten, des Alters der Konten bei der Durchsetzung, der Cluster der Gründungsjahre (2020–2026) und der geografischen Selbsteinschätzung — wird im dedizierten Zählungsdossier veröffentlicht.

Open the Full 10.88M Ban Census (Exhibit VI) → Section 4 — The Asset ID Blackout →
So die Frage zu stellen, die nur Valve beantworten kann: **welcher Identifikator oder Fähigkeit wurde zurückgezogen, an welchem Datum, auf wessen Entscheidung und welche messbaren Auswirkungen hatte es auf die Betreiber, auf die es abzielte** — im Vergleich zu seiner Auswirkung auf alle Außenstehenden, die versuchten, zu zählen. Eine Änderung, die die unabhängige Überprüfung beendet, wird nicht neutral, weil sie als Sicherheitsmaßnahme angekündigt wurde. Dies ist der Grund, warum die Zählung im Block darüber nicht existiert.

09 — Methodik und Grenzen

Was gelesen wurde und was nicht beansprucht wird

Jeder Zitat auf dieser Seite wurde aus der Live-Quelle vom 22. September 2026 entnommen und wortwörtlich wiedergegeben. Nichts hier wurde aus einem Scraping, einem Marktplatz-Zertifikat oder einem privaten Datensatz entnommen.

Die vier Datensätze und die darauf durchgeführte Arithmetik

Jeder ist ein einzelner öffentlicher Antrag, der von einem Terminal aus wiedergegeben werden kann. Kein Konto wurde verwendet, kein Marktplatz wurde angemeldet, und kein Endpunkt, der eine Anmeldeinformation erfordert, wurde aufgerufen.

Datenmenge	Woher es kam	Aus ihm wurde berechnet.
Karten-Zählung 13.876 Spiele	Die veröffentlichte Abzeichenpreisliste von Steam Card Exchange, dasselbe Feed, der ihre öffentliche Preisseite generiert ↗ archiviert am 04.08.2026 ↗	Spiele, die Karten ausgeben, Karten pro Satz, verschiedene Kartentypen und der Marktpreis jedes fertigen Satzes. Medianwerte und das Gesamtbetrag von $23,586,57 sind die arithmetischen Ergebnisse dieser Untersuchung.

Datenmenge	Woher es kam	Aus ihm wurde berechnet.
Spielpreise 13.713 gelöst	Ventils eigener öffentlicher Store-Endpunkt, store.steampowered.com/api/appdetails, cc=us, nur das Preisfeld, in Batches	Mittlere und Verteilung des Listenpreises eines Sammelkarten-Spiels; die Anzahl der Spiele, deren abgeschlossenes Set den Spiel selbst überschreitet.
Bot-Bestand 91 Bots, 694.673 Sets	Die öffentliche Karte-Bot-Verzeichnis bei steam.supply/CardBots ↗, wie dargestellt, ohne Anmeldung	Gesamtbestände, das Mindestkartenkontingent, die Mindestausgabe-Schwelle für die Drop-Genehmigung und die pro-Bot-Untergrenze für verschiedene Konten.
Kreuzkontrollen 21 geteilte Bots	steamlvlup.net/cardbots ↗ archiviert am 10. Februar 2026 ↗, ein unabhängiges Verzeichnis derselben Bots	Die Überprüfung betrifft nur. Auf beiden Listen der 21 Bots stimmt die aggregierte Bestandsmenge zu **0,03%**; die größte Einzelfehlerquote eines Bots beträgt 1,36%, was mit zwei Crawl-Throughs des Live-Inventars, die Minuten voneinander entfernt durchgeführt wurden, übereinstimmt.

Zuordnung, wie es der zweite Verzeichnis erfordert: Daten bereitgestellt durch SteamLvlUp, lizenziert unter CC BY 4.0 archiviert am 23. September 2026 ↗; hier nur als unabhängige Überprüfung der Bestandszahlen eines Dritten verwendet und in dem Sinne verändert, dass die Zeilen pro Bot aggregiert und verglichen wurden, anstatt reproduziert. Steam Card Exchange und steam.supply werden oben durch Link erwähnt. Spielpreise sind Valve's eigene. Karten, Spiele und Setnamen sowie Bilder sind von Valve oder den Verlagen, reproduziert unter keiner Behauptung noch Lizenz, als Tatsachen über einen Markt.

