Zugriff auf Konten und Rechenschaftspflicht – Das Steam-Dossier

Quelle: https://phishdestroy.io/steam_dossier/de/investigation_part2
CC0 1.0 Universal · 2026-09-30

DAS STEAM-DOSSIER / II

Ihr Konto.Ihr Zugang.*Wer geht ran?*

Öffentliche Automatisierung. Ausgelagerter Support. Die Menschen, die am Ende die Zeche zahlen müssen.

Verfolgen Sie die Infrastruktur, die gemeldeten Schäden und die Unterlagen, auf denen die Forderungen basieren.

Die Infrastruktur nachverfolgen ↘
ANLAGE 01 / ÜBERWACHUNG DES LIVE-SCHATTENMARKTES**550,000+**
Steam Konten, die derzeit aktiv auf dem FSB Market (anonymisierte Bezeichnung; der Originalname wird hier nicht genannt) zum Verkauf stehen
gerade in diesem Moment

550,000+ AKTUELLER BESTAND · 231,829 IM HISTORISCHEN SCRAPED-KORPUS (198,320 STEALER-LOGS)
Die wichtigste unterirdische Clearingstelle für gekaperte Steam-Konten, `FSB Market` (zugehörige Namen nicht genannt) authentifiziert sowohl Käufer als auch Verkäufer mithilfe der offiziellen OpenID Steam von Valve (`openid.realm = https://FSB Market`). Zu jedem beliebigen Zeitpunkt werden über eine halbe Million gestohlene und kompromittierte Konten (Stealer-Logs von RedLine/Lumma, Phishing-Beute, Credential Stuffing) aktiv für wenige Cent angeboten ($0.50–$2.00). Weder `FSB Market` noch `das zugehörige Forum` wird durch den Link-Filter von Valve blockiert. Dabei handelt es sich um den industriellen Pool, aus dem die 63.06% bezahlten Bot-Konten gespeist werden, die Valve sperrt, ohne dem Opfer zu helfen.

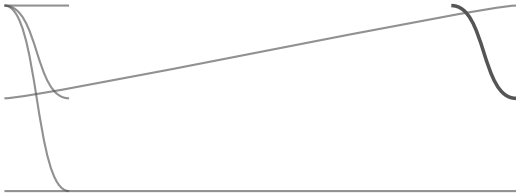
Live-Daten: Überwachung des Schattenmarktes (über 550.000 Live-Daten) ↗ · Aufzeichnungsdatensatz öffnen ↗ · Link-Filter-Trace öffnen ↗Über 550.000 LIVE

01 / EIN ÖKOSYSTEM MIT AUTOREN

Die Automatisierung hat*eine Papierspur.*

Benannte Projekte. Veröffentlichte Funktionen. Verfolgen Sie ein Tool bis zu seiner Dokumentation zurück und untersuchen Sie anschließend die erfassten Entwicklerbeziehungen.

252ERFASSTE REPOSITORIES
3,320GITHUB-PROFILE
4,214PROFIL–REPOSITORY-PAARE
Valve Infrastruktur Öffentliche Bibliotheken Wiederverwendbare Anwendungen



Die Linien zeigen dokumentierte Integrationen oder Abhängigkeiten an. Wählen Sie einen Knoten aus, um dessen Belegung zu verfolgen.

Automatisierung für mehrere Konten / JustArchiNET

ArchiSteamFarm

Das Projekt wirbt ausdrücklich mit dem gleichzeitigen Sammeln von Karten über verschiedene „Steam“-Konten hinweg. In der Projektdatei ist eine Abhängigkeit von SteamKit2 angegeben.

Lies die Dokumentation des Projekts ↗
SteamKit → ArchiSteamFarm
deklarierte Abhängigkeit ↗

GESAMMELTE BEZIEHUNGEN

40 Beitrags-Labels · **40** Forker-Etiketten

Beispiel eines Mitwirkenden siehe unten. Diese Bezeichnungen beschreiben die Beziehung zum Repository, nicht ein Arbeitsverhältnis oder eine Genehmigung.

