खाता पहुँच और जवाबदेही — द Steam डोजियर

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

स्टीम डोजियर / द्वितीय

भाग II — खाते तक पहुँच, आउटसोर्स समर्थन और प्रवर्तन

सार्वजनिक स्वचालन। आउटसोर्स्ड सहायता। लोग बचे हुए खर्च की गिनती करते रह गए।

इस उपखंड की शुरुआत करें ↓
प्रदर्शन 01 / लाइव शैडो मार्केट निगरानी**550,000+**
Steam एफएसबी मार्केट पर सक्रिय रूप से बिक्री के लिए खाते (एक गुमनाम लेबल; मूल नाम यहां छिपाया गया है)
इसी क्षण

550,000+ लाइव इन्वेंटरी · 231,829 ऐतिहासिक स्क्रैप्ड कॉर्पस में (198,320 स्टीलर लॉग्स)
हाइजैक किए गए Steam खातों के लिए प्रमुख भूमिगत क्लियरिंगहाउस, `FSB Market` (संबंधित नाम गोपनीय रखे गए), Valve के आधिकारिक Steam OpenID (`openid.realm = https://FSB Market`). किसी भी समय, आधे मिलियन से अधिक चोरी और समझौता किए गए खाते (RedLine/Lumma से स्टीलर लॉग, फ़िशिंग कैप्चर, क्रेडेंशियल स्टफिंग) कुछ ही सेंट में सक्रिय रूप से सूचीबद्ध होते हैं ($0.50–$2.00). न तो `FSB Market` न `the associated forum` Valve के लिंक फ़िल्टर द्वारा अवरुद्ध है। यह औद्योगिक जलाशय है जो 63.06% द्वारा भुगतान किए गए बॉट खातों को आपूर्ति करता है, जिन्हें Valve पीड़ित की सहायता किए बिना प्रतिबंधित करता है।

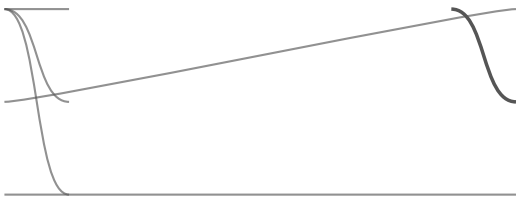
लाइव इंटेल: शैडो मार्केट मॉनिटरिंग (550k+ लाइव) ↗ · कैप्चर रिकॉर्ड खोलें ↗ · ओपन लिंक फ़िल्टर ट्रेस ↗550के+ लाइव

01 लेखकों के साथ एक पारिस्थितिकी तंत्र

स्वचालन ने *एक कागज़ी निशान*

नामित परियोजनाएँ। प्रकाशित क्षमताएँ। किसी टूल को उसके दस्तावेज़ीकरण से ट्रेस करें, फिर एकत्रित डेवलपर संबंधों की जाँच करें।

252एकत्रित रिपॉजिटरी
3,320गिटहब प्रोफाइल
4,214प्रोफ़ाइल–भंडार युग्म
Valve संरचना सामुदायिक पुस्तकालय पुन: प्रयोज्य अनुप्रयोग



रेखाएँ दस्तावेज़ित एकीकरण या निर्भरताएँ दिखाती हैं। किसी नोड को चुनें ताकि आप उसके प्रमाणों का अनुसरण कर सकें।

मल्टी-खाता स्वचालन / जस्टआर्चीनेट

आर्चीस्टीमफार्म

यह प्रोजेक्ट स्पष्ट रूप से Steam खातों में एक साथ कार्ड फार्मिंग का विज्ञापन करता है। इसकी प्रोजेक्ट फ़ाइल में SteamKit2 निर्भरता घोषित की गई है।

परियोजना की अपनी दस्तावेज़ीकरण पढ़ें ↗
स्टीमकिट → आर्चीस्टीमफार्म
निर्भरता घोषित करें ↗

एकत्रित संबंध

40 योगदानकर्ता लेबल · 40 फ़ोर्कर लेबल

नीचे योगदानकर्ता का नमूना दिया गया है। ये लेबल रिपॉजिटरी संबंध का वर्णन करते हैं, रोजगार या अनुमोदन का नहीं।

