Ein Artikel, zwei Preissysteme – Das Dossier von „Steam“

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

Elite Skins-Registrierung – Die Obergrenze des „1,800“-Marktes

Ein Artikel. *Zwei Preissysteme.*

WAS DIESER ABSCHNITT BELEGT
Dieses Verzeichnis erstellt eine empirische Bestandsaufnahme aller CS2-Skin-Kategorien, deren Preis über der von Steam festgelegten Obergrenze von $1,800 für Angebote auf dem Community-Markt liegt, und zwar über fünf externe Handelsplattformen hinweg. Es belegt, dass 248 bestätigte Kategorien der höchsten Preisklasse – die 18,394 aktive Angebote und eine ausgewiesene Liquidität von $78.6 Millionen repräsentieren – 100% auf dem offiziellen Marktplatz von Valve fehlen. Verkäufer, die echte Marktpreise anstreben, werden strukturell auf externe Plattformen gedrängt, während sie sich ausschließlich auf die zugrunde liegenden Handelsmechanismen von Steam verlassen.

What this means — the Community Market listing ceiling
Steam’s own market refuses a listing above roughly $1,800. A seller may ask less, never more. Items whose market price sits above that line therefore cannot be sold at that price on Steam at all — which is the mechanism that moves those sales to third-party venues while the item itself never leaves Valve’s inventory system.

Section 13 — the off-Steam price gap →

← Zurück zum Executive Briefing
Steam begrenzt die Listung auf dem Community-Markt auf etwa $1,800. Auf den fünf in dieser Übersicht erfassten Drittanbieter-Marktplätzen **419 weisen die CS2-Artikelkategorien einen günstigsten aktuellen Verkaufspreis auf, der über dieser Grenze liegt – und bei 402 davon, 95.9%,, gibt es überhaupt kein Angebot auf Steam.** Zusammen umfassen sie 18,641 gelistete Exemplare im Wert von mindestens $82.4 Millionen. Da die Zustimmung eines zweiten Marktplatzes erforderlich ist, bevor ein Preis berücksichtigt wird, **248 werden diese Kategorien bestätigt – und jede einzelne davon, 100%,, fehlt auf Steam.** Das teuerste Exemplar ist ein Sticker | Titan (Holo) | Katowice 2014 mit einem **$66,285**, der von vier Marktplätzen innerhalb von 5.2% zueinander notiert wird und von keinem der Marktplätze von Valve geführt wird. Die vollständige Rangliste, die Renderings und die Bewertung finden sich im Preis-Ranglisten-Atlas.

Alle „419“-Einträge anzeigen ↓ Atlas öffnen ↗ Lesen Sie die Methode
248 Kategorien mit zwei oder mehr Marktplätzen, deren Preis über der Obergrenze liegt
18,394 Exemplare, die auf fünf Marktplätzen gelistet sind
$78.6M Mindestwert dieser Angebote
100% von diesen fehlen vollständig auf Steam

Korrektur · Auf dieser Seite wurde zuvor ein unbestätigter Preis angegeben

Eine frühere Version dieser Seite enthielt die Überschrift „Souvenir AK-47 | Point Disarray“, für das auf einem Marktplatz ein Preis von $148,954 verlangt wurde, während Steam einen Preis von $119. angab. Diese Zeile bezieht sich auf ein einzelnes Exemplar in einem einzigen Regal, ohne dass ein zweiter Marktplatz diesen Preis bestätigt, sodass es sich eher um einen Angebotspreis als um einen tatsächlichen Preis handelt; sie ist daher nicht mehr auf der Seite enthalten. Jede hier aufgeführte Zahl beschränkt sich nun auf die Kategorien „248“, bei denen mindestens zwei Marktplätze unabhängig voneinander Preise über der Obergrenze angeben. Die Zeile selbst wurde nicht entfernt – sie ist weiterhin im Register unten zu finden, und die Einstufung, die zu ihrer Herabstufung geführt hat, ist vollständig in der Preis-Ranglisten-Atlas.

01 / dem Geld in aktiven Verkaufsangeboten

Die messbare Dollar-Untergrenze

Neuberechnet anhand des lizenzierten „cs2.sh“-Snapshots über fünf Marktplätze hinweg. Hierbei handelt es sich um einen minimalen aggregierten Angebotwert in einer definierten Teilmenge, nicht um den Umsatz und auch nicht um eine Bewertung der CS2-Wirtschaft.

