Accesso agli account e responsabilità — Il dossier Steam

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

IL DOSSIER SU STEAM / II

Il tuo account.Il loro accesso.*Chi risponde?*

Automazione pubblica. Assistenza esternalizzata. E sono i cittadini a farne le spese.

Segui l’evoluzione delle infrastrutture, le perdite segnalate e i documenti alla base delle richieste di risarcimento.

Mappare l'infrastruttura ↘
ALLEGATO 01 / SORVEGLIANZA DEL MERCATO SOMBRIO IN TEMPO REALE**550,000+**
Steam account attualmente in vendita su FSB Market (nome anonimizzato; il nome originale non è indicato qui)
proprio in questo momento

550,000+ INVENTARIO IN TEMPO REALE · 231,829 NEL CORPUS STORICO RACCOLTO (198,320 REGISTRI DI STEALER)
La principale piattaforma sotterranea per la gestione degli account Steam dirottati, `FSB Market` (altri nomi associati non divulgati), autentica sia gli acquirenti che i venditori utilizzando l'OpenID ufficiale Valve Steam (`openid.realm = https://FSB Market`). In ogni momento, oltre mezzo milione di account rubati e compromessi (log di stealer provenienti da RedLine/Lumma, dati raccolti tramite phishing, credential stuffing) vengono messi in vendita a pochi centesimi ($0.50–$2.00). Né `FSB Market` né `il forum associato` è bloccato dal filtro dei link di Valve. Si tratta del bacino industriale che alimenta i 63.06% account bot a pagamento che Valve banna senza fornire assistenza alla vittima.

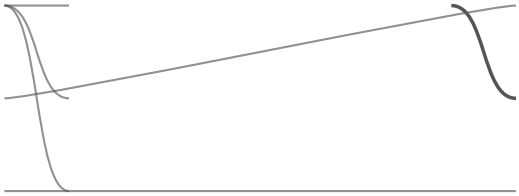
Dati in tempo reale: monitoraggio del mercato sommerso (oltre 550.000 utenti attivi) ↗ · Apri record di acquisizione ↗ · Apri traccia del filtro dei collegamenti ↗Oltre 550.000 IN DIRETTA

01 / UN ECOSISTEMA CON GLI AUTORI

L'automazione ha*una traccia cartacea.*

Progetti denominati. Funzionalità pubblicate. Traccia un tool fino alla relativa documentazione, quindi esamina le relazioni tra sviluppatori raccolte.

252ARCHIVI RACCOLTI
3,320PROFILI SU GITHUB
4,214PROFILO – COPPIE DI ARCHIVI
Valve infrastrutture Biblioteche comunitarie Applicazioni riutilizzabili



Le linee indicano integrazioni o dipendenze documentate. Seleziona un nodo per visualizzarne i dettagli.

Automazione multi-account / JustArchiNET

ArchiSteamFarm

Il progetto pubblicizza esplicitamente la possibilità di accumulare carte contemporaneamente su più account Steam. Il file di progetto dichiara una dipendenza da SteamKit2.

Leggi la documentazione del progetto ↗
SteamKit → ArchiSteamFarm
dipendenza dichiarata ↗

RAPPORTI RACCOLTI

40 etichette dei collaboratori · **40** etichette Forker

Di seguito è riportato un esempio fornito da un collaboratore. Queste etichette descrivono il rapporto con il repository, non un rapporto di lavoro o di approvazione.

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

Cosa evidenzia il grafico degli sviluppatori
Il grafico illustra le relazioni pubblicate tra contributori e autori di fork relative a progetti specifici e profili GitHub. Si tratta di dati pubblici: fork dei repository, elenchi dei contributi, associazioni tra profili. La domanda è: cosa richiede di chiarire la traccia documentale delle capacità pubblicate e delle relazioni tra sviluppatori Valve, non cosa abbia inventato questa indagine. Gli hash dei sorgenti sono salvati nel mappa della provenienza.

