कार्ड अर्थव्यवस्था — द Steam डोजियर

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

प्रदर्शनी V — कार्ड अर्थव्यवस्था

कार्ड इकोनॉमी — थोक बिक्री, ड्रॉप सीमाएँ और स्वचालित फार्मिंग

बॉट फार्म Valve की दुकान में कोई लीक नहीं है। यह एक *ग्राहक.*

यह अनुभाग क्या प्रमाणित करता है
यह अध्याय प्रमाणित करता है कि स्वचालित Steam कार्ड फ़ार्म अवैध शोषकों के बजाय संरचनात्मक, राजस्व उत्पन्न करने वाले थोक ग्राहक के रूप में कार्य करते हैं। प्रत्येक फार्मिंग बॉट को Valve की $5.00 सक्रियण सीमा पार करनी होती है, गेम लाइसेंस खरीदने होते हैं, और गारंटीकृत बाजार लेनदेन शुल्क उत्पन्न करने होते हैं (न्यूनतम $0.02,, कम-मूल्य वाली संपत्तियों पर 66.7% तक शुल्क दरें)। स्वचालित बॉट नेटवर्क के खिलाफ स्पष्ट सेवा शर्तों के प्रतिबंधों के बावजूद, 91 द्वारा ऑडिट किए गए वाणिज्यिक बॉट नेटवर्क Steam के पारिस्थितिकी तंत्र में 694,673 सहित पूर्ण कार्ड सेट खुलेआम बनाए रखते हैं, बिना किसी प्रवर्तन हस्तक्षेप के।

← कार्यकारी ब्रीफिंग पर वापस
एक Steam खाता तब तक एक भी ट्रेडिंग कार्ड प्राप्त नहीं कर सकता जब तक कि उसने खर्च न किया हो। **$5.00** स्टोर में। यह उस गेम को फार्म नहीं कर सकता जिसके मालिक वह नहीं है, और न ही उस गेम को जिसे उसे मुफ्त में दिया गया हो। इसलिए, इससे पहले कि कोई स्वचालित कार्ड फार्म कुछ भी उत्पादन करे, उसने अपनी जगह खरीद ली होती है — प्रति खाता, उस कीमत पर जो Valve प्रकाशित करता है। फिर Valve का स्वचालन खंड, पंक्ति दर पंक्ति, ठीक-ठीक बताता है कि वह फार्म क्या उत्पादन करता है; उसका लाइसेंस हर उस रास्ते को मना करता है जिससे एक फार्म्ड कार्ड पैसे में बदलता है; और उसका बाज़ार तब भी एक हिस्सा लेता है जब कार्ड वैसे भी बिकता है — जिसकी विज्ञापन दर 15%, है लेकिन बिक्री पर दो सेंट की न्यूनतम दर है, जो सेंट में कीमत वाले कार्ड पर कीमत का अधिकांश हिस्सा है। यह प्रदर्शनी मापती है कि यह व्यापार कितना बड़ा है, प्रोफ़ाइल के शीर्ष स्तर की कीमत सेटों में क्या होती है, और जब खाता एक साधारण व्यापारी का होता है तो Valve का प्रवर्तन विभाग उसी धारा के साथ क्या करता है।

एक खेत को सबसे पहले क्या खरीदना चाहिए सेट्स में एक लेवल की कीमत क्या होती है मेज के दोनों ओर कार्ड अर्थव्यवस्था का संचालन कौन करता है

$5.00 किसी खाते में कोई कार्ड प्राप्त करने से पहले खर्च संग्रहित करें — Valve का अपना सहायता पृष्ठ
13,876 Steamपर गेम्स जो ट्रेडिंग कार्ड जारी करते हैं, जिनमें 99,971 विभिन्न प्रकार के कार्ड होते हैं।
694,673 91 द्वारा सार्वजनिक रूप से सूचीबद्ध ट्रेडिंग बॉट्स द्वारा अभी स्टॉक में रखे गए पूर्ण कार्ड सेट
1,389,346 खाते और गेम कार्ड ड्रॉप भत्ते उन स्टॉक के लिए जो पहले ही उपभोग हो चुके हैं, न्यूनतम पर।
$9.99 कार्ड-बेयरिंग गेम की माध्यिक कीमत — इसका पूरा सेट औसतन $0.74 में बिकता है।
97,114 कार्ड-ट्रेडिंग समूह के सदस्य, जिनकी मॉडरेटर सूची में एक Valve का कर्मचारी शामिल है — § 08

01 — प्रक्रिया

एक खेत वास्तव में क्या है, चरण-दर-चरण

यह केवल उपकरण के अपने दस्तावेज़ीकरण और Valve के अपने सहायता पृष्ठों से वर्णित है। इस अनुभाग में कुछ भी अनुमानित नहीं है, और इसमें कुछ भी किसी भी पक्ष द्वारा विवादित नहीं है।

चरण 1

समर्थन करना

खाता नहीं होना चाहिए *सीमित*Valve का समर्थन पृष्ठ सीमित खातों को से रोकता है *Steam बाजार में भाग लेना*, से *Steamकॉम्युनिटी आइटम (ट्रेडिंग कार्ड, बूस्टर पैक, जेम्स आदि) का व्यापार* और से *Steamप्रोफ़ाइल स्तर प्राप्त करना (0स्तर से लॉक) और ट्रेडिंग कार्ड्स.* द्वार पैसा है: *आपको Steam स्टोर में कम से कम $5.00 अमेरिकी डॉलर खर्च करने होंगे।*

चरण 2

गेम खरीदें

कार्ड केवल आपके स्वामित्व वाले खेलों से ही मिलते हैं। *किसी भी कार्ड ड्रॉप्स के लिए पात्र होने के लिए, आपको अपने Steam खाते पर गेम का मालिक होना चाहिए। फैमिली शेयरिंग मालिकाना हक नहीं है और इसकी गिनती नहीं की जाती।* नि:शुल्क मार्ग भी बंद हैं: *प्रमोशन के दौरान मुफ्त में प्राप्त किए गए पेड गेम्स से कार्ड ड्रॉप नहीं किए जा सकते।*, और *आप F2P गेम्स में बिना पैसे खर्च किए कार्ड नहीं प्राप्त कर सकते।*

चरण 3

निष्क्रिय
यह टूल बिना ग्राफिकल इंटरफ़ेस के Steam नेटवर्क में खाते को लॉग इन करता है। *आपके बैज पार्स करता है*, खेती योग्य शीर्षकों और स्टार्ट्स की सूची बनाता है *योग्य गेम खेलना और समय-समय पर यह जांचना कि गेम पहले से ही पूरी तरह खेती हो चुका है या नहीं।* इसकी रखरखावकर्ता द्वारा तंत्र का वर्णन: यह *Steam को यह बताने के अलावा और कुछ नहीं करता कि हम दिए गए खेल को खेल रहे हैं।*

चरण 4

बूँदें खत्म हो गईं
प्रत्येक शीर्षक सीमित है। *हर गेम में कार्ड ड्रॉप्स की एक निश्चित संख्या होती है। एक बार जब आप उन सभी को ड्रॉप कर लेते हैं (पूरे सेट का लगभग आधा हिस्सा), तो यह गेम फार्मिंग के लिए उपयुक्त नहीं रहता।* एक फार्म जो उत्पादन जारी रखना चाहता है, उसे लगातार टाइटल्स खरीदते रहना पड़ता है। कार्ड की आपूर्ति जानबूझकर खरीदारी द्वारा सीमित की जाती है, और यहValve के पक्ष में है।

चरण 5

नकद निकासी
कार्ड तीन में से किसी एक दरवाजे से निकलता है: सामुदायिक बाज़ार में बेचा जाता है, किसी अन्य के साथ विनिमय किया जाता है, या रत्नों में कुचल दिया जाता है। प्रत्येक एक सदस्यता बाज़ार लेनदेन या एक व्यापार है, और §3.D शुल्क आरक्षित करता है: *Valve सदस्यता मार्केटप्लेस में लेनदेन के लिए शुल्क ले सकता है।* यह वह कदम है जो पूरी चीज़ को उल्लंघन बना देता है — देखें 05.

स्रोत, 2026-09-22: पर शब्दशः पढ़ा और उद्धृत। Steam सहायता — सीमित उपयोगकर्ता खाते ↗ · ArchiSteamFarm अक्सर पूछे जाने वाले प्रश्न ↗ · Valve — Steam ट्रेडिंग कार्ड्स अक्सर पूछे जाने वाले प्रश्न ↗ · Steam सब्सक्राइबर समझौता ↗ संचित 2026-09-24 ↗. ArchiSteamFarm को इस पूरे पृष्ठ में एक माप उपकरण के रूप में उपयोग किया गया है, न कि प्रतिवादी के रूप में; इसकी अपनी दस्तावेज़ीकरण स्पष्ट रूप से कहती है कि *ASF को Valve द्वारा अधिकृत नहीं किया गया है।*.

02 — पैमाना

एक खेत एक पैसा कमाने से पहले ही, उसने पहले ही Valve का भुगतान कर दिया है।

चूंकि सीमित खाते को कार्ड प्राप्त नहीं हो सकता, इसलिए फार्म में प्रत्येक खाते को कुछ भी उत्पादन करने से पहले सीमित स्थिति से उन्नत किया जाना चाहिए। यह सीमा प्रकाशित की जाती है, और शुल्क प्रति खाते लगाया जाता है।

खेत का आकार	यह संख्या कहाँ से आती है	कार्ड-योग्य बनने के लिए न्यूनतम स्टोर खर्च
10 accounts	The ceiling ASF recommends — *"based on internal Valve guidelines, as well as our own suggestions"*	$50
100–200 accounts	Technical ceiling in the same FAQ: *"you can run up to 100-200 bots with a single IP and a single ASF instance"*	$500 – $1,000
120 accounts	Enforcement case 3 below — permanently banned	$600
170 accounts	Enforcement case 2 below — permanently banned during the 2017 Winter Sale	$850
1,000 accounts	Enforcement case 1 below — trade banned	$5,000

खेत का आकार	यह संख्या कहाँ से आती है	कार्ड-योग्य बनने के लिए न्यूनतम स्टोर खर्च
5,000 accounts *unverified*	Operator scale **reported to this investigation and not independently checked** — see the note on sourcing	$25,000
10,000 accounts *unverified*	Operator scale **reported to this investigation and not independently checked** — see the note on sourcing	$50,000

इस पृष्ठ पर केवल अंतिम दो पंक्तियाँ ही ऐसी आँकड़े हैं जो दस्तावेज़ के बजाय एक अप्रमाणित रिपोर्ट पर आधारित हैं — उन्हें तालिका में चिह्नित किया गया है, जैसा कि समझाया गया है। स्रोत पर नोट, और यहाँ कुछ भी और उन पर निर्भर नहीं करता। दाहिना स्तंभ केवल Valve द्वारा प्रकाशित $5.00 USD थ्रेशोल्ड पर अंकगणित है और कुछ भी और नहीं। यह एक **तल**यह किसी फार्म की लागत या 'Valve' से हुई आय का अनुमान नहीं है: इसमें उन खेलों को शामिल नहीं किया गया है, जिनका स्वामित्व होना आवश्यक है और जो किसी प्रचार में मुफ्त में नहीं मिल सकते, और इसमें कार्ड बिकने पर कम्युनिटी मार्केट द्वारा ली जाने वाली लगभग 15% की राशि भी शामिल नहीं है। इस पृष्ठ पर कोई राजस्व आंकड़ा दावा नहीं किया गया है।

और Valve ने स्वयं एक कार्ड ड्रॉप की कीमत तय की है। इसके ट्रेडिंग कार्ड्स FAQ में फ्री-टू-प्ले रूपांतरण दर को साधारण डॉलर में निर्धारित किया गया है:

मुफ्त में खेलने वाले गेम आपकी इन-गेम खरीदारी के आधार पर गेम कार्ड जारी करते हैं। **हर खर्च किए गए लगभग $9 अमेरिकी डॉलर के लिए** Steam ट्रेडिंग कार्ड बीटा की शुरुआत से, आप एक कार्ड ड्रॉप अर्जित करेंगे।

— Valve, Steam ट्रेडिंग कार्ड्स अक्सर पूछे जाने वाले प्रश्न ↗ · सत्यापित शब्दशः 2026-09-22
ट्रेडिंग कार्ड ऐसा उपहार नहीं है जिस पर प्लेटफ़ॉर्म को घाटा हो। यह कुछ ऐसा है जो Valve बेचता है, उस दर पर जो Valve ने प्रकाशित की — और फिर आगे बेचने के लिए दूसरी बार शुल्क लेता है। इसलिए कार्ड फ़ार्म का ईमानदार वर्णन नहीं है। *परजीवी*यह है *थोक खरीदार*.