248 BESTÄTIGTE KATEGORIEN · 18,394 EINGESTELLTE EXEMPLARE · 5 MARKTPLÄTZE **$78.62M** Mindestgesamtsumme der angegebenen Angebotspreise für jeden CS2-Artikel, für den zwei oder mehr Marktplätze unabhängig voneinander einen Preis festlegen, der über dem von Valve auf seinem eigenen Markt zugelassenen Höchstwert liegt.

Warum dies ein Mindestwert und keine Schätzung ist

Für jeden Marktplatz multiplizieren wir dessen **niedrigsten** Angebotspreis für einen Artikel mit der Anzahl der Exemplare, die dieser Marktplatz listet. Jedes andere Exemplar in diesem Regal wird zum niedrigsten Angebotspreis oder darüber angeboten, sodass der tatsächliche angegebene Wert höher ist – aufgrund der Berechnungsweise, nicht aufgrund von Schätzungen. Es handelt sich nicht um einen Verkauf, einen Cashflow oder eine marktweite Bewertung, und derselbe physische Artikel kann auf mehr als einem Marktplatz erscheinen.

Alle „419“-Quellzeilen prüfen ↗
★ Sport-Handschuhe | Hedge Maze (praxiserprobt)
$4.68M
AWP | Gungnir (fabrikneu)
$4.46M
AWP | Dragon Lore (fabrikneu)
$4.34M
★ Butterfly-Messer | Fade (fabrikneu)
$4.17M
AK-47 | Wild Lotus (fabrikneu)
$4.16M
★ Butterfly-Messer | Doppler (fabrikneu)
$3.64M
Die Balken zeigen die sechs größten Beiträge auf Kategorieebene zur Preisuntergrenze, skaliert auf den größten Wert. Ein hoher Balken spiegelt sowohl den günstigsten Angebotspreis als auch die Anzahl der gelisteten Exemplare wider. Da derselbe physische Artikel auf mehr als einem Marktplatz erscheinen kann, dürfen diese Zahlen nicht zu anderen Marktsummen addiert werden.

02 / einsehbare Beispiele

Was die Obergrenze nicht berücksichtigt

Die Abbildungen entsprechen, sofern verfügbar, den genauen Artikelnamen. Bei den Preisen handelt es sich um aktuelle Angebotspreise aus dem datierten Katalog, nicht um Transaktionsdaten.

★ Butterfly Knife | Doppler (Factory New)

Quelle: https://phishdestroy.io/steam_dossier/de/elite_skins#selected

Die messbare Lücke: Diese Angebote lassen sich nicht mit einem „Steam“-Eintrag zum gleichen USD-Betrag abgleichen. Valves eigene Community-Markt-FAQ archiviert unter 2026-09-21 ↗ gibt einen maximalen Angebotspreis von ca. $1,800 an. Ein Verkäufer könnte dennoch einen niedrigeren Preis festlegen; ob dies akzeptabel wäre, liegt in der Entscheidung des Verkäufers. Eine separate CSMarketCap-Suche nach Artikeln über $1,800 ↗ zeigt „Factory New Dragon Lore“ in allen 28-indizierten Märkten mit etwa 1.1K angezeigten Angeboten; doppelte Bestände können mehrfach gezählt werden.

03 / Die strukturelle Abhängigkeit

Die Obergrenze von Steam verlagert die Preisbildung außerhalb von Steam

Der Vergleich ist struktureller Natur. Er geht weder davon aus, dass jeder Angebotspreis fair ist, noch behandelt er unverkaufte Angebote als Umsatz.

01 · DIE REGEL

Steam begrenzt die Angebote

Valve besagt, dass Angebote auf dem Community-Markt auf etwa **$1,800**begrenzt. Auch die Guthaben in den Wallets sind begrenzt, und die Guthaben können nicht als Bargeld abgehoben werden.

02 · DIE BEOBACHTUNG

Dragon Lore: $10,940.85

Der Marktplatzkatalog von „5-“ zeigt **389 aktuelle Angebote** für AWP „Dragon Lore“ (Factory New), beginnend bei $10,940.85 (Mindestpreis von CSFloat). Das erweiterte Register enthält 248 bestätigte Kategorien oberhalb des Limits von Steam.

03 · DIE FOLGE

Preis und Aufteilung der Provision

Ein Verkäufer, der diesen höheren Preis anstrebt **, kann diesen nicht auf Steam veröffentlichen**veröffentlichen. Externe Dienste können den Barpreis festlegen, doch für die Lieferung gelten weiterhin die von Steamkontrollierten Eigentumsverhältnisse und die Eigentumsübertragung.

