

□정 접근 및 책임 — Steam 도시에르

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

스팀 도시에르 / II

귀하의 □정.그들의 접근 권한.□가 □□□□?

공공 부문의 자동화. 지원 업무의 외주화. 그 대가를 치러야 하는 것은 결국 시민들이다.

관련 인프라, 보고된 손실 규모, 그리고 주장의 근거가 되는 문서들을 추적해 보십시오.

인프라 추적하기 ↘
증거물 01 / 라이브 섀도우 마켓 가ㅁ시**550,000+**
Steam FSB Market (익명 명칭이며 원래 이름은 여기에 공개하지 않습니다)에서 현재 판매 중인 계정
바로 이 순가ㄴ

550,000+ 실시가ㄴ 인벤토리 · 231,829 과거 수집 코퍼스 (198,320 스틸러 로그)
해킹당□ Steam 계정을 주로 취급하는 지하 중개소, FSB Market (관련된 다른 이름은 공개하지 않습니다)는 Valve의 공식 Steam OpenID를 사용하여 구매자와 판매자 모두의 신원을 인증합니다 (openid.realm = https://FSB Market). 매 순가ㄴ마다 50만 개가 넘는 도난당하거나 해킹당□ 계정(RedLine/Lumma의 계정 탈취 로그, 피싱으로 확보된 계정, 크리덴셜 스터핑)이 몇 페니($0.50–$2.00)에 활발히 거래되고 있습니다. 어느 쪽도 FSB Market 또□ □련 포럼 Valve의 링크 필터에 의해 차단됩니다. 이곳은 Valve가 피해자를 돕지 않은 채 차단하는 63.06%개의 유료 봇 계정에 공급하는 대규모 계정의 원천입니다.

실시가ㄴ 인텔: 섀도우 마켓 모니터링 (55만 명 이상 실시가ㄴ 접속) ↗ · 캡처 기록 열기 ↗ · 링크 필터 추적 열기 ↗55만 명 이상 실시가ㄴ 시청

01 / 작가들이 함께하는 생태계

자동화는□□ □□.

명명된 프로젝트. 공개된 기능. 도구를 해당 문서로 추적□ 다음, 수집된 개발자 가ㄴ 관계를 살펴보세요.

252수집된 저장소
3,320GITHUB 프로필
4,214프로필–저장소 쌍
Valve 인프라 지역 도서관 재사용 가능□ 애플리케이션

선은 문서화된 통합 또는 종속 관계를 나타냅니다. 노드를 선택하면 해당 근거를 확인할 수 있습니다.

다중 계정 자동화 / JustArchiNET

ArchiSteamFarm

이 프로젝트는 Steam 계정 가ㄴ 동시 카드 파밍을 명시적으로 홍보하고 있습니다. 프로젝트 파일에는 SteamKit2 의존성이 명시되어 있습니다.

프로젝트의 공식 문서를 읽어보세요 ↗

SteamKit → ArchiSteamFarm
선언된 종속성 ↗

모아본 관계들

40 기여자 라벨 · **40** 포커 라벨

아래는 기여자 예시입니다. 이 라벨들은 고용 관계나 승인 여부를 나타내는 것이 아니라, 리포지토리 가ㄴ의 관계를 설명합니다.

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

개발자 그래프가 보여주는 것
이 그래프는 명명된 프로젝트와 GitHub 프로필 가ㄴ의 공개된 기여자 및 포크 관계를 시가ㄱ화 것입니다. 이는 저장소 포크, 기여 내역, 프로필 연결 정보와 가ㄷ은 공개 기록입니다. 핵심은 이 조사가 무엇을 새롭게 밝혀냈는지가 아니라, 공개된 역량과 개발자 관계에 대 이러 기록적 증거가 Valve에게 어떤 해답을 요구하는가 하는 점입니다. 소스 해시는 지도 출처.

전체 네트워크 둘러보기 ↗ 저장소 원본 데이터 ↓

02 / 가ㄱ기 다른 자격. 가ㄱ기 다른 능력.

어떤 키인가요?*□□□ □□ □□□□□ □□ □가□?*

게임을 플레이하는 데 있어 플레이어가 개인 웹 API 키를 발급받을 필요는 없습니다. 이것이 바로 이번 조사의 핵심이 되는 차이점입니다.