@JustArchi @renovate[Bot] @JustArchi-ArchiBot @dependabot-preview[bot] (unavailable) @renovate-bot @actions-user @dependabot-support @Abrynos

Was die Entwicklergrafik verdeutlicht
Die Grafik stellt die veröffentlichten Beziehungen zwischen Mitwirkenden und Forkern bei namentlich genannten Projekten und GitHub-Profilen dar. Dabei handelt es sich um öffentlich zugängliche Daten – Repository-Forks, Mitwirkungslisten, Profilverknüpfungen. Die Frage ist, welche Schlussfolgerungen aus den veröffentlichten Informationen zu Fähigkeiten und Entwicklerbeziehungen gezogen werden müssen Valve, nicht, was diese Untersuchung erfunden hat. Quellcode-Hashes werden in der Herkunft der Karte.

Entdecken Sie das gesamte Netzwerk ↗ Quelldaten des Repositorys ↓

02 / UNTERSCHIEDLICHE BEFUGNISSE. UNTERSCHIEDLICHE BEFÄHIGUNGEN.

Welche Taste*Wovon reden wir hier eigentlich?*

Um ein Spiel zu spielen, muss der Spieler keinen persönlichen Web-API-Schlüssel angeben. Das ist der entscheidende Unterschied, um den es bei dieser Untersuchung geht.

01 / BENUTZERKONTO

Persönlicher Web-API-Schlüssel

`steamcommunity.com/dev/apikey`
Wird von einem Benutzerkonto für zulässige API-Aufrufe ausgestellt. Die Erstellung, Sichtbarkeit und Sperrung von Schlüsseln sowie die Erkennung von Missbrauch sind Fragen der Kontosicherheit.

02 / SPIEL-BACKEND

Web-API-Schlüssel des Herausgebers

Steamworks-Partner verwenden die Anmeldedaten des Herausgebers für unterstützte Backend-Vorgänge, einschließlich spielbezogener Dienste. Der persönliche Schlüssel eines Spielers ist ein separates Zugangsdatum.

03 / IDENTITÄT & SITZUNG

OpenID / Sitzungstoken

OpenID dient der Identitätsbestätigung gegenüber einer Website. Ein Steam-Sitzungs- oder Aktualisierungstoken erfüllt einen anderen Zweck. Diese Mechanismen sollten nicht als ein einziger, austauschbarer „API-Schlüssel“ dargestellt werden.

Valve dokumentiert sowohl die Web-API-Schlüssel der Nutzer als auch die der Herausgeber. Die gesamte Web-API ist daher nicht von Steamworks getrennt. Dokumentation zum API-Schlüssel ↗ archiviert 2026-09-15 ↗ · Authentifizierung während der Spielsitzung ↗ archiviert 2026-08-29 ↗

DOKUMENTIERT VOM AUTOR DES TOOLS / MÄRZ 2024

Für die Automatisierung kann mehr als nur ein API-Schlüssel verwendet werden.

Im Wiki des Trade Offer Managers wird beschrieben, wie ein Session-Zugriffstoken für Teile der Web-API verwendet werden kann, wenn kein separater API-Schlüssel vorhanden ist. Außerdem wird dort die mobile Bestätigung für die Schlüsselerstellung ab Ende 2023 dokumentiert. Der Betreuer bezeichnet die Verwendung von Tokens auf diese Weise als von Valve nicht unterstützt; hierbei handelt es sich um eine veraltete Angabe in der Dokumentation und nicht um einen aktuellen Umgehungstest.

Die Erklärung des Betreibers einsehen ↗ archiviert 2026-09-24 ↗

DIE MENSCHLICHE SEITE / EIN ANHAND EINES BEISPIELS DARGESTELLTER PHISHING-VERLAUF

Es läuft noch.*Bereits offengelegt.*

Eine Nachricht von einem Freund. Eine Aufforderung zur Stimmabgabe. Eine „Danke“-Seite. Für den Spieler ist die Aufgabe erledigt. Eine kompromittierte Sitzung kann jedoch über diesen Moment hinaus andauern.