@JustArchi @renovate[बॉट] @JustArchi-ArchiBot @dependabot-preview[bot] (unavailable)
@renovate-बॉट @एक्शन-यूज़र @डिपेंडabot-समर्थन @एब्रिनोस

डेवलपर ग्राफ़ क्या स्थापित करता है
GitHub यह ग्राफ़ नामित परियोजनाओं और GitHub प्रोफाइल के बीच प्रकाशित योगदानकर्ता और फोर्कर संबंधों को दर्शाता है। ये सार्वजनिक रिकॉर्ड हैं — रिपॉजिटरी फोर्क्स, योगदान सूचियाँ, प्रोफ़ाइल संघ। सवाल यह है कि प्रकाशित क्षमताओं और डेवलपर संबंधों के कागजी निशान के जवाब के लिए Valve को क्या उत्तर देना चाहिए, न कि यह कि इस जांच ने क्या नया आविष्कार किया। स्रोत हैश्स को में सहेजा जाता है। नक्शा उत्पत्ति.

पूरे नेटवर्क को देखें ↗ रिपॉजिटरी स्रोत डेटा ↓

02 / विभिन्न प्रमाणपत्र। विभिन्न शक्तियाँ।

कौन सी कुंजी*हम किसकी बात कर रहे हैं?*

एक खेल खेलने के लिए खिलाड़ी को व्यक्तिगत वेब API कुंजी जारी करने की आवश्यकता नहीं होती। यही इस जांच के केंद्र में अंतर है।

01 / उपयोगकर्ता खाता

व्यक्तिगत वेब API कुंजी

`steamcommunity.com/dev/apikey`
अनुमत API कॉल्स के लिए उपयोगकर्ता खाते से जारी किया गया। कुंजी निर्माण, दृश्यता, रद्दीकरण और दुरुपयोग का पता लगाना खाता-सुरक्षा संबंधी प्रश्न हैं।

02 / गेम बैकएंड

प्रकाशक वेब API कुंजी

Steamworks साझेदार समर्थित बैकएंड संचालन, जिनमें गेम-संबंधी सेवाएँ शामिल हैं, के लिए प्रकाशक क्रेडेंशियल्स का उपयोग करते हैं। एक खिलाड़ी की व्यक्तिगत कुंजी एक अलग क्रेडेंशियल है।

03 / पहचान और सत्र

ओपनआईडी / सत्र टोकन

OpenID किसी वेबसाइट को पहचान की पुष्टि करता है। एक Steam सत्र या रिफ्रेश टोकन का उद्देश्य अलग होता है। इन तंत्रों को एक ही परस्पर प्रतिस्थाप्य "API कुंजी" के रूप में प्रस्तुत नहीं किया जाना चाहिए।

Valve यह उपयोगकर्ता और प्रकाशक दोनों की वेब API कुंजियों को दस्तावेज़ करता है। इसलिए संपूर्ण वेब API Steamworks से अलग नहीं है। API मुख्य दस्तावेज़ीकरण ↗ संग्रहित 2026-09-15 ↗ · गेम-सत्र प्रमाणीकरण ↗ संग्रहित 2026-08-29 ↗

टूल के लेखक द्वारा दस्तावेजीकृत / मार्च 2024

API स्वचालन एक से अधिक कुंजी का उपयोग कर सकता है।

Trade Offer Manager की विकी में वर्णित है कि जब कोई अलग API कुंजी मौजूद नहीं होती, तो वेब API के कुछ हिस्सों के लिए सत्र एक्सेस टोकन का उपयोग किया जाता है। यह लेट 2023. से कुंजी निर्माण के लिए मोबाइल पुष्टि को भी रिकॉर्ड करता है। रखरखावकर्ता इस प्रकार टोकन के उपयोग को Valve द्वारा समर्थित नहीं मानते; यह एक पुराना दस्तावेज़ीकरण दावा है, न कि कोई लाइव बाईपास परीक्षण।

रखरखावकर्ता की व्याख्या की जाँच करें ↗ संचित 2026-09-24 ↗

मानवीय पक्ष / एक चित्रमय फ़िशिंग पथ

अभी भी खेल रहा हूँ। *पहले से ही उजागर।*

एक मित्र का संदेश। मतदान का अनुरोध। एक "धन्यवाद" पृष्ठ। खिलाड़ी के लिए कार्य समाप्त हो चुका है। एक समझौता किया गया सत्र उस क्षण से भी अधिक समय तक चल सकता है।

खिलाड़ी की स्क्रीन पर

F
एक मित्र का वृत्तांत
क्या आप हमारी टीम को वोट दे सकते हैं?

