Die Volkszählung Valve wird nicht veröffentlicht – Das Steam-Dossier

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

ANLAGE VI – DIE VOLKSZÄHLUNG VALVE WIRD NICHT VERÖFFENTLICHT

Wie groß ist die Steam-Farm? *Wir haben selbst nachgezählt.*

Es gibt keine veröffentlichten Zahlen darüber, wie viele Automatisierungskonten auf Steam laufen. Es besteht auch kein Grund, dies geheim zu halten: Der Steam-ID-Raum ist ein zusammenhängender Ganzzahlbereich, und Valve vergibt den Web-API-Schlüssel, der diesen Bereich abdeckt. Also haben wir die größte Gruppe herangezogen, die sich selbst identifiziert – die ArchiSteamFarm-Community – und jedes Mitglied einmal über den eigenen Sperr-Endpunkt von Valve abgefragt. Die Zugehörigkeit erfolgt automatisch, da ASF beim ersten Start automatisch der Gruppe Steam beitritt, sofern der Nutzer sich nicht ausdrücklich abmeldet oder die Einstellung zum Beitritt zur Gruppe deaktiviert (`AutoJoinSteamGroup` / Statistik). Da diese Einstellung standardmäßig aktiviert ist, umfasst die Gruppenmitgliedschaft eine breite Bevölkerungsgruppe: aktive kommerzielle Bot-Netzwerke mit mehreren Konten, gelegentlich aktive Hobby-Nutzer sowie gewöhnliche Spieler, die die Software auf ihrem persönlichen Konto ausgeführt und das Standardabonnement nie deaktiviert haben. Damit stellt die Mitgliederzahl eine aussagekräftige Bestandsaufnahme der kumulativen Reichweite der Software dar: **10,880,610 Konten insgesamt (davon 5,360,499 bestätigte Mitglieder ohne Nutzungsbeschränkung, die das $5.00-Eingangsportal passiert haben).** Dann stellten wir die einzige Frage, die wirklich zählt – was hat Valve ihnen eigentlich angetan?

Was diese Seite nicht ist. Es geht hier nicht darum, dass Valve zehn Millionen Menschen sperren sollte, und es ist auch keine Beschwerde über „Card-Farmer“. Jede der folgenden Zahlen ist aus einem einzigen Grund hier aufgeführt: Valve *tut* Personen dauerhaft zu sperren, wobei als schriftlicher Grund die kommerzielle Nutzung von Steam und die Automatisierung angegeben wird. Hier wird gemessen, wie dieselbe Regel in großem Maßstab auf dasselbe Verhalten angewendet wird – durch einen Betreiber, der dabei $5.00 für die Freischaltung, Spiellizenzen und Marktgebühren Valve einnimmt. Das Ergebnis ist die Asymmetrie, nicht die Farm.

Die Zahl von 10,88 Millionen Die Betrüger, die zu Fuß unterwegs sind (53,5k) Bezahlte Prüfung (100.000) vs. kostenlose Prüfung

10,880,610 Gesamtzahl der Mitglieder der ASF-Gruppe, die die eigene Ban-API von Valve durchgelesen haben (begrenzt + unbegrenzt zusammen)

88.97% Wurde noch nie gesperrt – 9,680,599 Konten sind noch aktiv

63.06% Von den gesperrten Konten sind bezahlte ($5+ Ausgaben) — 100,000 SRSWOR Anteil (±0.39% MoE)

67.77% Von den 51,732 verurteilten Betrügern unterliegt keiner einem Betrugsverbot (vollständige Erhebung)

01 — Die Skala

Zehn Millionen Konten, von denen neun von zehn unberührt sind

Eine Population, die sich selbst zählt, gelesen einmal durch den eigenen Endpunkt von Valve.

WARUM ES SICH SELBST ZÄHLT

ASF schließt sich der Gruppe für dich an

Beim ersten Durchlauf ArchiSteamFarm Sätze Statistiken ist standardmäßig auf „true“ gesetzt und fügt die Gruppe „Archi's SC Farm Steam“ hinzu. Ein Betreiber muss sich aktiv abmelden. Die Mitgliedschaft stellt somit eine Untergrenze für die Installationen dar – keine Obergrenze. Betreiber, die die Statistik deaktiviert haben, sind nicht erfasst; die tatsächliche Anzahl der Installationen ist mindestens so groß.

WAS WIR LESEN

10,880,610 Einträge insgesamt

Die API-Mitgliederliste lieferte insgesamt 10,880,610 SteamID64s zurück – sowohl eingeschränkte als auch uneingeschränkte. Auf der Gruppenseite von Steam werden 5,360,499 (nur uneingeschränkte) angezeigt. Jeder Eintrag wurde einmal durch ISteamUser/GetPlayerBans am 2026-09-23. Fünfundfünfzig Minuten auf einer Taste.

DIE ANTWORT

88.97% sauber

1,200,011 unterliegt keinem Steam Verbot (11.03%). Die anderen **9,680,599 Es liegen überhaupt keine Einträge vor.** — keine Sperre aus der Community, kein VAC, gar nichts. Der Account wird nicht gelöscht. Er bleibt weiterhin aktiv. Dieselbe Klausel, wenn sie auf eine einzelne Person angewendet wird, reicht aus, um diese dauerhaft zu entfernen.

Von den 10,880,610 Konten: Wie viele Valve wurden berührt?

Die gesamte gescannte Population, unterteilt danach, ob Valve überhaupt ein Verbot verhängt hat. Der rote Ausschnitt umfasst alles, was Valve jemals in Bezug auf diese Flotte unternommen hat.

88.97%nie gesperrt
11.03%
Kein Verbot jeglicher Art — 9,680,599 (88.97%) Mit einem Steam-Verbot — 1,200,011 (11.03%)
10,880,610 Mitglieder der ASF-Gruppe wurden gescannt
9,680,599 Nie gesperrt — 88.97%
1,200,011 Jedes Verbot durchsetzen — 11.03%
55 Min. Um alles zusammenzuzählen, mit einem API-Schlüssel

Was diese Flotte bereits für ihre Existenz bezahlt hat: Valve

Keine Schätzung der Einnahmen des Betriebs. Eine Untergrenze für die Ausgaben, die der Betrieb bereits in Valves Laden getätigt hat – abgeleitet aus Valves eigener Regel, angewandt auf die obige Zählung.