AUF DEM BILDSCHIRM DES SPIELERS

F
DER BERICHT EINES FREUNDES
„Kannst du für unser Team stimmen?“

Die Anfrage geht über den Chat auf Steam von einem bekannten Konto ein. In diesem Fall wird die verlinkte Seite im Browser des Kunden geöffnet.

AUS DEN AUGEN

Das Vertrauen entsteht schon vor der Website.

Ein gehacktes Konto eines Bekannten kann einem Phishing-Link Glaubwürdigkeit verleihen. Die umgebende Steam-Oberfläche bietet keine Zertifizierung für die Zielwebsite.

BEKANNTER ABSENDER / EXTERNES ZIEL

Die Sicherheit des Kontos hat Vorrang vor jedem Verkauf.

Der Spieler hatte nicht die Absicht, Zugangsdaten für die Automatisierung zu erstellen oder die Kontrolle zu übertragen. Die Rückkehr zu einem Spiel ist kein Beweis dafür, dass das Konto sicher ist. Valve verfügt über die Sitzungsprotokolle, die Aufzeichnungen zur Erstellung des API-Schlüssels und die Daten zur Gerätekorrelation. Das Opfer hingegen nicht. Diese Asymmetrie ist das Problem der Rechenschaftspflicht.

Zugriff auf Sitzungen und Arten von Anmeldedaten
Ein API-Schlüssel und eine angemeldete Sitzung sind getrennte Zugangsdaten mit unterschiedlichen Berechtigungen. Das Widerrufen eines Schlüssels beendet keine aktive Sitzung. In der Dokumentation von Valve werden beide beschrieben; Valve verfügt über die Protokolle, aus denen hervorgeht, welche Zugangsdaten zum Zeitpunkt einer strittigen Aktion aktiv waren. Gefordert wird die Offenlegung dieses Datensatzes – nicht eine Schlussfolgerung, die die Ermittlungsbehörde erfunden hat. Dokumentation des Betreuers zur Token-Verarbeitung ↗ archiviert 2026-09-24 ↗ · Valve Wichtige Dokumentation ↗ archiviert 2026-09-15 ↗

03 / DER OFFIZIELLE MARKT HAT EINE OBERGRENZE

Der Gegenstand kann selten sein.*Die Beschränkung bleibt bestehen.*

Ein Preis, der über der Obergrenze für die Notierung liegt, kann nicht durch eine einzige Notierung auf dem Community-Markt zu diesem vollen Preis erzielt werden.

ORIENTIERUNGSPREIS$5,000Den Angebotspreis des Artikels ändern
$100 $20,000
Eine Veranschaulichung des veröffentlichten Kurslimits, keine Kursbewertung und keine Handelsempfehlung.

LISTING-OBERGRENZE **≈ $1,800**
GELDBEUTELKAPPE **≈ $2,000**
Über der veröffentlichten Obergrenze für Notierungen.

Guthaben aus dem Wallet können nicht auf ein Bankkonto ausgezahlt werden. Diese Einschränkungen führen zu einer Nachfrage, die von Skin-Marktplätzen von Drittanbietern gedeckt wird: eine Nachfrage, die durch die Obergrenzen für Listings und Wallet-Guthaben entsteht, während die eigenen Regeln von Valve kommerziellen Anbietern verbieten, diese Nachfrage zu bedienen.

Steams Marktgrenzen ↗ archiviert 2026-09-21 ↗

04 / INNERHALB DER UNTERSTÜTZUNGSGRENZE

Mit Daten betraut.*Verantwortlich für den Zugang.*

Die Datenschutzerklärung von Valve sieht ausdrücklich vor, dass personenbezogene Daten an externe Support-Anbieter weitergegeben werden dürfen, sofern dies für den Support erforderlich ist.