Esplora l'intera rete ↗ Dati di origine del repository ↓

02 / CREDENZIALI DIVERSE. POTERI DIVERSI.

Quale tasto*Di cosa stiamo parlando?*

Per giocare non è necessario che il giocatore fornisca una chiave API Web personale. È proprio questa la distinzione al centro della presente indagine.

01 / ACCOUNT UTENTE

Chiave API Web personale

`steamcommunity.com/dev/apikey`
Emanate da un account utente per le chiamate API autorizzate. La creazione, la visibilità, la revoca delle chiavi e il rilevamento degli abusi rientrano nelle questioni relative alla sicurezza dell'account.

02 / BACKEND DEL GIOCO

Chiave API Web dell'editore

I partner di Steamworks utilizzano le credenziali dell'editore per le operazioni di backend supportate, compresi i servizi relativi ai giochi. La chiave personale di un giocatore è una credenziale diversa.

03 / IDENTITÀ E SESSIONE

OpenID / token di sessione

OpenID conferma l'identità a un sito web. Un token di sessione o di aggiornamento Steam ha uno scopo diverso. Questi meccanismi non dovrebbero essere presentati come un'unica “chiave API” intercambiabile.

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 →

Valve documenta sia le chiavi Web API degli utenti che quelle degli editori. L'intera Web API non è quindi separata da Steamworks. Documentazione sulla chiave API ↗ archiviato 2026-09-15 ↗ · Autenticazione durante la sessione di gioco ↗ archiviato 2026-08-29 ↗

DOCUMENTATO DALL'AUTORE DELLO STRUMENTO / MARZO 2024

L'automazione può utilizzare più di una chiave API.

Il wiki di Trade Offer Manager descrive l'utilizzo di un token di accesso di sessione per alcune parti dell'API Web quando non esiste una chiave API separata. Descrive inoltre la procedura di conferma tramite dispositivo mobile per la creazione della chiave a partire dalla fine del 2023. Il responsabile della manutenzione afferma che l'uso del token in questo modo non è supportato da Valve; si tratta di un'affermazione contenuta nella documentazione ormai superata, non di un test di bypass effettivamente eseguito.

Esamina la spiegazione del responsabile della manutenzione ↗ archiviato 2026-09-24 ↗

IL LATO UMANO / UN PERCORSO ILLUSTRATIVO DEL PHISHING

Sto ancora giocando.*Già reso pubblico.*

Un messaggio da un amico. Una richiesta di voto. Una pagina di ringraziamento. Per l’utente, l’operazione è terminata. Una sessione compromessa può protrarsi oltre quel momento.

SULLO SCHERMO DEL GIOCATORE

F
IL RACCONTO DI UN AMICO
“Potresti votare per la nostra squadra?”

La richiesta arriva tramite la chat diSteamda un account conosciuto. In questo scenario, la pagina collegata si apre nel browser del cliente.

FUORI DALLA VISTA

La fiducia viene prima del sito web.

L'account di un amico che è stato violato può conferire credibilità a un link di phishing. L'interfaccia Steam che lo circonda non certifica il sito web di destinazione.

MITTENTE CONOSCIUTO / DESTINATARIO ESTERNO

La sicurezza dell'account è la priorità assoluta prima di vendere qualsiasi articolo. L'utente non aveva intenzione di creare credenziali per l'automazione né di delegare il controllo. Il fatto di accedere nuovamente al gioco non costituisce una prova che l'account sia sicuro. Valve conserva i registri delle sessioni, il registro di creazione delle chiavi API e i dati di correlazione dei dispositivi. La vittima, invece, no. Questa asimmetria costituisce il problema della responsabilità.

