Un producto, dos sistemas de precios — El dossier «Steam»

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

Registro en Elite Skins — El techo del mercado de $1,800

Un artículo. *Dos sistemas de precios.*

LO QUE DEMUESTRA ESTA SECCIÓN
Este registro establece un censo empírico de todas las categorías de skins de CS2 cuyo precio supera el límite máximo de puja de $1,800 del Mercado Comunitario de Steam en cinco plataformas externas. Demuestra que 248 las categorías de alto nivel —que representan 18,394 anuncios activos y $78.6 millones en liquidez publicada— están 100% ausentes del mercado oficial de Valve. Los vendedores que buscan precios reales de mercado se ven estructuralmente obligados a recurrir a plataformas externas, al tiempo que dependen exclusivamente de Steam de los mecanismos comerciales subyacentes.

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 →

← Volver al informe ejecutivo
Steam fija el precio máximo de un anuncio en Community Market en unos $1,800.. En los cinco mercados de terceros cuyos precios se recogen en este resumen, **419 Las categorías de artículos de CS2 tienen un precio de venta más barato en tiempo real por encima de ese límite, y 402 de ellas, 95.9%,, no tienen ningún anuncio en Steam.** Entre todos poseen ejemplares que figuran en la lista de 18,641 y cuyo valor asciende al menos a $82.4 millones. Para que un precio sea válido, es necesario que un segundo mercado lo apruebe, **248 De esas categorías, todas ellas —y en cada una de ellas, «100%,»— no aparece en «Steam».** «The dearest» es una pegatina | Titan (Holo) | Katowice 2014 en **$66,285**, cotizada por cuatro mercados situados a una distancia de 5.2% entre sí y que no figura en ninguno de los de Valve. La tabla completa, las representaciones y la clasificación se encuentran en el atlas de escalera de precios.

Revisa todas las entradas de «419» ↓ Abrir el atlas ↗ Lee el método

248 categorías en las que el precio en dos o más mercados supera el límite máximo

18,394 ejemplares disponibles en cinco plataformas de venta

$78.6M valor mínimo de esos anuncios

100% de los cuales no aparecen en absoluto en Steam

Corrección: en esta página aparecía anteriormente un precio sin confirmar.

Una versión anterior de esta página incluía un artículo titulado «Souvenir AK-47» | «Point Disarray», cuyo precio de venta era de $148,954 en un mercado, mientras que Steam lo ofrecía a $119. Esa entrada se refiere a un único ejemplar en una sola estantería, sin que ningún otro mercado coincida con el precio, por lo que se trata de un precio de venta y no de un precio de mercado, y ya no aparece en la página. Todas las cifras destacadas aquí se limitan ahora a las categorías 248 en las que al menos dos mercados fijan de forma independiente un precio superior al límite máximo. La entrada en sí no se ha eliminado —sigue figurando en el registro más abajo— y la clasificación que la ha rebajado se detalla íntegramente en el atlas de escalera de precios.

01 / el dinero de las órdenes de compra activas

El umbral mínimo cuantificable en dólares

Recalculado a partir de la instantánea autorizada de cs2.sh en cinco mercados. Se trata de un valor mínimo agregado de venta en un subconjunto definido, no del volumen de ventas ni de una valoración de la economía de CS2.

248 CATEGORÍAS VERIFICADAS · 18,394 COPIAS A LA VENTA · 5 MERCADOS **$78.62M**
Precio mínimo agregado de venta publicado de cada artículo CS2 para el que dos o más mercados fijen de forma independiente un precio superior al límite que Valve permite en su propio mercado.

Por qué se trata de un mínimo y no de una estimación

Para cada mercado, multiplicamos su **más bajo** Solicita un artículo por el número de ejemplares que aparece en la plataforma de venta. Todos los demás ejemplares de esa estantería tienen un precio igual o superior al precio de venta más bajo, por lo que el valor real anunciado es más alto —por definición, no por conjeturas—. No se trata de una venta, ni de un flujo de caja, ni de una valoración de todo el mercado, y el mismo artículo físico puede aparecer en más de una plataforma de venta.