DER SPIELER **Konto & Belege**
→
VENTIL **Wiederherstellungsprozess**
→
DIENSTLEISTER **Delegierter Zugriff**
Datenschutzerklärung § 5.2 ↗ · Die Richtlinien von Valve selbst gestatten den Zugriff durch Dritte zu Supportzwecken. Die offenen Fragen lauten: Welche Berechtigungen wurden erteilt, welche Protokollaufzeichnungen liegen vor und was geschah, als der Zugriff angeblich

missbraucht wurde?

2015

Die Waage war öffentlich zugänglich

Valve räumte den groß angelegten Diebstahl von Konten ein und erläuterte Schutzmaßnahmen.

Valve Veröffentlichung ↗ archiviert 2026-08-09 ↗

2015

Valve hat den Schalter ausgelagert – und das auch so gesagt

Valve unterhält ein kleines internes Steam Support-Führungsteam und erklärte dies *„hat ein paar verschiedene Firmen beauftragt“* zur Abwicklung des Supports (Erik Johnson, Valve, an Kotaku); gemäß § 5.2 der Datenschutzerklärung ist diesen Dritten der Zugriff auf Nutzerdaten gestattet. **Welcher Auftragnehmer über Zugriffsrechte zur Kontowiederherstellung verfügt, hat Valve nie bekannt gegeben** — In der Community-Diskussion werden Anbieter wie Concentrix genannt, doch keiner davon ist Valve-bestätigt. Der ausgelagerte Helpdesk war bereits Jahre vor den beiden unten genannten Eingeständnissen eingerichtet worden.

Kotaku: Valve zu seinem Support ↗ archiviert 2025-07-11 ↗

2023

Das erste Bekenntnis

Das CS:GO-Team von Valve übernimmt schriftlich die Verantwortung für einen Account, der über den eigenen Hilfeanfrageprozess kompromittiert wurde, und macht die Transaktionen rückgängig.

Den Outsourcing-Fall öffnen ↓

2025

Das zweite Geständnis

33 Monate später schreibt der Steam-Support, dass ein Techniker „unseren Prozess nicht befolgt hat, was dazu führte, dass Ihr Konto einer anderen Person zugewiesen wurde“. Gleicher Kanal. Gleiches Ergebnis.

Dexerto, 14. November 2025 ↗

AKTE / HFB UND DIE VORWÜRFE ZUM OUTSOURCING

Der Weg dorthin war Steam Support selbst. *Valve hat dies schriftlich erklärt.*

In der von Dexerto veröffentlichten Antwort des Kundendienstes übernimmt das CS:GO-Team von Valve die Verantwortung für die Kompromittierung eines Kontos **im Rahmen des Hilfeanfrageprozesses** — über einen eigenen Kanal, nicht über eine Phishing-Seite und nicht über den Nutzer. Die Gegenstände wurden wiederbeschafft und die Transaktionen rückgängig gemacht – eine Abhilfe, von der Valve anderen Opfern sagt, dass es sie nicht gibt. Der Bestand von HFB wurde mit **$2,000,000+** an diesem Tag und **$3,000,000+** im weiteren Verlauf; **Qkss verlor $1,000,000+ auf dieselbe Weise und ging leer aus**.

ANTWORT DES SUPPORTS / WIEDERGEBEN VON DEXERTO · 21. FEB 2023

> „durch eine Support-Anfrage kompromittiert, wofür das CS:GO-Team die Verantwortung übernimmt“

Lesen Sie den Bericht und die wiedergegebene Nachricht ↗ archiviert 2025-08-18 ↗

01 / WAS DAS VENTIL DURCHLÄSST

Der eigene Support-Kanal war der Einstieg

Die Antwort bezieht sich auf das kompromittierte Konto und die Stornierung der damit getätigten Transaktionen. Valve hat diese storniert – die Transaktionen waren also stornierbar. Das ursprüngliche, authentifizierte Ticket ist in dieser Sammlung nicht enthalten.