Die Anzahl 10,880,610 umfasst die vollständige Liste der ASF-Gruppenmitglieder, wie sie von der API zurückgegeben wird – dies schließt sowohl eingeschränkte als auch uneingeschränkte Konten ein. Steams eigene Benutzerkonten mit eingeschränkten Rechten Auf der Seite heißt es, dass eingeschränkte Konten nicht *anrechnen* Steam Gruppenmitgliedschaft (sie werden bei der Anzeige der Gruppengröße nicht berücksichtigt), können aber dennoch in der zugrunde liegenden Mitgliederliste erscheinen. Die nicht eingeschränkte Teilmenge – Konten, die mindestens $5.00 im Steam-Shop ausgegeben haben – ist genau **5,360,499** — Die Anzahl Steam wird auf der Gruppenseite angezeigt, wobei gemäß der von Steam selbst festgelegten Regel eingeschränkte Konten ausgeschlossen sind. Die Berechnung der Untergrenze $5.00 gilt nur für diese nicht eingeschränkte Teilmenge.

5,360,499 Mitglieder ohne Beschränkungen
(Die angezeigte Gruppenanzahl von Steam)
×
$5.00 Valves eigenes Minimum
um nicht mehr eingeschränkt zu sein
=
$26,802,495 Mindestausgaben im Geschäft
durch die nicht beschränkte Teilmenge

Dies ist eine Untergrenze für die Beträge, die Valve bereits vom nicht begrenzten Teil der Flotte erhalten hat – es handelt sich weder um eine Umsatzschätzung noch um eine Gewinnangabe. Die tatsächlichen Ausgaben pro Konto liegen bei den meisten höher; die Zahl $5.00 stellt lediglich die erforderliche Mindestschwelle dar.

Die Sekundärobernte: bis zu 66.7% Gebühr auf das Volumen der angebauten Erzeugnisse. Zusätzlich zum Eintrittsgeld von $26.8M wird für jede Karte und jeden Artikel, der auf dem Community-Markt verkauft wird, eine obligatorische Mindestgebühr von Valve ($0.01 Steam Gebühr + $0.01 Herausgebergebühr) erhoben. Bei typischen 3-Cent-Karten und Ramschartikeln, **Valve nimmt 2 Cent von 3 Cent – eine effektive Kürzung um 66.67% zugunsten von Valve**, was weit über dem angegebenen 15%-Marketingzinssatz liegt.

Wichtiger Hinweis zur Bevölkerungszahl: Die Zugehörigkeit zu einer Gruppe ist kein Beweis dafür, dass es sich bei jedem einzelnen Konto um einen reinen Bot handelt, und sie erfasst auch nicht jeden Bot auf Steam. ASF fügt Konten standardmäßig beim Start automatisch seiner Community-Gruppe hinzu, es sei denn, der Nutzer deaktiviert dieses Konfigurationsflag ausdrücklich (`AutoJoinSteamGroup`), regelmäßige Spieler, gelegentliche Spieler und Community-Mitglieder bleiben neben automatisierten Farming-Flotten auf der Spielerliste. Darüber hinaus wird bei einer Steam-Sperre kein öffentlicher Grund angegeben. Die Feststellung bezieht sich auf eine empirisch ermittelte Quote innerhalb dieser mit der Software verbundenen Population und stellt kein individuelles Urteil über einen einzelnen Account dar. Aggregiert, reproduzierbar: asf-ban-census-2026-09-23.json.

02 – Geografie

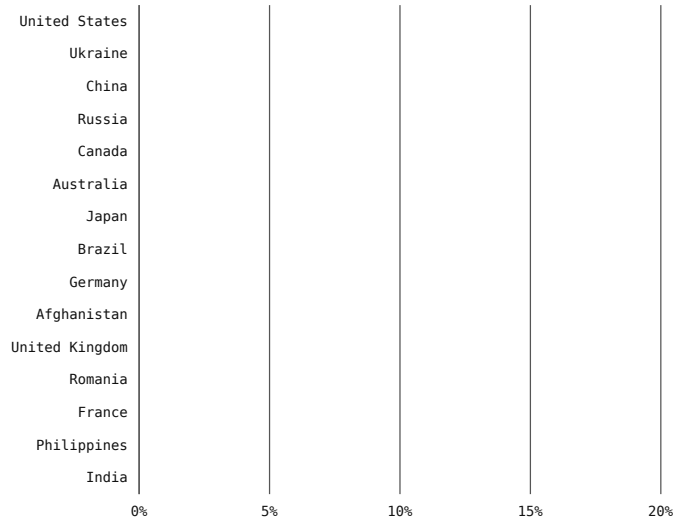
Wo die Flotte beheimatet ist

Nur 8.5% der gesperrten Konten geben überhaupt ein Land an. Unter denjenigen, die dies tun, entfallen die meisten auf die Vereinigten Staaten.

Ein Steam-Profil enthält ein optionales Länderfeld. **100,413 der 1,182,811 gesperrten Konten geben dies an — 8.5%.**† Unter dieser Minderheit liegen die Vereinigten Staaten mit 15.5% an der Spitze, gefolgt von der Ukraine, China und Russland, während sich der Rest in einem langen Schweif über Europa, Lateinamerika und Südostasien erstreckt. Niemand überprüft diese Angaben: Afghanistan rangiert unter den Top Ten, was in etwa seinem tatsächlichen Wert entspricht. Die übrigen 91.5% werden eher weggelassen als zugeordnet, sodass das, was folgt, das Bild einer selbst ausgewählten Minderheit ergibt – keine Karte der Flotte und keine Grundlage für die Aussage, von wo aus sie betrieben wird.

Gesperrte Konten nach angegebenem Land

Die 15 Länder mit den meisten der 100,413 gesperrten Konten, die einen öffentlichen Standort preisgeben. Der Anteil bezieht sich auf diese Teilmenge. Bewegen Sie den Mauszeiger darüber, um die Zahlen anzuzeigen.



Standort gelesen aus GetPlayerSummaries für die gesperrte Teilmenge. Das Feld wird vom Kontoinhaber festgelegt und von niemandem überprüft, sodass ein VPN-Ausgang oder ein Scherzeintrag genauso zählt wie ein echter Eintrag.