Accesso alle sessioni e tipi di credenziali
Una chiave API e una sessione di accesso sono credenziali distinte con funzionalità diverse. La revoca di una chiave non interrompe una sessione attiva. La documentazione di Valve descrive entrambe; Valve conserva i registri che mostrerebbero quale credenziale fosse attiva al momento di qualsiasi azione contestata. La richiesta riguarda la divulgazione di tale registrazione — non un'ipotesi formulata dall'indagine. Documentazione del responsabile sulla gestione dei token ↗ archiviato 2026-09-24 ↗ · Valve documentazione di riferimento ↗ archiviato 2026-09-15 ↗

03 / IL MERCATO UFFICIALE HA UN LIMITE MASSIMO

L'oggetto potrebbe essere raro.*Il limite rimane.*

Un prezzo superiore al limite massimo di quotazione non può essere realizzato tramite un'unica quotazione sul Mercato Comunitario a tale prezzo pieno.

PREZZO DI VENDITA INDICATIVO$5,000Modifica il prezzo richiesto per l'articolo
$100 $20,000
Si tratta di un esempio del limite pubblicato, non di una valutazione né di una raccomandazione di negoziazione.

LIMITE DI QUOTAZIONE ≈ **$1,800**
TAPPO DEL PORTAFOGLI ≈ **$2,000**
Superiore al limite massimo di quotazione pubblicato.

I fondi presenti nel portafoglio non possono essere prelevati su un conto bancario. Queste limitazioni generano una domanda che viene soddisfatta dai mercati di skin di terze parti: una domanda generata dai limiti di quotazione e di saldo del portafoglio, mentre le regole di Valve impediscono agli operatori commerciali di soddisfarla.

Limiti di mercato di Steam ↗ archiviato 2026-09-21 ↗

04 / ALL'INTERNO DEL CONFINE DI SOSTEGNO

Responsabili del trattamento dei dati.*Responsabile dell'accesso.*

L'informativa sulla privacy di Valve prevede espressamente la condivisione dei dati personali con fornitori di assistenza di terze parti, nella misura necessaria a garantire l'assistenza.

IL GIOCATORE **Conto e prove**
→
VALVOLA **Processo di recupero**
→

FORNITORE DI ASSISTENZA **Accesso delegato**
Informativa sulla privacy §5.2 ↗ · La politica interna di Valve autorizza l’accesso da parte di terzi a fini di assistenza. Le questioni ancora aperte sono: quali autorizzazioni sono state concesse, quali registri di controllo esistono e cosa è successo quando si presume che l’accesso sia stato utilizzato in modo improprio.

2015

La bilancia era a disposizione del pubblico

Valve ha ammesso che si sono verificati numerosi casi di furto di account e ha illustrato le misure di protezione adottate.

Valve pubblicazione ↗ archiviato 2026-08-09 ↗

2015

Valve ha affidato il servizio a terzi — e lo ha dichiarato apertamente

Valve dispone di un piccolo team interno Steam di Support Leadership e lo ha dichiarato *“ha ingaggiato un paio di aziende diverse”* per gestire l'assistenza (Erik Johnson, Valve, a Kotaku); la sezione 5.2 della sua informativa sulla privacy autorizza l'accesso a tali terze parti ai dati degli utenti. **Quale appaltatore dispone dell’accesso per il recupero dei conti? Valve non lo ha mai rivelato** — Nella discussione della comunità vengono citati fornitori come Concentrix, ma nessuno di essi è stato Valve-confermato. Il servizio esternalizzato era già operativo anni prima di entrambe le ammissioni riportate di seguito.

Kotaku: Valve sul suo supporto ↗ archiviato 2025-07-11 ↗

2023

La prima ammissione

La squadra di CS:GO di Valve si assume per iscritto la responsabilità per la compromissione di un account avvenuta attraverso la propria procedura di richiesta di assistenza e annulla gli scambi.

Apri il caso di outsourcing ↓

2025

La seconda ammissione

33 mesi dopo, Steam Support scrive che un tecnico "non ha seguito la nostra procedura, con il risultato che il tuo account è stato ripristinato a nome di qualcun altro". Stesso canale. Stesso risultato.

