# De kaarteconomie — Het Steam-dossier

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

BIJLAGE V — DE KAARTECONOMIE

# Een botfarm is geen lek in de winkel van Valve. Het is een *klant*.

Een Steam-account kan geen enkele ruilkaart ontvangen totdat er geld is uitgegeven **$5.00** in de winkel. Het kan geen spel ‘farmen’ dat het niet bezit, en evenmin een spel dat het gratis heeft gekregen. Dus voordat een geautomatiseerde kaartfarm überhaupt iets produceert, heeft het zich toegang gekocht — per account, tegen een prijs die Valve bekendmaakt. Vervolgens wordt in de automatiseringsclausule van Valve regel voor regel precies vermeld wat die farm produceert; de licentie verbiedt elke manier waarop een verkregen kaart in geld wordt omgezet; en de markt neemt een deel van de opbrengst wanneer de kaart toch wordt verkocht — geadverteerd bij 15%, maar met een minimum van twee cent per verkoop, wat bij een kaart die in cent wordt geprijsd het grootste deel van de prijs uitmaakt. Dit overzicht laat zien hoe groot die handel is, wat het hoogste niveau van een profiel in sets kost, en wat de handhavingsafdeling van Valve met dezelfde clausule doet wanneer het account van een gewone handelaar is.

Wat een boerderij als eerste moet aanschaffen Wat een niveau kost in sets Beide kanten van het bureau Wie houdt toezicht op de kaarteconomie?

**$5.00** Er moet eerst een bedrag in de winkel zijn uitgegeven voordat een account een kaart kan ontvangen — de eigen ondersteuningspagina van Valve

**13,876** Spellen op Steam waarin ruilkaarten worden uitgegeven en waarin 99,971 verschillende soorten kaarten voorkomen

**694,673** Volledige kaartensets die momenteel op voorraad zijn bij 91 beursgenoteerde handelsbots

**1,389,346** De toegestane hoeveelheden account- en spelkaarten die de voorraad al heeft verbruikt, als minimum

**$9.99** Mediaanprijs van een kaartspel — de complete set wordt verkocht voor een mediaanprijs van $0.74

**97,114** Leden van de kaartruilgroep waarvan de lijst met moderators een medewerker met het nummer Valve bevat — § 08

01 — Het proces

## Wat een boerderij eigenlijk is, stap voor stap

Dit is uitsluitend gebaseerd op de documentatie van het programma zelf en de ondersteuningspagina’s van Valve. Niets in dit gedeelte is afgeleid, en geen van beide partijen betwist de inhoud ervan.

Stap 1

### Inkopen

Het account mag niet *beperkt*. De ondersteuningspagina van Valve verbiedt gebruikers met beperkte accounts om *"Deelnemen aan de Steam-markt"*, uit *"Ruilen Steam Community-items (ruilkaarten, boosterpacks, edelstenen, enz.)"* en van *"Steam profielniveaus behalen (vastgezet op niveau 0) en ruilkaarten"*. De poort is geld: *"Je moet ten minste $5.00 USD uitgeven in de Steam-winkel."*

Stap 2

**Games kopen**

Kaarten kun je alleen verkrijgen uit spellen die je bezit. *"Je moet de game op je Steam-account in je bezit hebben om in aanmerking te komen voor eventuele kaartdrops uit die game. Family Sharing geldt niet als eigendom en telt dus niet mee."* Ook de vrije routes zijn afgesloten: *"Betaalde spellen die je tijdens een actie gratis hebt gekregen, kun je niet gebruiken om kaarten te verzamelen"*, en *"Je kunt geen kaarten uit F2P-spellen krijgen zonder daar geld aan uit te geven."*

Stap 3

**Inactief**
**De tool logt het account zonder gebruikersinterface in op het Steam-netwerk, *"analyseert je badges"*, stelt de lijst met titels samen die je kunt spelen en start *"de in aanmerking komende game spelen en regelmatig controleren of de game al volledig is uitgespeeld."* De beschrijving van het mechanisme door de beheerder: het *"doet niets anders dan Steam laten weten dat we een bepaald spel spelen."***

Stap 4

**De druppels raken op**
**Elke titel is eindig. *"Elke game heeft een vast aantal kaarten dat je kunt vinden. Zodra je ze allemaal hebt gevonden (ongeveer de helft van de volledige set), is de game niet langer geschikt om te 'farmen'."* Een boerderij die wil blijven produceren, moet steeds nieuwe kaarten blijven kopen. Het aanbod aan kaarten wordt beperkt door aankopen — dit is zo ontworpen en speelt in het voordeel van Valve.**

Stap 5

**Uitbetalen**
**De kaart verlaat het spel via een van de drie mogelijkheden: ze wordt verkocht op de Community Market, geruild of verwerkt tot edelstenen. Elk van deze opties is een transactie op de Subscription Marketplace of een ruil, en § 3.D behoudt zich het recht voor om: *"Valve kan een vergoeding in rekening brengen voor transacties op een abonnementsmarktplaats."* Dit is de stap waardoor het geheel een inbreuk vormt — zie 05.**

Bronnen, letterlijk overgenomen en geciteerd op 2026-09-22: Steam Ondersteuning — Beperkte gebruikersaccounts ↗ · ArchiSteamFarm Veelgestelde vragen ↗ · Valve — Steam Veelgestelde vragen over ruilkaarten ↗ · Steam Abonnementsovereenkomst ↗ gearchiveerd 2026-09-24 ↗. ArchiSteamFarm wordt op deze pagina overal gebruikt als meetinstrument, niet als verdachte; in de bijbehorende documentatie staat duidelijk vermeld dat *"ASF is niet erkend door Valve"*.

02 — De schaal

## Voordat een boerderij ook maar een cent verdient, heeft ze al Valve betaald

Aangezien een account met beperkte rechten geen kaart kan ontvangen, moet de status ‘beperkt’ van elk account binnen een farm worden opgeheven voordat het iets kan produceren. De drempelwaarde wordt bekendgemaakt en de kosten worden per account in rekening gebracht.

| Grootte van het landbouwbedrijf | Waar komt dat getal vandaan? | Minimale besteding in de winkel om in aanmerking te komen voor de kaart |
|---|---|---|
| 10 accounts | Het maximum dat ASF aanbeveelt — *"op basis van interne Valve-richtlijnen en onze eigen aanbevelingen"* | $50 |
| 100–200 accounts | Technisch plafond in dezelfde FAQ: *"Je kunt tot 100-200 bots draaien met één IP-adres en één ASF-instantie"* | $500 – $1,000 |
| 120 accounts | Handhavingszaak 3 hieronder — definitief uitgesloten | $600 |
| 170 accounts | Handhavingszaak 2 hieronder — permanent uitgesloten tijdens de Winteruitverkoop van 2017 | $850 |
| 1,000 rekeningen | Handhavingszaak 1 hieronder — handel verboden | $5,000 |
| 5,000 rekeningen *niet geverifieerd* | Weegschaal voor bedieners **in het kader van dit onderzoek gemeld en niet onafhankelijk gecontroleerd** — zie de opmerking over de herkomst | $25,000 |
| 10,000 rekeningen *niet geverifieerd* | Weegschaal voor bedieners **in het kader van dit onderzoek gemeld en niet onafhankelijk gecontroleerd** — zie de opmerking over de herkomst | $50,000 |