Steam चैट के माध्यम से एक परिचित खाते से अनुरोध आता है। इस परिदृश्य में, लिंक किया गया पृष्ठ क्लाइंट के ब्राउज़र में खुलता है।

नज़रों से ओझल

विश्वास वेबसाइट से पहले शुरू होता है।

एक हैक किए गए मित्र के खाते से फिशिंग लिंक को विश्वसनीयता मिल सकती है। आसपास का Steam इंटरफ़ेस गंतव्य वेबसाइट की पुष्टि नहीं करता।

परिचित प्रेषक / बाहरी गंतव्य

किसी भी वस्तु की बिक्री से पहले खाता सुरक्षा सबसे महत्वपूर्ण मुद्दा है।
खिलाड़ी ने ऑटोमेशन क्रेडेंशियल बनाने या नियंत्रण सौंपने का इरादा नहीं किया था। खेल में वापस आना इस बात का प्रमाण नहीं है कि खाता सुरक्षित है।Valve के पास सत्र लॉग, API कुंजी निर्माण रिकॉर्ड और डिवाइस सहसंबंध डेटा होता है, जबकि पीड़ित के पास नहीं। यही विषमता जवाबदेही की समस्या है।

सत्र पहुँच और प्रमाण-पत्र प्रकार
API कुंजी और एक लॉग-इन सत्र अलग-अलग प्रमाण-पत्र हैं जिनकी क्षमताएँ भिन्न होती हैं। कुंजी को रद्द करने से सक्रिय सत्र समाप्त नहीं होता।Valve की अपनी दस्तावेज़ीकरण दोनों का वर्णन करती है; Valve में वे लॉग्स संग्रहीत हैं जो किसी भी विवादित कार्रवाई के समय कौन सा प्रमाण-पत्र सक्रिय था, दिखाते हैं। मांग उस रिकॉर्ड का प्रकटीकरण करने की है — न कि उस निष्कर्ष की जिसे जांच ने गढ़ा हो।
टोकन हैंडलिंग पर मेंटेनर दस्तावेज़ीकरण ↗ संचित 2026-09-24 ↗ · Valve मुख्य दस्तावेज़ीकरण ↗ संग्रहित 2026-09-15 ↗

03 / आधिकारिक बाज़ार की एक ऊपरी सीमा होती है

यह वस्तु दुर्लभ हो सकती है। *सीमा बनी रहती है।*

एक ही कम्युनिटी मार्केट लिस्टिंग के माध्यम से उस पूरी कीमत पर लिस्टिंग कैप से अधिक कीमत प्राप्त नहीं की जा सकती।

उदाहरणार्थ पूछी गई कीमत$5,000आइटम की माँग मूल्य बदलें
$100 $20,000
प्रकाशित सीमा का एक उदाहरण, व्यापार करने के लिए कोई मूल्यांकन या सिफारिश नहीं।

सूचीकरण सीमा ≈ **$1,800**
वॉलेट कैप ≈ **$2,000**
प्रकाशित लिस्टिंग सीमा से ऊपर

वॉलेट फंड्स को बैंक खाते में निकाला नहीं जा सकता। ये प्रतिबंध तीसरे पक्ष के स्किन मार्केट्स की मांग पैदा करते हैं: एक ऐसी मांग जिसे लिस्टिंग और वॉलेट कैप्स उत्पन्न करते हैं, जबकि Valve के अपने नियम व्यावसायिक ऑपरेटरों को इसे पूरा करने से रोकते हैं।

Steam की बाज़ार सीमाएँ ↗ संचित 2026-09-21 ↗

04 / सहायता सीमा के भीतर

डेटा की जिम्मेदारी सौंपी गई। *पहुँच के लिए उत्तरदायी।*

Valve की गोपनीयता नीति स्पष्ट रूप से समर्थन के लिए आवश्यक होने पर तीसरे पक्ष के समर्थन प्रदाताओं के साथ व्यक्तिगत डेटा साझा करने का प्रावधान करती है।