02 / WAS DIE ENTLASSUNGEN NICHT BEHOBEN HABEN

Im November 2025 öffnete sich dieselbe Tür erneut

Der Auftragnehmer entließ sein gesamtes Steam-Support-Personal – dies berichtete Mzkshow über Dexerto, nicht in einer Valve-Personalmitteilung. Dreiunddreißig Monate später schrieb Steam Support an einen anderen Inkassobeauftragten, dass „ein Support-Techniker, der die Hilfeanfrage bearbeitet hat, unseren Prozess nicht befolgt hat, was dazu führte, dass Ihr Konto auf eine andere Person zurückgesetzt wurde“. Ein Zitat von Valve selbst, über denselben Kanal.

Die zweite Aufnahme, 14. November 2025 ↗
03 / WAS IST „OPEN“?

Valve hat den Auftragnehmer nie namentlich genannt

Weder der Auftragnehmer noch der Standort lassen sich aus diesen Quellen ermitteln. Das ist keine Lücke in der Berichterstattung – es handelt sich um eine Information, die Valve nicht preisgegeben hat, nämlich wer Zugriff auf die Benutzerkonten hatte.

Zeitgenössischer Bericht über den Fall ↗
Drei Fragen, die Valve nicht beantwortet hat: Wer könnte die Kontowiederherstellung außer Kraft setzen, was hat die Zugriffsprüfung ergeben und was hat sich danach geändert?

Spätere Vorwürfe im archivierten Support-Archiv
Zwei Reddit-Beiträge aus dem Jahr 2024 berichten über weitere Untersuchungen von Mzkshow – einen Fall zur Aufhebung einer Sperre vom Juli 2024 (VAC) und einen Fall zur Bestandsaufnahme vom Dezember 2024 ($13,000). Dabei handelt es sich um separat gemeldete Vorfälle. Die Frage nach der Verantwortlichkeit ist in beiden Fällen identisch: Wer hatte Zugriffsrechte zur Außerkraftsetzung, was ergab die Prüfung und was hat sich geändert?

14. Juli 2024 · gemeldete Wiederherstellung / VAC-Sperrfall ↗ 2. Dezember 2024 · gemeldet $13,000 Bestandsfall ↗ archiviert 2025-08-05 ↗ Zwei gespeicherte Pfosten, Quellzeilen und Hash-Werte ↓

05 / DEM VERLUST FOLGEN

Jeder Betrag*braucht eine Hülle.*

Zehn Fälle, Juni 2022 bis März 2026. Jeder Betrag entspricht dem Wert, den die jeweilige Quelle veröffentlicht hat — **$6,300,000**, **$2,000,000+**, **$1,000,000+**, **≈$320,000**, **≈$300,000**, und zwar auf 288 €. Valve verwaltet das Transaktionsprotokoll, die Sitzungsaufzeichnung und den Support-Prüfpfad für jeden einzelnen Fall, hat jedoch keines dieser Dokumente vorgelegt.