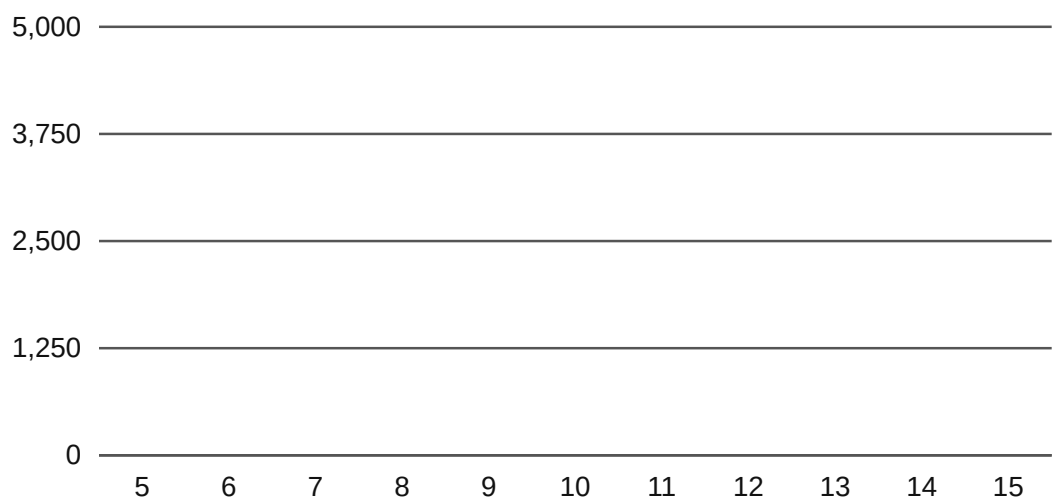
वास्तव में खरीदी जा रही वस्तु कितनी बड़ी है।

यहाँ से इस अनुभाग के अंत तक सब कुछ मापा गया है, रिपोर्ट नहीं किया गया है। कार्ड जनगणना Steam Card Exchange द्वारा प्रकाशित बैज मूल्य सूची है; खेलों की कीमतें स्वयं Valve की अपनी दुकान API से ली गई हैं; बॉट स्टॉक एक सार्वजनिक बॉट निर्देशिका से आता है जिसे कोई भी खोल सकता है। ये तीनों 2026-09-22 पर पढ़े गए थे और अंकगणित पूरी तरह से इसमें दी गई है। धारा 08.

13,876गेम्स कार्ड जारी करते हैं
99,971विभिन्न कार्ड प्रकार
5 · 6 · 15प्रति सेट कार्ड: न्यूनतम, मध्यक, अधिकतम
$0.74तैयार सेट की माध्यिका कीमत
$23,586.57हर सेट में से एक बाज़ार में

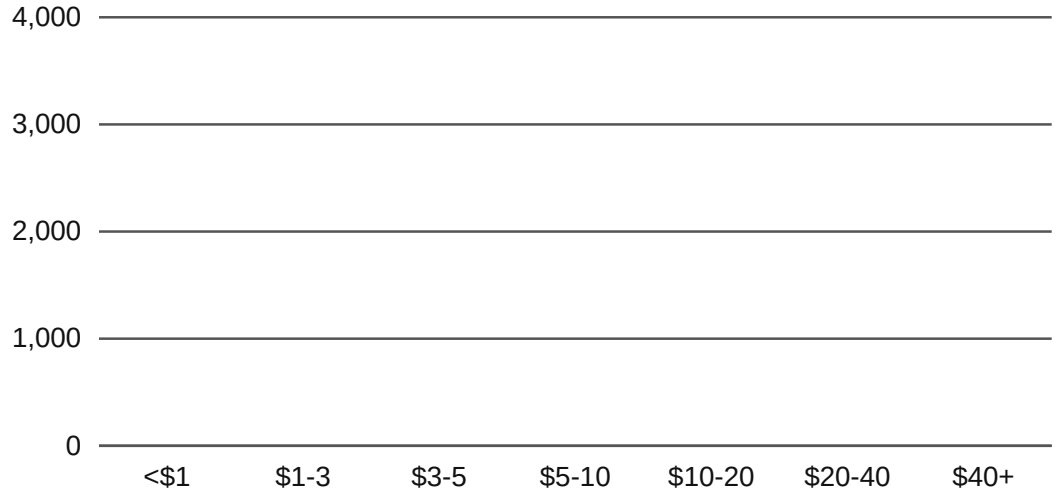
यह सेट कितना बड़ा है

13,876 सेट में कार्डों के अनुसार खेल। Valve उनमें से लगभग आधे किसी भी एक खाते में डाल देता है।



लाइसेंस की कीमत

Steam की स्टोर पर उन्हीं खेलों की सूची मूल्य, अमेरिकी डॉलर में।



तैयार सेट क्या लौटाता है

उसी खेलों के पूर्ण सेट की बाजार कीमत।



दूसरे और तीसरे चार्ट को एक-दूसरे के सामने पढ़ें और व्यापार का आकार बिना गणित के ही दिखाई देता है: खेल दस डॉलर के आसपास समूहबद्ध होते हैं, जबकि वे जो सेट देते हैं, वे एक डॉलर से नीचे समूहबद्ध होते हैं। दोनों ही एक ही 13,876 खेलों की गिनती हैं, एक ही अक्ष इकाई पर, इसलिए तुलना दो ऊँचाइयों के बीच है, न कि दो पैमानों के बीच।

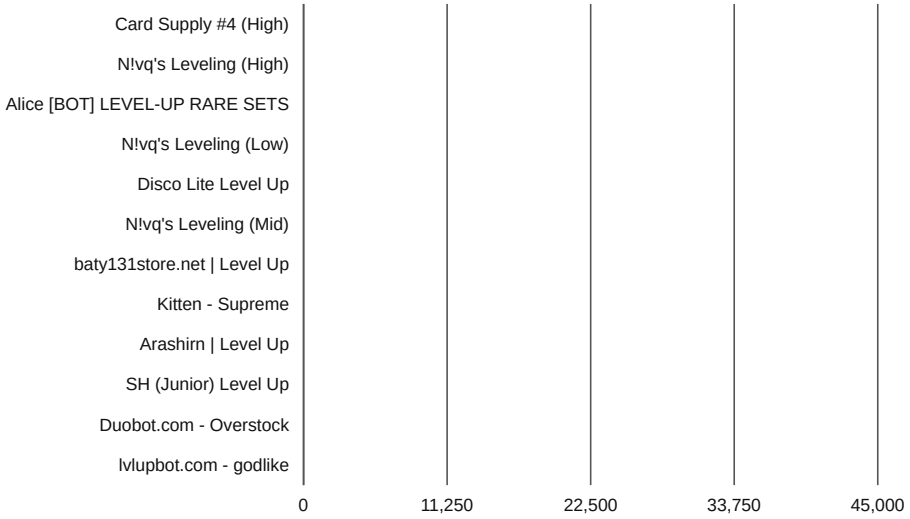
यह आपूर्ति पक्ष है। मांग पक्ष वह हिस्सा है जValve को विज्ञापन करने की आवश्यकता नहीं है, क्योंकि यह पहले से ही सार्वजनिक रूप से मौजूद है: कार्ड-ट्रेडिंग बॉट्स की एक एकल खुली निर्देशिका सूचीबद्ध करती है। **91 बॉट्स इस समय स्टॉक में पूर्ण सेट (694,673) रखे हुए हैं।** कोई लॉगिन नहीं, कोई मार्केटप्लेस स्क्रैपिंग नहीं, कोई निजी डेटा नहीं — स्टॉक की तस्वीर प्रत्येक बॉट के नाम के बगल में पेज पर मुद्रित होती है।

उस स्टॉक को ही एकमात्र इकाई में बदलें जो यहाँ मायने रखती है। Valve का अपना नियम: *अधिकांश खेल लगभग आधे कार्डों के बराबर कार्ड ड्रॉप करेंगे... **आपको सेट का दूसरा आधा हिस्सा अन्य समुदाय के सदस्यों से इकट्ठा करना होगा।**"* एक खाता खेलकर कभी भी एक सेट पूरा नहीं कर सकता। दो खातों की न्यूनतम आवश्यकता है, प्रत्येक के पास वह गेम होना चाहिए, और प्रत्येक अपनी प्रति गेम एक बार की ड्रॉप अनुमति खर्च कर देता है। ड्रॉप्स पुनर्जीवित नहीं होते।

694,673स्टॉक में सेट, सार्वजनिक बॉट्स 91
3,473,365कार्ड्स, न्यूनतम सेट पर 5-कार्ड
1,389,346खपत हुए भत्ते, न्यूनतम
2,602एक ही गेम वाले खाते, सबसे घना बॉट

694,673 सेट कहाँ रखे गए हैं

91 के सार्वजनिक रूप से सूचीबद्ध कार्ड बॉट्स में से पूर्ण सेट के आधार पर बारह सबसे बड़े। ये दस सबसे बड़े मिलकर 248,115 के सेट रखते हैं — बोर्ड पर मौजूद हर चीज़ के 35.7%।



उन सभी 1.39 मिलियन अलाउंस में से प्रत्येक उस खाते का था जो गेम का मालिक था, जो $5.00 गेट से आगे था, और अब कभी भी उन ड्रॉप्स को फिर से उत्पन्न नहीं कर सकता। यह है *अनबेची गई सूची* नवेंवन बॉट्स पर। यह बाजार का मापदंड नहीं है; यह बाजार के बाद बचे हुए का मापदंड है।

अंतिम आंकड़ा हेडकाउंट नहीं बल्कि पिजनहोल काउंट है। एक बॉट केवल 11 गेम्स से निकाले गए 14,310 सेट की सूची बनाता है, इसलिए उन गेम्स में से कम से कम एक का प्रतिनिधित्व 1,301 सेट द्वारा होता है, जो कम से कम 2,602 अलग-अलग खातों के बराबर है जिन्होंने वह गेम खरीदा। यह वह न्यूनतम संख्या है जिसे अंकगणित अनुमति देता है, और यह नब्बे-एक में से एक बॉट से संबंधित है।

यह मंजिल क्या कहती है और क्या नहीं कहती

ये बॉट्स साधारण खिलाड़ियों से और फार्म से कार्ड खरीदते हैं — उनकी प्रकाशित खरीद दरें ही इस निर्देशिका का मुख्य उद्देश्य हैं। **तो 1.39 मिलियन भत्ते फार्म-स्वामित्व वाले खातों की संख्या नहीं हैं।** ये उन एक-प्रति-खाते, एक-प्रति-खेल ड्रॉप भत्तों की गिनती हैं, जिन्हें कहीं न कहीं Steam पर खर्च किया गया था और जो बिना बिके वाणिज्यिक स्टॉक में पहुँच गए हैं। चाहे प्रत्येक के पीछे का खाता फार्म हो या किशोर जो अपना बैज पेज साफ़ कर रहा हो, इससे Valve ने जो एकत्र किया वह नहीं बदलता: $5.00 अनलॉक, गेम लाइसेंस, और हर हॉप पर मार्केट कट — **15%, नहीं, बल्कि 15% या दो एक-सेंट न्यूनतम, जो भी बड़ा हो।**, जो सेंट में मूल्यवान कार्ड पर कहीं अधिक बड़ा है। अंकगणित इसमें है नीचे शुल्क की सीढ़ीयही इस पृष्ठ का उद्देश्य है, और यह किसानों के खिलाफ कोई शिकायत नहीं है: वही व्यवहार, जिस पर Valve शुल्क लगाता है, वही व्यवहार है जिसे यह "वाणिज्यिक उपयोग" के लिए किसी व्यक्ति को स्थायी रूप से प्रतिबंधित करते समय शब्दशः उद्धृत करता है।

यह आकृति दूसरे अर्थ में एक तल भी है। यह केवल उस स्टॉक को ही गिनती है जो *आज सूचीबद्ध और अनविक्रित* बॉट्स पर जो *सार्वजनिक निर्देशिका में शामिल हों.* सब कुछ पहले ही बिक चुका है, सब कुछ निजी तौर पर रखा गया है, और निर्देशिका के बाहर का हर बॉट शामिल नहीं है।

और Valve की कीमतों पर खेती खुद अपना खर्च नहीं उठा सकती।

स्पष्ट आपत्ति यह है कि एक फार्म सस्ते गेम्स खरीदकर महंगे कार्ड बनाता है।Steam की अपनी स्टोर API इसके विपरीत कहती है। 13,876 कार्ड वाले गेम्स में से, 13,713 के लिए कीमतें तय की गईं; **12,918 वे भुगतान किए गए शीर्षक हैं जिनकी माध्य सूची मूल्य $9.99. है।** मध्यम समाप्त सेट की बिक्री होती है **$0.74**. प्रत्येक सेट के लिए दो लाइसेंस आवश्यक हैं। इसलिए मध्यक सेट की लागत लगभग **गेम लाइसेंस के उत्पादन के लिए $19.98 और $0.74 की वापसी।**.