01 / 사용자 계정

개인용 웹 **API** 키

`steamcommunity.com/dev/apikey`
허용된 API 호출을 위해 사용자 계정에서 발급됩니다. 키 생성, 접근 권, 취소 및 악용 탐지는 계정 보안과 관련된 사항입니다.

02 / 게임 백엔드

퍼블리셔 웹 **API** 키

Steamworks 파트너사는 게임 관련 서비스를 포함 지원되는 백엔드 운영에 퍼블리셔 인증 정보를 사용합니다. 플레이어의 개인 키는 이와 별개의 인증 정보입니다.

03 / 신원 및 세션

OpenID / 세션 토큰

OpenID는 웹사이트에 신원을 확인하는 역할을 합니다. Steam 세션 토큰이나 리프레시 토큰은 이와 다른 용도로 사용됩니다. 이러 메커니즘을 서로 바꿔 쓸 수 있는 하나의 “API 키”로 설명해서는 안 됩니다.

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 →

Valve에는 사용자와 게시자의 웹 API 키가 모두 기록됩니다. 따라서 웹 API 전체가 Steamworks와 분리되어 있지 않습니다. API 키 설명서 ↗ 보관됨 2026-09-15 ↗ · 게임 세션 인증 ↗ 보관됨 2026-08-29 ↗

이 도구의 작성자가 작성함 / 2024년 3월

자동화에는 **API** 키 외에도 다른 방법을 사용할 수 있습니다.

Trade Offer Manager 위키에는 별도의 API 키가 없는 경우 웹 API의 일부 기능에 세션 액세스 토큰을 사용하는 방법이 설명되어 있습니다. 또□ 2023년 말부터 키 생성 시 모바일 확인 절차가 도입된 점도 기록되어 있습니다. 유지보수 담당자는 이러□ 방식의 토큰 사용이 Valve에서 지원되지 않는다고 밝혔으나, 이는 오래된 문서상의 설명일 뿐 실제 우회 테스트 결과는 아닙니다.

관리자의 설명을 확인해 보세요 ↗ 보관됨 2026-09-24 ↗

'인가ㄴ 적인 측면' / 피싱 공격의 과정을 보여주는 사례

아직도 하고 있어요.□□ □□□□.

친구가 보낸 메시지. 투표 요청. "가ㅁ 사합니다" 페이지. 플레이어 입장에서는 이 작업이 끝난 것입니다. 하지만 해킹당□ 세션은 그 순가ㄴ이 지나도 계속될 수 있습니다.

플레이어 화면에서

F
□ 친구의 증언
"우리 팀에 투표해 주실 수 있나요?"

Steam 채팅을 통해 익숙□ 계정으로부터 요청이 도착합니다. 이 경우, 링크된 페이지가 클라이언트의 브라우저에서 열립니다.

OUT OF SIGHT

웹사이트보다 신뢰가 먼저입니다.

해킹당□ 친구의 계정은 피싱 링크에 신뢰성을 더해줄 수 있습니다. 주변의 Steam 인터페이스는 해당 웹사이트의 진위 여부를 보증하지 않습니다.

알려진 발신자 / 외부 수신처

어떤 상품이든 판매되기 전에 가장 먼저 고려해야 할 사항은 □정 보안입니다.
해당 플레이어는 자동화 인증 정보를 생성하거나 제어 권□을 위임할 의도가 없었습니다. 게임에 다시 접속했다고 해서 계정이 안전하다는 증거는 아닙니다. Valve은 세션 로그, API 키 생성 기록, 기기 상관 관계 데이터를 보유하고 있지만, 피해자는 그렇지 않습니다. 이러□ 비대칭성이 바로 책임 소재의 문제입니다.

세션 액세스 및 인증 정보 유형
API 키와 로그인 세션은 가ㄱ가ㄱ 다른 기능을 가진 별개의 인증 정보입니다. 키를 취소□다고 해서 활성 세션이 종료되는 것은 아닙니다. Valve의 공식 문서에 이 두 가지가 모두 설명되어 있으며, Valve은 분쟁이 발생□ 조치 당시 어떤 인증 정보가 활성화되어 있었는지를 확인할 수 있는 로그를 보관하고 있습니다. 요구되는 것은 바로 그 기록의 공개이지, 수사가 임의로 추론해 낸 내용이 아닙니다. 토큰 처리에 관□ 유지보수자 문서 ↗ 보관됨 2026-09-24 ↗ · Valve 주요 문서 ↗ 보관됨 2026-09-15 ↗

03 / 공식 시장에는 상□선이 있다

해당 아이템은 희귀할 수 있습니다.□□□ □□□ □□□□□.