SUPPORT-KANAL 21 JUN 2022
$2,000,000+

HFB — the largest inventory in the game

BERICHTETE LAGERBESTANDSBEWERTUNG · IM FEBRUAR AUF ÜBER $3M ANGEHOBEN2023-FOLGEMELDUNG

Sieben „Souvenir Dragon Lores“ und das „1 Blue Gem Karambit“ mit der Nummer # – allein dieses Messer hat einen Wert von etwa $1.26. Das Konto war drei Jahre lang inaktiv, wobei der Authentifikator noch aktiv war; E-Mail-Adresse und Passwort wurden über den Support-Wiederherstellungsweg geändert. Valve hat die Transaktionen rückgängig gemacht – und seine Verantwortung schriftlich bestätigt. Vor der Rückabwicklung waren Berichten zufolge bereits $200,000+ an Erlösen über market.csgo.com abgehoben worden, eine Plattform, die Zahlungen in Bargeld und Kryptowährung abwickelt. Eine Rückabwicklung führt zur Rückgabe eines Skins, nicht des Geldes, das jemand bereits auf sein Konto überwiesen hat. Bei der Rückabwicklung kam es zudem zu einem Fehler: Ein Käufer versteckte sein „Souvenir Dragon Lore“ in einem Lagerraum im Spiel; das Skript konnte nicht in den Inhalt des Containers einsehen, und Valve duplizierte einen $130,000-Gegenstand beim Rückgängigmachen eines Diebstahls – entdeckt durch Gegenstands-IDs und Meldungen der Community, im Juli gelöscht 2022,; der Käufer erhielt eine Rückerstattung von BUFF statt von Valve.

Dexerto, Tag des Diebstahls ↗

GELDBEUTEL & EINKAUFE 07 JULI 2022
>$500

44 disputed Market purchases

ANGEGEBENE AUSGABEN AUS DEM PORTEMONNAIE · USD

Ein Nutzer berichtet von unbefugten Käufen von Dota-2-Gegenständen mit geringem Wert und einer unbefriedigenden Reaktion des Kundendienstes.

Lesen Sie die Beschwerde und sehen Sie sich die verlinkten Screenshots an ↗

PLATTFORM-HACK 14 2022. August
$6,300,000

CS.Money — 19,000+ Skins aus den Bots

PREISBEWERTUNG · ERSTE SCHÄTZUNG $1.6M

Die Angreifer erbeuteten die Dateien des mobilen Authentifikators der Handels-Bots des Marktplatzes und leerten diese; einen Teil der Beute verteilten sie an bekannte Händler, um die Spuren zu verwischen. Forscher aus der Community konnten die Angreiferkonten unter 55 innerhalb weniger Stunden identifizieren. Valve hat nichts rückgängig gemacht – eine Website eines Drittanbieters befindet sich außerhalb von Steam, so Steam, dessen Bestand, Handels-API und Kontensystem den Diebstahl von Anfang bis Ende ermöglichten.

Lies den zeitgenössischen Bericht ↗

SUPPORT-KANAL BERICHT21. Februar 2023
$1,000,000+

Qkss – dieselbe Tür, derselbe Schauspieler, gegensätzliche Antwort

AUSGEWIESENE BESTANDSBEWERTUNG

Genauso wie im Fall von HFB, durch denselben Schauspieler und über dieselbe Supportanfrage. HFB wurde bereits acht Monate zuvor vollständig entschädigt. Qkss hingegen nicht. In den veröffentlichten Unterlagen gibt es keinen Unterschied zwischen den beiden Fällen, abgesehen von der Größe des Publikums.

Dexerto über die Ermittlungen im Fall „Mzkshow“ ↗

SUPPORT-KANAL BERICHT VOM 2023
≈ $320,000

Der Insiderhandel an sich – ein Jahr lang

EINNAHMEN ÜBER EINEN ZEITRAUM VON ETWA EINEM JAHR · KEINE BESTANDSBEWERTUNG

Der Support-Zugriff ermöglichte den Zugriff auf den Kontoverlauf bis zu 15 Jahre zurück: der erste CD-Key, die erste E-Mail, die erste Karte – genau die Nachweise, die für den Wiederherstellungsprozess benötigt werden. Wer auch immer die Datenbank besitzt, gewinnt diesen Streit immer gegen den Kontoinhaber. Ein gestohlener M4A4 Howl mit iBUYPOWER- und Titan Katowice-2014-Holos wurde für $35,000 verkauft und landete schließlich bei NAVIs b1t, der davon nichts ahnen konnte. Die Reaktion des Auftraggebers bestand darin, jeden Mitarbeiter zu entlassen, der im Support vSteamtätig war.