Zwei geplante Messungen wurden nicht durchgeführt und sind nicht ersetzt worden. Die eigenen Community-Markt-Endpunkte von Steam — Preisübersicht, Suchen/Anzeigen, Preisgeschichte — liefern dem Sammelhost nichts zurück, und die Diskussionsseiten der Steam-Community geben HTTP 403 zurück, sodass keine Figur auf dieser Seite aus Live-Marktdaten abgeleitet wurde. Der Verkaufsvolumen-Method, die die Kartenabwürfe bei der täglichen Neustellung zählen würde, bedarf einer angemeldeten Steam-Sitzung; **das Manifest dieser Untersuchung besagt, dass keine Marktplatzanmeldeinformationen verwendet wurden, und diese Aussage wurde beibehalten.** Der Bot-Vorratsuntergrenze ist das, was ohne diese gemessen werden kann.

Hauptquellen

Steam-Nutzervereinbarung ↗ archiviert am 24. September 2026 ↗ — § 2.A, § 2.G, § 3.D, § 4.C, § 4.D.
Steam-Support — Eingeschränkte Benutzerkonten ↗ — die Mindestausgabe-Schwelle von $5.00 und die Liste der eingeschränkten Funktionen.
Valve — Häufig gestellte Fragen zu Steam Trading Cards ↗ — Drop-Mechanik und die $9 Free-to-Play-Rate.
ArchiSteamFarm Häufig gestellte Fragen ↗ und Diskussion #3440 ↗.
Steam-Community-Gruppen und Profilseiten, direkt gelesen, für Abschnitt 08.
steamid.uk Häufig gestellte Fragen, Internet Archive Schnappschuss vom 1. April 2026 ↗.
Acht von den Empfängern veröffentlichte Steam-Support-Sperrengaben, 2020–2026, aufgelistet mit ihren Links im Abschnitt 06.

Was wird nicht beansprucht

Keine Einnahmezahl wird für Valve aus der Karten-Farmung geschätzt. Keine Anzahl aktiver Konten wird für jedes Werkzeug behauptet, und die 1,39 Millionen Drop-Genehmigungen sind **nicht** eine Zählung der von der Farm besitzenden Konten — siehe die Anmerkung im Abschnitt 02. Kein Einzelperson wird der Übertretung beschuldigt; wenn eine Person genannt wird, ist es durch ihren eigenen öffentlichen Steam-Namen, in ihrer eigenen öffentlichen Rolle, von einer Seite, die Valve veröffentlicht. Keines der acht gesperrten Konten im Abschnitt 06 wird als unschuldig oder schuldig behauptet; die Feststellung betrifft das Schreiben, nicht das Konto. Die figures der Betreiber-Verluste im Abschnitt 02 sind erste Partei-Berichte und sind als solche im Quellungsnotiz gekennzeichnet. Der Steam-Level-Kurve über 667 wird nicht modelliert.

Warum das Werkzeug nicht das Subjekt ist

ArchiSteamFarm gibt an, dass es *"nicht durch Valve autorisiert ist"* und auf dieser Seite nicht wegen irgendetwas angeklagt wird. Es wird als Messinstrument verwendet, da es die einzige Partei in dieser Wirtschaft ist, die die Mechanik öffentlich und schriftlich dokumentiert. Valve könnte das gesamte Beweisstück in einem Absatz abschaffen: welche kommerzielle Automatisierung es autorisiert und die Aufzeichnungen pro Betreiber darüber, was es mit dem Rest getan hat.

Lesen Sie weiter: wie der Markt selbst bewertet wird → · die Preisstufe und die Listenobergrenze → · die Artikel, die Steam nicht führen wird →