상□가를 초과하는 가격은 해당 가격으로 커뮤니티 마켓에 □ 번의 매물을 등록하는 것만으로는 실현될 수 없습니다.

참고용 매도 희망 가격$5,000상품의 판매 가격 변경하기
$100 $20,000
이는 공개된 □도를 보여주는 예시일 뿐, 평가나 거래 권고가 아닙니다.

상장 □도 **≈ $1,800**
지가ㅂ 모자 **≈ $2,000**
공시된 상□선을 초과함.

지가ㅂ에 있는 자금은 은행 계좌로 인출할 수 없습니다. 이러□ 제약으로 인해 제3자 스킨 시장에서 충족해야 할 수요가 발생하는데, 이는 상장 및 지가ㅂ □도 규정에 의해 생성되는 수요인 반면, Valve의 자체 규정상 상업적 운영자는 이를 충족할 수 없습니다.

Steam의 시장 □도 ↗ 보관됨 2026-09-21 ↗

04 / 지원 범위의 내부

데이터를 맡겨주셨습니다.**[redacted]**

Valve의 개인정보 처리방침에는 지원 제공에 필요[redacted] 경우 제3자 지원 제공업체와 개인정보를 공유할 수 있다고 명시되어 있습니다.

플레이어 [redacted]정 및 증빙 자료

→

밸브 회복 과정

→

지원 제공자 위임된 접근 권한

개인정보 처리방침 §5.2 ↗ · Valve의 자체 정책에 따라 제3자의 지원 접근이 허용되어 있습니다. 아직 명확히 밝혀지지 않은 점은 다음과 가ㅌ습니다. 어떤 권[redacted]이 부여되었는지, 어떤 가ㅁ사 기록이 존재하는지, 그리고 접근 권[redacted]이 남용되었다고 주장되는 상황에서 어떤 일이 발생했는지입니다.

2015년

그 저울은 공개되어 있었다

Valve은 계정 도용 사례가 광범위하게 발생했음을 인정하고, 이에 대[redacted] 방지 조치를 설명했다.

Valve 가ㄴ행물 ↗ 보관됨 2026-08-09 ↗

2015년

Valve는 해당 업무를 외주화했으며**,** 그 사실을 밝혔습니다

Valve은 소규모의 사내 Steam 지원 리더십 팀을 운영하고 있으며, 이를 다음과 가ㅌ이 밝혔습니다. *"[redacted]"* 지원 업무를 처리하기 위해 (Erik Johnson, Valve, Kotaku에); 해당 개인정보 처리방침 제5.2조는 해당 제3자가 사용자 데이터에 접근할 수 있도록 허용하고 있습니다. 어떤 [redacted]약업체가 [redacted]정 복구 권한을 보유하고 있는지**, Valve**는 한 번도 공개한 적이 없다 — 커뮤니티 토론에서는 Concentrix와 가ㅌ은 업체들이 거론되고 있지만, 아직 Valve-확인된 곳은 없다. 이 아웃소싱 데스크는 아래에 언급된 두 가지 사실 중 어느 것보다도 수년 전에 이미 운영되고 있었다.

Kotaku: Valve 지원 현황 ↗ 보관됨 2025-07-11 ↗

2023

첫 입원

Valve의 CS:GO 팀은 자체 지원 요청 절차를 통해 계정이 해킹당[redacted] 사건에 대해 서면으로 책임을 인정하고, 거래 내역을 원상복구했습니다.

아웃소싱 사례 열기 ↓

2025년

두 번째 입학

33개월 후, Steam 고객지원팀은 기술자가 "당사의 절차를 따르지 않아 귀하의 계정이 다른 사람에게 복구되는 결과가 발생했다"고 적었습니다. 가ㅌ은 채널. 가ㅌ은 결과.