03 — Frische

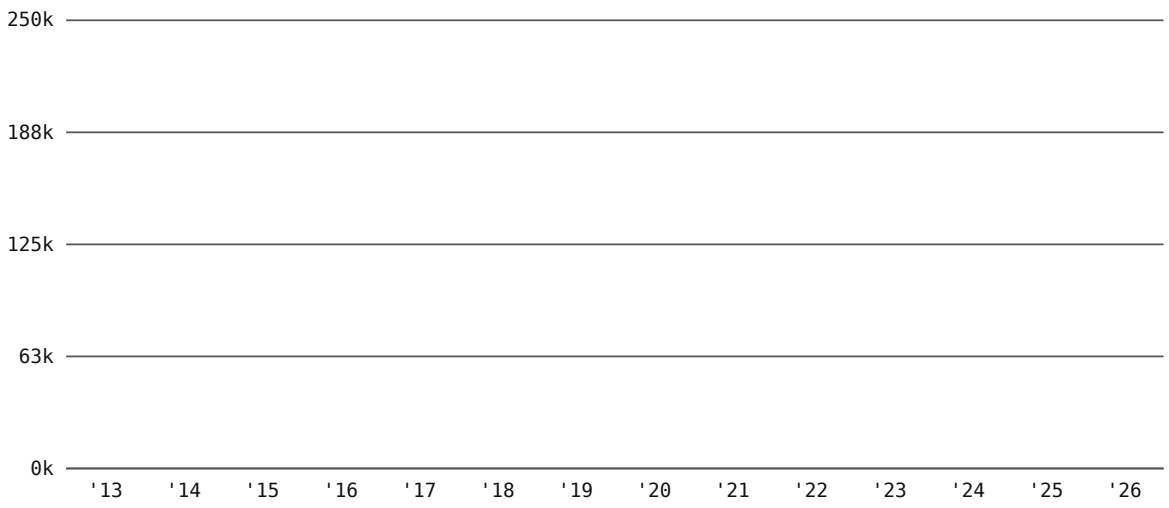
Aktuelle Aufträge, kein Altbestand

Gemessen an dem Zeitpunkt der Kontoeröffnung handelt es sich bei den gesperrten Nutzern um eine neue Gruppe und nicht um einen Überrest aus der Sammelkarten-Ära.

Wäre dies ein altes Chaos, das nach und nach beseitigt wird, würden die gesperrten Konten vor allem aus den frühen Jahren des Sammelkartengeschäfts stammen. Das Gegenteil ist jedoch der Fall. Von den 1,132,852 gesperrten Konten, deren Erstellungsdatum bekannt ist, **70% wurden im Jahr 2020 oder später gegründet, und fast die Hälfte davon seit 2023.** Die Zahl stieg von 59,175 im Jahr 2017 auf einen Höchststand von **227,030 allein im Jahr 2024 geschaffen**. Jeder von ihnen passierte das $5.00-Ladentor, bevor dort eine Karte entgegengenommen werden konnte, sodass für jeden Einzelnen der Eintrittspreis erhoben wurde.

Als die gesperrten Konten angelegt wurden

Jahr der Kontoeröffnung der 1,132,852 gesperrten Mitglieder, deren Erstellungsdatum bekannt ist. Der Zeitraum umfasst die Jahre 2020–2026, nicht die Sammelkarten-Ära von 2013–2015. Höchststand: 2024. Für Zahlenangaben mit der Maus darüberfahren.



70%Von gesperrten Konten, die im Jahr 2020 oder später erstellt wurden
227,030 Gesperrte Konten, die im Jahr 2024 erstellt wurden – dem Jahr mit den meisten Sperrungen
51,701 Der Tiefpunkt im Jahr 2021 zwischen zwei Spitzenjahren – ungeklärt
2003→2026 Der Bereich ist vorhanden, aber die Daten beziehen sich auf die letzten sechs Jahre
Das Werk stammt aus dem Jahr GetPlayerSummaries für die gesperrte Teilmenge, dedupliziert nach SteamID64. Als Erstellungsdatum gilt der Zeitpunkt, zu dem das Konto angelegt wurde, nicht der Zeitpunkt, zu dem es gesperrt wurde oder mit dem „Farming“ begann; dieser Wert dient hier als Hinweis darauf, wie aktuell die Daten sind, nicht als Hinweis auf die Absicht. Drei Dinge, die die Grafik nicht zeigt:

- **Ein Trend nach 2024.** Ein Konto, das 2025 oder 2026 eröffnet wurde, hatte weniger Zeit, eine Sperre zu erhalten, und das Jahr 2026 umfasst neun Monate – daher ist 227,030 → 121,070 → 16,534 eine Zensur und kein Rückgang.
- **Eine Verbotsquote.** Die Erstellungsjahre wurden nur für gesperrte Konten erfasst, daher gibt es keinen Nenner. Allein eine wachsende Nutzerbasis würde diesen Verlauf ergeben.
- **Warum das Jahr 2021 scheiterte.** 51,701 liegt zwischen 105,821 und 104,641, jeweils unter der Hälfte eines der beiden Nachbarn. Es gibt keine öffentliche Erklärung dafür; es bleibt sichtbar, anstatt geglättet zu werden.

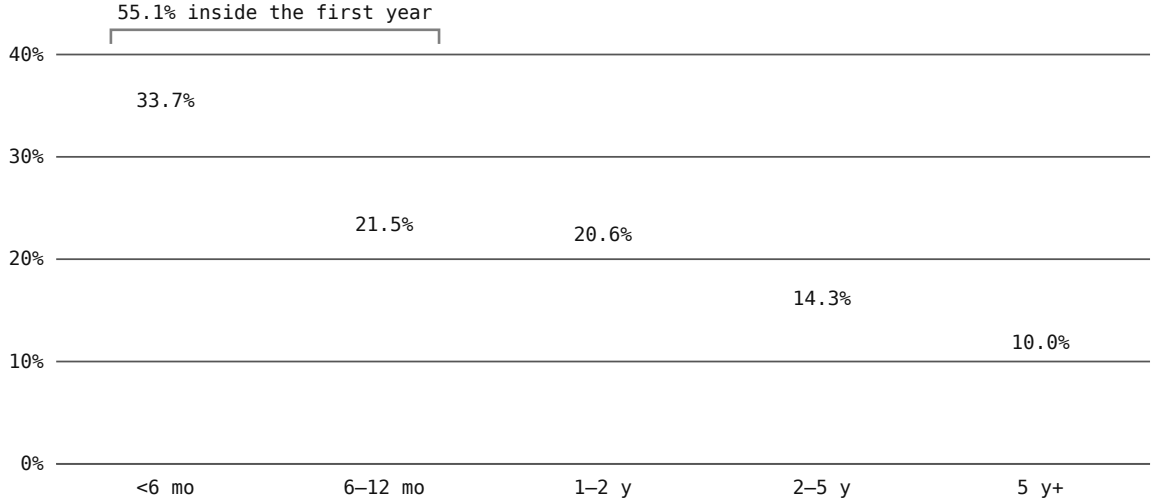
04 — Zeitplanung

Wenn Valve wirkt, wirkt es innerhalb des ersten Jahres

Die naheliegende Rechtfertigung dafür, dass 88.97% unangetastet bleibt, ist ein Rückstand. Die datierten Verbote sprechen jedoch eine andere Sprache.