Comprobar todas las filas de origen de «419» ↗
★ Guantes deportivos | Hedge Maze (probados en la práctica)
$4.68M
AWP | Gungnir (nuevo de fábrica)
$4.46M
AWP | Dragon Lore (nuevo de fábrica)
$4.34M
★ Cuchillo mariposa | Fade (nuevo de fábrica)
$4.17M
AK-47| Wild Lotus (nuevo de fábrica)
$4.16M
★ Cuchillo mariposa | Doppler (nuevo de fábrica)
$3.64M
Las barras muestran las seis mayores aportaciones a nivel de categoría al cálculo del precio mínimo, en proporción a la mayor de ellas. Una barra alta refleja tanto el precio de venta más barato como el número de ejemplares disponibles. Un mismo artículo físico puede aparecer en más de un mercado, por lo que estas cifras no deben sumarse al total de ningún otro mercado.

02 / ejemplos que se pueden examinar

Lo que el límite no tiene en cuenta

Las ilustraciones corresponden a los nombres exactos de los artículos, siempre que estén disponibles. Los precios son los precios de venta vigentes que figuran en el catálogo de la fecha indicada, no registros de transacciones.

★ Butterfly Knife | Doppler (Factory New)

Fuente: https://phishdestroy.io/steam_dossier/es/elite_skins#selected

La brecha cuantificable: Estas ofertas no pueden igualarse con un anuncio de Steam por el mismo importe en dólares estadounidenses. El propio Valve… Preguntas frecuentes sobre el mercado comunitario archivado en 2026-09-21 ↗ establece un precio máximo de venta de aproximadamente $1,800. Un vendedor podría seguir fijando un precio inferior a ese; que eso resulte aceptable o no es decisión del vendedor. Otro Búsqueda en CSMarketCap de artículos por encima de $1,800 ↗ Muestra los productos «Factory New Dragon Lore» en los mercados indexados por 28, con unas 1.1K ofertas publicadas; el inventario duplicado puede contabilizarse más de una vez.

03 / la dependencia estructural

El límite de Steam hace que la determinación de precios se desvíe de Steam

La comparación es de carácter estructural. No da por sentado que todos los precios de venta sean justos ni considera los anuncios sin vender como ingresos.

01 · LA NORMA

Steam cierra la lista

Valve afirma que los anuncios de Community Market tienen un límite máximo de aproximadamente **$1,800**. Además, los saldos de los monederos tienen un límite máximo y los fondos de los monederos no se pueden retirar en efectivo.

02 · LA OBSERVACIÓN

Dragon Lore:10,940.85 dólares

El catálogo del mercado «5-» muestra **389 ofertas en directo** para AWP Dragon Lore (nuevo de fábrica), a partir de10,940.85 dólares (piso de CSFloat). El registro más amplio contiene 248 categorías corroboradas por encima del límite de Steam.

03 · LA CONSECUENCIA

Desglose del precio y de la transferencia

Un vendedor que busca obtener ese precio más alto **No puedo publicarlo en Steam**. Los servicios externos pueden fijar el precio al contado, pero la entrega sigue basándose en la titularidad y la transferencia de artículos controladas pSteam.

La contradicción política: De Valve Contrato de suscripción archivado en 2026-09-21 ↗ se reserva el derecho a la explotación comercial de los servicios de Steam, salvo que se autorice expresamente, mientras que su 2016 declaración archivado en 2026-09-21 ↗ Dichos operadores de juegos de azar ya estaban utilizando un OpenID de Steam y cuentas automatizadas. Esto constituye una prueba directa de que Valve tenía conocimiento de este tipo de operadores externos en 2016.. Sin embargo, el mercado oficial no puede publicar los precios observados de estos artículos de gran valor. **Se trata de la dependencia estructural respecto a la determinación de precios y las transacciones en el**

mercado «off-Steam»; El estado contractual de cada mercado concreto requiere pruebas independientes. Los dos principales mercados occidentales que registran este volumen de transacciones superior a su capacidad operan como entidades corporativas formales en las principales jurisdicciones — **CSFloat S.A.** (constituida en Delaware, EE. UU.) y **Skinport GmbH** (inscrita en Stuttgart, Alemania, HRB 764879) — realiza abiertamente transacciones por valor de cientos de millones en ventas de artículos entre particulares, basándose directamente en las API web y la infraestructura comercial de Steam.