खिलाड़ी **खाता और साक्ष्य**
→
वाल्व **पुनर्प्राप्ति प्रक्रिया**
→
समर्थन प्रदाता **प्रत्यायित पहुँच**
गोपनीयता नीति §5.2 ↗ Valve की अपनी नीति तीसरे पक्ष को समर्थन पहुँच की अनुमति देती है। खुले प्रश्न हैं: कौन-सी अनुमतियाँ दी गई थीं, कौन-से ऑडिट ट्रेल्स मौजूद हैं, और जब कथित तौर पर पहुँच का दुरुपयोग हुआ तो क्या हुआ।

2015

मापदंड सार्वजनिक था।

Valve व्यापक स्तर पर खाता चोरी को स्वीकार किया और सुरक्षात्मक उपायों का वर्णन किया।

Valve प्रकाशन ↗ संग्रहीत 2026-08-09 ↗

2015

Valve डेस्क को आउटसोर्स किया — और कहा भी

Valve एक छोटी इन-हाउस Steam समर्थन नेतृत्व टीम रखता है और कहा कि *कुछ अलग-अलग कंपनियों को काम पर रखा* सहायता संभालने के लिए (एरिक जॉनसन, Valve, कोटाकू को); इसकी गोपनीयता नीति §5.2 उन तृतीय पक्षों को उपयोगकर्ता डेटा तक पहुँच की अनुमति देती है। **कौन सा ठेकेदार खाता-वसूली की पहुँच रखता है, ईValve ने कभी खुलासा नहीं किया।** — सामुदायिक चर्चा में Concentrix जैसे विक्रेताओं का नाम लिया गया, लेकिन इनमें से कवनो भी Valve-पुष्टित नहीं है। आउटसोर्स्ड डेस्क दोनों में से किसी भी नीचे दिए गए प्रवेश से कई साल पहले ही मौजूद था।

Kotaku: Valve अपने समर्थन पर ↗ संग्रहीत 2025-07-11 ↗

2023

पहला प्रवेश

Valve की CS:GO टीम अपनी ही सहायता-अनुरोध प्रक्रिया के माध्यम से हैक हुए एक खाते की जिम्मेदारी लिखित रूप में स्वीकार करती है, और ट्रेड्स को रद्द कर देती है।

आउटसोर्सिंग मामला खोलें ↓

2025

दूसरा प्रवेश

33 कुछ महीने बाद, Steam सपोर्ट लिखता है कि एक तकनीशियन ने हमारी प्रक्रिया का पालन नहीं किया, जिसके परिणामस्वरूप आपका खाता किसी और को बहाल कर दिया गया। वही चैनल। वही परिणाम।

डेक्सेर्टो, 14 नव. 2025 ↗

मामला फाइल / एचएफबी और आउटसोर्सिंग के आरोप

प्रवेश का तरीका था Steam स्वयं सहायता।*Valve लिखित रूप में कहा।*

डेक्सेर्टो द्वारा पुनरुत्पादित समर्थन प्रतिक्रिया में, Valve की CS:GO टीम एक समझौता किए गए खाते की जिम्मेदारी स्वीकार करती है। **सहायता अनुरोध प्रक्रिया के माध्यम से** — इसका अपना चैनल था, न कि कोई फ़िशिंग पेज और न ही उपयोगकर्ता। वस्तुएँ बरामद कर ली गईं और लेनदेन उलट दिए गए, जो कि वह उपाय है जो Valve अन्य पीड़ितों को बताता है कि मौजूद नहीं है। HFB की इन्वेंटरी की रिपोर्ट की गई थी **$2,000,000+** उस दिन और **$3,000,000+** अनुवर्ती में; **Qkss ने $1,000,000+ उसी तरह खो दिया और उसे कुछ भी नहीं मिला।**.

समर्थन उत्तर / डेक्सेर्टो द्वारा पुनरुत्पादित · 21 फरवरी 2023

> “compromised through a support help request, for which the CS:GO team takes responsibility”

रिपोर्टिंग और पुनरुत्पादित संदेश पढ़ें ↗ संग्रहीत 2025-08-18 ↗
01 / किस वाल्व ने प्रवेश किया

इसका अपना सपोर्ट चैनल ही रास्ता था।

यह उत्तर समझौता किए गए खाते और उसके ट्रेड्स के उलटफेर को कवर करता है। Valve ने उन्हें उलट दिया — इसलिए ट्रेड्स उलटे जा सकते थे। मूल प्रमाणीकृत टिकट इस संग्रह में नहीं है।