Wie alt war der Account, als die Sperre verhängt wurde?

Alter des Kontos zum Zeitpunkt der Sperrung für die 293,750 gesperrten Konten, für die sowohl ein Erstellungsdatum als auch ein Datum der letzten Sperrung vorliegen. Mehr als die Hälfte wurde innerhalb des ersten Jahres entdeckt.



Im ersten Jahr gesperrt — 55.1% Später gesperrt — 44.9%
0,80 y Durchschnittsalter des Kontos zum Zeitpunkt der Sperrung
55.1%Sperre innerhalb des ersten Jahres nach der Kontoeröffnung
33.7%In den ersten sechs Monaten gesperrt
293,750 Konten, bei denen beide Daten vorhanden sind

Dies ist die Antwort auf das naheliegende Einwand. Wenn 88.97% der Flotte unberührt bleibt, weil die Durchsetzung einfach langsam ist – ein Rückstau, der nach und nach abgebaut wird –, dann sind die Verbote, die *tun* Die Daten würden ein verzerrtes Bild der Altersstruktur vermitteln. Das Gegenteil ist der Fall: Der Medianwert der gesperrten Konten lag bei **neuneinhalb Monate alt**, und ein dritter – 33.7% – wurde innerhalb von sechs Monaten gefangen. Wenn Valve auf diese Population einwirkt, geschieht dies schnell. Die neun von zehn, die noch auf freiem Fuß sind, warten nicht in einer Warteschlange.

Alter zum Zeitpunkt des Verbots = Erstellungsdatum ab GetPlayerSummaries abgezogen von dem Datum des Verbots, das sich aus TageSeitDerLetztenSperre, weiterlesen 2026-09-23. Der Wert wird nur berechnet, wenn beide Werte vorhanden sind: 293,750 der 1,200,011 gesperrten Konten. Die übrigen Konten weisen keinen Wert für die Anzahl der Tage seit der Sperre auf und werden weggelassen, nicht angenommen – betrachten Sie dies also als die Struktur der datierten Teilmenge, nicht als die jeder einzelnen Sperre.

05 – Was das Verbot eigentlich beinhaltet

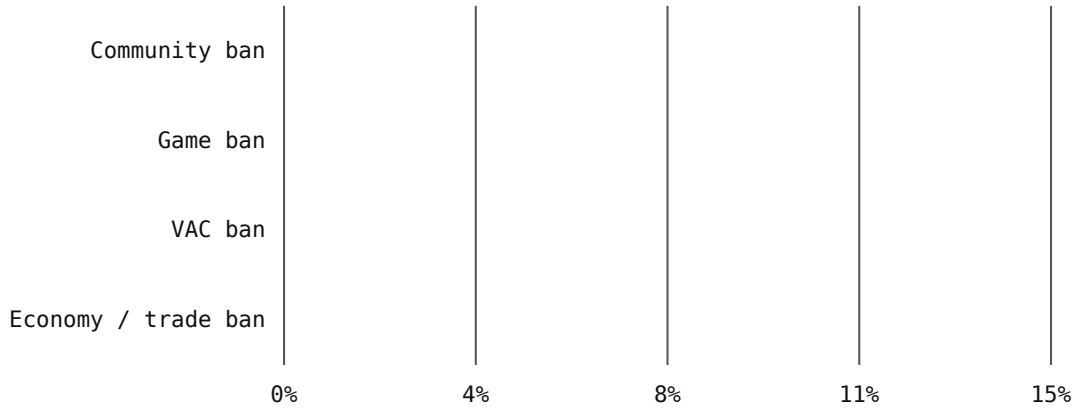
Wenn Valve aktiv wird, stoppt es den Bot nicht

Von den 11%, für die ein Verbot gilt, schau dir an, um welches Verbot es sich handelt.

Ein Sperrbefehl ist kein Sperrbefehl. Von den 1,200,011 Konten, die Valve gemeldet hat, **99.8% tragen ein *Gemeinschaft* Verbot** — eine Einschränkung für Foren, Profile und Gruppen, die einem Handelsbot nichts anhaben kann. Das Konto kann weiterhin Karten erhalten, weiterhin handeln und weiterhin Bestände verschieben. 22.2% mindestens eine Spielsperre und 3.9% eine VAC-Sperre; die Kategorien überschneiden sich, daher addieren sie sich nicht. Die einzige Sanktion, die den Handel tatsächlich unterbindet – die Wirtschafts-/Handelssperre –, betrifft 5,214 Konten. Wir stützen unsere Argumentation nicht auf diese Zahl – Handelssperren sind im Allgemeinen bei Steam selten. Der Kern dieser Grafik ist einfacher: Selbst der Anteil von Valve *tut* touch handelt weiter.

Wofür genau die 11%, die gesperrt wurden, eigentlich gesperrt wurden

Der Anteil der einzelnen Sperrarten an allen 10,880,610 gescannten Mitgliedern. Ein Konto kann mehr als eine Sperrart aufweisen. Bewegen Sie den Mauszeiger darüber, um die Zahlen anzuzeigen.



Ein „0“-Sperrvermerk enthält kein Feld für die Begründung, daher wird keine dieser Sperren speziell dem „Card Farming“ zugeschrieben – dies ist eine Aufschlüsselung der vorhandenen Sperrarten, nebeneinander gestellt mit den jeweiligen Einschränkungen der einzelnen Arten. Eine Community-Sperre verhindert den Handel nicht; eine Wirtschafts- bzw. Handelssperre hingegen schon. Zusammenfassung: asf-ban-census-2026-09-23.json.