De laatste twee rijen zijn de enige cijfers op deze pagina die zijn gebaseerd op een niet-geverifieerd rapport in plaats van op een document — ze zijn in de tabel gemarkeerd en worden toegelicht in de toelichting over de herkomst, en verder hangt hier niets van af. De rechterkolom betreft berekeningen op basis van de door Valve gepubliceerde drempel van $5.00 USD, en verder niets. Het is een **vloer**, geen schatting van wat een boerderij kost of van wat Valve heeft opgebracht: de games zijn hierin niet meegerekend – deze moeten in bezit zijn en mogen niet gratis zijn verkregen via een promotie – en ook de ongeveer 15% die de Community Market in rekening brengt bij de verkoop van de kaarten is hierin niet meegerekend. Op deze pagina wordt geen omzetcijfer vermeld.

**En Valve heeft zelf een kaartdrop geprijsd.** In de FAQ over ruilkaarten wordt het conversiepercentage voor de gratis-te-spelen-versie in gewone dollars weergegeven:

"Bij gratis te spelen games worden spelkaarten vrijgespeeld op basis van je in-game aankopen." **Voor elke $9 USD die wordt uitgegeven (bij benadering)** "Sinds de start van de Steam Trading Card Beta verdien je één kaart."

— Valve, Steam Veelgestelde vragen over ruilkaarten ↗ · woordelijk geverifieerd 2026-09-22
Een ruilkaart is geen gratis geschenk waar het platform geld op verliest. Het is iets dat Valve verkoopt, tegen een door Valve gepubliceerde prijs — en waarvoor vervolgens nogmaals kosten in rekening worden gebracht bij de doorverkoop. Daarom is de eerlijke omschrijving van een ‘kaartboerderij’ niet *parasiet*. Het is *groothandelsinkoper*.

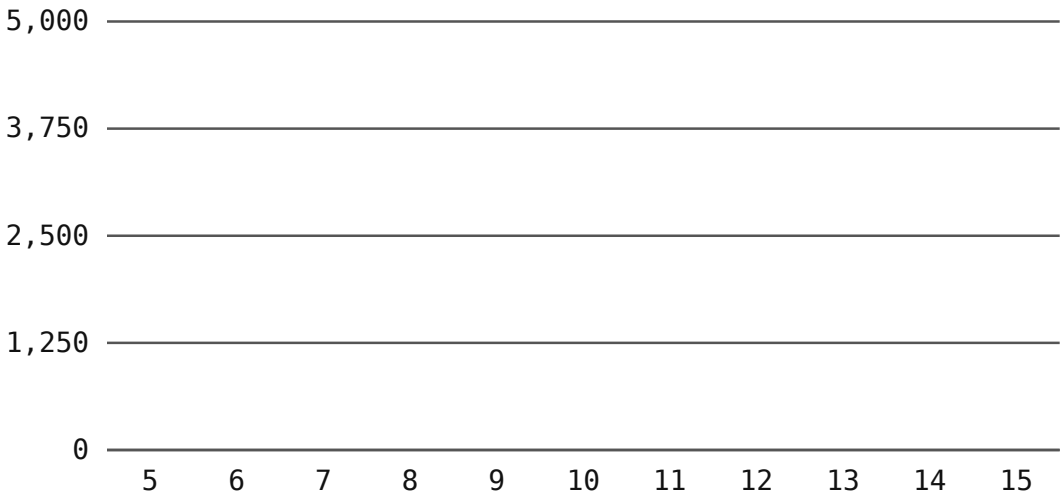
### Hoe groot het te kopen voorwerp eigenlijk is

Alles vanaf hier tot het einde van dit gedeelte is gemeten, niet gerapporteerd. De kaarttelling is gebaseerd op Steam, de gepubliceerde prijslijst voor badges van Card Exchange; de prijzen van de spellen zelf zijn afkomstig uit de eigen winkel-API van Valve; de botvoorraad is afkomstig uit een openbare botdirectory die iedereen kan raadplegen. Alle drie zijn ingelezen op 2026-09-22 en de berekeningen worden volledig weergegeven in paragraaf 08.

**13,876** Spellen waarbij kaarten worden uitgedeeld
**99,971** Verschillende soorten kaarten
**5 · 6 · 15** Kaarten per set: min., mediaan, max.
**$0.74** Mediaanprijs van een complete set
**$23,586.57** Eén exemplaar van elke set is op de markt verkrijgbaar

### Hoe groot is een set?

13,876 spellen met kaarten uit de set. Valve zet ongeveer de helft daarvan op één willekeurig account.




### Wat de licentie kost

De catalogusprijs van dezelfde games in de winkel van Steam, in Amerikaanse dollars.




### Wat de voltooide set oplevert

Marktprijs van de complete set voor dezelfde spellen.




Als je de tweede en derde grafiek naast elkaar bekijkt, wordt de structuur van de transacties zichtbaar zonder dat je hoeft te rekenen: de spellen zitten allemaal in de tientallen dollars, terwijl de sets die ze opleveren allemaal onder de één dollar liggen. Beide zijn tellingen van dezelfde 13,876 spellen, op dezelfde as-eenheid, dus de vergelijking gaat tussen twee hoogtes en niet tussen twee schalen.