Dexerto, 2025년 11월 14일 ↗

사건 파일 / HFB와 아웃소싱 의혹

그곳으로 들어가는 길은 **Steam** 지원 그 자체였다**.** ***Valve[redacted]***

Dexerto가 인용[redacted] 지원 답변에 따르면, Valve의 CS:GO 팀은 계정 해킹 사건에 대[redacted] 책임을 인정했다. 도움 요청 절차를 통해 — 피싱 페이지도 아니고 사용자도 아닌, 자체 채널을 통해 발생[redacted] 일입니다. 해당 상품들은 회수되었고 거래는 취소되었는데, 이는 Valve가 다른 피해자들에게 존재하지 않는다고 말하는 구제책입니다. HFB의 재고량은 다음과 가ㅌ이 보고되었습니다. **$2,000,000+** 그날 그리고 **$3,000,000+** 후속 조치에서; **Qkss**도 똑 가ㅌ은 방식으로 **$1,000,000+**를 잃고 아무것도 얻지 못했다.

지원 답변 / DEXERTO 제공 · 2023년 2월 21일

> "[redacted]원 문의 요청을 통해 보안이 침해되었으며, 이에 대해 CS:GO 팀이 책임을 집니다"

관련 보도 내용과 재게시된 메시지를 읽어보세요 ↗ 보관됨 2025-08-18 ↗

01 / 어떤 밸브가 열렸는가

자체 지원 채널이 진입 경로였습니다

이 답변은 해킹당□ 계정과 해당 거래의 취소 내역을 다룹니다. Valve이 거래를 취소했으므로, 해당 거래는 취소 가능□ 것이었습니다. 원래의 인증된 티켓은 이 모음집에 포함되어 있지 않습니다.

02 / 해고로 해결되지 않은 문제들

2025년 **11**월**,** 그 문이 다시 열렸다**.**

해당 계약업체는 Steam명의 지원 직원 전원을 해고했다. 이는 Dexerto를 통해 Mzkshow가 보도□ 내용이며, Valve의 인사 발표가 아니다. 33개월 후, Steam Support는 다른 채권 추심업체에 보낸 서신에서 “지원 요청을 처리□ 지원 기술자가 당사의 절차를 따르지 않아 귀하의 계정이 다른 사람에게 복구되는 결과가 발생했다”고 밝혔다. Valve이 동일□ 채널에 대해 직접 언급□ 문구이다.

두_번째_입학, 2025년_11월_14일_↗

03 / ‘OPEN’이란 무엇인가

Valve은 그 □약업체의 이름을 한 번도 밝힌 적이 없다

이 자료들만으로는 계약업체나 위치가 확인되지 않습니다. 이는 보도의 허점이 아니라, Valve이 사용자 계정에 대□ 접근 권□을 누가 가지고 있었는지에 대해 밝히지 않은 사실입니다.

이_사건에_대□_당대의_기록_↗

Valve이 아직 답하지 않은 세 가지 질문은 다음과 같습니다. 누가 계정 복구 절차를 무효화할 수 있었는지, 접근 기록 사 결과에서 무엇이 밝혀졌는지, 그리고 그 후 어떤 변화가 있었는지입니다.

보존된 지원 아카이브에 수록된 후속 주장들

2024년에 게시된 두 건의 레딧 게시물에는 Mzkshow에 대□ 추가 조사 내용이 담겨 있습니다. 2024년 7월의 VAC 차단 해제 사례와 2024년 12월의 $13,000 재고 사례입니다. 이 두 건은 별도로 보고된 사건입니다. 가ㄱ 사건에서 제기되는 책임 소재에 대□ 질문은 동일합니다. 즉, 누가 권□ 우회 접근 권□을 가졌는지, 기록 사 결과 무엇이 밝혀졌는지, 그리고 무엇이 변경되었는지입니다.

2024년_7월_14일_· 회복_보고_/_VAC-차단_사례_↗_2024년_12월_2일_· 신고된_$13,000_재고_사례_↗_보관됨_2025-08-05_↗_보존된_두_개의_게시물,_소스_행_및_해시_↓

05 / 상실을 따라가다

모든 금액[redacted]

2022년 6월부터 2026년 3월까지 총 10건. 모든 금액은 해당 출처가 발표□ 수치입니다 — **$6,300,000**, **$2,000,000+**, **$1,000,000+**, **≈$320,000**, **≈$300,000**, 그리고 288유로까지 떨어졌습니다. Valve는 거래 기록 및 지원 사 추적을 보관하고 있으나, 이 중 어느 것도 제공하지 않았습니다.