06 – Die andere Bevölkerungsgruppe

Die Betrüger Valve lassen uns gehen: Die 51,732 vollständige Volkszählung

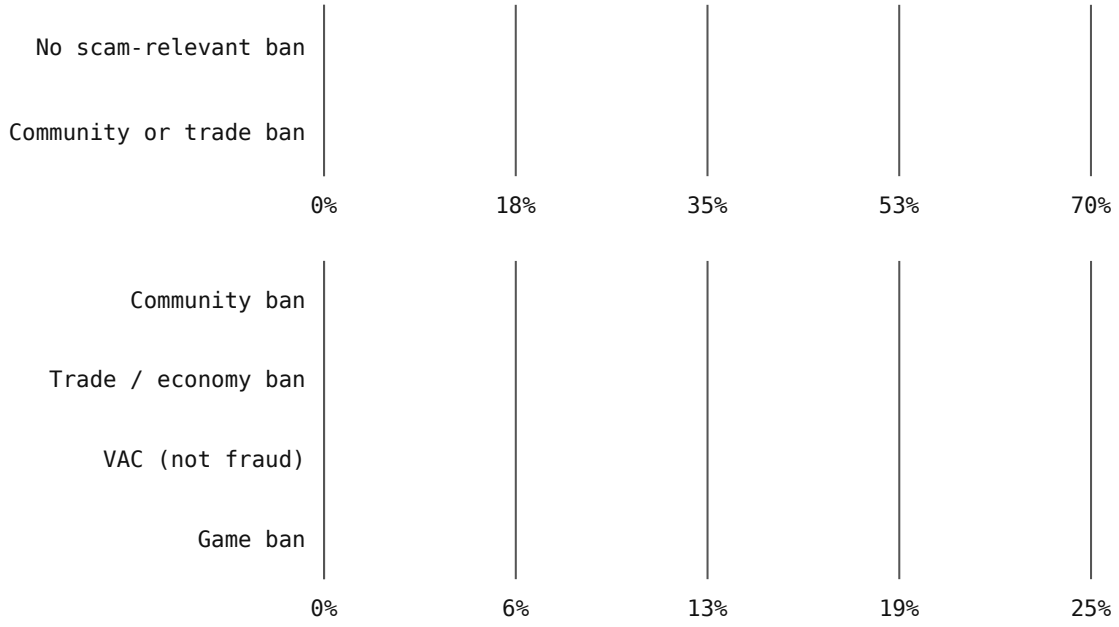
Eine zweite, unabhängige Liste – von der Community bestätigte Betrugsfälle –, die anhand derselben offiziellen API ermittelt wurde.

Die Gruppe der Automatisierer ließe sich noch als harmlose Müßiggänger abtun. Die zweite Gruppe hingegen nicht. SteamRep ist eine seit Langem bestehende Datenbank zur Bewertung der Reputation von Community-Mitgliedern; ein Konto, das als GESPERRT Von dieser Community wurde eine Person als Betrüger eingestuft, wobei Nachweise der Opfer und Chat-Protokolle der Transaktionen vorliegen. Wir haben eine 100%-Erhebung aller **51,732 Profile mit dem Status „GESPERRT“** gegen die offizielle Web-API von Steam (ISteamUser/GetPlayerBans/v1) – und dabei wurden nur die Sanktionen berücksichtigt, die sich auf Betrug beziehen. Eine VAC-Sperre gilt für Software-Betrug in einem Spiel (Aimbots, Wallhacks); sie hat keine Auswirkungen auf einen Händler und ist kein Beweis Valve für betrügerisches Handeln, daher wird sie nicht als Maßnahme zur Betrugsbekämpfung gewertet.

Über die gesamte 51,732-Kontoerhebung hinweg haben 67.77% — 35,059 nachweislich betrügerische Nutzer — NULL betrugsbezogene Sperren von Valve: Sie können weiterhin handeln, neuen Opfern Freundschaftsanfragen senden und Nachrichten verschicken. Nur 32.23% wurden entweder mit einer Community- oder einer Handelssperre belegt, und die Handelssperre – die einzige Maßnahme, die den Transfer von Inventar tatsächlich unterbindet – betrifft lediglich 18.81% (9,731 Konten). Weitere 12.81% (6,627 Konten) sind mit VAC Spielverboten allein wegen Betrugs im Spiel belegt, während sie beim Handel in Steam Fällen keinerlei Einschränkungen unterliegen.

Bestätigte Betrüger, je nachdem, ob Valve eine betrugsbezogene Sperre verhängt hat (vollständige Erfassung)

Alle 51,732 SteamRep-gesperrten Profile, aufgeschlüsselt danach, ob Valve eine Community- oder Handelssperre verhängt hat. VAC- und Spielsperren sind ausgeschlossen – sie beziehen sich nicht auf Betrug. Bewegen Sie den Mauszeiger darüber, um die Zahlen anzuzeigen.



51,732 SteamRep gesperrte Profile geprüft — 100% vollständige Erhebung
35,059 Keine Sperre aufgrund von Betrug (67.77%)
18.81%Setzen Sie das Handelsverbot durch, das Betrugsmaschen unterbindet (9,731)
32.23%Der Beitrag Valve wurde mit einem Community- oder Handelsverbot (16,673) belegt.

SteamRep ist eine von einer Community bewertete Reputationsdatenbank eines Drittanbieters und keine Valve-Entscheidung – und genau darum geht es: um externe Beweise, gemessen an dem, was Valve selbst getan hat. Alle 51,732 gesperrten Profile aus dem kanonischen Export wurden direkt mit ISteamUser/GetPlayerBans/v1. „Betrugsrelevant“ bedeutet eine Sperre für die Community oder den Handel; VAC (12.81%) und Spielsperren (3.86%) werden separat gezählt, da sie sich auf Cheating und nicht auf Betrug beziehen. Vollständiger Prüfungsdatensatz: steamrep_steam_bans.csv.

Zwei Populationen, ein Befund

Es handelt sich nicht um dieselben Personen und nicht um dasselbe Verhalten. Bei dem einen Fall geht es um zehn Millionen automatisierte Konten, bei dem anderen um dreiundfünfzigtausend rechtskräftig verurteilte Betrüger. Was sie gemeinsam haben, ist die Form des Ergebnisses: **Neun von zehn landwirtschaftlichen Konten werden nie angerührt, und mehr als zwei Drittel (67.77%) der nachweislich betrügerisch handelnden Personen müssen keine Sanktionen wegen Betrugs befürchten.** Die Community-Sperre Valve schränkt Foren und Profile frei ein, nicht den Handel. Die Melden-Funktion, die Reputationsdatenbank, die Sperre, die einen Betrug verhindert: alles vorhanden, alles zu wenig genutzt. Vergleichen Sie dies mit den archivierten Ablehnungen im Hauptdossier, in denen dasselbe Unternehmen ein einzelnes Konto dauerhaft löscht und als Grund kommerzielle Nutzung sowie Automatisierung angibt – die Klausel ist nicht nur auf dem Papier, sie wird gezielt angewendet.