02 / बर्खास्तगियाँ जो ठीक नहीं कर सकीं

उसी दरवाजे ने फिर से नवंबर में खुलकर दिखाया कि 2025

ठेकेदार ने अपने पूरे Steam-समर्थन स्टाफ को बर्खास्त कर दिया — यह Dexerto के माध्यम से Mzkshow द्वारा रिपोर्ट किया गया था, न कि Valve के किसी कर्मचारी बयान में। तेईस महीने बाद Steam सपोर्ट ने एक अन्य कलेक्टर को लिखा कि "एक सपोर्ट तकनीशियन जिसने सहायता अनुरोध को संभाला, हमारी प्रक्रिया का पालन करने में विफल रहा, जिसके परिणामस्वरूप आपका खाता किसी और को पुनर्स्थापित कर दिया गया।" Valve का अपना वाक्य, लगभग उसी चैनल के बारे में।

दूसरा प्रवेश, 14 नव 2025 ↗
03 / क्या खुला है

Valve ठेकेदार का नाम कभी नहीं बताया

इन स्रोतों से न तो ठेकेदार की पहचान होती है और न ही स्थान का पता चलता है। यह रिपोर्टिंग में कोई कमी नहीं है — यह एक खुलासा है जो Valve ने यह नहीं बताया कि उपयोगकर्ता खातों तक किसकी पहुँच थी।

मामले का समकालीन विवरण ↗
Valve ने तीन सवालों का जवाब नहीं दिया है: कौन खाता पुनर्प्राप्ति को ओवरराइड कर सकता है, एक्सेस ऑडिट में क्या पाया गया, और बाद में क्या बदला।

संरक्षित समर्थन अभिलेखागार में बाद के आरोप
2024 के दो Reddit पोस्ट्स में Mzkshow की आगे की जांचों की जानकारी दी गई है — एक जुलाई का 2024 VAC-बैन हटाने का मामला और एक दिसंबर का 2024 $13,000 इन्वेंटरी मामला। ये अलग-अलग रिपोर्ट की गई घटनाएँ हैं। प्रत्येक में जवाबदेही का सवाल एक ही है: किसके पास ओवरराइड एक्सेस थी, ऑडिट में क्या पाया गया, और क्या बदला।

14 जुलाई 2024 · रिपोर्ट की गई रिकवरी / VAC-प्रतिबंध मामला ↗ 2 दिसंबर 2024 · $13,000 का इन्वेंटरी मामला रिपोर्ट किया गया ↗ संग्रहीत 2025-08-05 ↗ दो संरक्षित पोस्ट, स्रोत पंक्तियाँ और हैश ↓

05 / नुकसान का अनुसरण करें

प्रत्येक राशि*मामले की ज़रूरत है।*

दस मामले, जून 2022 से मार्च 2026. तक। प्रत्येक राशि वही आंकड़ा है जो उसके नामित स्रोत ने प्रकाशित किया है — **$6,300,000**, **$2,000,000+**, **$1,000,000+**, **≈$320,000**, **≈$300,000**, और €288. तक नीचे। Valve प्रत्येक के लिए लेनदेन लॉग, सत्र रिकॉर्ड और समर्थन ऑडिट ट्रेल रखता है, और इनमें से किसी को भी तैयार नहीं किया है।

समर्थन चैनल 21 जून 2022
$2,000,000+

HFB — खेल में सबसे बड़ी इन्वेंटरी

रिपोर्ट की गई इन्वेंटरी मूल्यांकन · फरवरी 2023 के फॉलो-अप में $3मिलियन+ तक बढ़ाया गया