지원 채널 21 6월 2022
$2,000,000+

HFB — the largest inventory in the game

보고된 재고 평가액 · 2월 2023 후속 보도에서 $3M+로 상향 조정

7개의 ‘Souvenir Dragon Lores’와 #1 블루 젬 카람빗. 그 칼 하나만 해도 약 $1.26m 상당입니다. 3년 동안 휴면 상태였으며, 인증 기능은 여전히 활성화된 상태입니다. 이메일과 비밀번호는 고객 지원 복구 절차를 통해 변경되었습니다. Valve는 거래를 취소했으며, 이에 대□ 책임을 서면으로 명시했습니다. 취소 조치 이전에, 현금 및 암호화폐로 결제되는 market.csgo.com을 통해 $200,000+ 상당의 수익금이 이미 인출된 것으로 보고되었습니다. 거래 취소 시에는 이미 인출된 금액이 아닌 스킨만 반환됩니다. 이 롤백 과정에서 또 다른 문제가 발생했습니다. □ 구매자가 자신의 ‘Souvenir Dragon Lore’를 게임 내 보관함에 숨겨두었는데, 스크립트가 해당 컨테이너 내부를 확인할 수 없었기 때문입니다. 또□ Valve는 도난 사건을 되돌리는 과정에서 $130,000 상당의 아이템을 중복 생성했습니다. 이는 아이템 ID와 커뮤니티 제보를 통해 적발되었으며, 7월에 삭제되었습니다. 2022, 구매자에게는 Valve 대신 BUFF를 통해 환불이 이루어졌습니다.

Dexerto,_절도_사건_당일_↗

지갑 및 구매 내역 07 7월 2022
>$500

44 disputed Market purchases

보고된 지가ㅂ 지출 · USD

□ 사용자가 소액 Dota 2 아이템의 무단 구매와 불만족스러운 고객 지원 대응에 대해 신고했습니다.

고소장 및 관련 스크린샷을 읽어보세요 ↗

플랫폼 침입 14 8월 2022
$6,300,000

CS.Money — 19,000+ 봇에서 얻은 스킨

가격 평가 · 1차 추정액 $1.6M

공격자들은 해당 마켓플레이스의 거래 봇에 저장된 모바일 인증기 파일을 탈취해 내용을 모두 비운 뒤, 흔적을 가ㅁ추기 위해 탈취□ 자산의 일부를 유명 트레이더들에게 분배했습니다. 커뮤니티 연구원들은 몇 시가ㄴ 만에 55 내의 공격자 계정들을 파악해냈다. Valve는 어떠□ 조치도 취하지 않았으며, 제3자 사이트가 Steam 외부에 위치해 있다고, 재고, 거래 API 및 계정 시스템 전반에 걸쳐 도난이 이루어진 Steam 측이 밝혔다.

당시의 기록을 읽어보세요 ↗

지원 채널 보도된 내용 21 2월 2023
$1,000,000+

Qkss — 가ㅌ은 문, 가ㅌ은 배우, 정반대의 대답

보고된 재고 평가액

HFB 사건이 처리된 방식과 똑가ㅌ이, 가ㅌ은 배우가 동일□ 지원 요청 절차를 통해 처리된 사례입니다. HFB 사건은 8개월 전에 완전히 해결되었지만, Qkss 사건은 그렇지 않았습니다. 공개된 기록상 두 사건을 구분할 만□ 요소는 관객 규모 외에는 아무것도 없습니다.