07 — Der „$5.00“-Account-Skandal und Account-Hijacking

Die empirische Untersuchung zu 100,000-Konten: Botnetze sind keine kostenlosen Einwegkonten

Statistische Stichprobenlogik und mathematischer Beweis: Warum die Verwendung beliebiger anderer 100,000-Werte genau dasselbe Ergebnis liefert.

Valve hat gegenüber Aufsichtsbehörden und Verbraucherschutzorganisationen vor allem damit argumentiert, dass automatisierte Betrugsversuche und „Farming“ über kurzlebige, kostenlose „Wegwerf“-Konten durchgeführt werden, die schnell gesperrt werden. Gemäß den von Valve veröffentlichten Regeln gilt ein Konto als *Begrenzt* bis es mindestens **5.00 USD** im Steam-Store, wodurch der Zugriff auf Handel, Freundschaftsanfragen und API-Funktionen gesperrt ist. Wir haben diese Behauptung direkt überprüft, indem wir den Monetarisierungsstatus einer repräsentativen, mathematisch fundierten Stichprobe von **100,000 gesperrte Steam Konten** entnommen aus unserem 1,182,811-Profil-Metadatenkorpus.

PROBENENTNAHMEPROTOKOLL (SRSWOR)

100,000 Unvoreingenommener Ausschnitt

Entnommen aus $N = 1{,}182{,}811$ eindeutige gesperrte Steam Konten, die mittels einfacher Zufallsauswahl ohne Zurücklegen unter Verwendung eines kryptografisch gleichverteilten PRNG ausgewählt wurden. Jedes Konto hatte eine identische Einbeziehungswahrscheinlichkeit von $P = n / N \approx 8.45\%$, wodurch Überlebens- und Aktivitätsverzerrungen vollständig beseitigt werden.

MATHEMATISCHER BEWEIS

Fehlergrenze < ±0.4%

Anwendung der Formel zur Korrektur für endliche Grundgesamtheiten (FPC) bei einem **99% Konfidenzintervall** ($Z = 2{,}576$):

```
MoE = Z × √[p(1-p)/n] × √[(N-n)/(N-1)] ≈ ±0.39%
```

REPRODUZIERBARKEIT

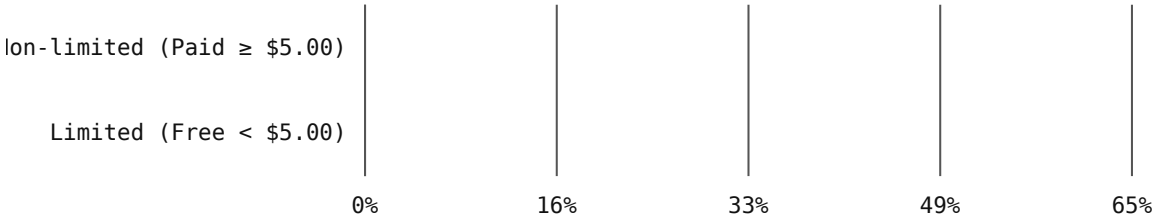
Warum jede 100.000 immer dasselbe ergibt

Da die Fehlergrenze bei einem Konfidenzniveau von 99% auf ±0.4% begrenzt ist, **Es ist mathematisch garantiert, dass jede andere unabhängige Stichprobe aus dem 100,000-Konto in den Bereich von 63.06% ± 0.39% fällt.** (62.67% bis 63.45%). Die Stichprobe spiegelt die gesamte Gruppe der 1,18 Millionen gesperrten Personen wider.

Die Prüfungsergebnisse widerlegen die Behauptung, es handele sich um „Wegwerf-Bots“, vollständig. Von den 100,000 Konten, die über die veraltete XML-Profil-Schnittstelle von Steam geprüft wurden: **61,490 Konten (63.06% der klassifizierten Konten) sind uneingeschränkte (bezahlte) Konten, auf denen mindestens $5.00 für Steam ausgegeben wurden.** Nur **36,021 (36.94%)** sind eingeschränkte kostenlose Konten, während 2,489 nicht konfiguriert oder privat waren.

100,000 Gesperrte Konten: Bezahlte Konten ($5+ Ausgaben im Store) vs. kostenlose Konten mit eingeschränktem Status

Empirische Überprüfung von 100,000 zufällig ausgewählten gesperrten Konten. Über 63% haben die bezahlte Finanzsperre von Valve überwunden. Bewegen Sie den Mauszeiger darüber, um die Zahlen anzuzeigen.



100,000 Stichprobenpopulation (SRSWOR, N = 1,18 Mio.)
63.06%Unbegrenzte kostenpflichtige Konten (61,490-Konten)
±0.39%Fehlermarge bei einem Konfidenzintervall von 99%
~745,800 Extrapolierte bezahlte Konten in einem Korpus von 1,18 Mio. gesperrten Konten

Die strukturelle Realität: Kontoschließungen im industriellen Maßstab

Warum sollten 63% der untersuchten gesperrten Konten kostenpflichtige Konten sein, bei denen im Shop von Valve echtes Geld ausgegeben wurde? Botnetzbetreiber geben nicht Millionen aus eigener Tasche für Wegwerfkonten aus. Dieses Verhältnis verdeutlicht das Ausmaß von **kompromittierte und gekaperte Konten** die im Ökosystem zirkulieren.

Dieses Ausmaß lässt sich auf Untergrundplattformen direkt beobachten: auf Marktplätzen wie dem FSB Market (anonymisierte Bezeichnung; der Originalname wird hier nicht genannt), über **550,000 Steam Konten** (Stealer-Protokolle, Phishing-Erfassungen, Credential Stuffing) werden zu jedem beliebigen Zeitpunkt aktiv zum Verkauf angeboten (phishdestroy.io/live-intel). Der Marktplatz authentifiziert Käufer und Verkäufer mithilfe der eigenen Steam-OpenID von Valve, und weder `FSB Market` noch `das zugehörige Forum` wird durch den Link-Filter von Valve blockiert.