Dexerto, 14 novembre 2025 ↗

FASCICOLO DEL CASO / HFB E LE ACCUSE DI OUTSOURCING

L'accesso avveniva tramite Steam Support stesso.*Valve lo ha dichiarato per iscritto.*

Nella risposta dell'assistenza riportata da Dexerto, la squadra di CS:GO di Valve si assume la responsabilità della compromissione di un account **attraverso la procedura di richiesta di assistenza** — il proprio canale, non una pagina di phishing e non l’utente. Gli articoli sono stati recuperati e le transazioni annullate, il che rappresenta il rimedio che Valve dice alle altre vittime non esistere. Il magazzino di HFB è stato segnalato a **$2,000,000+** il giorno stesso e **$3,000,000+** nel seguito; **Anche Qkss ha perso $1,000,000+ allo stesso modo e non ha ottenuto nulla**.

RISPOSTA DEL SERVIZIO ASSISTENZA / RIPRODOTTO DA DEXERTO · 21 FEB 2023

> “compromesso a seguito di una richiesta di assistenza, di cui il team di CS:GO si assume la responsabilità”

Leggi l'articolo e il messaggio riportato ↗ archiviato 2025-08-18 ↗
01 / QUALE VALVOLA È STATA AMMESSA

Il canale di assistenza dedicato era la via d’accesso

La risposta riguarda l’account compromesso e la revoca delle relative operazioni. Valve le ha revocate — quindi le operazioni erano reversibili. Il ticket originale autenticato non è presente in questa raccolta.

02 / COSA NON HANNO RISOLTO I LICENZIAMENTI

Quella stessa porta si riaprì nel novembre del 2025

L'appaltatore ha licenziato l'intero personale di assistenza Steam — come riportato da Mzkshow tramite Dexerto, e non in seguito a una dichiarazione ufficiale dell'azienda Valve. Trentatré mesi dopo, Steam Support ha scritto a un altro esattore che «un tecnico dell’assistenza che ha gestito la richiesta di aiuto non ha seguito la nostra procedura, il che ha portato al ripristino del suo account a nome di qualcun altro». Frase tratta dallo stesso Valve, riguardo allo stesso canale.

Il secondo ricovero, 14 novembre 2025 ↗
03 / CHE COS'È OPEN

Valve non ha mai indicato il nome dell'appaltatore

Né l’appaltatore né la sede sono indicati in queste fonti. Non si tratta di una lacuna nella cronaca, bensì di un’informazione che Valve non ha rivelato riguardo a chi avesse accesso agli account degli utenti.

Resoconto contemporaneo del caso ↗
Tre domande a cui Valve non ha risposto: chi potrebbe impedire il recupero dell’account, cosa è emerso dalla verifica degli accessi e cosa è cambiato in seguito.

Accuse successive contenute nell’archivio dei documenti di supporto conservato
Due post su Reddit del 2024 riportano ulteriori indagini di Mzkshow: un caso di revoca del ban VAC del luglio 2024 e un caso di inventario $13,000 del dicembre 2024. Si tratta di incidenti segnalati separatamente. La questione della responsabilità in entrambi i casi è identica: chi aveva accesso con privilegi di sovrascrittura, cosa è emerso dall’audit e cosa è cambiato.

14 luglio 2024 · recupero segnalato / caso di VAC-ban ↗ 2 dicembre 2024 · segnalato $13,000 caso di inventario ↗ archiviato 2025-08-05 ↗ Due post conservati, righe sorgente e hash ↓

05 / SEGUI LA PERDITA

Ogni importo*ci vuole una custodia.*

Dieci casi, da giugno 2022 a marzo 2026. Ogni importo corrisponde al dato pubblicato dalla fonte indicata — **$6,300,000**, **$2,000,000+**, **$1,000,000+**, **≈$320,000**, **≈$300,000**, scendendo fino a 288 €. Valve conserva il registro delle transazioni, il registro delle sessioni e la traccia di controllo dell'assistenza per ciascuna di esse, ma non ne ha prodotto nessuno.