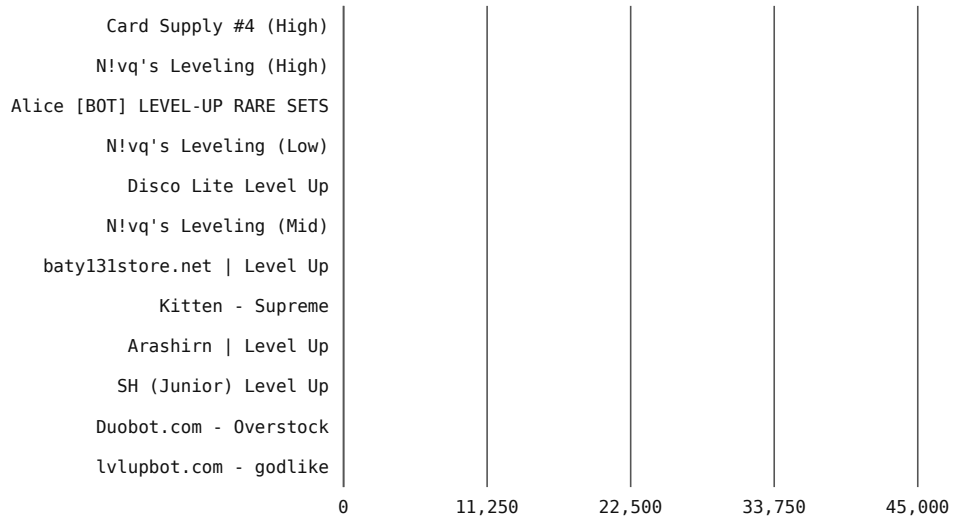
Dat is de aanbodzijde. De vraagzijde is het deel waarvoor Valve geen reclame hoeft te maken, omdat het al openbaar is: één enkele open lijst van botten voor het ruilen van kaarten bevat **Er zijn op dit moment 91 bots die 694,673 complete sets op voorraad hebben.** Geen inloggegevens, geen scraping van een marktplaats, geen persoonlijke gegevens — het voorraadcijfer staat op de pagina naast de naam van elke bot vermeld.

Maak van die voorraad de enige eenheid die hier telt. De eigen regel van Valve: *"Bij de meeste spellen worden er ongeveer evenveel kaarten gelegd als de helft van het aantal kaarten in de kaartset van dat spel… **Je moet de andere helft van de set bij andere leden van de community verzamelen.**"* Eén account kan een set nooit voltooien door te spelen. Er zijn er minimaal twee nodig, die elk dat spel bezitten en elk hun recht op één ‘drop’ per spel opgebruiken. ‘Drops’ worden niet opnieuw aangevuld.

**694,673**Sets op voorraad, 91 openbare bots
**3,473,365**Kaarten, bij een vastgesteld minimum van 5 kaarten
**1,389,346**Verbruikte druppelvergoedingen, minimum
**2,602**Accounts met slechts één spel, de hoogste botdichtheid

### Waar de 694,673-sets staan

De twaalf grootste van de 91 beursgenoteerde kaartbots, gerangschikt op basis van het aantal complete sets in voorraad. De tien grootste hebben samen 248,115 sets in bezit — 35.7% van alles wat op het bord staat.




Elk van die 1,39 miljoen toewijzingen behoorde toe aan een account dat eigenaar was van het spel, de $5.00-drempel had overschreden en die drops nooit meer kan genereren. Dit is *onverkochte voorraad* op 91 bots. Het is geen maatstaf voor de markt; het is een maatstaf voor wat er na de markt overblijft.

Het laatste cijfer is een indeling in categorieën, geen telling van het aantal gebruikers. Eén bot vermeldt 14,310 sets uit slechts 11 spellen, dus ten minste één van die spellen wordt vertegenwoordigd door 1,301 sets, wat neerkomt op ten minste 2,602 verschillende accounts die elk dat spel hebben gekocht. Dit is het kleinste getal dat de rekensom toelaat, en het betreft één bot op de eenennegentig.

### Wat deze vloer wel en niet zegt

Deze bots kopen kaarten van zowel gewone spelers als van ‘farms’ — hun gepubliceerde aankooptarieven vormen de kern van de lijst. **De 1,39 miljoen emissierechten zijn dus geen telling van de rekeningen die in het bezit zijn van landbouwbedrijven.** Het gaat om een aantal drop-quota’s (één per account, één per spel) die ergens op Steam zijn besteed en uiteindelijk, onverkocht, in de commerciële voorraad zijn terechtgekomen. Of het account erachter nu een farm was of een tiener die zijn badgepagina aan het volmaken was, doet niets af aan wat Valve heeft verzameld: de $5.00-ontgrendeling, de gamelicentie en een deel van de opbrengst op de Markt bij elke verkoop — **niet 15%, maar 15% of de twee minimumbedragen van één cent, afhankelijk van welk bedrag het grootst is**, wat op een kaartje met prijzen in centen veruit het grootste bedrag is. De berekening staat in de onderstaande tariefladder. Dat is de strekking van deze pagina, en het is geen klacht over boeren: hetzelfde gedrag waarvoor Valve een vergoeding vraagt, is precies het gedrag dat het woord voor woord aanhaalt wanneer het iemand permanent uitsluit wegens „commercieel gebruik”.

Het cijfer is ook in een tweede betekenis een ondergrens. Het omvat alleen aandelen die *vandaag aangeboden en niet verkocht* over bots die *ervoor kiezen om in een openbare map te staan*. Alles wat al is verkocht, alles wat in privébezit is, en elke bot die niet in de lijst staat, wordt uitgesloten.

### En met de prijzen van Valve is landbouw niet rendabel

Het voor de hand liggende bezwaar is dat een farm goedkope spellen koopt om dure kaarten te genereren. De eigen winkel-API van Steam wijst dit echter van de hand. Van de 13,876 spellen die kaarten bevatten, zijn de prijzen voor 13,713 vastgesteld; **12,918 zijn betaalde titels**

**met een mediane catalogusprijs van $9.99.** De mediane prijs van een voltooide set bedraagt **$0.74**. Per set zijn twee licenties nodig. De mediane set kost dus ongeveer **$19.98 van de spelvergunningen voor de productie en de teruggaven $0.74**.

| Gemeten op 2026-09-22 | Waarde | Wat er wordt geregeld |
|---|---|---|
| Mediaan van de catalogusprijs, kaartspel | $9.99 | De licentie is het duurste onderdeel van de transactie, niet de kaart |
| Games die $4.99 of minder kosten | 3,665 (28.4%) | Zelfs de goedkope staart is duurder dan de set die je ermee kunt maken |
| Het goedkoopste kaartspel in de winkel | $0.99 | Twee licenties, $1.98, voor een set die doorgaans voor minder dan $1.30 wordt verkocht |
| Spellen waarvan de set meer opbrengt dan het spel zelf | 323 van 12,918 (2.5%) | In 1 op de 40 spellen is er sprake van kaartarbitrage ten opzichte van de catalogusprijzen van Steam |
| Free-to-play-titels in de telling | 795 | En Valve bepaalt de prijs van elk van hun drops op $9 aan in-game-uitgaven |

Daarmee is de economische kwestie in het voordeel van Valve en tegen het gangbare verhaal beslecht. Tegen de prijzen die Valve zelf hanteert, **Het verzamelen van kaarten is een verliesgevende bezigheid die alleen rendabel is als de licenties zijn aangeschaft tegen een prijs die lager ligt dan de catalogusprijs van Steam** — bundels, regionale prijsstelling, doorverkoop van belangrijke producten. De kaarten zijn het restant. De aankoop is de gebeurtenis. En de aankoop vond plaats op Steam.