Wie in Abschnitt 06 dargelegt, unterbindet Valve diese betrügerische Aktivität nicht proaktiv: **67.77% der von der Community bestätigten Betrüger haben auf Steam keinerlei Sperren wegen Betrugs**, und 88.97% der Automatisierungsflotte bleibt völlig unberührt. Die Konten bewegen sich frei, authentifizieren sich über offizielle APIs und handeln im gesamten Ökosystem nahezu ungestraft.

Diagramm zur Architektur für forensische Beweismittel und Strafverfolgung
Interaktiver Überblick über 10,88 Millionen gescannte Konten, 100.000 empirisch ermittelte Fälle und 53.500 bestätigte Betrüger · Klicken Sie auf die Links, um die Rohdaten einzusehen
Stufe 01 · 10,88 Mio. Automatisierungsflotte – Bestandsaufnahme
Die größte Gruppe von Nutzern, die sich selbst als Automatisierungsnutzer bezeichnet, auf Steam durchlief nacheinander die offizielle Sperr-API von Valve. Dies beweist, dass kommerzielle Bot-Flotten auf 88.97% ungestraft operieren, während sie gleichzeitig Eintrittsgebühren in Höhe von mehreren zehn Millionen zahlen.
9,680,599 88.97% Aktiv & unberührt
Konten, auf denen automatisierte Software ausgeführt wird und für die keinerlei Sperren verzeichnet sind.
JSON-Datei mit den Rohdaten der Volkszählung (1,2 KB) ↗ Abschnitt 01 prüfen ↗
$26,802,495 Mindestumsatz in den Filialen
Von Valve von 5,360,499 Mitgliedern ohne Beschränkungen gesammelt, die die Mindestteilnahmeschwelle von $5.00 überschritten haben.
Prüfung der Kartenwirtschaft ↗ Valve $5 FAQ zu den Regeln ↗
1,200,011 11.03% Markierte Teilmenge
99.8% betrifft ausschließlich kosmetische Community-Sperren; der Handel bleibt auf 99.95% Konten weiterhin möglich.
Aufschlüsselung nach Sperrart ↗ Gesperrte Datenbank (60,4 MB) ↓
Stufe 02 · 100,000-Konto: Empirische Stichprobenprüfung (N = 1,182,811)
Repräsentative Stichprobe von SRSWOR, ausgewertet über veraltete XML-Endpunkte. Mathematisch nachgewiesene Fehlerquote < ±0.4% bei einem Konfidenzintervall von 99%. Widerlegt die Behauptung, dass gesperrte Bots kostenlose Wegwerfkonten seien.
61,490 (63.06%) Unbegrenzte kostenpflichtige Konten (Ausgaben ab 0)
Über 63% der gesperrten Konten entfallen auf bezahlte Transaktionen. Dies lässt sich auf etwa 745,800 bezahlte Konten (Mindestschwelle von $3.73M+) im Pool der gesperrten Konten hochrechnen.
Ausgewählte Ergebnisse als CSV-Datei (2,1 MB) ↓ 100k-Forensikbericht ↗
36,021 (36.94%) Kostenlose Konten mit eingeschränkten Funktionen (< $5.00)
Die Minderheit der gesperrten Profile, die dem von Valve beschriebenen Profil eines „Wegwerf-Bots“ entsprechen. Die 2,489-Konten waren nicht konfiguriert bzw. privat.
CSV-Datei mit 100.000 Beispieldatensätzen (8,5 MB) ↓ Ausgabenanalyse MD ↗
34.67% gegen 63.93% Prüfung der Profilsanierung
Valve Spitznamen wurden auf 34,673 Konten durch die reine SteamID64 ersetzt, während benutzerdefinierte Namen und Avatare auf 63,928 gesperrten Konten vollständig unverändert blieben.
Abschnitt „Desinfektion“ ↗ Übersicht Roadmap ↗
34.59% Vermächtnis Altkonten (angelegt 2003–2019)
Über ein Drittel der gesperrten Konten wurde vor 5 bis über 20 Jahren registriert, was auf eine im industriellen Maßstab erfolgende Kontoübernahme bei langjährigen Steam-Spielern hindeutet.
Chronologie der Epochen ↗ Ablehnungen von Unterstützungsanträgen ↗
Stufe 03 · 51,732 SteamRep Erhebung zu bestätigten Betrügern

Vollständige 100%-Erhebung zu von der Community gemeldeten Betrügern mit Chat-Protokollen der Opfer und Handelsnachweisen, abgeglichen mit offiziellen Steam-Sperr-APIs. Belegt ein systemisches Versagen bei der Durchsetzung.

35,059 (67.77%) Keine Sperren wegen Betrugs (vollständige Straffreiheit)

Über zwei Drittel der identifizierten Betrüger unterliegen weder einem Community- noch einem Handelsverbot von Valve. Sie sind voll einsatzfähig, um Handel zu betreiben und neue Opfer zu gewinnen.

SteamRep API-Sperren (2,6 MB) ↓ SteamRep Prüfungsbericht ↗

9,731 (18.81%) Wirtschaft / Handelsembargos

Die einzige Sanktion, die die Bestandsliquidation unterbindet. Tritt bei weniger als einem Fünftel der bestätigten Betrüger auf.

SteamRep Quelle (2,1 MB) ↓ Siehe Abschnitt 06 ↗

6,627 (12.81%) Irrelevante Sperren wegen Betrugs (nur VAC)

Wegen Aimbots/Wallhacks in Spielen gesperrt, während ihre Steam Handels- und Phishing-Fähigkeiten weiterhin 100% aktiv sind.

VAC Irrelevanzanalyse ↗ Sicherheitszeitleiste ↗

Stufe 04 · Wiki-Verunstaltungen und Infrastrukturangriffe im August 2026

Manipulationen an der internen Entwicklerdokumentation, die Unterdrückung von Community-Redakteuren und Fehler im ungesicherten Perimeter, die im Beweismaterialpaket dokumentiert sind.

1,200+ Redaktion VDC-Wiki-Konfliktprotokolle

Community-Redakteure, die versuchten, Phishing-Links und Spam-Vorlagen zu korrigieren, wurden systematisch von automatisierten Filtern blockiert, während Valve Mitarbeiter die Warnungen ignorierten.

Bericht über Konflikte in Russland (127 KB) ↗ Klassifizierungsbericht (66 KB) ↗

12 TB, nicht authentifiziert August 2026 – Asset Leak (CWE-284)

Valve hat wochenlang 12 Terabyte an internem Code und Prototyp-Builds auf einem öffentlich zugänglichen Endpunkt ohne Authentifizierung bereitgestellt.