CANALE DI ASSISTENZA 21 GIU2022
$2,000,000+

HFB — the largest inventory in the game

VALUTAZIONE DELLE SCORTE DICHIARATA · AUMENTATA A OLTRE $3MILIONI NEL SEGUITO DELL'2023 DI FEBBRAIO

Sette Dragon Lores da collezione e il Karambit Blue Gem #1; solo quel coltello vale circa $1.26. Inattivo da tre anni con l’autenticatore ancora attivo; e-mail e password modificate tramite la procedura di recupero dell’assistenza. Valve ha annullato le transazioni — e ne ha assunto la responsabilità per iscritto. Prima dell’annullamento, erano già stati prelevati, secondo quanto riferito, proventi per $200,000+ tramite market.csgo.com, che effettua pagamenti in contanti e criptovalute. Un annullamento restituisce una skin, non il denaro che qualcuno ha già incassato. L’annullamento ha inoltre causato un malfunzionamento: un acquirente aveva nascosto il suo Souvenir Dragon Lore in un’unità di stoccaggio all’interno del gioco; lo script non è riuscito a vedere all’interno del proprio contenitore e Valve ha duplicato un oggetto del valore di $130,000 mentre annullava un furto — individuato grazie agli ID degli oggetti e alle segnalazioni della comunità, cancellato a luglio 2022,; l’acquirente è stato rimborsato da BUFF anziché da Valve.

Dexerto, il giorno del furto ↗

PORTAFOGLIO E ACQUISTI 07 1° LUGLIO 2022
>$500

44 disputed Market purchases

SPESA DICHIARATA PER PORTAFOGLI · USD

Un utente segnala acquisti non autorizzati di oggetti di basso valore per Dota 2 e una risposta insoddisfacente da parte dell'assistenza.

Leggi la denuncia e gli screenshot allegati ↗

VIOLAZIONE DELLA PIATTAFORMA 14 2022 di agosto
$6,300,000

CS.Money — 19,000+ skin ottenute dai bot

VALUTAZIONE DEL PREZZO · PRIMA STIMA $1.6M

Gli hacker hanno sottratto i file dell’autenticatore mobile dei bot di trading della piattaforma e li hanno svuotati, trasferendo parte del bottino a trader noti per confondere le tracce. I ricercatori della comunità hanno individuato 55 account degli autori dell’attacco nel giro di poche ore. Valve non ha effettuato alcun reverse engineering: un sito di terze parti si trova al di fuori di Steam, ha affermato lo stesso Steam il cui inventario, il sistema di trading API e il sistema di account hanno subito il furto dall’inizio alla fine.

Leggi il resoconto dell'epoca ↗

CANALE DI ASSISTENZA NOTIZIA PUBBLICATA SU 21, 2023
$1,000,000+

Qkss — stessa porta, stesso attore, risposta opposta

VALUTAZIONE DELLE SCORTE DICHIARATA

Considerando il modo in cui è stato gestito il caso HFB, dallo stesso attore, attraverso la stessa richiesta di assistenza. Il caso HFB era stato risolto completamente otto mesi prima. Quello di Qkss no. Nulla nei documenti pubblicati distingue i due casi, se non la dimensione del pubblico.

Dexerto sull'inchiesta Mzkshow ↗

CANALE DI ASSISTENZA NOTIZIA DEL 2023 DI FEBBRAIO

≈ $320,000

L'insider trading in sé — un anno di attività

RISULTATI RELATIVI A CIRCA UN ANNO · NON SI TRATTA DI UNA VALUTAZIONE DELLE SCORTE

L'accesso tramite l'assistenza ha permesso di recuperare la cronologia dell'account risalente fino a 15 anni fa: il primo codice CD, la prima e-mail, la prima carta — esattamente le prove richieste dal processo di recupero. Chi detiene il database ha sempre la meglio in questa disputa contro chi detiene l’account. Un M4A4 Howl rubato con ologrammi iBUYPOWER e Titan Katowice 2014 è stato venduto per $35,000 e è finito nelle mani di b1t dei NAVI, che non aveva modo di saperlo. La risposta dell’appaltatore è stata quella di licenziare tutti i dipendenti che lavoravano all’assistenza Steam.