## Wat de boerderij eigenlijk in stand houdt

Als je alle stukjes bij elkaar legt, lijkt de boerderij niet langer iets te zijn dat Valve tolereert, maar iets dat Valve nodig heeft. Elke input die een boerderij levert, is een output waarvoor Valve een rapport opstelt of een factuur uitreikt. Volg één bot-account naar buiten toe:

**Eén gehuurd account**een „groothandelsklant”, geen lek

### Verkoop van games

Koopt de titels die het verzamelt — van de 13,876-kaartspellen tot de $0.50-shovelware — omdat kaarten alleen uit spellen vallen die je in bezit hebt.

### "Online" & speeltijd

Laat ze inactief zijn om kaarten te laten vallen, waardoor de cijfers voor het aantal gelijktijdige spelers en het aantal gespeelde uren — die Valve aanhaalt als maatstaf voor betrokkenheid — worden gevoed; precies die statistiek die § 4.C „gesimuleerde speeltijd“ noemt.

### Inschrijvingen

De $5.00-grens voor het beperkte account moet worden overschreden voordat er een kaart kan worden ontvangen — Valve boekingen per account op basis van daadwerkelijke uitgaven in de winkel.

### Geld in de portemonnee & kosten

Elke kaart die het verkoopt, wordt teruggeleid via de Market, waar de vergoeding voor een kaart met een lage waarde kan oplopen tot 66.7% en de opbrengst in de Steam Wallet blijft geblokkeerd.

**Steam-niveau PR**

De badges en niveaus Valve bestaan alleen maar omdat er sets zijn samengesteld — en de top van die ranglijst wordt bezet door bots (zie § 03).

**Verwijder de boerderij en alle bovenstaande getallen dalen** — er werden minder exemplaren van het spel verkocht, het „online“-gedeelte was kleiner, het account werd nooit aangemaakt, er werd nooit een vergoeding in rekening gebracht en het niveau werd nooit bereikt. Daarom bestaat er een regel die automatisering verbiedt, terwijl er tegelijkertijd miljoenen geautomatiseerde accounts zijn: het verbod is de optie, en de activiteit levert de inkomsten op.

## En de uitbetaling zelf is een waardeverlies Valve: je betaalt twee keer belasting

De kaart is niet het einde van de lus. Dankzij de eigen mechanica van Valve kan een kaart worden verpletterd tot **edelstenen**, en edelstenen moeten worden gebruikt om te maken **boosterpakketten** — nog drie kaarten — die weer worden verkocht of vernietigd. Elke stap is een markttransactie of een omzetting, en over elke stap wordt belasting geheven. De richting van die lus vloeit voort uit de hieronder gemeten minimumbelasting en vereist geen extern model: elke kaart die daarbinnen wordt verkocht, levert **minstens twee cent**, op kaarten die voor drie tot vijf worden verhandeld, zodat elke draai aan de slinger minder oplevert dan erin is gestoken. Deze vicieuze cirkel vernietigt virtuele waarde en dwingt tot nieuwe, kostenverhogende transacties om deze te vervangen. **Er wordt hier geen cijfer genoemd voor de omvang van dat verlies** — het rendement per set hangt af van de edelsteensnelheden en de kansen in de boosters; deze zijn in dit onderzoek niet gemeten.

Verzamelkaartitems uit een spel dat je bezit
→
Edelstenenkaart vernietigd, vergoeding geïnd
→
Boosterpakketedelstenen die zijn gebruikt om te maken
→
3 nieuwe kaartenverkocht op Market, provisie ingehouden
↶

Hier worden alleen de spelmechanismen beschreven, en die zijn afkomstig van Valve zelf — kaarten worden omgezet in edelstenen, met edelstenen worden boosters gemaakt, boosters leveren kaarten op — elk beschreven in de Steam Trading Cards FAQ, en elke stap is een belastbare marktgebeurtenis. Bron van de lusmechanismen: Valve, Steam Veelgestelde vragen over ruilkaarten ↗.

## Dit is niet zomaar een moment. Het is een sector met een jarenlange basis.

Eén enkele momentopname kan toeval zijn. Daarom werd de openbare kaartbot-database één keer per seizoensgebonden Steam-uitverkoop geraadpleegd, via de Wayback Machine, van 2022 tot 2026 — de vaste voorraad die de bots bij zich hadden, en dezelfde accounts, uitverkoop na uitverkoop. De economie verschijnt niet zomaar en verdwijnt ook niet; ze blijft bestaan, met een stabiele kern van exploitanten, en bereikte een piek van meer dan **drie miljoen complete sets op voorraad** tijdens de winteruitverkoop van 2023 — zo’n derde van een miljoen TF2-sleutels met waarde die op een bepaald moment in één map waren opgeslagen.

## Volledige kaartensets in de openbare bot-map, te koop voor Steam

Eén Wayback-momentopname van steam.supply/CardBots per seizoensuitverkoop. Beweeg de muis erover voor de waarde in TF2-sleutels tegen het tarief van die momentopname.




**401** Verschillende botaccounts die bij de verkopen zijn waargenomen
**59** Aanwezig in 5 of meer van de 7 verkopen — de stabiele kern
**16** Aanwezig bij elk van de 7 verkopen, 2022–2026
**3,22 miljoen** Peak-sets op voorraad (winter 2023) ≈ $570k–790k in sleutels

### Hoe de badge-ladder van één verkoop er vanaf de top uitziet

De vraag komt overeen met het aanbod. In het openbaar Zomeruitverkoop 2024 – Badgeladder gearchiveerd 2026-07-16 ↗, had het account op nummer één het verkoopembleem ontworpen **1,740,645 keer** — 1,74 miljoen sets van tien kaarten, **17,4 miljoen kaarten** samengevoegd tot één profieldecoratie. Tegen de marktprijs van de veiling ($0.50 per set) is dat **~$870,000** van de kaartwaarde; gekocht zoals het in werkelijkheid wordt gekocht — TF2-sleutels die worden geruild om bots een niveau hoger te brengen, tegen een verhouding van ongeveer 7,6 sets per sleutel — is het **~229,000 toetsen, ongeveer $410,000–$570,000** in reële termen. De nummer twee-rekening: 552,000 sets, ~$130,000–181,000. Hier speelt niemand om. Het wordt gekocht, en elke stap in het aankoopproces is een transactie die Valve afwikkelt.