2026-09-22 पर मापा गया	मूल्य	यह क्या तय करता है
Median list price, card-bearing game	$9.99	The licence is the expensive half of the transaction, not the card
Games priced at $4.99 or less	3,665 (28.4%)	Even the cheap tail is dearer than the set it yields

2026-09-22 पर मापा गया	मूल्य	यह क्या तय करता है
Cheapest card-bearing game on the store	$0.99	Two licences, $1.98, for a set that typically sells under $1.30
Games whose set sells for more than the game	323 of 12,918 (2.5%)	Card arbitrage against Steam's list prices exists in 1 game in 40
Free-to-play titles in the census	795	And Valve prices each of their drops at $9 of in-game spend

जो आर्थिक प्रश्न कोValve के पक्ष में और सामान्य कहानी के विपरीत बंद कर देता है। जिन कीमतों पर Valve स्वयं शुल्क लेता है, **कार्ड फार्मिंग एक घाटे का सौदा है जो केवल Steam की सूची मूल्य से कम पर प्राप्त लाइसेंसों पर ही काम करता है।** — बंडल्स, क्षेत्रीय मूल्य निर्धारण, प्रमुख पुनर्विक्रय। कार्ड्स अवशेष हैं। खरीद ही घटना है। और खरीद Steam पर हुई।

खेत वास्तव में क्या सहारा देता है

टुकड़ों को एक साथ जोड़ें और खेत अब वैसा नहीं दिखता जिसे Valve सहन करता है, बल्कि ऐसा दिखने लगता है जिसकी Valve को जरूरत है। खेत द्वारा प्रदान किया गया प्रत्येक इनपुट वह आउटपुट है जिसके लिए Valve रिपोर्ट या बिल तैयार करता है। एक बॉट खाते को बाहर की ओर अनुसरण करें:

एक फार्म किया गया खाताएक "थोक ग्राहक", कोई लीक नहीं

गेम की बिक्री

यह उन शीर्षकों को खरीदता है जिन्हें यह फार्म करता है — 13,876 कार्ड गेम्स से लेकर $0.50 शवेलवेयर तक — क्योंकि कार्ड केवल स्वामित्व वाले खेलों से ही ड्रॉप होते हैं।

"ऑनलाइन" और खेलने का समय

यह उन्हें कार्ड ड्रॉप करने के लिए आइडल रखता है, साथ ही उन समवर्ती खिलाड़ियों और खेले गए घंटों के आंकड़ों को बढ़ाता है जिन्हें Valve एंगेजमेंट बताता है — वही आँकड़ा जिसे §4.C "प्लेटाइम की नकल" कहता है।

पंजीकरण

कार्ड प्राप्त करने से पहले $5.00 के सीमित-खाता गेट को पार करना अनिवार्य है — एक वास्तविक स्टोर में प्रति खाता Valve किताबें खर्च की जाती हैं।

बटुए का पैसा और शुल्क

हर कार्ड जो यह बेचता है, मार्केट के माध्यम से वापस जाता है, जहाँ कम-मूल्य वाले कार्ड पर शुल्क 66.7% तक पहुँचता है और प्राप्त राशि Steam वॉलेट में लॉक रहती है।

Steam-स्तरीय पीआर

Valve में दिखाए गए बैज और स्तर केवल इसलिए मौजूद हैं क्योंकि सेट बनाए गए थे — और उस सीढ़ी की चोटी बॉट्स द्वारा भरी गई है (देखें §03)।

खेत हटा दो और ऊपर का हर नंबर गिर जाता है। — गेम की कम प्रतियाँ बिकीं, "ऑनलाइन" छोटा था, खाता कभी पंजीकृत नहीं हुआ, शुल्क कभी नहीं लिया गया, और स्तर कभी हासिल नहीं किया गया। इसलिए स्वचालन पर प्रतिबंध लगाने वाला नियम लाखों स्वचालित खातों के साथ सहअस्तित्व में है: प्रतिबंध ही विकल्प है, और गतिविधि ही राजस्व है।

और कैश-आउट स्वयं एक मूल्य अवशोषक है Valve दो बार कर लगाता है

कार्ड लूप का अंत नहीं है।Valve की अपनी यांत्रिकी एक कार्ड को कुचलकर उसमें समाहित होने देती है। **रत्न**, और रत्न खर्च करके तैयार किया जाए **बूस्टर पैक** — तीन और कार्ड — जिन्हें फिर से बेचा या कुचला जाता है। प्रत्येक हॉप एक बाज़ार लेन-देन या रूपांतरण है, और प्रत्येक पर कर लगाया जाता है। उस लूप की दिशा नीचे मापे गए शुल्क के न्यूनतम स्तर से निर्धारित होती है और इसके लिए किसी बाहरी मॉडल की आवश्यकता नहीं है: इसमें बेचा गया प्रत्येक कार्ड आत्मसमर्पण कर देता है। **कम से कम दो सेंट**तीन से पाँच के बीच व्यापार करने वाले कार्डों पर, इसलिए हर क्रैंक घुमाने पर निवेश की तुलना में कम ही वापस मिलता है। यह लूप आभासी मूल्य को नष्ट कर देता है और इसे बदलने के लिए नए, शुल्क-आधारित लेनदेन को मजबूर करता है। **यहाँ उस हानि के आकार के लिए कोई आंकड़ा प्रस्तुत नहीं किया गया है।** — प्रति सेट रिटर्न रत्न दरों और बूस्टर ऑड्स पर निर्भर करता है, जिन्हें इस जांच में मापा नहीं गया है।

ट्रेडिंग कार्डस्वामित्व वाले गेम से ड्रॉप्स
→
रत्नकार्ड कुचला गया, शुल्क लिया गया
→
बूस्टर पैकक्राफ्ट करने में खर्च किए गए रत्न
→
3 नए कार्डमार्केट पर बेचा गया, शुल्क लिया गया
↶

यहाँ केवल यांत्रिकी का ही उल्लेख किया गया है, और ये सभी Valve की अपनी हैं — कार्ड रत्नों में बदलते हैं, रत्न बूस्टर बनाते हैं, बूस्टर कार्ड उत्पन्न करते हैं — प्रत्येक Steam ट्रेडिंग कार्ड्स FAQ में प्रलेखित है, और प्रत्येक एक कर योग्य मार्केट इवेंट है। लूप यांत्रिकी का स्रोत: Valve, Steam ट्रेडिंग कार्ड्स अक्सर पूछे जाने वाले प्रश्न ↗.

यह कोई क्षण नहीं है। यह एक उद्योग है जिसकी कई वर्षों की मजबूत आधारशिला है।

एक ही स्नैपशॉट महज संयोग हो सकता है। इसलिए सार्वजनिक कार्ड-बॉट निर्देशिका को प्रत्येक मौसमी Steam बिक्री पर एक बार पढ़ा गया, Wayback Machine से, 2022 से 2026 तक — ये वही सेट-स्टॉक थे जिन्हें बॉट्स ले जा रहे थे, और वही खाते, बिक्री के बाद बिक्री। अर्थव्यवस्था दिखाई देती और गायब नहीं होती; यह बनी रहती है, ऑपरेटरों के एक स्थिर मूल के साथ, और यह 100 से अधिक पर चरम पर पहुँच गई **तीन मिलियन पूर्ण सेट स्टॉक में** 2023 की सर्दियों की बिक्री के दौरान — एक ही समय में, एक ही निर्देशिका में रखे गए लगभग तीस लाख मूल्य की TF2 कीज़।

सार्वजनिक बॉट निर्देशिका में रखे गए पूर्ण कार्ड सेट, Steam बिक्री द्वारा

steam.supply/CardBots का प्रत्येक सीज़नल सेल पर एक Wayback स्नैपशॉट। उस स्नैपशॉट की दर पर TF2 कीज़ में मूल्य जानने के लिए माउस को उस पर ले जाएँ।



401बिक्री में विभिन्न बॉट खाते देखे गए।
595 या उससे अधिक की 7 बिक्री में मौजूद — स्थिर मुख्य
167 की प्रत्येक बिक्री में उपस्थित, 2022–2026
3.22एमस्टॉक में पीक सेट (विंटर 2023) ≈ $570k–790k कीज़ में

एक सेल की बैज सीढ़ी ऊपर से कैसी दिखती है

मांग पक्ष आपूर्ति से मेल खाता है। सार्वजनिक पर गर्मियों की बिक्री 2024 बैज लैडर संग्रहीत 2026-07-16 ↗, नंबर एक खाते ने बिक्री बैज तैयार किया था **1,740,645 बार** — 1.74 मिलियन दस-कार्ड सेट, **17.4 मिलियन कार्ड्स** एक ही प्रोफ़ाइल सजावट में समाहित। बिक्री की अपनी बाजार कीमत (प्रति सेट $0.50) पर, यानी **~$870,000** कार्ड के मूल्य का; जैसा कि वास्तव में खरीदा जाता है — TF2 कीज़ का लेन-देन लेवल-अप बॉट्स के साथ लगभग 7.6 सेट करता है — यह है **~229,000 कीज़, लगभग $410,000–$570,000** वास्तविक रूप में। दूसरा खाता: 552,000 सेट, ~$130,000–181,000.। इसके लिए कोई मानव नहीं खेलता। इसे खरीदा जाता है, और खरीद के प्रत्येक चरण का लेन-देन Valve द्वारा निपटाया जाता है।

विधि और सीमाएँ: सेट-स्टॉक प्रत्येक स्नैपशॉट में सूचीबद्ध बॉट्स में जोड़ा जाता है; *संख्या* प्रति स्नैपशॉट बॉट्स की संख्या बिक्री के बीच तुलना योग्य नहीं है क्योंकि कुछ स्नैपशॉट केवल फीचर्ड बॉट्स दिखाते हैं और कुछ पूरी डायरेक्टरी, इसलिए स्टॉक को जो दिखाई दे रहा था उसकी न्यूनतम सीमा के रूप में पढ़ा जाता है, न कि एक जनगणना के रूप में। मुख्य मान प्रत्येक स्नैपशॉट के मध्यिका विज्ञापित प्रति-

कुंजी सेट दर और $1.79–$2.49 TF2 कुंजी का उपयोग करते हैं। निरंतरता स्नैपशॉट्स के बीच SteamID64 द्वारा होती है। 2021 स्नैपशॉट्स ने पुराने पेज लेआउट का उपयोग किया और शामिल नहीं हैं। डेटा: farm-economy-timeline.json; SteamLadder से बैज स्तर; Steam Card Exchange से निर्धारित कीमतें (बिक्री के समय Wayback स्नैपशॉट, प्रति कार्ड $0.05)।

और जब कोई बिक्री नहीं चल रही होती है, तब भी वही बेड़ा वहीं होता है।

ऊपर की दो तस्वीरें दो आबादी नहीं हैं। वे एक ही बेड़े हैं, जिन्हें अलग-अलग क्षणों में फोटो खींचा गया था। इस अनुभाग के शीर्ष पर पढ़ी गई निर्देशिका को एक पर पढ़ा गया था। **मौसमी बिक्री के बिना एक सामान्य दिन** — 2026-09-22 — और विश्राम की स्थिति में भी यह कायम रहा **91 694,673 बॉट्स और ई-कॉमर्स पूर्ण सेट**: के क्रम पर **186,000 TF2 कीज़, कार्ड मूल्य $334,000–$464,000, बेकार पड़ी हैं** बिक्री के बीच। यह वह न्यूनतम स्तर है जिसे संचालन तब बनाए रखता है जब कुछ भी नहीं हो रहा होता।

और यह वही ऑपरेशन है। SteamID64 द्वारा मेल किया गया, **87 उन 91रस्टिंग बॉट्स में से — 96% — भी ऊपर दिए गए सात बिक्री स्नैपशॉट्स में दिखाई देते हैं।**, उनमें से सोलह प्रत्येक में। डायरेक्टरी कोई ऐसा स्टॉल नहीं है जो बिक्री के लिए खुलता है और बाद में बंद हो जाता है; यह एक स्थायी वाणिज्यिक सूची है जिसे इसी बेड़े ने उतना बढ़ा दिया है जितना कि **3.22 लाखों सेट** यह विंटर 2023 के शिखर पर रहता है और कभी शून्य तक नहीं गिरने देता। सेल तब होता है जब यह बिकता है। यह साल के बाकी समय में भी मौजूद रहता है।

विश्राम निर्देशिका, बॉट-दर-बॉट

प्रत्येक वर्ग 2026-09-22, पर निर्देशिका में एक बॉट है, जिसे तब हाइलाइट किया जाता है जब वह सात बिक्री स्नैपशॉट्स में भी दिखाई देता है। **91 उस दिन डायरेक्टरी में जो सूचीबद्ध था, वही है, बेड़े का आकार नहीं।** — 401 बिक्री स्नैपशॉट्स में अलग-अलग खाते दिखाई देते हैं, और डायरेक्टरी विभिन्न दिनों पर एक अलग स्लाइस दिखाती है।

पिछली बिक्री में देखा गया (87) पिछले स्नैपशॉट (4) से नया
गैर-सेल बेसलाइन ने उसी सार्वजनिक निर्देशिका से बिना लॉगिन के 2026-09-22 पढ़ा। विश्राम मान प्रत्येक बॉट की अपनी विज्ञापित sets-per-key दर और ऊपर दी गई $1.79–$2.49 कुंजी बैंड का उपयोग करता है। ओवरलैप SteamID64 के आधार पर सात सेल स्नैपशॉट्स के विरुद्ध है। चूंकि featured-vs-full लिस्टिंग स्नैपशॉट के अनुसार भिन्न होती है, यह स्टॉक और पहचान की तुलना करता है, हेडकाउंट की नहीं। अंकगणित धारा 08.