Escorenews sulla stessa inchiesta ↗

PORTAFOGLIO E ACQUISTI 09 DEC 2023
€288

Smarrimento del portafoglio nonostante la protezione a due passaggi

TRUSTPILOT · INDICE DELLE FONTI 16

Il recensore segnala che il suo account è stato violato e che gli è stato negato l'aiuto per le spese su Market. L'esportazione non contiene un URL specifico per la recensione.

Verifica la provenienza del codice sorgente ↗

RECUPERO DELL'ACCOUNT 02 DEC 2024
$13,000

“Matvey” — due anni dopo i licenziamenti

STIMA DELL’INVENTARIO DELL’AUTORE

Il recupero è stato concesso a una persona che ha fornito dati relativi all'account che lo stesso titolare non era in grado di confermare. Stesso iter, stesso risultato, dopo che l'appaltatore aveva smantellato il proprio servizio di assistenza Steam.

Leggi l'accusa conservata ↗

RECUPERO DELL'ACCOUNT 09 MAIO 2025
≈ $10,000

Recupero tramite il biglietto di qualcun altro

SMARRIMENTO DI UN ARTICOLO RICHIESTO · USD

Un utente del Quebec sostiene che il servizio di assistenza abbia reimpostato la password e rimosso le misure di protezione dell'account su richiesta di un'altra persona.

Leggi la denuncia in prima persona ↗

CANALE DI ASSISTENZA 13 NOV 2025
≈ $300,000

Hawkeye337 — e la seconda ammissione scritta di Valve

COLLEZIONE COMPLETA HOLO DI KATOWICE 2014

L'autore dell'attacco ha chiesto un bitcoin d1e e ha iniziato a trasferire la collezione su Negevs per distruggerla. Steam Risposta dell'assistenza: “Un tecnico dell'assistenza che ha gestito la richiesta di aiuto non ha seguito la nostra procedura, il che ha portato al ripristino del tuo

account a nome di qualcun altro”. Trentatré mesi dopo la prima ammissione, la stessa storia. Ripristinato poche ore dopo che il thread era diventato virale su X. Qkss non aveva quel pubblico.

Dexerto, 14 Nov 2025 ↗

PORTAFOGLIO E ACQUISTI 29 MAR 2026
$50

Ricariche non autorizzate e giochi regalati

TRUSTPILOT · INDICE DELLE FONTI 290

Il recensore denuncia spese non autorizzate e richieste di rimborso non andate a buon fine. Nell'esportazione manca l'URL della singola recensione.

Verifica la provenienza del codice sorgente ↗

Le attribuzioni e gli importi rimangono quelli riportati da ciascuna fonte. Valve conserva i registri delle transazioni, i registri delle sessioni e la traccia di audit di supporto per ciascuno di questi casi. È necessario presentarli. Un post di Reddit archiviato non risolve la questione: sono i registri di Valve a farlo.

LA COLLEZIONE / DOPO AVER VERIFICATO

231,829 conti in vendita. *Valve contiene i registri relativi a ciascuno di essi.*

354 → 201

Dati di Trustpilot

Sono state rimosse 153 righe duplicate. Gli URL delle recensioni individuali non sono stati conservati nell'esportazione.

231,829

Steam elenchi di account

33,509 classificato come "autoregistrato"; 198,320 con l'etichetta "stealer" del collezionista. Gli annunci non costituiscono vendite concluse.

Verifica della raccolta ↓ Cerca nell'archivio sorgente ↗