Methode en beperkingen: de totale voorraad wordt opgeteld voor alle bots die in elke momentopname worden vermeld; de *getal* Het aantal bots per snapshot is niet vergelijkbaar tussen de verschillende verkopen, omdat sommige snapshots alleen aanbevolen bots tonen en andere de volledige lijst; de voorraad wordt daarom gezien als een ondergrens van wat zichtbaar was, niet als een volledige telling. Voor sleutelwaarden wordt gebruikgemaakt van het mediane aantal geadverteerde sets per sleutel uit elke momentopname en een TF2-sleutel van $1.79–$2.49. De consistentie wordt gewaarborgd door SteamID64 over de verschillende momentopnames heen. Momentopnames uit 2021 maakten gebruik van een oudere paginalay-out en zijn niet meegenomen. Gegevens: farm-economy-timeline.json; badgeniveaus van SteamLadder; vastgestelde prijzen van Steam Card Exchange (Wayback-momentopnames op het moment van verkoop, $0.05 per kaart).

### En diezelfde vloot is er ook als er geen uitverkoop is

De twee foto’s hierboven tonen geen twee populaties. Het gaat om één vloot, gefotografeerd op verschillende momenten. De lijst die bovenaan deze paragraaf is weergegeven, is afgelezen op een **een gewone dag waarop er geen seizoensuitverkoop plaatsvindt** — 2026-09-22 — en zelfs in rust bleef het **91 bots en 694,673 complete sets**: in de orde van grootte van **186,000 TF2-toetsen, $334,000–$464,000 van de kaartwaarde, inactief** tussen de verkopen door. Dat is de minimale bezetting die de vestiging heeft als er niets te doen is.

En het gaat om dezelfde bewerking. Geselecteerd op basis van SteamID64, **87 van die 91 inactieve bots — 96% — komen ook voor in de zeven bovenstaande verkoopoverzichten**, zestien stuks in elk afzonderlijk exemplaar. De catalogus is geen kraam die voor de verkoop wordt opgezet en daarna weer wordt afgebroken; het is een permanente commerciële inventaris die door dezezelfde vloot is uitgebreid tot wel **3,22 miljoen sets** op het hoogtepunt van de winter van 2023 en daalt nooit tot nul. Een uitverkoop is wanneer er verkocht wordt. Die vindt de rest van het jaar ook plaats.

### De standaardmap, per bot

Elk vierkantje staat voor één bot in de map op 2026-09-22; het is gemarkeerd als het ook voorkomt in de zeven verkoopoverzichten. **91 is het aantal dat die dag in het overzicht stond, niet de omvang van de vloot** — In de verkoopoverzichten komen 401 verschillende accounts voor, en de lijst geeft op verschillende dagen een ander overzicht weer.

Gezien in eerdere veilingen (87) Nieuw sinds de laatste snapshot (4)
De basiswaarde voor niet-verkoop is 2026-09-22, afgelezen uit dezelfde openbare map, zonder inloggen. De rustwaarde is gebaseerd op het door elke bot zelf opgegeven aantal sets per sleutel en de sleutelband $1.79–$2.49 daarboven. De overlapping wordt berekend op basis van SteamID64 ten opzichte van de zeven uitverkoopsnapshots. Omdat de verhouding tussen aanbevolen en volledige aanbiedingen per snapshot verschilt, wordt hier de voorraad en identiteit vergeleken, niet het aantal gebruikers. Rekenwerk in paragraaf 08.

03 — De ladder

## Het andere product is het getal naast je naam

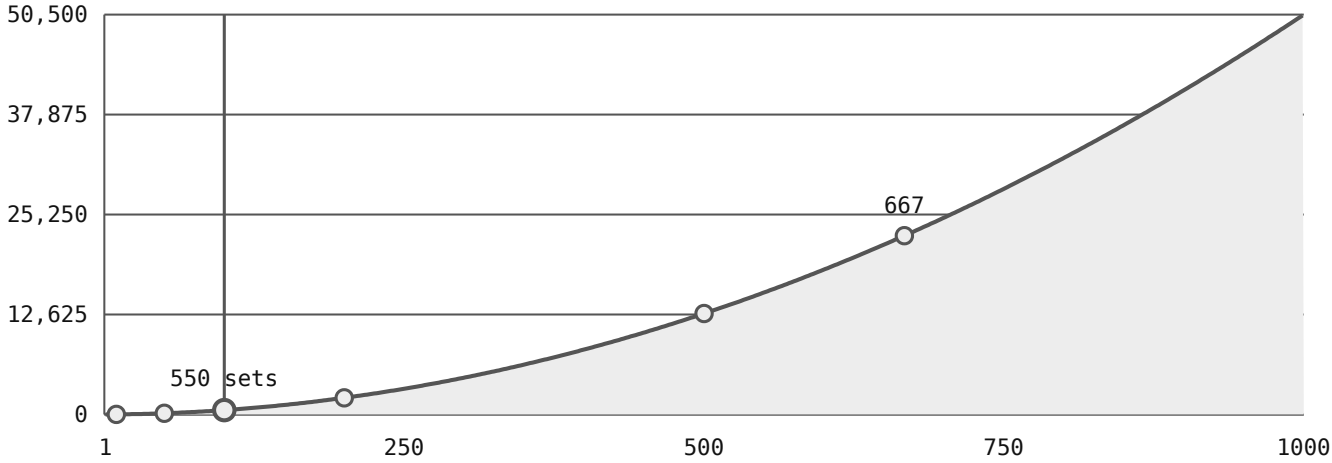
Kaarten zijn de grondstof. Het eindproduct is van niveau Steam, en Valve bepaalt de prijs per set.

100Steam Niveau
Doelniveau — versleep of gebruik de pijltjestoetsen
Prijs van één complete set, USD
$0.20 is de goedkoopste complete set in de telling, $0.74 de mediaan, $1.70 het gemiddelde. Het cijfer heeft alleen betrekking op de kaarten — nooit op de $5.00 ontgrendelingen of de spellicenties.

**55,000**XP vereist
**550**Verbruikte complete sets
**110**Games om te bezitten, zelf te farmen
**$407.00**De kosten van de kaarten tegen die prijs
**1,100**Verrekening van verbrande emissierechten, minimum
**$5,500.00**$5.00 wordt ontgrendeld, als er geen account wordt hergebruikt

### Voltooide sets, niveau 1 tot 1,000

Eén badge-knutselwerkje = één complete set = 100 XP. Elk niveau binnen een blok van tien kost 100 XP meer dan het blok daaronder.