Seven Souvenir Dragon Lores और #1 Blue Gem Karambit, वह चाकू अकेले लगभग $1.26m. तीन साल से निष्क्रिय, ऑथेंटिकेटर अभी भी चालू; ईमेल और पासवर्ड सपोर्ट रिकवरी मार्ग से बदले गए। Valve ने ट्रेड्स को रिवर्स किया — और अपनी जिम्मेदारी लिखित रूप में रखी। रिवर्सल से पहले, रिपोर्ट के अनुसार $200,000+ की आय पहले ही market.csgo.com के माध्यम से निकाली जा चुकी थी, जो नकद और क्रिप्टो में निपटान करता है। रिवर्सल केवल स्किन लौटाता है, न कि उस पैसे को जो पहले ही बैंक में जमा हो चुका हो। रोलबैक में यह भी गड़बड़ी हुई: एक खरीदार ने अपना Souvenir Dragon Lore इन-गेम स्टोरेज यूनिट में छिपा दिया, स्क्रिप्ट अपने ही कंटेनर के अंदर नहीं देख सकी, और Valve ने चोरी को रद्द करते समय $130,000 आइटम की नकल कर दी — जिसे आइटम आईडी और सामुदायिक रिपोर्टिंग से पकड़ा गया, जुलाई में हटा दिया गया 2022, खरीदार को Valve के बजाय BUFF द्वारा रिफंड किया गया।

डेक्सेर्टो, चोरी का दिन ↗

वॉलेट और खरीदारी 07 जुलाई 2022
>$500

44 विवादित बाज़ार खरीदें

दावा किया गया वॉलेट खर्च · USD

एक उपयोगकर्ता ने कम-मूल्य के Dota 2 आइटम्स की अनधिकृत खरीदारी और असंतोषजनक समर्थन प्रतिक्रिया की रिपोर्ट की है।

शिकायत और लिंक किए गए स्क्रीनशॉट पढ़ें ↗

प्लेटफ़ॉर्म उल्लंघन 14 अगस्त 2022
$6,300,000

CS.Money — 19,000+ बॉट्स से स्किन्स

मूल्यांकन मूल्य · पहला अनुमान $1.6मिलियन

हमलावरों ने मार्केटप्लेस के ट्रेडिंग बॉट्स की मोबाइल-प्रमाणीकरण फ़ाइलों को चुराकर खाली कर दिया, और लूट की एक हिस्सेदारी को प्रसिद्ध व्यापारियों को भेजकर सुराग मिटा दिया। सामुदायिक शोधकर्ताओं ने कुछ ही घंटों में 55 हमलावरों के खातों का नक्शा तैयार कर लिया। Valve ने कुछ भी उल्टा नहीं किया — एक तृतीय-पक्ष साइट Steam के बाहर स्थित है, उसी Steam ने कहा, जिसकी इन्वेंटरी, ट्रेड API और खाता प्रणाली ने चोरी को शुरू से अंत तक अंजाम दिया।

समकालीन विवरण पढ़ें ↗

समर्थन चैनल रिपोर्ट किया गया 21 फरवरी 2023
$1,000,000+

क्यूकेएसएस — वही दरवाज़ा, वही अभिनेता, उल्टा जवाब

रिपोर्ट की गई इन्वेंटरी मूल्यांकन

इसे उसी तरह लिया गया जैसे HFB को लिया गया था, उसी अभिनेता द्वारा, उसी सपोर्ट हेल्प रिक्वेस्ट के माध्यम से। HFB को आठ महीने पहले ही पूरी तरह से बहाल कर दिया गया था। Qkss को नहीं। प्रकाशित रिकॉर्ड में दर्शकों की संख्या को छोड़कर दोनों मामलों को कुछ भी अलग नहीं करता।

Mzkshow जांच पर डेक्सेर्टो ↗

समर्थन चैनल रिपोर्ट किया गया फरवरी 2023
≈ $320,000

अंदरूनी व्यापार स्वयं — इसका एक वर्ष

लगभग एक वर्ष से अधिक की आय · यह इन्वेंटरी मूल्यांकन नहीं है

सपोर्ट-साइड एक्सेस ने 15 साल पुराने खाता इतिहास तक पहुँच बनाई: पहली CD कुंजी, पहला ईमेल, पहला कार्ड — ठीक वही सबूत जो रिकवरी प्रक्रिया मांगती है। डेटाबेस रखने वाला हमेशा उस बहस में जीतता है जो खाता रखने वाले के खिलाफ होती है। एक चोरी किया गया M4A4 Howl, iBUYPOWER और Titan Katowice 2014 होलोस $35,000 में बेचे गए और अंततः NAVI के b1t के पास पहुँच गए, जिसे इसका पता लगाने का कोई तरीका नहीं था। ठेकेदार का जवाब था कि Steam सपोर्ट में काम करने वाले सभी कर्मचारियों को निकाल दिया जाए।