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 →

Las cuatro filas de $100,000 corresponden al precio máximo de cotización de CSFloat. Están marcadas en el registro y no deben interpretarse como tasaciones. El rastreo de cotizaciones archivadas de CSFloat solo alcanzó aproximadamente $6,999,, por lo que se utiliza la instantánea del catálogo público para el registro completo >$1,800.

04 / otro juego de «Valve»

El techo también afecta a Dota 2

La misma prueba rigurosa de «la oferta más barata» en Skinport muestra las categorías de CS2 en 166 y las de Dota en 3 2. Se trata de una instantánea independiente del mercado; no las añadas a la lista de CSFloat en 245.

DOTA 2 · OFERTA DE 1

Media luna heroica y brutal

¿Cuál es el precio más barato de «Skinport»? Pregunta: **$14,622.25**.

DOTA 2 · OFERTA DE 1

Capa «Dark Artistry»

¿Cuál es el precio más barato de «Skinport»? Pregunta: **$8,255.16**.

DOTA 2 · OFERTA DE 1

Estrella de energía corrompida

¿Cuál es el precio más barato de «Skinport»? Pregunta: **$2,087.92**.

Estas son tres categorías de objetos que aparecen en la lista, no todos los objetos de Dota 2 que existen. Revisa las filas con fecha «Skinport» ↗ y API documentación ↗.

05 / robustez

El resultado no depende del límite exacto

Valve establece el límite máximo en la moneda regional del comprador, por lo que, al convertirlo a dólares estadounidenses, no se obtiene una cifra redonda. Por lo tanto, el recuento se repite en cada umbral plausible. El porcentaje de estos artículos que faltan en Steam nunca desciende por debajo de 95%.

Se ha comprobado el umbral	Categorías de artículos	Ejemplares disponibles	Valor mínimo	Ausente de 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%

Lee una fila cada vez; las filas son subconjuntos anidados del mismo censo, no poblaciones independientes. El «valor mínimo» multiplica el valor de cada mercado *más bajo* se calcula en función del número de ejemplares que figura en la lista, por lo que, por su propia naturaleza, subestima el número de ejemplares disponibles en las estanterías. Abrir el conjunto de datos ↗

06 / escasez que se puede cuantificar

Qué pocos de estos hay realmente a la venta

BUFF divide la estantería de cada artículo en rangos de valor y publica cuántos ejemplares hay en cada uno. De este modo, «raro» deja de ser una simple palabra para convertirse en una cifra, y el precio del estado se calcula por separado del del diseño.

298 LISTA DE EJEMPLARES

AWP | La leyenda del dragón

8 diferentes variantes con sus respectivos precios. La más cara, *AWP de recuerdo | Dragon Lore (nuevo de fábrica)*, pregunta **$12,363** con 20 ejemplares en las estanterías.

En la sección de flotadores de mejor calidad de la tienda (0–0.01) hay **2 copias**, preguntando **$17,875** — una prima de «45%» sobre el precio de venta base del artículo, basada únicamente en su estado.

607 LISTA DE EJEMPLARES

M4A4 | Howl

12 diferentes variantes con sus respectivos precios. La más cara, *M4A4 de recuerdo | Howl (nuevo de fábrica)*, pregunta **$14,895** con 2 ejemplares en las estanterías.

213 LISTA DE EJEMPLARES

AK-47 | Wild Lotus

7 diferentes variantes con sus respectivos precios. La más cara, *AK-47, de recuerdo | Wild Lotus (nuevo de fábrica)*, pregunta **$14,895** con 2 ejemplares en las estanterías.

310 LISTA DE EJEMPLARES

AWP | Gungnir

7 diferentes variantes con sus respectivos precios. La más cara, *AWP de recuerdo | Gungnir (desgaste mínimo)*, pregunta **$14,895** con 2 ejemplares en las estanterías.

Por qué es importante para el resto de este dossier: No se trata de abstracciones. En todo el mundo hay unos pocos cientos de ejemplares de cada trofeo disponibles en el mercado abierto, cada uno vinculado a una cuenta de Steam y transferido mediante una transacción de

Steam. En un mercado tan reducido, el robo de un solo artículo del inventario constituye un hecho cuantificable, y las técnicas de apropiación de cuentas documentadas en otras partes de esta investigación tienen una recompensa directa y cuantificable.