Een level is geen versiering die Valve met rust laat. Het is aan het account gekoppeld. Uit de FAQ over ruilkaarten van Valve, over wat je krijgt als je een badge maakt: *"100 XP, waarmee je je Steam-niveau kunt verhogen.* ***Als je Steam-niveau stijgt, wordt de limiet voor het aantal vrienden op je vriendenlijst met vijf verhoogd****, en mogelijk krijg je dan de mogelijkheid om je profiel aan te passen met showcases."* En wat boosterpacks betreft: *"Je Steam-niveau verhoogt de kans dat je een boosterpack krijgt: Niveau 10: +20%... Niveau 50: +100% toename van je dropkans (d.w.z. de kans is verdubbeld)."*

Dit niveau regelt dus twee dingen Valve: met hoeveel mensen je vrienden mag zijn, en hoe snel gratis kaarten in je inventaris terechtkomen. Dat tweede effect versterkt zich: hoe meer sets je hebt verbruikt, hoe sneller het platform je meer materiaal aanlevert. Valve heeft de herinvesteringscyclus in het product ingebouwd.

De wisselkoers staat vast en wordt bekendgemaakt. Voor het maken van één badge is één complete set nodig en levert dit 100 XP op; *"Je kunt maximaal vijf keer een set voor hetzelfde spel samenstellen."* De XP-kosten per niveau stijgen om de tien niveaus. Dat levert het volgende op, en niets hiervan is een schatting:

| Steam Niveau | Volledige sets die het verbruikt | Games die je moet hebben om ze zelf te kunnen maken | Bij de goedkoopste set ooit gemeten ($0.20) | Bij de mediaan ($0.74) | Schaal |
|---|---|---|---|---|---|
| 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 is geen hypothetisch getal. Het is het hoogste niveau waarnaar één enkele bot in de openbare lijst aangeeft een klant te kunnen brengen, uit de 33,359 sets die hij bezit in 6,117 spellen. De vierde kolom geeft dezelfde prijs weer in vergelijking met de goedkoopste complete set in de hele census; de vijfde kolom in vergelijking met de mediaan. Beide zijn marktprijzen voor de kaarten alleen en sluiten de $5.00-ontgrendeling en de gamelicenties volledig uit.

### Hoe de curve is gecontroleerd, aangezien Valve deze niet publiceert

Valve geeft het percentage badges aan (*"Elke 100 XP levert je een extra Steam niveau op"*) en dekt dit vervolgens af — *"(in ieder geval in het begin)"* — zonder de escalatie bekend te maken. De hierboven gebruikte curve is de standaardcurve, waarbij elk niveau binnen een blok van tien 100 XP meer kost dan het blok eronder. Dit is geverifieerd aan de hand van de directory in plaats van aangenomen: voor elke bot waarvan het geadverteerde maximum wordt beperkt door zijn voorraad in plaats van door de limiet van vijf vaartuigen per spel, **het niveau dat op basis van deze curve wordt berekend, komt exact overeen met het niveau dat de bot aangeeft** — 541 tegen 541, 494 tegen 494, 464 tegen 464. Waar de limiet daarentegen van toepassing is, ligt het berekende cijfer een paar niveaus hoger, wat precies is wat een limiet die ook afhankelijk is van de spelersselectie per wedstrijd zou moeten doen. Over de curve boven niveau 667 wordt geen uitspraak gedaan.

Lees de ladder naast sectie 02 en de structuur van het bedrijf wordt duidelijk. Om één account op niveau 500 te krijgen, moet iemand 12,750 complete sets samenstellen. Voor elk van die sets waren de drop-quota van ten minste twee accounts nodig; elk van die accounts had de $5.00-drempel overschreden en bezat het spel. **Eén pronkgetal bovenaan een profiel rust op ten minste 25,500 bestede drop-toelagen eronder.** Valve verliest die transactie niet. Valve is de tegenpartij bij elk onderdeel ervan.

04 — De statistieken

## De clausule beschrijft de landbouw niet in algemene bewoordingen. Ze somt de activiteiten op.

§ 4.C is geen algemene bepaling tegen bots. In de opgesomde voorbeelden worden achtereenvolgens de twee zaken genoemd die een kaartboerderij voortbrengt.

"Het is niet toegestaan om op enigerlei wijze gebruik te maken van scripts, bots, macro's of andere niet door mensen bestuurde systemen ('automatisering') om interactie aan te gaan met de inhoud en diensten op Steam, met inbegrip van maar niet beperkt tot:

- Het automatiseren van het aanmaakproces van Steam-accounts,
- Het vervalsen van gameplay-statistieken (bijv. opgeblazen aantallen overwinningen of nederlagen, XP, speeltijd),
- Beloningen of vooruitgang behalen zonder echte inbreng van de gebruiker,
- "Deelname aan beoordelingssystemen (zoals peer reviews of 'overwatch') via geautomatiseerde middelen, waaronder het beïnvloeden van uitkomsten of het rapporteren van gebruikers door middel van vooraf geprogrammeerde acties in plaats van een weloverwogen oordeel."

— Steam Abonnementsovereenkomst § 4.C ↗ gearchiveerd 2026-09-24 ↗ · overgenomen en letterlijk geciteerd 2026-09-22

### "...speeltijd"

Uren waarin de machine stilstaat, zijn geen ‘spookuren’. In de ASF-FAQ wordt deze vraag rechtstreeks beantwoord — *"Waarom neemt de speeltijd van games die via ASF zijn verkregen niet toe?"* — met: **"Dat klopt, maar niet in realtime. Steam registreert je speeltijd met vaste tussenpozen en plant op basis daarvan een update in... meestal wordt het ongeveer elke 30 minuten bijgewerkt."**

Die uren worden vastgelegd in de gegevens van Valve, op de winkelpagina’s van Valve en in de tellingen van het aantal gelijktijdige spelers die Valve zelf publiceert Steam Grafieken ↗ gearchiveerd 2026-09-23 ↗. In die cijfers is een inactief account niet te onderscheiden van een

actief account. De engagementcijfers die het platform naar buiten toe rapporteert, worden berekend op basis van een populatie die, volgens de eigen regels van het platform, ook accounts omvat die niet actief zijn.

### "…zonder echte inbreng van de gebruikers"

Dat is een definitie van een ‘idled card drop’, opgesteld door Valve. Het is tevens een definitie van het Steam-niveau, het insigne, de voorwaarden voor het ontvangen van boosterpakketten en de bijbehorende profiel-XP — de ASF-FAQ bevestigt dit *"zorgt ervoor dat je boosterpacks kunt blijven ontvangen"*, omdat het op dezelfde manier inlogt als de officiële client.

Het beloningssysteem en de verboden handeling vormen dus één mechanisme dat vanuit twee invalshoeken wordt bekeken. Valve zorgde ervoor dat de beloning werd gegenereerd door tijd in plaats van door vaardigheid, en voegde vervolgens een bepaling toe die verbood dat beloningen werden gegenereerd door iets anders dan een persoon die die tijd besteedde.