Valve Dossier zur Inkompetenz (43 KB) ↗ Beweisarchiv ↗

Sicherheitsvorfall bei CEVA Logistics August 2026: Datenpanne mit personenbezogenen Kundendaten

Namen, Adressen und Telefonnummern von Käufern des „European Steam Deck“ sind vom Logistikpartner von Valve durchgesickert und haben eine Welle von Phishing-Angriffen ausgelöst.

Ereignisprotokoll ↗ Vollstreckungsprotokoll ↗

Abtastartefakt: banned_100k_slice.csv (100,000 Konten). Ergebnisse der Prüfung: slice_100k_limited_results.csv. Vollständiger Analysebericht: BANNED_100K_FORENSIC_ANALYSIS.md.

08 — Methode und Grenzen

Wie dies interpretiert wurde und was damit nicht behauptet wird

Drei öffentliche Populationen, eine öffentliche API, strenge statistische Stichprobenahme.

AUSFÜHRUNG & BEFUGNISSE

Die ASF-Erhebung, das 100,000-Konto SRSWOR-Ausschnitt und die SteamRep-Gegenprüfung wurden von PhishDestroy Teilnehmern unter Verwendung ihrer eigenen Steam-Konten und Web-API-Schlüsseln im Rahmen der öffentlichen Arbeit der Koalition zur Bekämpfung von Phishing und Betrug durchgeführt. Der Verfasser dieses Dossiers verfügt über keinen Steam Web-API-Schlüssel und hat persönlich keinen Live-Scan durchgeführt. Die Aggregation, das Hashing, die Verifizierung und die Veröffentlichung erfolgten auf der Grundlage der Ergebnisse der Teilnehmer.

Bevölkerung	Woher es stammt	Was vorgelesen wurde
ASF-Mitglieder 10,880,610	Die öffentliche Mitgliederliste der Community-Gruppe ArchiSteamFarm Steam. Auf der Gruppenseite von Steam werden 5,360,499 Mitglieder angezeigt (nur nicht eingeschränkte); die API-Mitgliederliste lieferte insgesamt 10,880,610 Einträge, einschließlich eingeschränkter Konten. Die Gruppe wird beim ersten Start automatisch beitreten, es sei denn, der Benutzer deaktiviert die Standardeinstellung für den Gruppenbeitritt in der Konfiguration ausdrücklich (`AutoJoinSteamGroup` / Statistik), was bedeutet, dass die Mitgliederliste kommerzielle Bot-Cluster, einzelne „Card-Idler“ und reguläre Spieler umfasst, die die Standardoption aktiviert gelassen haben.	GetPlayerBans für jedes Mitglied (Sperrmarkierungen); GetPlayerSummaries nach Erstellungsdatum und Land. In Chargen zu je 100 IDs zusammengefasst, anhand der SteamID64 dedupliziert.
100.000 gesperrte Konten SRSWOR Slice 100,000	Eine repräsentative Stichprobe, die gleichmäßig nach dem Zufallsprinzip ohne Zurücklegen aus dem Korpus der 1,182,811 gesperrten Konten gezogen wurde ($P = 8,45\%$). Die Korrektur für endliche Grundgesamtheiten ergibt eine Fehlermarge von $\pm 0,39\%$ bei einem Konfidenzniveau von 99% ($Z = 2,576$).	Monetarisierung und Status „Eingeschränktes Konto“ (isLimitedAccount) geprüft über die veraltete XML-Profil-Schnittstelle von Steam (?xml=1) über verteilte Proxy-Pipelines. Bestätigt den Status „63.06% bezahlt“.
SteamRep Betrüger 51,732	Vollständige 100% Erfassung aller Profile, die in der SteamRep Community-Reputationsdatenbank als „BANNED“ gekennzeichnet sind (insgesamt 51,732 Profile). Es wurde keine Stichprobenauswahl oder Filterung vorgenommen.	ISteamUser/GetPlayerBans/v1 für alle 51,732-Konten, in einer Kreuztabelle mit dem Status SteamRep. Bestätigt, dass 67.77% frei von jeglichen Sperren wegen Betrugs ist.

Was beansprucht wird

Ausschließlich empirische Werte und statistisch begrenzte Schätzungen. In der Automatisierungsgruppe unterliegen 88.97% keiner Sperre; die gesperrte Teilmenge konzentriert sich auf die jüngere Vergangenheit (70% seit 2020). Bei der empirischen Überprüfung der 100,000-Konten sind 63.06% der gesperrten Konten kostenpflichtig (nicht beschränkt), wobei die mathematisch nachgewiesene Fehlerquote unter ±0.4% liegt. Unter den 51,732 bestätigten Betrügern unterliegen 67.77% keiner betrugsrelevanten Sperre. Jede Zahl lässt sich über die eigene Web-API von Valve reproduzieren.

Was nicht beansprucht wird

Eine Steam-Sperre enthält kein Feld für die Angabe eines Grundes, daher wird hier keine Sperre einem bestimmten Grund zugeordnet. Die Gruppenzugehörigkeit ist kein Beweis dafür, dass es sich bei einem Konto um einen automatisierten Bot handelt: Da ASF standardmäßig den Beitritt

zu Gruppen ermöglicht, sofern diese Option nicht manuell deaktiviert wird, vermischt sich die Nutzerbasis aus kommerziellen Multi-Account-Farmen mit privaten Konten gewöhnlicher Spieler und Hobby-Spieler. Die Angabe zum Land erfolgt auf eigene Angabe, und eine „0“-Eintragung ist eine Entscheidung der Community, kein gerichtliches Urteil. Es werden keine Namen genannt.

Warum das wichtig ist

Valve verfügt über dieselbe API, eine eigene Datenbank im Hintergrund sowie die Sperrgründe, die dieser Scan nicht erkennen kann. Es kann diese Abfrage innerhalb von Sekunden über den gesamten ID-Bereich ausführen. Die Messgröße, mit der eine externe Partei eine Durchsetzungsbehauptung in Bezug auf eine Nummer überprüfen kann, wurde von der einzigen Partei, die sie in voller Genauigkeit liefern kann, nie veröffentlicht. Dies ist eine externe Schätzung, die angegeben wird, damit die Frage mit einer Zahl untermauert werden kann.

Weiterlesen: die Kartenwirtschaft, die diese Bevölkerungsgruppe betreibt → · Zugriff und Diebstahl → · das vollständige Dossier →