Escorenews zu derselben Untersuchung ↗

GELDBEUTEL & EINKAUFE 09 DEC 2023
€288

Verlust der Wallet trotz zweistufiger Sicherung

TRUSTPILOT · QUELLENVERZEICHNIS 16

Der Rezensent berichtet von einem gehackten Konto und einer Weigerung, bei den Market-Ausgaben zu helfen. Der Export enthält keine individuelle URL für die Rezension.

Herkunft der Quelle überprüfen ↗

KONTOWIEDERHERSTELLUNG 02 DEC-2024
$13,000

„Matvey“ – zwei Jahre nach den Entlassungen

SCHÄTZUNG DES BESTANDS DURCH DEN AUTOR

Die Wiederherstellung wurde einer Person gewährt, die Kontodaten vorgelegt hatte, die der Kontoinhaber selbst nicht zuordnen konnte. Gleicher Weg, gleiches Ergebnis, nachdem der Auftragnehmer seinen Support-Desk unter Steam aufgelöst hatte.

Lesen Sie den archivierten Vorwurf ↗

KONTOWIEDERHERSTELLUNG 09 MAI-2025
≈ $10,000

Erstattung über das Ticket einer anderen Person

GEMELDETER VERLUST EINES GEGENSTANDS · USD

Ein Nutzer aus Quebec behauptet, der Kundendienst habe auf Anfrage einer anderen Person das Passwort zurückgesetzt und den Kontoschutz aufgehoben.

Lesen Sie die Beschwerde aus erster Hand ↗

SUPPORT-KANAL 13 NOV 2025
≈ $300,000

Hawkeye337 – und das zweite schriftliche Geständnis vValve

DIE KOMPLETTE HOLO-KOLLEKTION VON KATOWICE 2014

Der Angreifer forderte 1 Bitcoin und begann, die Sammlung auf Negevs zu kopieren, um sie zu vernichten. Steam Antwort des Supports: „Ein Support-Mitarbeiter, der die Supportanfrage bearbeitet hat, hat sich nicht an unseren Prozess gehalten, was dazu führte, dass Ihr Konto auf eine andere Person zurückgesetzt wurde.“ Dreiunddreißig Monate nach dem ersten

Eingeständnis – dieselbe Geschichte. Das Konto wurde innerhalb weniger Stunden wiederhergestellt, nachdem der Thread auf X zum Trend geworden war. Qkss hatte diese Reichweite nicht.

Dexerto, 14 Nov 2025 ↗

GELDBEUTEL & EINKAUFE 29 MÄRZ 2026
$50

Unbefugte Aufladungen und verschenkte Spiele

TRUSTPILOT · QUELLENVERZEICHNIS 290

Der Rezensent wirft unbefugte Ausgaben und erfolglose Rückerstattungsanträge vor. Die URL der einzelnen Rezension fehlt im Export.

Herkunft der Quelle überprüfen ↗

Die Zuordnung und die Beträge entsprechen den Angaben der jeweiligen Quellen. Valve verfügt über die Transaktionsprotokolle, Sitzungsaufzeichnungen und Support-Prüfpfade für jeden einzelnen dieser Fälle. Legen Sie diese vor. Ein gespeicherter Reddit-Beitrag klärt die Frage nicht – die eigenen Aufzeichnungen von Valve tun dies.

DIE KOLLEKTION / NACH DER PRÜFUNG

231,829 Konten im Angebot. *Valve enthält die Protokolle für jeden einzelnen.*

354 → 201

Trustpilot-Bewertungen

153 doppelte Zeilen wurden entfernt. Die URLs der einzelnen Bewertungen wurden beim Export nicht beibehalten.

231,829

Steam Kontoeinträge

33,509 als selbst registriert eingestuft; 198,320 unter dem Label „Collector’s Stealer“. Die Angebote stellen keine abgeschlossenen Verkäufe dar.

Prüfung der Inkassoforderungen ↓ Das Quellarchiv durchsuchen ↗