03 — सीढ़ी

दूसरा उत्पाद आपके नाम के बगल में दिया गया नंबर है।

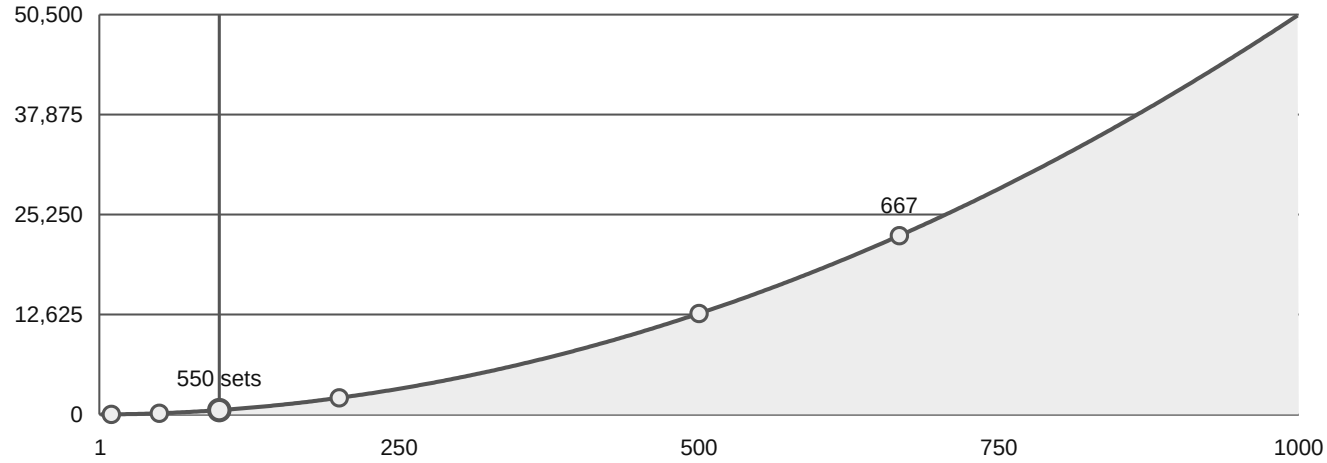
कार्ड कच्चा माल हैं। तैयार उत्पाद एक Steam-स्तर का होता है, और Valve अपनी कीमत सेटों में निर्धारित करता है।

100Steam स्तर
लक्ष्य स्तर — ड्रैग करें या तीर कुंजियों का उपयोग करें
एक पूरे सेट की कीमत, अमेरिकी डॉलर
$0.20 जनगणना में सबसे सस्ता पूरा सेट है, $0.74 मध्यक है, $1.70 औसत है। यह आंकड़ा केवल कार्ड्स को कवर करता है — कभी भी $5.00 अनलॉक्स या गेम लाइसेंस को नहीं।

55,000XP आवश्यक
550उपभोग किए गए पूर्ण सेट
110खेलों का स्वामित्व, स्वयं खेती करना
$407.00उस कीमत पर कार्डों की लागत
1,100न्यूनतम भत्ते जला दिए गए
$5,500.00यदि कोई खाता पुन: उपयोग नहीं किया जाता है, तो $5.00 अनलॉक हो जाता है।

पूरे सेट समाप्त, स्तर 1 से 1,000 तक

एक बैज क्राफ्ट = एक पूरा सेट = 100 XP। दस के ब्लॉक के भीतर प्रत्येक स्तर नीचे वाले ब्लॉक की तुलना में 100 XP अधिक खर्च करता है।



एक लेवल ऐसी सजावट नहीं है जिसे Valve अछूता छोड़ दे। यह खाते में सीधे जुड़ा होता है। Valve के अपने ट्रेडिंग कार्ड्स FAQ से, कि बैज बनाने पर आपको क्या मिलता है: *100XP, जो आपके Steam स्तर को बढ़ा सकता है।* ***यदि आपका Steam स्तर बढ़ता है, तो आपकी मित्र सूची के आकार की सीमा पाँच से बढ़ा दी जाएगी।****, और संभवतः आप शोकेस के साथ अपनी प्रोफ़ाइल को कस्टमाइज़ करने की क्षमता अनलॉक कर लेंगे।* और बूस्टर पैक पर: *आपका Steam स्तर बूस्टर पैक ड्रॉप प्राप्त करने की दर बढ़ाता है: स्तर 10: +20%... स्तर 50: +100% से आपकी ड्रॉप दर में वृद्धि होती है (i.e; दर दोगुनी हो गई है)।*

तो यह स्तर दो चीज़ें नियंत्रित करता है: Valve नियंत्रण: आप कितने लोगों को दोस्त बनाने की अनुमति रखते हैं, और मुफ्त कार्ड कितनी तेजी से आपकी इन्वेंटरी में गिरते हैं। दूसरी चीज़ चक्रवृद्धि की तरह काम करती है — जितने अधिक सेट आपने उपभोग किए हैं, प्लेटफ़ॉर्म उतनी ही तेजी से आपको और सामग्री प्रदान करता है।Valve ने इस पुनर्निवेश चक्र को उत्पाद में ही शामिल कर दिया।

विनिमय दर स्थिर है और प्रकाशित की गई है। एक बैज क्राफ्ट एक पूरा सेट खर्च करता है और 100 XP प्रदान करता है। *आप एक ही खेल के लिए अधिकतम पाँच बार सेट बना सकते हैं।* हर स्तर की XP लागत हर दस स्तरों पर बढ़ती है। इससे निम्नलिखित परिणाम निकलते हैं, और यहाँ कुछ भी अनुमानित नहीं है:

Steam स्तर	यह जो भी सेट उपभोग करता है, उन्हें पूरा करता है।	खेल जिन्हें आपको खुद बनाने के लिए अपने पास रखना चाहिए	रिकॉर्ड पर सबसे सस्ते सेट ($0.20)	माध्यिका सेट पर ($0.74)	पैमाना
10	10	2	$2.00	$7.40	
50	150	30	$30.00	$111.00	
100	550	110	$110.00	$407.00	
200	2,100	420	$420.00	$1,554.00	
500	12,750	2,550	$2,550.00	$9,435.00	
667	22,579	4,516	$4,515.80	$16,708.46	

667 यह काल्पनिक नहीं है। यह सार्वजनिक निर्देशिका में एक ही बॉट द्वारा विज्ञापित उच्चतम स्तर है, जहाँ वह ग्राहक को ले जा सकता है, उन 33,359 सेटों में से जिन्हें वह 6,117 खेलों में रखता है। चौथा कॉलम उसी सीढ़ी को दर्शाता है जिसकी कीमत जनगणना में कहीं भी उपलब्ध सबसे सस्ते पूर्ण सेट के मुकाबले तय की गई है; पांचवां कॉलम माध्य के मुकाबले। ये दोनों केवल कार्ड्स के लिए बाजार मूल्य हैं और इनमें $5.00 अनलॉक तथा गेम लाइसेंस पूरी तरह शामिल नहीं हैं।

वक्र की जाँच कैसे की गई, क्योंकि Valve इसे प्रकाशित नहीं करता है।

Valve बैज दर बताता है (*हर 100 XP आपको एक अतिरिक्त Steam स्तर प्रदान करता है।*) और फिर उस पर हेज करता है — *(कम से कम शुरुआत के लिए)* — वृद्धि को प्रकाशित किए बिना। ऊपर प्रयुक्त वक्र मानक है, जिसमें दस के ब्लॉक के भीतर प्रत्येक स्तर नीचे के ब्लॉक की तुलना में 100 XP अधिक खर्च करता है। इसे मानने के बजाय निर्देशिका के विरुद्ध सत्यापित किया गया: हर उस बॉट के लिए जिसकी विज्ञापित अधिकतम सीमा पाँच-प्रति-गेम की सीमा के बजाय उसके स्टॉक द्वारा सीमित है, **इस वक्र से गणना किया गया स्तर ठीक वैसा ही है जैसा बॉट विज्ञापन करता है।** — 541 बनाम 541, 494 बनाम 494, 464 बनाम 464. जहाँ कैप लागू होता है, वहाँ गणना किया गया आंकड़ा कुछ स्तर ऊँचा होता है, जो कि एक ऐसा कैप जो प्रति-गेम स्टॉक गहराई पर भी निर्भर करता है, वैसा ही होना चाहिए। स्तर 667. से ऊपर के वक्र के बारे में कोई दावा नहीं किया गया है।

अनुभाग 02 के बगल में दी गई सीढ़ी पढ़ें और व्यवसाय का आकार स्पष्ट हो जाएगा। किसी एक खाते को स्तर 500, पर लाने के लिए किसी को 12,750 के पूर्ण सेट इकट्ठा करने होंगे। उन सेटों में से प्रत्येक के लिए कम से कम दो खातों की ड्रॉप अलाउंसेंस लेनी पड़ी, उनमें से प्रत्येक खाते ने $5.00 के द्वार को पार किया था, और प्रत्येक के पास वह खेल था। **एक प्रोफ़ाइल के शीर्ष पर एक वैनिटी नंबर कम से कम 25,500 खर्च किए गए ड्रॉप भत्तों पर टिका रहता है।** Valve यह व्यापार नहीं खो रहा है। Valve इसके प्रत्येक भाग का काउंटरपार्टी है।

04 — आँकड़े

यह खंड खेती का अस्पष्ट रूप से वर्णन नहीं करता है। यह इसे सूचीबद्ध करता है।

§4.C कोई सामान्य एंटी-बॉट वाक्य नहीं है। इसके सूचीबद्ध उदाहरण एक के बाद एक कार्ड फ़ार्म द्वारा उत्पादित दो चीज़ों का नाम लेते हैं।

आप Steam पर सामग्री और सेवाओं के साथ किसी भी प्रकार से इंटरैक्ट करने के लिए किसी भी प्रकार की स्क्रिप्ट्स, बॉट्स, मैक्रोज़, या अन्य गैर-मानव-नियंत्रित प्रणालियों ('ऑटोमेशन') का उपयोग नहीं कर सकते, जिनमें शामिल हैं, लेकिन इन्हीं तक सीमित नहीं:

- Steam खाते की निर्माण प्रक्रिया का स्वचालन,
- गेमप्ले आँकड़ों में हेरफेर (e.g., बढ़ा-चढ़ाकर बताई गई जीत या हार, XP, प्लेटाइम),
- वास्तविक उपयोगकर्ता इनपुट के बिना पुरस्कार या प्रगति अर्जित करना,
- स्वचालित माध्यमों से निर्णय प्रक्रियाओं (जैसे सहकर्मी समीक्षा या 'ओवरवॉच') में भाग लेना, जिसमें सूचित निर्णय के बजाय स्क्रिप्टेड कार्रवाई के माध्यम से परिणामों को प्रभावित करना या उपयोगकर्ताओं की रिपोर्ट करना शामिल है।

— Steam सब्सक्राइबर समझौता § 4.C ↗ संचित 2026-09-24 ↗ · प्राप्त और शब्दशः उद्धृत 2026-09-22

...खेलने का समय

निष्क्रिय घंटे भूतिया घंटे नहीं होते। ASF FAQ सीधे इस प्रश्न का उत्तर देता है — *ASF के माध्यम से खेती किए गए खेलों का प्लेटाइम क्यों नहीं बढ़ता?* — के साथ: **यह करता है, लेकिन वास्तविक समय में नहीं।Steam आपके खेलने के समय को निश्चित अंतरालों में रिकॉर्ड करता है और इसके लिए अपडेट शेड्यूल करता है... यह आमतौर पर लगभग हर 30 मिनट में अपडेट होता है।**

वे घंटे Valve के रिकॉर्ड में, Valve के स्टोर पेजों पर, और Valve द्वारा अपने स्वयं के प्रकाशित समवर्ती-खिलाड़ी गणनाओं में दर्ज होते हैं। Steam चार्ट ↗ संग्रहित 2026-09-23 ↗उन आंकड़ों में एक निष्क्रिय खाता खेलने वाले खाते से अलग नहीं किया जा सकता। प्लेटफ़ॉर्म द्वारा बाहरी रूप से उद्धृत एंगेजमेंट की संख्या उस आबादी पर आधारित होती है जिसमें, प्लेटफ़ॉर्म के अपने नियम के अनुसार, खेलने वाले नहीं होने वाले खाते भी शामिल हैं।

...वास्तविक उपयोगकर्ता इनपुट के बिना

यह idled कार्ड ड्रॉप की परिभाषा है, जिसे Valve ने लिखा है। यह Steam स्तर, बैज, बूस्टर-पैक पात्रता और इसके साथ मिलने वाले प्रोफ़ाइल XP की भी परिभाषा है — ASF FAQ इस टूल की पुष्टि करता है। *बूस्टर पैक प्राप्त करने की क्षमता को बनाए रखता है,* क्योंकि यह आधिकारिक क्लाइंट की तरह ही लॉग इन करता है।