05 — De valkuil van commercieel gebruik

## Elke uitgang via een bewerkte kaart is een uitgang die volgens de vergunning verboden is — en Valve vraagt een vergoeding aan de deur

Dit is het aspect dat niet kan worden opgelost door ‘verantwoord’ te farmen. De licentie is bedoeld voor persoonlijk, niet-commercieel gebruik, en een kaart wordt pas de moeite waard om te farmen op het moment dat het geen persoonlijk gebruik meer is.

### § 2.A — de vergunning

*"Valve verleent hierbij, en u aanvaardt, een niet-exclusieve licentie en het recht om de Inhoud en Diensten te gebruiken voor uw **persoonlijk, niet-commercieel gebruik** (behalve wanneer commercieel gebruik uitdrukkelijk is toegestaan in deze voorwaarden of in de toepasselijke abonnementsvoorwaarden)."*

### § 2.G — de beperking

*"Je hebt geen recht op: … (iii) **de Inhoud en Diensten of onderdelen daarvan voor commerciële doeleinden te exploiteren**, tenzij dit elders in deze Overeenkomst (met inbegrip van eventuele Abonnementsvoorwaarden of Gebruiksregels) uitdrukkelijk is toegestaan."*

### § 3.D — de vergoeding

*"**Valve kan een vergoeding in rekening brengen voor transacties op een abonnementsmarktplaats.** Eventuele kosten worden u meegedeeld voordat de transactie wordt afgerond."*

### Lees de drie samen en de positie wordt gesloten

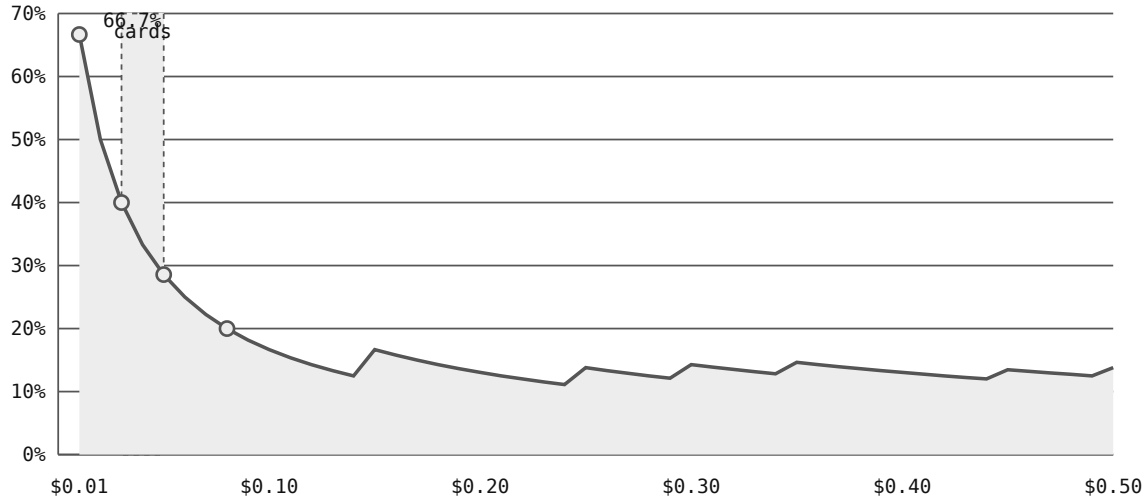
Een kaart die wordt bewaard, is voor een boerderij waardeloos. Een kaart die wordt verkocht, geruild of tot edelstenen wordt verwerkt, is gebruikt om waarde te creëren — en Valve heeft in zijn eigen handhavingsbrief aangegeven hoe het dat noemt: de beheerder van 170 bots kreeg te horen dat het account *"werd gebruikt om op Steam op illegale wijze verzamelkaarten te verzamelen, evenals aanverwante en niet uitsluitend commerciële activiteiten."* In dat geval kwamen de kaarten op de markt. De verkoop werd afgerond. De vergoeding werd geïnd. Het verbod kwam pas daarna.

**De vergoeding bij die deur bedraagt niet 15%. Op een gehuurde kaart bedraagt deze tweederde.**

§ 3.D. Reserves *"een vergoeding"*. Op de kaarten die een boerderij daadwerkelijk produceert, komt die vergoeding bij lange na niet in de buurt van de geadverteerde ~15%. De Community Market neemt een **5% Steam transactiekosten en 10% spelkosten, elk met een minimum van $0.01** (Valve's eigen FAQ over de Community Market). Op een kaartje met een prijs van één cent staan die vloeren *zijn* de prijs: de koper betaalt drie cent, waarvan twee cent aan kosten. Door de afrondingsregel wordt het getal 15% in feite een heffing die oploopt tot **66.7%** precies waar de kaartmarkt draait — een paar cent per kaart.

**Effectieve provisie bij een verkoop op de Community Market, op basis van de vraagprijs van de verkoper**

5% Steam + 10% spel, elk minimaal $0.01. De gearceerde strook geeft aan waar ruilkaarten daadwerkelijk worden geruild — ongeveer $0.03–$0.05 per kaart.




| De verkoper wil | Steam 5% (min. $0.01) | Wedstrijd 10% (min $0.01) | De koper betaalt | Gecombineerd tarief |
|---|---|---|---|---|
| $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% |

De 10%-spelvergoeding gaat naar de app die de kaart heeft uitgegeven; de 5% is voor Valve zelf, en bij Valve's eigen titels en basisvoorraadartikelen komt de volledige vergoeding toe aan Valve. Hoe dan ook, het geld verdwijnt uit de zakken van de farmer — bij de verkoop van een kaart van drie cent blijft er één cent over en gaan er twee verloren. Vermenigvuldig dat met de honderdduizenden verkopen van kaarten van minder dan vijf cent die een farm genereert en *"de vergoeding die Valve in rekening mag brengen"* is het bedrijfsmodel, geen voetnoot. Bron: Steam Veelgestelde vragen over de Community Market — Kosten ↗ gearchiveerd 2026-09-21 ↗, lees 2026-09-22; de curve is rekenkundig op basis van die twee gepubliceerde rentetarieven en hun $0.01-ondergrenzen.

Geen enkele configuratie van de tool kan hieraan ontkomen. De tool kan door één persoon, op één account en met de grootste terughoudendheid worden gebruikt — en op het moment dat die persoon ook maar één 'gefarmde' kaart verkoopt om geld in zijn portemonnee te krijgen, geldt voor hem dezelfde bepaling in § 2.G als voor de exploitant van tienduizend accounts.