Der Widerspruch in den Richtlinien: Valves eigene Nutzungsvereinbarung archiviert unter 2026-09-21 ↗ behält sich die kommerzielle Nutzung der Dienste von Steam vor, sofern dies nicht ausdrücklich gestattet ist, während in der 2016 Aussage archiviert unter 2026-09-21 ↗ besagte, dass Glücksspielanbieter bereits Steam OpenID und automatisierte Konten nutzten. Das ist ein direkter Beweis dafür, dValve von dieser Art externer Anbieter auf 2016. wusste. Dennoch darf der offizielle Marktplatz die beobachteten Preise dieser hochwertigen Artikel nicht veröffentlichen. **Dies stellt eine architektonische Abhängigkeit von der Preisfindung und den Transaktionen außerhalb vonSteam dar;** der Vertragsstatus jedes

einzelnen Marktplatzes erfordert gesonderte Nachweise. Die beiden wichtigsten westlichen Marktplätze, die dieses über das zulässige Limit hinausgehende Transaktionsvolumen verzeichnen, agieren als formelle Unternehmenseinheiten in bedeutenden Rechtsräumen — **CSFloat Inc.** (eingetragen in Delaware, USA) und **Skinport GmbH** (eingetragen in Stuttgart, Deutschland, HRB 764879) — und wickeln offen Peer-to-Peer-Verkäufe im Wert von Hunderten von Millionen ab, wobei sie sich direkt auf die Web-APIs und die Handelsinfrastruktur von Steam stützen.

What this means — OpenID and openid.realm
OpenID is the sign-in standard behind the “Sign in with Steam” button: the site does not receive the password, Steam confirms the identity to it. **openid.realm** is the field carrying the address of the site asking for the sign-in, and **openid.return_to** the address Steam is to send the user back to. Steam receives both on every request and prints the realm on its own login page — which is why this dossier can name the host each platform authenticates through.

Section 3 — the observed routes →

Die vier Zeilen mit dem Wert von $100,000 entsprechen dem von CSFloat festgelegten Höchstpreis für Einträge. Sie sind im Register gekennzeichnet und dürfen nicht als Schätzungen verstanden werden. Der archivierte Crawl der CSFloat-Einträge reichte nur bis etwa $6,999,, daher wird für das vollständige Register mit Werten über $1,800 die Momentaufnahme des öffentlichen Katalogs verwendet.

04 / ein weiteres Spiel von „Valve“

Die Obergrenze umfasst auch Dota 2

Der gleiche strenge „Günstigstes-Angebot“-Test auf Skinport findet 166 CS2-Kategorien und 3 Dota-2-Kategorien. Es handelt sich um einen separaten Marktplatz-Snapshot; fügen Sie diese nicht zu CSFloat’s 245. hinzu

DOTA 2 · 1 ANGEBOT

Heroic Brutal Crescent

Günstigster Angebotspreis für „Skinport“: **$14,622.25**.

DOTA 2 · 1 ANGEBOT

Cape der dunklen Kunst

Günstigster Angebotspreis für „Skinport“: **$8,255.16**.

DOTA 2 · 1 ANGEBOT

„Corrupted Powered Star“

Günstigster Angebotspreis für „Skinport“: **$2,087.92**.

Dies sind drei aufgeführte Gegenstands-Kategorien, nicht alle existierenden Dota-2-Gegenstände. Sehen Sie sich die datierten „Skinport“-Zeilen an ↗ sowie API Dokumentation ↗.

05 / Robustheit

Das Ergebnis hängt nicht von der genauen Obergrenze ab

Valve legt den Höchstbetrag in der regionalen Währung des Käufers fest, sodass er bei der Umrechnung in USD nicht auf einen eindeutigen Wert fällt. Die Erhebung wird daher bei jedem plausiblen Schwellenwert wiederholt. Der Anteil dieser in „Steam“ fehlenden Artikel sinkt nie unter 95%.