तो पुरस्कार प्रणाली और निषिद्ध कृत्य एक ही तंत्र हैं जिन्हें दो दृष्टिकोणों से देखा जाता है।Valve ने पुरस्कार को कौशल के बजाय समय के आधार पर उत्पन्न होने वाला बनाया, फिर एक प्रावधान लिखा जिसमें समय व्यतीत करने वाले व्यक्ति के अलावा किसी अन्य माध्यम से पुरस्कार उत्पन्न करने पर प्रतिबंध लगाया गया।

05 — व्यावसायिक उपयोग का जाल

किसान द्वारा तैयार किए गए कार्ड से हर निकास उस निकास के समान है जिसे लाइसेंस मना करता है — और Valve दरवाजे पर शुल्क वसूलता है।

यह वह हिस्सा है जिसे "जिम्मेदारी से" खेती करके हल नहीं किया जा सकता। यह लाइसेंस व्यक्तिगत, गैर-व्यावसायिक उपयोग के लिए है, और एक कार्ड तभी खेती करने लायक बनता है जब वह व्यक्तिगत होना बंद कर देता है।

§ 2.A — लाइसेंस

Valve इस प्रकार एक गैर-अनन्य लाइसेंस और अधिकार प्रदान करता है, और आप इसे स्वीकार करते हैं, कि आप सामग्री और सेवाओं का उपयोग अपने लिए कर सकते हैं। ***व्यक्तिगत, गैर-व्यावसायिक उपयोग*** *(जहाँ वाणिज्यिक उपयोग यहाँ या लागू सदस्यता शर्तों में स्पष्ट रूप से अनुमत हो, वहाँ को छोड़कर)*

§ 2.G — प्रतिबंध

आपको हक नहीं है: ... (iii) ***सामग्री और सेवाओं या उनके किसी भी हिस्से का किसी भी व्यावसायिक उद्देश्य के लिए शोषण करना,*** *सिवाय इसके कि इस अनुबंध में कहीं और (किसी भी सदस्यता शर्तों या उपयोग के नियमों सहित) स्पष्ट रूप से अनुमति दी गई हो।*

§ 3.D — शुल्क

"Valve सब्सक्रिप्शन मार्केटप्लेस में लेनदेन के लिए शुल्क ले सकता है। *लेनदेन पूरा होने से पहले आपको किसी भी शुल्क के बारे में सूचित किया जाएगा।*

तीनों को एक साथ पढ़ें और स्थिति बंद हो जाती है।

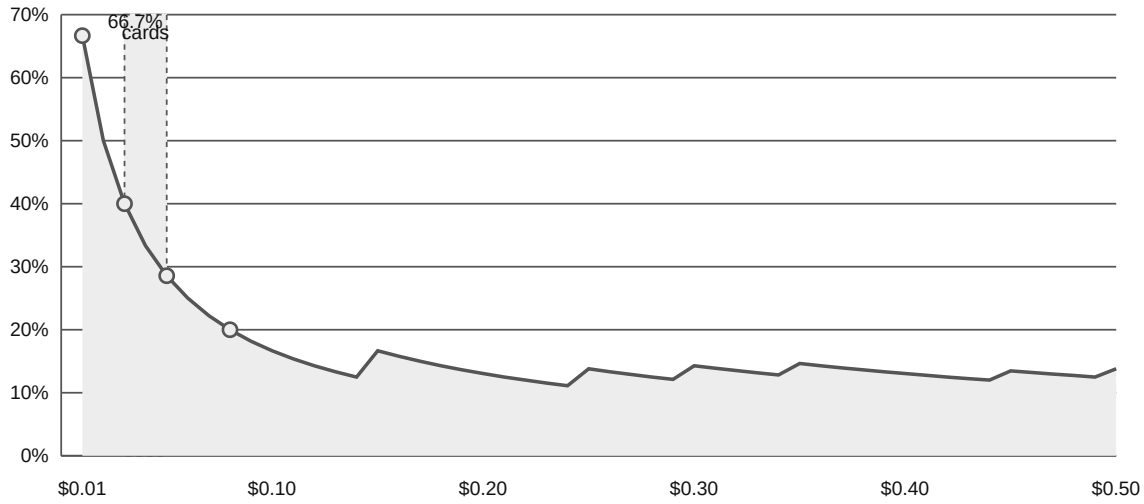
एक कार्ड जो रखा जाता है, खेत के लिए बेकार है। एक कार्ड जिसे बेचा जाता है, ट्रेड किया जाता है या रत्नों में कुचला जाता है, उसका उपयोग मूल्य सृजन के लिए किया गया है — और ईValve ने अपनी प्रवर्तन पत्र में बताया है कि वह इसे क्या कहता है: 170 बॉट्स के ऑपरेटर को बताया गया कि खाता *Steam पर अवैध रूप से संग्रहणीय कार्ड इकट्ठा करने के लिए, साथ ही संबंधित और केवल वाणिज्यिक गतिविधियों के लिए भी इस्तेमाल किया जाता था।* उस स्थिति में कार्ड बाजार में पहुँच गए। बिक्री पूरी हो गई। शुल्क वसूल कर लिया गया। प्रतिबंध बाद में लगा।

उस दरवाजे पर शुल्क 15%. नहीं है। एक फार्म्ड कार्ड पर यह दो-तिहाई तक पहुँच जाता है।

§ 3.D आरक्षित *एक शुल्क.* जिस कार्ड पर वास्तव में कोई फार्म उत्पादन करता है, उस शुल्क का विज्ञापित शुल्क से कोई लेना-देना नहीं है ~15%. द कम्युनिटी मार्केट लेता है **5% Steam लेनदेन शुल्क और एक 10% खेल शुल्क, प्रत्येक का न्यूनतम $0.01 है।** (Valve का अपना Community Market FAQ)। एक सेंट पर सूचीबद्ध कार्ड पर वे फ्लोर *हैं* कीमत: खरीदार तीन सेंट का भुगतान करता है, जिनमें से दो शुल्क हैं। राउंडिंग फ्लोर शीर्षक 15% को एक प्रभावी लेवी में बदल देता है जो बढ़कर **66.7%** ठीक वहीं जहाँ कार्ड बाज़ार फलता-फूलता है — एक कार्ड के कुछ सेंट।

समुदायिक बाज़ार बिक्री पर प्रभावी शुल्क, विक्रेता की माँग मूल्य के अनुसार

5% Steam + 10% गेम, प्रत्येक की न्यूनतम कीमत $0.01. है। छायांकित बैंड वह क्षेत्र है जहाँ ट्रेडिंग कार्ड वास्तव में ट्रेड होते हैं — लगभग $0.03–$0.05 प्रति कार्ड।



विक्रेता चाहता है	Steam 5% (न्यूनतम $0.01)	गेम 10% (न्यूनतम $0.01)	खरीदार देगा	संयुक्त शुल्क
$0.01	$0.01	$0.01	$0.03	66.7%
$0.03	$0.01	$0.01	$0.05	40.0%
$0.05	$0.01	$0.01	$0.07	28.6%
$0.08	$0.01	$0.01	$0.10	20.0%
$1.00	$0.05	$0.10	$1.15	13.0%

10% गेम शुल्क उस ऐप को जाता है जिसने कार्ड जारी किया; 5% Valve का अपना है, और Valve के अपने शीर्षक और बेस इन्वेंटरी आइटम्स पर पूरा शुल्क Valve का होता है। किसी भी हाल में पैसा किसान से निकल जाता है — तीन-सेंट का कार्ड बेचने पर एक सेंट मिलता है और दो सेंट खो जाते हैं। इसे उस सैकड़ों हज़ारों पाँच सेंट से कम मूल्य के कार्ड बिक्री से गुणा करें जो एक फार्म उत्पन्न करता है और *Valve द्वारा वसूली जा सकने वाली शुल्क* यह व्यवसाय मॉडल है, न कि एक फुटनोट। स्रोत: Steam सामुदायिक बाज़ार अक्सर पूछे जाने वाले प्रश्न — शुल्क ↗ संचित 2026-09-21 ↗, 2026-09-22 पढ़ें; वक्र उन दो प्रकाशित दरों और उनके $0.01 के निचले स्तरों पर अंकगणितीय है।

इससे बचने के लिए इस उपकरण की कोई भी कॉन्फ़िगरेशन नहीं है। इसे एक व्यक्ति द्वारा, एक ही खाते पर, पूर्ण संयम के साथ चलाया जा सकता है — और जिस क्षण वह व्यक्ति वॉलेट फंड के लिए एक भी फार्म्ड कार्ड बेचता है, §2.G में वही दंड उन पर भी लागू होता है जो दस हजार ऑपरेटरों पर होता है। Valve इसलिए इसने अपने स्वयं के बाज़ार में लगभग हर कार्ड विक्रेता के खिलाफ लागू करने योग्य एक उल्लंघन आरक्षित रखा है, और वास्तव में उन सभी के खिलाफ इसे लागू करने से इनकार कर दिया है। **उस दर पर लागू किया गया नियम नियम नहीं है। यह एक विकल्प है।** यह प्रदर्शनी जो सवाल उठाती है वह यह नहीं है कि कार्ड किसानों को क्यों बर्दाश्त किया जाता है; बल्कि यह है कि एक अकेले उपयोगकर्ता के खिलाफ वही विकल्प क्यों लागू किया जाता है जो कार्ड बेचता है, जबकि वे कार्ड जिनसे यह व्यावसायिक अर्थव्यवस्था—ट्रेडिंग सेवाएं, लेवल-अप बॉट्स, थोक विक्रेता—खुलेआम चलती रहती है, और उनमें से एक सबसे बड़े समूह का संचालन एक Valve कर्मचारी द्वारा किया जाता है (§08)। उल्लंघन छोटे धारक के खिलाफ आरक्षित है और मशीन के लिए माफ कर दिया जाता है।

06 — प्रवर्तन रिकॉर्ड

कोई सूचना नहीं, लहरों में, और यह फोन नंबर पर नीचे की ओर यात्रा करता है।

Valve नो-नोटिस पावर को समझौते में ही लिखा, ऑटोमेशन क्लॉज के एक क्लॉज बाद।

Valve किसी भी ऐसे आचरण या गतिविधि के लिए आपके खाते(ओं) या किसी विशेष सदस्यता को प्रतिबंधित या समाप्त कर सकता है जो अवैध हो, धोखाधड़ी या स्वचालन (Automation) का गठन करे, या Steam ऑनलाइन आचरण नियमों का उल्लंघन करे। **आप स्वीकार करते हैं कि Valve को आपकी सदस्यता(ओं) और/या खाते को समाप्त करने से पहले आपको सूचना देने की आवश्यकता नहीं है।**"

— Steam सब्सक्राइबर समझौता § 4.D ↗ संचित 2026-09-24 ↗ · सत्यापित शब्दशः 2026-09-22
1,000+ बॉट्स · व्यापार प्रतिबंधित। Steam ऐसा लगता है कि इस खाते का उपयोग बॉट खातों के एक नेटवर्क को प्रबंधित करने के लिए किया गया था। बॉटिंग, ईमेल सेवा सदस्यता समझौते का उल्लंघन है।

170+ बॉट्स · स्थायी रूप से प्रतिबंधित, 2017 विंटर सेल। इस खाते का उपयोग Steam पर अवैध रूप से संग्रहणीय कार्ड इकट्ठा करने के साथ-साथ संबंधित और केवल वाणिज्यिक गतिविधियों के लिए किया गया था। यह खाता स्थायी रूप से अवरुद्ध कर दिया गया है और Steam सहायता इस मामले पर अतिरिक्त सहायता प्रदान नहीं कर सकती।

120+ बॉट्स · स्थायी रूप से प्रतिबंधित। इस और अन्य खातों का उपयोग हमारे नेटवर्क इंफ्रास्ट्रक्चर को बाधित करने के लिए किया गया था, जो कि Steam की ऑनलाइन आचार संहिता का उल्लंघन है।

— Steam समर्थन संदेश ArchiSteamFarm FAQ के "क्या किसी को इसके लिए प्रतिबंधित किया गया?" अनुभाग में पुनरुत्पादित। स्रोत ↗ · सत्यापित शब्दशः 2026-09-22

4 का मामला — जून 2025, निष्क्रिय CS2 पर VAC प्रतिबंध

उपरोक्त तीनों से बाद का एक और प्रकरण परियोजना के अपने ट्रैकर में दर्ज है: उन खातों को जिन्हें केवल इस टूल के माध्यम से Counter-Strike 2 निष्क्रिय किया गया था, प्राप्त हुए **वीएसी प्रतिबंध** — चीट-रोधी प्रकार, प्रशासनिक प्रकार नहीं। मेंटेनर का रुख है कि आइडलिंग एक ऐसा कारण नहीं हो सकती, क्योंकि यह *Steam को यह बताने के अलावा और कुछ नहीं करता कि हम दिए गए खेल को खेल रहे हैं।* कारण विवादित है। यह कि खातों पर प्रतिबंध लगाया गया था, विवादित नहीं है।