उसी जांच पर एस्कोरन्यूज़ ↗

वॉलेट और खरीदारी 09 दिसं 2023
€288

दो-चरणीय सुरक्षा के बावजूद वॉलेट की चोरी

ट्रस्टपायलट · स्रोत अनुक्रमणिका 16

समीक्षक ने एक हैक किए गए खाते और मार्केट खर्च में मदद करने से इनकार की सूचना दी है। निर्यात के पास कोई व्यक्तिगत समीक्षा URL नहीं है।

स्रोत उत्पत्ति की जाँच करें ↗

खाता वसूली 02 दिसं 2024
$13,000

"मैटवे" — बर्खास्तगी के दो साल बाद

लेखक का सूची आकलन

उस व्यक्ति को पुनर्प्राप्ति दी गई जिसने ऐसा खाता डेटा प्रदान किया जिसे मालिक स्वयं भी मेल नहीं खा सकता था। वही रास्ता, वही परिणाम, जब ठेकेदार ने अपनी Steam सहायता डेस्क को साफ़ कर दिया था।

संरक्षित आरोप पढ़ें ↗

खाता वसूली 09 मई 2025
≈ $10,000

किसी और के टिकट से रिकवरी

दावा किया गया वस्तु हानि · अमेरिकी डॉलर

एक क्यूबेक उपयोगकर्ता का आरोप है कि सपोर्ट ने किसी अन्य व्यक्ति के अनुरोध पर पासवर्ड रीसेट किया और खाते की सुरक्षा हटा दी।

पहले व्यक्ति की शिकायत पढ़ें ↗

समर्थन चैनल 13 नवंबर2025
≈ $300,000

Hawkeye337 — और Valve का दूसरा लिखित स्वीकारोक्ति

पूर्ण काटोविचे 2014 होलो संग्रह

हमलावर ने 1 बिटकॉइन की मांग की और इसे नष्ट करने के लिए संग्रह को Negevs पर स्क्रैप करना शुरू कर दिया। Steam सपोर्ट की प्रतिक्रिया: "एक सपोर्ट तकनीशियन जिसने सहायता अनुरोध को संभाला, हमारी प्रक्रिया का पालन करने में विफल रहा, जिसके परिणामस्वरूप आपका खाता किसी और को पुनर्स्थापित कर दिया गया।" पहले स्वीकारोक्ति के तेतीस महीने बाद, वही दरवाज़ा। X पर थ्रेड ट्रेंड होने के कुछ ही घंटों में पुनर्स्थापित किया गया। Qkss के पास वह दर्शक वर्ग नहीं था।

डेक्सेर्टो, 14 नव. 2025 ↗

वॉलेट और खरीदारी 29 मार्च 2026
$50

अनधिकृत टॉप-अप और उपहार में दिए गए गेम

ट्रस्टपायलट · स्रोत अनुक्रमणिका 290

समीक्षक ने अनधिकृत खर्च और असफल रिफंड अनुरोधों का आरोप लगाया है। व्यक्तिगत समीक्षा URL निर्यात में अनुपस्थित है।

स्रोत उत्पत्ति की जाँच करें ↗

प्रत्येक स्रोत द्वारा रिपोर्ट की गई जिम्मेदारी और राशियाँ जस की तस बनी हुई हैं।Valve इन सभी मामलों के लेनदेन लॉग, सत्र रिकॉर्ड और समर्थन ऑडिट ट्रेल रखता है। उन्हें प्रस्तुत करें। एक संरक्षित Reddit पोस्ट इस प्रश्न का समाधान नहीं करती — Valve के अपने रिकॉर्ड ही करते हैं।

संग्रह / जाँच के बाद

231,829 बिक्री पर खाते*Valve हर एक के लिए लॉग्स रखता है।*

354 → 201

ट्रस्टपायलट रिकॉर्ड्स

153 डुप्लिकेट पंक्तियाँ हटा दी गईं। व्यक्तिगत समीक्षा URL निर्यात में संरक्षित नहीं किए गए।

231,829

Steam खाता सूचीकरण

33,509 स्वयं-पंजीकृत के रूप में वर्गीकृत; कलेक्टर के स्टीलर लेबल के तहत 198,320। लिस्टिंग पूरी हुई बिक्री नहीं हैं।

संग्रह ऑडिट ↓ स्रोत संग्रह खोजें ↗