Getestete Schwellenwerte	Artikelkategorien	Aufgelistete Exemplare	Mindestwert	Fehlen auf Steam
$1,800	419	18,641	$82,449,526	95.9%
$2,000	382	15,159	$75,541,325	95.5%
$2,070	363	12,336	$69,560,305	95.6%
$2,300	323	11,644	$67,984,432	95.0%
$2,500	299	10,950	$66,203,929	95.0%

Lesen Sie jeweils eine Zeile; die Zeilen sind verschachtelte Teilmengen derselben Erhebung, keine separaten Grundgesamtheiten. Der „Mindestwert“ multipliziert die *niedrigsten* Angebotspreis mit der Anzahl der gelisteten Exemplare, sodass der Bestand naturgemäß zu niedrig angegeben wird. Datensatz öffnen ↗

06 / Seltenheit, die man zählen kann

Wie wenige davon tatsächlich zum Verkauf stehen

BUFF unterteilt das Angebot jedes Artikels in verschiedene Zustandsstufen und veröffentlicht, wie viele Exemplare in jeder Stufe vorhanden sind. Dadurch wird aus dem Begriff „selten“ eine konkrete Zahl – und der Zustand wird preislich getrennt vom Äußeren bewertet.

298 AUFGEFÜHRTE EXEMPLARE

AWP | Dragon Lore

8 verschiedene Varianten mit Preisangaben. Die teuerste, *Souvenir AWP | Dragon Lore (fabrikneu)*, fragt **$12,363** mit 20 Exemplaren im Regal.

In der besten Preisklasse im Regal (0–0.01) gibt es **2 Exemplare**, mit einem Angebotspreis von **$17,875** — ein Aufschlag von +45% gegenüber dem Basisangebotspreis des Artikels allein aufgrund des Zustands.

607 AUFGEFÜHRTE EXEMPLARE

M4A4 | Howl

12 verschiedene Varianten mit unterschiedlichen Preisen. Die teuerste, *Souvenir M4A4 | Howl (fabrikneu)*, fragt **$14,895** mit 2 Exemplaren auf Lager.

213 AUFGEFÜHRTE EXEMPLARE

AK-47 | Wild Lotus

7 verschiedene Varianten mit Preisangaben. Die teuerste, *Souvenir AK-47 | Wild Lotus (fabrikneu)*, fragt **$14,895** mit 2 Exemplaren auf Lager.

310 AUFGEFÜHRTE EXEMPLARE

AWP | Gungnir

7 verschiedene Varianten mit Preisangaben. Die teuerste, *Souvenir AWP | Gungnir (minimale Gebrauchsspuren)*, fragt **$14,895** mit 2 Exemplaren auf Lager.

Warum dies für den Rest dieses Dossiers von Bedeutung ist: Es handelt sich hierbei nicht um abstrakte Zahlen. Weltweit befinden sich weltweit einige hundert Exemplare jeder Trophäe im freien Handel, von denen jedes mit einem „Steam“-Konto verknüpft ist und über einen „Steam“-Handel transferiert wurde. In einem so kleinen Markt ist bereits ein einziger

gestohlener Bestand ein messbares Ereignis, und die an anderer Stelle in dieser Untersuchung dokumentierten Techniken zur Kontoübernahme bringen einen direkten und quantifizierbaren Gewinn.

Die Zahlen beziehen sich auf aktuelle Angebote auf einem Marktplatz zum Zeitpunkt der Erfassung, nicht auf die Gesamtzahl der existierenden Exemplare. Exemplare, die sich in privaten Beständen befinden, werden hier nirgendwo gezählt. Öffnen Sie den „Float“-Datensatz ↗

07 / die Rangliste ausblenden

Je teurer der Artikel, desto weiter entfernt von jedem beobachtbaren Handelsplatz

Jede Sprosse darunter stellt eine andere Beweiskategorie dar. Sie werden bewusst nicht zu einer einzigen Zahl zusammengefasst.

Sprosse	Abbildung	Um welche Art von Tatsache handelt es sich
Ceiling on Valve's own market	~$1,800	Published rule, stated in the Steam Community Market FAQ.
Dearest ask several marketplaces agree on	$66,285	Measured by us in this snapshot. Sticker | Titan (Holo) | Katowice 2014, quoted by four marketplaces within 5.2% of one another. An ask, not a sale.
Dearest ask seen on any single shelf	$148,954	One marketplace, one copy, no second marketplace agreeing — and equal to a round CNY 1,000,000 at the snapshot rate. Listed here as the outer edge of what sellers *ask*, and relied on for nothing.
Public marketplace sale	$49,999	Specialist Gloves | Crimson Kimono (FN) on CSFloat, as reported by SteamAnalyst. Platform-recorded, third-party reported.
Reported private sale	$400,000	AK-47 | Case Hardened, reported by PC Gamer in April 2023. Journalism, not a record we hold.
Reported offer, *declined*	$1,500,000	Blue Gem Karambit, pattern #387. **No sale took place** and the figure has not been independently confirmed. Included to mark the ceiling of the claims, not to assert a value.