— ArchiSteamFarm चर्चा #3440, ने 26 जून 2025 ↗ खोला। · पढ़ें 2026-09-22

एक मुख्य खाता कैसे मरता है

उसी थ्रेड में एक परियोजना सहयोगी प्रसारण नियम का वर्णन करता है: खातों पर प्रतिबंध लगाया जा सकता है। **"by chain", यदि वे एक ही फोन नंबर का उपयोग कर रहे हैं** — *यह शायद सिर्फ एक VAC प्रतिबंध हो, जिसे प्रतिबंधित खाते से जुड़े 'साफ' खातों तक फैलाया गया हो।*

Steam Guard को एक फोन नंबर की आवश्यकता होती है। फार्म्स ऑपरेटर के फोन नंबर पर बनाए जाते हैं। इसलिए प्रवर्तन केवल डिस्पोजेबल खातों पर ही नहीं रुकता: यह साझा पहचानकर्ता के माध्यम से उस खाते तक जाता है जिसमें लाइब्रेरी, मित्रों की सूची और इन्वेंटरी होती है। यह वह तंत्र है जिसे एक परियोजना सहयोगी इस प्रकार वर्णित करता है कि कैसे एक ही कार्रवाई ऑपरेटर का मुख्य खाता फार्म के साथ हटा देती है — और यही कारण है कि प्रवर्तन की लहर में होने वाले नुकसान को $5 खातों में नहीं मापा जाता। (ASF GitHub चर्चा #3440 में एक परियोजना योगदानकर्ता द्वारा वर्णित; कोई आधिकारिक Valve पुष्टि या औपचारिक मिसाल रिकॉर्ड में नहीं है।)

तीन अलग-अलग एजेंटों द्वारा, पाँच साल के अंतराल पर, वही पैराग्राफ

जो खंड खेती को उल्लंघन बनाता है — व्यक्तिगत, गैर-व्यावसायिक लाइसेंस का व्यावसायिक उपयोग — वह केवल फार्मों के लिए आरक्षित नहीं है। यह वही कारण है जो Steam ट्रेडिंग के चलते खाता बंद करते समय देता है, और यह कारण एक टेम्पलेट के रूप में आता है। नीचे तीन उदाहरण दिए गए हैं, जिन्हें प्राप्त करने वालों ने पाँच वर्षों के अंतराल पर तीन अलग-अलग नामित एजेंटों से प्रकाशित किया है।

Steam समर्थन की ओर से संदेश: 29 सितंबर @ 7:56अपराह्न

> "The account you are writing in for has been locked for violating the terms of the Steam Subscriber Agreement. The account has been identified as being used for commercial purposes based on trading, community reports, and other factors.
>
> This lock is permanent and Steam Support cannot help you further with this.
>
> Because we have provided all the information we have I am closing this help request. Please note you will not receive further replies regarding this issue.
>
> Regards,
> Hal"

यह सहायता अनुरोध बंद कर दिया गया है।
29 सितंबर 2020. प्राप्तकर्ता द्वारा टिप्पणी के साथ पोस्ट किया गया *आरआईपी ट्रेडिंग।* — @gergelyszabo94 ↗

Steam सहायता संदेश 12 पर जुलाई से 22:41 बजे तक

> "The account you are writing in for has been locked for violating the terms of the Steam Subscriber Agreement. The account has been identified as being used for commercial purposes based on trading, community reports, and other factors.
>
> This lock is permanent and Steam Support cannot help you further with this.
>
> Because we have provided all the information we have I am closing this help request. Please note that future help requests submitted regarding the account lock may be closed without a reply.
>
> Steam Support
> Vido"

यह सहायता अनुरोध बंद कर दिया गया है।
12 जुलाई 2024,पुर्तगाली इंटरफ़ेस। प्राप्तकर्ता एक पेशेवर CS2 खिलाड़ी है: *पहले ही स्टीम सपोर्ट से संपर्क कर चुका हूँ, लेकिन केवल स्वचालित प्रतिक्रियाएँ ही मिल रही हैं... फेसइट नहीं खेल पा रहा हूँ और पेशेवर मैच भी नहीं खेल पा रहा हूँ।* — @prcs25 ↗ संग्रहीत 2024-07-15 ↗

प्राप्तकर्ता द्वारा उद्धृत, r/steamsupport

> "Hello, The account you are writing in for has been locked for violating the terms of the Steam Subscriber Agreement. The account has been identified as being used for commercial purposes based on trading, community reports, and other factors.
>
> This lock is permanent and Steam Support cannot help you further with this.
>
> Because we have provided all the information we have I am closing this help request. Please note that future help requests submitted regarding the account lock may be closed without a reply.
>
> Steam Support
> Sally"

तीन अलग-अलग अनुरोधों पर तीन बार प्राप्त हुआ।

29 मार्च 2025. लेखक लॉक का विरोध नहीं कर रहा था — उनका खाता और उनका ईमेल चोरी हो गया था और वे एक्सेस की मांग कर रहे थे: *मैं प्रतिबंध के बारे में नहीं पूछ रहा हूँ और मैं इसका विरोध भी नहीं कर रहा हूँ, मैं बस अपने Steam खाते तक पहुँच चाहता हूँ... Valve ने हर अनुरोध पर यही उत्तर कॉपी-पेस्ट किया है और अनुरोध बंद कर दिया है।* — आर/स्टीमसपोर्ट ↗, इस जांच के अपने शिकायत कोष में रखा गया

शब्द-शब्द, अल्पविराम-अल्पविराम, पैंतालीस महीनों में, तीन एजेंटों और दो इंटरफ़ेस भाषाओं के माध्यम से। पूरे पाठ में एकमात्र संपादन अंतिम वाक्य का कठोर होना है, जो '2020' और '2024,' के बीच से आता है। *आपको और कोई जवाब नहीं मिलेगा* के लिए *भविष्य की सहायता अनुरोध... बिना उत्तर के बंद किए जा सकते हैं।* **इन निर्णयों को जो भी प्रक्रिया उत्पन्न करती हो, यह पत्र उसका अभिलेख नहीं है।** उल्लिखित आधार "व्यापार, सामुदायिक रिपोर्टें, और अन्य कारक" हैं — एक श्रेणी, एक अज्ञात स्रोत की रिपोर्ट, और एक अनाम शेष।

पाँच और मामले, एक ही तरीके से एकत्र किए गए। पहले तीन एक ही श्रेणी के हैं और परिणाम भी समान है; अंतिम दो एक ही डेस्क हैं जो एक ही शब्दों में एक अलग नियम का उत्तर देती हैं:

दिनांक	खाते ने क्या किया	क्या हुआ	स्रोत
04.12.2021	Buying and selling on Buff — *"I've done nothing else than some buying and selling on buff aka P2P trading"*	Community ban: no market, no trading, expensive inventory frozen	r/csgomarketforum ↗ archived 2025-03-27 ↗
06.12.2021	One-way P2P trades through Buff and Bitskins for loadouts and trade-ups	Permanent commercial-use lock plus community lock: *"stuck in a pseudo invisible mode... My profile is also stuck on private"*	r/GlobalOffensiveTrade ↗ archived 2021-12-06 ↗
20.12.2024	Account held since 2017, thousands of hours; trades on community marketplaces for themed loadouts and trade-ups	Permanent lock with community lock, no prior warning or strike; support *"say their decision is final"*, replies are automated	r/csgomarketforum ↗ archived 2025-06-27 ↗
23.12.2024	Returning user adds wallet funds after a year away, over a VPN used *"only for general internet security"*	Permanent community ban with **no reason given at all**: *"the ban is permanent and they cannot provide further information and that further tickets may be closed without response."* 196 upvotes, 340 replies	r/steamsupport ↗

दिनांक	खाते ने क्या किया	क्या हुआ	स्रोत
04.08.2026	Years of purchases from Iran; the writer states they never posted, never used the Market, never used the forums	Community access locked **until 2038** over *"sanctioned regions"*; ticket closed by an agent named Azul. The same account's refund from the same Iranian IP had been approved a year earlier. **The library and the money stay with Valve.**	r/pcgaming ↗

अंतिम पंक्ति बाकी सभी से अलग नियम है — प्रतिबंध अनुपालन, वाणिज्यिक उपयोग नहीं — और इसे शामिल किया गया है क्योंकि उत्तर का स्वरूप बिल्कुल समान है: एक श्रेणी, कोई साक्ष्य नहीं, कोई अपील नहीं, एक बंद टिकट। यह एक ऐसा प्रश्न भी उठाता है जो अन्य नहीं उठाते। यदि खाता सेवा देना गैरकानूनी था, तो वर्षों से भुगतान स्वीकार करना भी गैरकानूनी था। इन दोनों में से एक स्थिति गलत होनी ही है, और केवल एक ही स्थिति ने ग्राहक को कुछ खर्च कराया।

इनमें से सभी आठ को Internet Archive के स्नैपशॉट्स के माध्यम से '2026-09-22', '2021' और 'December-2024' थ्रेड्स में पढ़ा गया, और बाकी को सार्वजनिक Reddit फ्रंटएंड के जरिए, क्योंकि Reddit ने संग्रह करने वाले होस्ट से सीधे अनुरोधों को अस्वीकार कर दिया था। दो पत्र, '2020' और '2024', मूल पोस्ट्स से संलग्न स्क्रीनशॉट्स से प्रतिलिपि किए गए हैं, जो अभी भी लाइव हैं। इस जांच में इन किसी भी खाते को निर्दोष या दोषी नहीं ठहराया गया है — यही तो मुख्य बात है। **न तो कोई पाठक और न ही कोई नियामक अक्षर से यह बता सकता है।**

स्रोत पर नोट — ऑपरेटर-स्तरीय हानियाँ

इस जांच द्वारा सर्वेक्षण किए गए ऑपरेटरों ने लगभग इस स्तर के नुकसान की सूचना दी। **प्रत्येक में पाँच से दस हजार खाते** एकल प्रवर्तन तरंगों में, मुख्य खातों को फार्म के साथ लिया गया। **उस कैनवास को यहाँ प्रथम-पक्ष रिपोर्टिंग के रूप में दर्ज किया गया है, न कि निष्कर्ष के रूप में।** इसका कोई प्रकाशित नमूना आकार नहीं है, कोई निश्चित संग्रह तिथि नहीं है, प्रति खाते सत्यापन नहीं है, और इस पृष्ठ पर कोई अन्य संख्या इस पर निर्भर नहीं करती; अनुभाग 02 में जो दो पंक्तियाँ इस पर आधारित हैं, उन्हें उसी प्रकार चिह्नित किया गया है।

यह दो कारणों से छोड़े जाने के बजाय कहा गया है। ऊपर दिया गया चेन-बैन तंत्र ठीक उसी पैटर्न के लिए दस्तावेजीकृत स्पष्टीकरण है। और एक नियामक Valve से वह एकमात्र रिकॉर्ड प्राप्त कर सकता है जो इसे सुलझा देगा: कि कितने खातों पर स्वचालन के लिए कार्रवाई की गई, किन तरंगों में, और उन खातों में से प्रत्येक ने स्टोर बंद होने से पहले कितना खर्च किया था। जब तक वह रिकॉर्ड मौजूद नहीं है, आंकड़ा वहीं रहेगा — रिपोर्ट किया गया, जिम्मेदार ठहराया गया और अप्रमाणित।

07 — विषमता

एक ही मेज के दोनों ओर

उस प्रमाण मानक को उसी मानक से तुलना करें जो Valve ने अपनी सहायता संचालन पर लागू किया था। दाहिने स्तंभ में इस दस्तावेज़ का अपना घटना रजिस्टर है, जिसे वहाँ मौजूद सावधानियों के साथ पुनरुत्पादित किया गया है।

एक ग्राहक, व्यापार के लिए

आठ प्रलेखित मामले, 2020–2026

आचरण
तीसरे पक्ष के मार्केटप्लेस पर वस्तुएँ बेचना या खरीदना; एक मामले में कोई आचरण ही नहीं था — खाता चोरी हो गया था।

प्रमाण दिखाया गया
कोई नहीं। *व्यापार, सामुदायिक रिपोर्टों और अन्य कारकों के आधार पर।*

सूचना
कोई नहीं। Valve ने §4.D में इसे आरक्षित रखा: *Valve को आपको समाप्त करने से पहले आपको सूचना देने की आवश्यकता नहीं है।*

अपील
यह लॉक स्थायी है और Steam समर्थन इस मामले में आपकी और मदद नहीं कर सकता।

टिकट

पहले उत्तर पर बंद कर दिया गया। आगे के अनुरोध *बिना जवाब के बंद किया जा सकता है।*

पहुंच
प्रोफ़ाइल, मित्रों की सूची, चैट, मार्केट, इन्वेंटरी, और वास्तविक धन से खरीदा गया प्रत्येक आइटम।

अवधि
स्थायी।

वॉल्यूम के लिए एक स्वचालित बॉट बेड़ा

694,673 91 बॉट्स में सार्वजनिक स्टॉक में संपूर्ण सेट

आचरण
हजारों खातों में एक साथ स्वचालित हेडलेस स्क्रिप्ट चलाकर निष्क्रिय कार्डों को निष्क्रिय करना, बड़े पैमाने पर बैज बनाना और सेट का व्यापार करना।