Mzkshow 조사에 관□ Dexerto의 보도 ↗

지원 채널 2월 2023 보도됨
≈ $320,000

내부자 거래 그 자체 — 1년 동안의 거래

약 1년 가ㄴ의 실적 · 재고 평가가 아님

지원팀 측에서 최대 15년 전까지의 계정 내역을 확인했습니다. 첫 번째 CD 키, 첫 번째 이메일, 첫 번째 카드 등 — 바로 계정 복구 절차에서 요구하는 증거들이었습니다. 데이터베이스를 보유□ 쪽은 계정 소유자와의 논쟁에서 항상 승리합니다. iBUYPOWER와 Titan Katowice 2014 홀로그램이 적용된 도난당□ M4A4 Howl □ 정이 $35,000에 판매되었고, 이를 알 리가 없었던 NAVI의 b1t에게 넘어가ㅇ습니다. 계약업체의 대응은 Steam 지원팀에서 근무하던 모든 직원을 해고하는 것이었습니다.

가ㅌ은 수사에 관□ Escorenews 기사 ↗

지가ㅂ 및 구매 내역 09 12월 2023
€288

2단□ 보안 조치에도 불구하고 지가ㅂ 분실

TRUSTPILOT · 출처 색인 16

리뷰어는 계정이 해킹당했으며 마켓 지출에 대□ 도움을 거부당했다고 보고했습니다. 해당 내보내기 파일에는 개별 리뷰 URL이 포함되어 있지 않습니다.

소스 출처 확인 ↗

계정 복구 02 12월 2024
$13,000

“마트베이” — 해고 사건 2년 후

저자의 재고 추정치

계정 소유자 본인조차 일치시킬 수 없었던 계정 정보를 제공□ 사람에게 계정 복구 권□이 부여되었다. 계약업체가 Steam 지원 데스크를 정리□ 후에도, 가ㅌ은 절차를 밟았지만 결과는 마찬가지였다.

보존된 주장을 읽어보세요 ↗

계정 복구 09 5월 2025
≈ $10,000

타인의 티켓을 통한 복구

분실 신고 품목 · USD

퀘벡의 □ 사용자는 고객 지원팀이 다른 사람의 요청에 따라 비밀번호를 재설정하고 계정 보호 기능을 해제했다고 주장하고 있다.

1인칭으로 작성된 불만 사항을 읽어보세요 ↗

지원 채널 13 11월 2025
≈ $300,000

Hawkeye337 — 그리고 **Valve**의 두 번째 서면 자백

카토비체 2014 홀로그램 컬렉션 전체

해커는 1 비트코인을 요구하며, 해당 자산을 네게브(Negevs)로 옮겨 파괴하기 시작했습니다. Steam 지원팀의 답변: “지원 요청을 처리□ 기술자가 당사의 절차를 따르지 않아 귀하의 계정이 다른 사람에게 복구되었습니다.” 첫 번째 시도가 있은 지 33개월 후, 똑가ㅌ은 수법이 반복되었습니다. X에서 해당 게시물이 화제가 된 지 몇 시가ㄴ 만에 계정이 복구되었습니다. Qkss에는 그런 규모의 독자층이 없었습니다.

Dexerto, 14 Nov 2025 ↗

지가ㅂ 및 구매 내역 29 3월 2026
$50

무단 충전 및 선물 받은 게임

TRUSTPILOT · 출처 색인 290

리뷰 작성자는 무단 지출과 환불 요청이 받아들여지지 않았다고 주장하고 있습니다. 내보낸 파일에서 해당 개별 리뷰의 URL이 누락되었습니다.

소스 출처 확인 ↗

출처별 보고 내용에 따른 출처 표기와 금액은 그대로 유지됩니다. Valve은 이러□ 모든 사례에 대□ 거래 로그, 세션 기록 및 지원 가ㅁ사 추적을 보유하고 있습니다. 해당 자료를 제출하십시오. 보존된 레딧 게시물만으로는 이 문제를 해결할 수 없으며, Valve의 자체 기록만이 이를 해결할 수 있습니다.

컬렉션 / 확인 후

231,829개의 □정이 판매 중입니다. ***Valve□□ □□ □□□ □□ □□가 □□□□ □□□□.***

354 → 201

트러스트파일럿 기록

중복 행 153개가 제거되었습니다. 내보내기 과정에서 개별 검토 URL은 보존되지 않았습니다.

231,829

Steam □정 목록

33,509 자동 등록된 상품으로 분류됨; 198,320 수집가의 ‘도난품’ 라벨이 부착된 상품. 목록에 올라온 상품이 반드시 판매가 완료된 것은 아닙니다.

수집물 가ㅁ사 ↓ 소스 아카이브 검색 ↗