Der strukturelle Aspekt: Valves Marktpreis liegt bei etwa $1,800. Auf Marktplätzen von Drittanbietern liegt der Preis bei etwa $66,000 – hier stimmen mehrere Anbieter überein – und bei etwa $150,000, wo nur ein Anbieter diesen Preis angibt. Darüber hinaus gibt es überhaupt keinen Handelsplatz mehr – die größten Transfers von durch „Valve“ ausgegebenen Vermögenswerten finden privat zwischen Einzelpersonen statt, ohne Notierung, ohne

Plattformaufzeichnung, ohne Identitätsprüfung und ohne Meldepflicht. Die Übertragung selbst läuft weiterhin über „Steam“. **Je höher der Wert, desto weniger ist er für andere sichtbar, und die Infrastruktur, auf der er basiert, gehört durchweg der „Valve“.**

Die letzten beiden Stufen basieren auf Berichten anderer Personen, die als solche gekennzeichnet sind. Dieses Projekt hat diese nicht überprüft und stützt sich bei seinen Schlussfolgerungen nicht auf sie.

Alle von 419 beobachteten Kategorien

Quelle: https://phishdestroy.io/steam_dossier/de/elite_skins#register

09 / Herkunft und Beschränkungen

Überprüfen Sie die Berechnung

Wir legen die lokalen Daten und die öffentliche Quelle offen. Die numerische Angabe bezieht sich auf CSFloat zum Erfassungsdatum.

Valves eigene Obergrenze und Bedingungen

Steam Community-Markt-FAQ ↗ archiviert unter 2026-09-21 ↗ gibt den ungefähren Höchstwert für1,800-Angebote an. Die Nutzungsvertrag ↗ archiviert unter 2026-09-21 ↗ legt die Einschränkungen für die gewerbliche Nutzung fest.

Woher die Preise stammen

Preise, Anzahl der Notierungen und Kursspannen stammen aus den cs2.sh Marktdaten von API im Rahmen eines kostenpflichtigen gewerblichen Abonnements unter Verwendung eines Lizenzschlüssels. **Es wurden keine Marktplätze gecrawlt und keine Marktplatzkonten oder Zugangsdaten verwendet.** Der Anbieter aggregiert Daten von BUFF, Youpin, CSFloat, Skinport, C5Game und dem Steam Community Market; alle Zahlen sind in USD angegeben, wie sie zurückgegeben wurden. Öffnen Sie das Herkunftsmanifest ↗ — es enthält die genauen Endpunkte, Erfassungszeitpunkte und SHA-256-Hashes der Rohdaten-Snapshots, sodass ein unabhängiger Leser mit eigenem Schlüssel dieselben Daten abrufen und jede Zahl auf dieser Seite neu berechnen kann.

Was wir nicht erhalten konnten

Das erworbene Abonnement deckt nur aktuelle Snapshots ab. Historische und archivierte Endpunkte standen uns nicht zur Verfügung, und **auf dieser Seite werden keine Aussagen zu Trends, vergangenen Preisen oder Veränderungen im Zeitverlauf getroffen.** Alles hier bezieht sich auf einen einzelnen, datierten Zeitpunkt.

Das frühere „CSFloat“-Register

Die erste Version dieser Ausstellung zählte „245“-Kategorien aus einer einzelnen Momentaufnahme des „CSFloat“-Katalogs vom 20. September 2026: Dieser Schnappschuss ist hier weiterhin verfügbar ↗. Das vorliegende Verzeichnis ist umfangreicher, da es fünf Marktplätze statt nur eines umfasst. Es handelt sich um zwei separate Erfassungen, die nicht miteinander addiert werden dürfen.

Die spezifische Durchsetzungserklärung von Valve

Valves Update zum Handel mit In-Game-Gegenständen unter dem Titel „2016“ ↗ archiviert unter 2026-09-21 ↗ bezieht sich auf Glücksspielanbieter, die OpenID und automatisierte Steam-Konten nutzen. Sie ist enger gefasst als ein Verbot aller externen Marktplätze.

Auslegungsgrenze

Es handelt sich um Angebote, nicht um Verkäufe. Ein Marktname kann mehrere physische Gegenstände mit unterschiedlichen Details hinsichtlich Auflage, Muster oder Aufkleber umfassen. Dieses Verzeichnis erfasst weder den Gesamtmarktwert noch die Absicht von Valve.