प्रमाण दिखाया गया
खुले तौर पर प्रकाशित बॉट डायरेक्टरी (steam.supply, SteamLvlUp) और लाखों सदस्यों वाले सार्वजनिक समूह।

सूचना
शून्य हस्तक्षेप। **88.97% किसी भी प्रकार का प्रतिबंध न रखें**; 99.8% के शेष प्रतिबंध केवल दिखावटी हैं।

अपील
आवश्यक नहीं। बेड़े कई वर्षों के जीवनचक्र के दौरान बिना किसी रुकावट के निरंतर संचालित होते हैं।

टिकट
—

पहुंच
असीमित इन्वेंटरी विनिमय, बैज स्तर वृद्धि और बाजार तरलता।

Valve को लाभ
$26.8M+ न्यूनतम स्टोर खर्च ($5.00 प्रति खाता प्रवेश द्वार) और 15% सामुदायिक बाज़ार लेनदेन कटौती में।

इससे जो सवाल बचता है, वह सीधे शब्दों में यह है।

एक व्यक्तिगत ग्राहक जो कार्ड या आइटम का मैन्युअल रूप से व्यापार करता है, §4.C (स्वचालन) या §2.G (व्यावसायिक उपयोग) के तहत स्थायी, अपील-अयोग्य प्रतिबंध का सामना करता है। एक स्वचालित फार्मिंग फ्लीट जो हजारों खातों में हेडलेस बॉट्स चलाता है, खुलेआम एक 88.97%-अछूत दर पर संचालित होती है। **Valve दोनों का लाभार्थी है।**

असंतुलन आर्थिक है: व्यक्तिगत व्यापारी प्लेटफ़ॉर्म से मूल्य निकालते हैं, जबकि स्वचालित कार्ड बेड़े मिलियनों डॉलर को Valve के स्टोर खर्च गेट ($5.00 प्रति खाता) में पंप करते हैं और प्रत्येक पुनर्विक्रय पर लेनदेन शुल्क को बढ़ावा देते हैं। प्रवर्तन लिखित नियमपुस्तिका का पालन नहीं करता; यह राजस्व मॉडल का पालन करता है।

08 — शासन

कार्ड अर्थव्यवस्था का संचालन कौन करता है

इस दस्तावेज़ की बार-बार सामने आने वाली निष्कर्ष — कि Steam के आसपास की तृतीय-पक्ष परत Steam के भीतर से ही स्टाफ की जाती है — कार्ड अर्थव्यवस्था में भी लागू होती है, और यह किसी विशिष्ट स्थान पर समाप्त होती है: कोई स्वतंत्र व्यक्ति यह गिन नहीं सकता कि Valve का प्रवर्तन वास्तव में क्या करता है, क्योंकि गिनने वाली पार्टी उसी परत के भीतर बैठी है। नीचे दी गई हर तथ्य Valve के अपने सार्वजनिक समूह और प्रोफ़ाइल पृष्ठों से पढ़ी गई है, जो 2026-09-22 पर हैं, और किसी भी ब्राउज़र में इसे दोबारा देखा जा सकता है।

Valve का एक कर्मचारी सबसे बड़े कार्ड-ट्रेडिंग समूह का संचालन करता है। Valve कर्मचारी

कार्डट्रेडूस ↗ अपने ही हेडर में स्वयं को के रूप में वर्णित करता है **Steam कार्ड एक्सचेंज आधिकारिक समूह** और ले जाता है **97,114 सदस्य**इसके सूचीबद्ध मॉडरेटर — वे खाते जो उस समूह को नियंत्रित करते हैं — हैं मिक्मेन, सार्जेंट फॉपर और एफ़ार्न्सवर्थ ↗.

वह अंतिम प्रोफ़ाइल Valve की अपनी साइट मार्कअप द्वारा Valve कर्मचारी के रूप में चिह्नित है — उस पेज पर कर्मचारी का प्रोफ़ाइल शीर्षक वाल्व — अपना स्थान इस प्रकार बताता है **बेलव्यू, वाशिंगटन**, और का हिस्सा है *Valve*, *Steam* और *Steam ट्रेडिंग कार्ड समूह* समूह। SteamID64 76561197960434622, सदस्य 12 से सितंबर 2003.

यह अवलोकन संरचनात्मक है, व्यक्तिगत नहीं, और यह *नहीं* एक स्वचालन बिंदु — एक कार्ड-ट्रेडिंग समूह का मॉडरेटर बॉट नहीं चला रहा है, और यहाँ कुछ भी इसके विपरीत नहीं बताता। मुद्दा उस खंड में है धारा 07Steam कार्ड एक्सचेंज एक तृतीय-पक्ष वाणिज्यिक कार्ड सेवा है; तृतीय-पक्ष सेवाओं के माध्यम से ट्रेडिंग कार्ड करना वही व्यवहार है जिसके लिए Valve सामान्य खातों को स्थायी रूप से लॉक कर देता है। *व्यापार, सामुदायिक रिपोर्टों और अन्य कारकों के आधार पर वाणिज्यिक उद्देश्यों के लिए उपयोग किया जाता है।* **Valve का एक कर्मचारी उस सेवा के आधिकारिक साठ-सत्तर हजार लोगों वाले समुदायिक समूह में सूचीबद्ध मॉडरेटर की भूमिका निभाता है।**

यहाँ किसी भी व्यक्ति के खिलाफ किसी भी प्रकार का गलत कार्य करने का कोई आरोप नहीं लगाया गया है।, और उस भूमिका में क्या शामिल है, इस बारे में कोई निष्कर्ष नहीं निकाला जाता। असमानता ही निष्कर्ष है: जब कोई साधारण खाता किसी तीसरे पक्ष के कार्ड या स्किन सेवा को छूता है, तो उत्तर एक बंद टिकट और कोई सबूत दिखाए बिना स्थायी लॉक होता है; जब सेवा यही होती है, तो एक Valve कर्मचारी मॉडरेटर सूची में होता है और यह व्यवस्था Valve पर प्रकाशित एक पृष्ठ पर दिखाई देती है। मांगा वही है जो इस दस्तावेज़ में हर जगह मांगा गया है: यदि कोई लिखित प्राधिकरण मौजूद है तो उसे प्रस्तुत करें — और यदि किसी की आवश्यकता नहीं है, तो उसे लिखित रूप में बताएं, क्योंकि धारा 06 के आठ लोगों को इसके विपरीत बताया गया था।

प्रतिबंध-सूची परत, और इसे कौन प्रशासित करता है स्वयंसेवी मॉडरेटर तृतीय-पक्ष सेवा

Steambans.com का समूह (संग्रहीत) ↗ (लाइव ↗ संग्रहीत 2025-12-03 ↗) अपने संरक्षित समूह विवरण में अपनी वंशावली दर्ज करता है: *Steambans.comSteam का आधिकारिक समुदाय समूह। SteamBans.com एक पुराने विचार पर आधारित एक बिल्कुल नई सेवा है। वैश्विक प्रतिबंध सूचियाँ वर्षों से VALVe के पुराने WONID प्रोग्राम पर सक्रिय रही हैं। जब STEAMID में बदलाव आया, तो हमारे लिए इस नई प्रणाली के लिए विशेष रूप से एक सेवा विकसित करना स्वाभाविक था। लेकिन हम और भी चाहते थे। *. Steambans के लिए आर्काइव पेज, जो 2013. में बंद हो गया।* इसकी सूचीबद्ध प्रशासकों में शामिल हैं डिवाइसनल और किलाहइंस्टिंक्ट_ ↗.

वह प्रशासक खाता है **नहीं** Valve का एक कर्मचारी — इसमें कोई कर्मचारी ध्वज नहीं होता। यह असाधारण रूप से गहरी स्थिति वाला एक स्वयंसेवक है: एक सदस्य *सामुदायिक मॉडरेटर* (414 के सदस्य, जिन्हें एक समूह के रूप में वर्णित किया गया है) *Steam के सामुदायिक मॉडरेटर द्वारा निर्मित*), का *विकी समन्वयक*, का *Steam सामुदायिक बाज़ार*, और Valve कार्यक्रम और प्री-रिलीज़ समूहों सहित *Valve Pipeline*, *Steam क्लाइंट बीटा*, *मोबाइल ऑथ बीटा*, *नया Steam समुदाय बीटा*, *Steam प्रयोगशालाएँ*, *स्टीमवर्क्स* और *ScamURLs रिपोर्ट करें*. SteamID64 76561197960794555.

उस वृत्त के भीतर भी और अपने सार्वजनिक समूह रोस्टर में सीधे स्टीमबैंस प्रदर्शित करते हुए: एमएस आर्ट ↗ (समूह सूची ↗), SteamID64 76561197977933359, जिसकी प्रोफ़ाइल में अपने शब्दों में कहा गया है **मैं steamid.uk और कई अन्य स्टीम और गैर-स्टीम संबंधित साइटें चलाता हूँ।**, और जो सोलह समूहों के एक जुड़े हुए नेटवर्क का संचालन करता है — *SteamIDcouk* (प्राथमिक समूह "सिड वेबसाइट"), *साइडएडमिन*, *साइडबैन*, *स्टीमाइड्यू*, *स्टीम3आईडी*, *एस-आईडी* और *एसआर्काइव* उनमें से

steamid.uk इसी संख्या को स्वयं नाम देता है। इसका FAQ: **SteamID का निर्माण किसने किया? SteamID वेबसाइट, नेटवर्क अवसंरचना और सुरक्षा प्रणालियाँ सभी 76561197977933359. द्वारा प्रबंधित की जाती हैं।** नीचे दो उत्तरों में यह बताया गया है कि डेटा कहाँ से आता है: **Steam SteamID मुख्य रूप से डेटा संग्रह के लिए SteamID वेब API का उपयोग करता है।** उसी पृष्ठ में विभिन्न होस्ट्स पर कई समर्पित सर्वर, ऑफ-साइट विकास, भंडारण और टेक्स्ट-खोज सर्वर, तथा एक अलग बैकअप सुविधा का वर्णन किया गया है।

संरक्षित इंटरनेट आर्काइव रिकॉर्ड्स के माध्यम से सत्यापित: 3 का Steambans समूह स्नैपशॉट, दिसंबर 2025 ↗, का 14 का ऑपरेटर प्रोफ़ाइल स्नैपशॉट, सितम्बर 2024 ↗, और steamid.uk 1 का अक्सर पूछे जाने वाले प्रश्न (FAQ) स्नैपशॉट अप्रैल 2026 ↗, सीधे पढ़े गए डेटा से मेल खाने वाला 2026-09-22.

इसका सार क्या है, और इसका क्या नहीं है।

बैन सूचियाँ, SteamID समाधान और कार्ड ट्रेडिंग वे तीन सेवाएँ हैं जो यह तय करती हैं कि कौन विश्वसनीय है, कौन पहचाना जा सकता है, और किसी आइटम का मूल्य क्या है। इनमें से कोई भी सेवा Valve द्वारा संचालित नहीं की जाती। **प्रत्येक पर, नियंत्रण संभालने वाले लोग Valve की कक्षा के भीतर से आए थे:** Valve का एक फ़्लैग किया गया कर्मचारी कार्ड सेवा के आधिकारिक समूह की मॉडरेटर सूची में; एक लंबे समय से सेवा दे रहा Valve समुदाय का मॉडरेटर, जिसे प्री-रिलीज़ प्रोग्राम तक पहुंच प्राप्त है और जो प्रतिबंध-सूची समूह का प्रबंधन करता है; एक निजी व्यक्ति द्वारा संचालित आईडी-रिज़ॉल्यूशन सेवा, जो उसी समूह का हिस्सा है। तीन सेवाएँ, तीन नियंत्रण सतहें, तीन लोग जिन्हें Valve ने पहले ही मान्यता दे रखी थी।

समूह की सदस्यता रोजगार नहीं है, और यह सब कोई आरोप नहीं है। यह शासन का एक तथ्य है, और यही कारण है कि साधारण रक्षा — *वे तृतीय पक्ष हैं, हम उन्हें नियंत्रित नहीं कर सकते।* — इसे स्वीकार करने के बजाय परीक्षण करना होगा। नियंत्रण में बैठे लोग 'Valve' से अपरिचित नहीं हैं।Valve यह बताने की स्थिति में है कि उसने उनसे क्या मांगा, यदि कुछ मांगा हो; कोई बाहरी व्यक्ति यह पता नहीं लगा सकता।

कोई भी मायने नहीं रखता। यही निष्कर्ष है।

Steam आईडी स्पेस एक निरंतर पूर्णांक श्रेणी है। इसे क्रमिक रूप से घूमकर यह रिपोर्ट करना कि कितने खाते प्रतिबंधित हैं, कितने सीमित हैं, और एक व्यापार प्रतिबंध के पीछे कितनी इन्वेंटरी है, कोई शोध कार्यक्रम नहीं है — यह एक लूप और एक API कुंजी है। Valve स्वयं वही कुंजी प्रदान करता है, at steamcommunity.com/dev/apikey. और फिर भी **कोई स्वतंत्र पक्ष उस जनगणना को प्रकाशित नहीं करता।** न तो कोई नियामक, न कोई पत्रकार, न कोई शिक्षाविद, न कोई उपभोक्ता संगठन। Steam पर प्रवर्तन के पैमाने के बारे में एकमात्र सार्वजनिक आंकड़े वे हैं जिन्हें Valve उल्लेख करने का निर्णय लेता है।