Las cifras corresponden a los anuncios activos en un mercado en el momento de la recopilación, no al número total existente. Las unidades que se encuentran en inventarios privados no se contabilizan aquí en ningún caso. Abrir el conjunto de datos «float» ↗

07 / la escalera, fuera de la vista

Cuanto más caro es el artículo, más lejos se encuentra de cualquier lugar visible

Cada nivel que aparece a continuación corresponde a una categoría probatoria diferente. Se ha optado deliberadamente por no agruparlas en una sola cifra.

Peldaño	Figura	¿De qué tipo de hecho se trata?
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.

El aspecto estructural: El mercado de Valve se sitúa en torno a los $1,800.. Las plataformas de terceros elevan la cotización hasta unos $66,000, donde coinciden varias de ellas, y hasta aproximadamente $150,000, donde solo coincide una. Por encima de ese nivel no existe ningún mercado: las mayores transferencias de activos emitidos por Valvese realizan de forma privada, entre particulares, sin cotización, sin registro en ninguna plataforma, sin verificación de identidad y sin notificación. La transferencia en sí misma sigue realizándose en Steam. **Cuanto mayor sea el valor, menos visible será para los demás, y la infraestructura que lo soporta es íntegrValve.**

Los dos últimos puntos se basan en informaciones de terceros, citadas como tales. Este proyecto no las ha verificado y no se basa en ellas para llegar a ninguna conclusión.

Todas las categorías observadas en «419»

Fuente: https://phishdestroy.io/steam_dossier/es/elite_skins#register

09 / procedencia y límites

Comprueba el cálculo

Mostramos los datos locales y la fuente pública. El dato numérico se refiere a CSFloat en la fecha de captura.

Los límites y condiciones de Valve

Steam Preguntas frecuentes sobre el mercado comunitario ↗ archivado en 2026-09-21 ↗ indica el máximo aproximado de $1,800. El Acuerdo de suscripción ↗ archivado en 2026-09-21 ↗ establece las restricciones de uso comercial.

De dónde proceden los precios

Los precios, el número de cotizaciones y los rangos de capitalización bursátil se han extraído de la cs2.sh Datos de mercado API mediante una suscripción comercial de pago, utilizando una clave de licencia. **No se ha extraído información de ninguna plataforma de comercio electrónico ni se ha utilizado ninguna cuenta o credencial de ninguna de ellas.** El proveedor agrupa BUFF, Youpin, CSFloat, Skinport, C5Game y el mercado de la comunidad Steam; todas las cifras se expresan en dólares estadounidenses tal y como se han facilitado. Abrir el manifiesto de procedencia ↗ — registra los puntos finales exactos, las horas de captura y los hash SHA-256 de las instantáneas sin procesar, por lo que un lector independiente que disponga de su propia clave puede obtener los mismos datos y volver a calcular todas las cifras que aparecen en esta página.

Lo que no pudimos conseguir

La suscripción adquirida solo cubre las instantáneas actuales. No hemos tenido acceso a los puntos finales históricos ni a los archivados, y **En esta página no se hace ninguna afirmación sobre ninguna tendencia, ningún precio anterior ni ningún cambio a lo largo del tiempo.** Aquí todo es un único instante, con fecha.

El registro anterior de «CSFloat»

La primera versión de esta exposición incluía 245 categorías procedentes de una única instantánea del catálogo de CSFloat con fecha del 20 de septiembre de 2026: esa instantánea sigue aquí ↗. El presente registro es más amplio, ya que abarca cinco mercados en lugar de uno solo. Se trata de dos recuentos distintos y no deben sumarse.

Declaración de cumplimiento específico de Valve

Actualización de Valve sobre el intercambio de objetos en el juego de «2016» ↗ archivado en 2026-09-21 ↗ se refiere a los operadores de juegos de azar que utilizan OpenID y cuentas automatizadas de Steam. Se trata de una medida más limitada que una prohibición de todos los mercados externos.

Límite de interpretación

Se trata de ofertas, no de ventas. Un nombre de mercado puede abarcar varios artículos físicos con diferentes detalles en cuanto a flotación, diseño o pegatinas. Este registro no mide el valor total de mercado ni la intención de Valve.