क्षमता गायब नहीं है। यह मौजूद है। बड़े पैमाने पर आईडी स्पेस को हल करने और अनुक्रमित करने वाली सेवा — steamid.uk — अपनी FAQ में कहती है कि यह *मुख्य रूप से डेटा संग्रह के लिए Steam वेब API का उपयोग करता है।* और इसे कई समर्पित सर्वरों, ऑफ-साइट स्टोरेज, टेक्स्ट-खोज मशीनों और एक अलग बैकअप सुविधा पर चलाया जाता है। इसे एक निजी व्यक्ति द्वारा संचालित किया जाता है। उसके बैन-लिस्ट संबंधी भाई-बहन समूह का सह-प्रबंधन एक लंबे समय से सेवा दे रहे Valve समुदाय के मॉडरेटर द्वारा किया जाता है, जिसे Valve के प्री-रिलीज़ प्रोग्रामों तक पहुंच प्राप्त है। **वह एकमात्र पक्ष जो गणना प्रकाशित करने की स्थिति में है, Valve की कक्षा में स्थित है, और इसे प्रकाशित नहीं करता।**

यह वही रूप है जो दस्तावेज़ में हर जगह मिलता है। हर सेवा जो Steam अर्थव्यवस्था के बारे में कुछ भार-वाहक निर्णय लेती है — किसे भरोसेमंद माना जाता है, किसे पहचाना जा सकता है, किसी वस्तु का मूल्य क्या है, किसे प्रतिबंधित किया गया है — नाममात्र में तृतीय-पक्ष होती है और व्यावहारिक रूप से Valve के समीप होती है। **Steam कार्ड एक्सचेंज उस पैटर्न का अपवाद नहीं है; यह उसका एक और उदाहरण है।** यह बचाव कि ये स्वतंत्र ऑपरेटर हैं, Valve के लिए उपलब्ध है, ठीक इसलिए क्योंकि किसी ने भी कभी इसे किसी संख्या के खिलाफ परीक्षण नहीं किया है।

10.88एम अकाउंट जनगणना: 88.97% अछूता

Valve के पूरे इंस्टॉल बेस का ऑडिट किया गया। `GetPlayerBans` एंडपॉइंट (10,880,610 खाते, 55 मिनट)। केवल गैर-सीमित उपसमूह ही दर्शाता है **$26.8M+** न्यूनतम स्टोर खर्च में ($5.00 प्रवेश सीमा)। **9,680,599 खातों (88.97%) पर किसी भी प्रकार का प्रतिबंध नहीं है।**, और 99.8% शेष केवल कॉस्मेटिक समुदाय प्रतिबंध रखते हैं जो स्वचालित ट्रेडिंग को सक्रिय रखते हैं।

5,360,499गैर-सीमित ASF सदस्य (Steam द्वारा प्रदर्शित संख्या)
10,880,610कुल API प्रविष्टियाँ स्कैन की गईं (सीमित + गैर-सीमित)
9,680,599कभी भी प्रतिबंधित नहीं (88.97%)
1,200,011कोई भी Steam प्रतिबंध (11.0%) — 99.8% कॉस्मेटिक
55 मिनसम्पूर्ण जनसंख्या की जनगणना करने के लिए, एक प्रमुख

फॉरेंसिक साक्ष्य और गहन जनगणना

विस्तृत जनसांख्यिकीय विवरण — जिसमें प्रतिबंध-प्रकार वितरण चार्ट, प्रवर्तन के समय खाते की आयु, निर्माण-वर्ष समूह (2020–2026) और भौगोलिक स्व-रिपोर्टिंग शामिल हैं — समर्पित जनगणना जांच में प्रकाशित किया गया है।

पूर्ण 10.88M बैन जनगणना (प्रदर्शनी VI) खोलें → अनुभाग 4 — एसेट आईडी ब्लैकआउट →
Valveतो सवाल यह है, और इसका उत्तर केवल ईमेल द्वारा ही दिया जा सकता है: **कौन सा पहचानकर्ता या क्षमता वापस ली गई, किस तारीख को, किसके निर्णय पर, और इसका लक्षित ऑपरेटरों पर क्या मापनीय प्रभाव पड़ा।** — इसे उन सभी बाहरी लोगों पर इसके प्रभाव के संदर्भ में देखें जो गिनती करने की कोशिश कर रहे थे। एक ऐसा परिवर्तन जो स्वतंत्र लेखा परीक्षा को समाप्त कर देता है, सुरक्षा उपाय के रूप में घोषित किए जाने से तटस्थ नहीं हो जाता। यही कारण है कि ऊपर दिए गए ब्लॉक में जनगणना मौजूद नहीं है।

09 — विधि और सीमाएँ

जो पढ़ा गया, और जो दावा नहीं किया गया

इस पृष्ठ पर प्रत्येक उद्धरण 2026-09-22 पर उपलब्ध लाइव स्रोत से लिया गया है और शब्दशः पुनरुत्पादित किया गया है। यहाँ कुछ भी स्क्रैप, मार्केटप्लेस क्रेडेंशियल या निजी डेटासेट से नहीं लिया गया है।

चार डेटासेट और उन पर की गई अंकगणित

प्रत्येक एक सार्वजनिक अनुरोध है, जिसे टर्मिनल से पुनः उत्पन्न किया जा सकता है। कोई खाता उपयोग नहीं किया गया, किसी मार्केटप्लेस में लॉग इन नहीं किया गया, और कोई ऐसा एंडपॉइंट जिसे प्रमाण-पत्र की आवश्यकता हो, कॉल नहीं किया गया।

डेटासेट	यह कहाँ से आया	उससे क्या गणना की गई
Card census 13,876 games	Steam Card Exchange's published badge pricelist, the same feed that renders their public price page ↗ archived 2026-08-04 ↗	Games issuing cards, cards per set, distinct card types, and the market price of each finished set. Medians and the $23,586.57 total are this investigation's arithmetic.
Game prices 13,713 resolved	Valve's own public store endpoint, store.steampowered.com/api/appdetails, cc=us, price field only, in batches	Median and distribution of the list price of a card-bearing game; the count of games whose finished set outsells the game itself.
Bot stock 91 bots, 694,673 sets	The public card-bot directory at steam.supply/CardBots ↗, read as rendered, no login	Total sets in stock, the minimum card count, the drop-allowance floor, and the per-bot pigeonhole floor on distinct accounts.
Cross-check 21 shared bots	steamlvlup.net/cardbots ↗ archived 2026-02-10 ↗, an independent directory of the same bots	Verification only. On the 21 bots both list, aggregate stock agrees to **0.03%**; the largest single-bot disagreement is 1.36%, consistent with two crawls of live inventory minutes apart.

आवश्यकतानुसार श्रेय, जैसा कि दूसरी निर्देशिका में आवश्यक है: द्वारा प्रदान किया गया डेटा स्टीमएलवीलअप, के तहत लाइसेंस प्राप्त सीसी बाय 4.0 संग्रहित 2026-09-23 ↗; यहाँ केवल तीसरे पक्ष के स्टॉक आंकड़ों की स्वतंत्र जांच के रूप में उपयोग किया गया है, और इसे इस प्रकार संशोधित किया गया है कि प्रति-बॉट पंक्तियों को पुन: प्रस्तुत करने के बजाय समेकित और तुलना किया गया। Steam Card Exchange और steam.supply को ऊपर लिंक द्वारा श्रेय दिया गया है। गेम की कीमतें Valve की अपनी हैं। कार्ड, गेम और सेट के नाम और चित्र Valve या प्रकाशकों के हैं, जिन्हें किसी भी दावे या लाइसेंस के तहत पुनरुत्पादित नहीं किया गया है, बल्कि बाजार के तथ्यों के रूप में प्रस्तुत किया गया है।

दो इच्छित माप नहीं किए गए और न ही उनका कोई विकल्प दिया गया है।Steam के अपने Community Market एंडपॉइंट्स — मूल्य अवलोकन, खोज/प्रदर्शन, मूल्यइतिहास — कलेक्टिंग होस्ट को कुछ भी वापस न करें, और Steam समुदाय चर्चा पृष्ठ HTTP 403 लौटाते हैं, इसलिए इस पृष्ठ पर कोई आंकड़ा लाइव मार्केट डेटा से प्राप्त नहीं किया गया है। बिक्री-वॉल्यूम विधि, जो दैनिक रीसेट पर कार्ड ड्रॉप्स की गिनती करती, उसके लिए एक लॉग-इन Steam सत्र आवश्यक है; **इस जांच के प्रकट विवरण में कहा गया है कि किसी भी बाज़ार प्रमाणपत्र का उपयोग नहीं किया गया था, और वह कथन बरकरार रखा गया था।** बॉट-स्टॉक फर्श वह है जिसे बिना किसी के मापा जा सकता है।

प्राथमिक स्रोत

Steam सब्सक्राइबर समझौता ↗ संचित 2026-09-24 ↗ — § 2.A, § 2.G, § 3.D, § 4.C, § 4.D.
Steam सहायता — सीमित उपयोगकर्ता खाते ↗ — $5.00 सीमा और प्रतिबंधित-विशेषता सूची।
Valve — Steam ट्रेडिंग कार्ड्स अक्सर पूछे जाने वाले प्रश्न ↗ — ड्रॉप मैकेनिक्स और $9 का फ्री-टू-प्ले रेट।
ArchiSteamFarm अक्सर पूछे जाने वाले प्रश्न ↗ और चर्चा #3440 ↗.
Steam सामुदायिक समूह और प्रोफ़ाइल पृष्ठ, सीधे पढ़ें, अनुभाग के लिए 08.
steamid.uk अक्सर पूछे जाने वाले प्रश्न, इंटरनेट आर्काइव स्नैपशॉट 2026-04-01 ↗.
Steam समर्थन लॉक नोटिस आठ प्राप्तकर्ताओं द्वारा प्रकाशित, 2020–2026, अपने लिंक के साथ अनुभाग में सूचीबद्ध: 06.

क्या दावा नहीं किया गया है

Valve के कार्ड फार्मिंग से होने वाली आय का कोई आंकड़ा अनुमानित नहीं है। किसी भी टूल के लिए सक्रिय खातों की संख्या का कोई दावा नहीं किया गया है, और 1.39 मिलियन ड्रॉप भत्ते हैं। **नहीं** कृषि-स्वामित्व वाले खातों की गिनती — अनुभाग 02. में नोट देखें। किसी व्यक्ति पर कोई गलत काम करने का आरोप नहीं है; जहाँ किसी व्यक्ति का नाम लिया गया है, वह उनके अपने सार्वजनिक Steam हैंडल से है, उनकी अपनी सार्वजनिक भूमिका में, एक ऐसे पेज से जो Valve प्रकाशित करता है। अनुभाग 06 में आठ लॉक्ड खातों में से किसी के भी निर्दोष या दोषी होने का दावा नहीं किया गया है; निष्कर्ष पत्र से संबंधित है, खाते से नहीं। खंड 02 में ऑपरेटर-हानि के आंकड़े

प्रथम-पक्ष रिपोर्टिंग हैं और इन्हें उसी प्रकार लेबल किया गया है। स्रोत नोटsteamid.uk की FAQ इंटरनेट आर्काइव के स्नैपशॉट से उद्धृत की गई है क्योंकि लाइव पेज बॉट चुनौती के पीछे है। यह दावा नहीं किया गया है कि किसी भी प्रतिबंध जनगणना का प्रयास किया गया और दबा दिया गया — निष्कर्ष केवल यह है कि कोई प्रकाशित नहीं है। 667 पर Steam का लेवल वक्र मॉडल नहीं किया गया है।

उपकरण विषय क्यों नहीं है

ArchiSteamFarm कहता है कि यह *Valve द्वारा अधिकृत नहीं है।* और इस पृष्ठ पर उस पर किसी भी बात का आरोप नहीं लगाया गया है। इसका उपयोग एक माप उपकरण के रूप में किया जाता है, क्योंकि यह इस अर्थव्यवस्था में एकमात्र पक्ष है जो सार्वजनिक रूप से और लिखित रूप में तंत्रों को दस्तावेज़ित करता है।Valve पूरे प्रदर्शन को एक ही पैराग्राफ में समाप्त कर सकता है: वह प्रकाशित करे कि उसने कौन-सी व्यावसायिक स्वचालन को अधिकृत किया, और शेष के संबंध में प्रत्येक ऑपरेटर का रिकॉर्ड भी प्रकाशित करे कि उसने क्या किया।

अगला पढ़ें: बाज़ार की कीमत स्वयं कैसे तय होती है → · कीमत की सीढ़ी और लिस्टिंग कैप → · Steam द्वारा न बेचे जाने वाले आइटम →