Valve heeft zich dus een inbreuk voorbehouden waarop het in feite elke kaartverkoper op zijn eigen markt zou kunnen aanspreken, maar heeft afgezien van het inroepen daarvan tegen vrijwel al deze verkopers. **Een regel die op die manier wordt gehandhaafd, is geen regel. Het is een keuze.** De vraag die deze tentoonstelling opwerpt, is niet waarom ‘card farmers’ worden getolereerd; maar waarom diezelfde maatregel wel wordt toegepast tegen een individuele gebruiker die een kaart verkoopt, terwijl de commerciële kaarteconomie die door die kaarten wordt gevoed — de handelsdiensten, de level-up-bots, de groothandelaren — openlijk doorgaat, waarbij een van de grootste groepen wordt gemodereerd door een Valve-medewerker (§ 08). De overtreding wordt alleen de kleine bezitter aangerekend en aan de machine vergeven.

06 — Het handhavingsoverzicht

## Zonder waarschuwing, in golven, en het verspreidt zich via het telefoonnummer

Valve heeft de bevoegdheid om zonder voorafgaande kennisgeving op te treden in de overeenkomst zelf opgenomen, direct na de clausule inzake automatisering.

"Valve kan je account(s) of een bepaald abonnement beperken of beëindigen wegens elk gedrag of elke activiteit die onwettig is, een vorm van valsspelen of automatisering vormt, of in strijd is met de Steam Regels voor online gedrag. **U erkent dat Valve niet verplicht is om u vooraf in kennis te stellen alvorens uw abonnement(en) en/of account te beëindigen.**"

— Steam Abonnementsovereenkomst § 4.D ↗ gearchiveerd 2026-09-24 ↗ · woordelijk geverifieerd 2026-09-22
**1,000+ bots · handelsverbod.** "Het lijkt erop dat dit account is gebruikt om een netwerk van botaccounts te beheren. Het gebruik van bots is in strijd met de Steam-abonneeovereenkomst."

**Meer dan 170 bots · definitief geblokkeerd, winteruitverkoop 2017.** "Dit account werd gebruikt om op Steam op illegale wijze verzamelkaarten te verzamelen, evenals aanverwante en niet uitsluitend commerciële activiteiten. Het account is definitief geblokkeerd en Steam Support kan geen verdere ondersteuning bieden met betrekking tot deze kwestie."

**Meer dan 120 bots · definitief geblokkeerd.** "Dit en andere accounts werden gebruikt om onze netwerkinfrastructuur te overbelasten, wat een schending is van Steam van de gedragsregels online."

— Steam Steunbetuigingen die zijn opgenomen in de ArchiSteamFarm FAQ, onder het kopje „Is er iemand hiervoor geblokkeerd?”. Bron ↗ · woordelijk geverifieerd 2026-09-22

### Casus 4 — juni 2025, VAC verboden op stilgelegde CS2

Een recentere gebeurtenis dan de drie hierboven genoemde is vastgelegd in de tracker van het project zelf: accounts die Counter-Strike 2 uitsluitend via de tool hadden laten draaien, ontvingen **VAC verboden** — het soort dat bedoeld is om valsspelen tegen te gaan, niet het administratieve soort. De beheerder stelt dat stationair draaien hier geen oorzaak van kan zijn, aangezien het *"doet niets anders dan Steam laten weten dat we een bepaald spel spelen."* Over de oorzaak bestaat onenigheid. Dat de accounts zijn geblokkeerd, staat vast.

— ArchiSteamFarm discussie #3440, geopend op 26 juni 2025 ↗ · lees 2026-09-22

### Hoe een hoofdaccount ten onder gaat

In dezelfde discussiethread beschrijft een medewerker aan het project de regel voor het doorgeven van informatie: accounts kunnen worden geblokkeerd **"via Chain", als ze hetzelfde telefoonnummer gebruiken** — *"Het kan gaan om slechts één VAC-verbod, dat wordt doorgevoerd naar 'schone' accounts die aan het geblokkeerde account zijn gekoppeld."*

Steam Guard vereist een telefoonnummer. De ‘farms’ worden opgebouwd op basis van het telefoonnummer van de gebruiker. Handhaving blijft dus niet beperkt tot de wegwerpaccounts: het spoor volgt de gedeelde identificatiecode terug naar het account dat de bibliotheek, de vriendenlijst en de inventaris bevat. Dat is het mechanisme dat een projectmedewerker beschrijft voor hoe één enkele actie het hoofdaccount van een beheerder samen met de farm verwijdert — en het is de reden waarom het verlies tijdens een handhavingsgolf niet wordt gemeten in $5-accounts. (Beschreven door een projectmedewerker in ASF GitHub-discussie #3440; er is geen officiële Valve-bevestiging of formeel precedent vastgelegd.)

### Dezelfde paragraaf, met een tussenperiode van vijf jaar, afkomstig van drie verschillende makelaars

De bepaling die landbouw als een inbreuk aanmerkt — commercieel gebruik van een persoonlijke, niet-commerciële licentie — geldt niet alleen voor landbouwbedrijven. Het is de standaardreden die Steam opgeeft wanneer het een account wegens handel sluit, en die reden wordt als sjabloon verstuurd. Hieronder staan drie voorbeelden, gepubliceerd door de mensen die ze hebben ontvangen, met een tussenpoos van vijf jaar, afkomstig van drie verschillende, bij naam genoemde agenten.

Bericht van Steam Support op 29 september om 19:56 uur

> "Het account waarmee u dit bericht schrijft, is geblokkeerd wegens schending van de voorwaarden van de Steam-abonnementsovereenkomst. Op basis van handelsactiviteiten, meldingen van de community en andere factoren is vastgesteld dat het account voor commerciële doeleinden wordt gebruikt."
>
> Deze vergrendeling is permanent en Steam De helpdesk kan u hierbij niet verder helpen.
>
> Aangezien we alle informatie hebben verstrekt waarover we beschikken, sluit ik dit hulpverzoek af. Houd er rekening mee dat u geen verdere reacties meer zult ontvangen met betrekking tot deze kwestie.
>
> Met vriendelijke groeten,
> "Hal"

Dit hulpverzoek is gesloten.
29 september 2020. Geplaatst door de ontvanger met het volgende commentaar: *"RIP Trading."* — @gergelyszabo94 ↗

Bericht van de klantenservice Steam op 12 juli om 22:41

> "Het account waarmee u dit bericht schrijft, is geblokkeerd wegens schending van de voorwaarden van de Steam-abonnementsovereenkomst. Op basis van handelsactiviteiten, meldingen van de community en andere factoren is vastgesteld dat het account voor commerciële doeleinden wordt gebruikt.
>
> Deze vergrendeling is permanent en Steam De helpdesk kan u hierbij niet verder helpen.
>
> Aangezien we alle beschikbare informatie hebben verstrekt, sluit ik dit hulpverzoek af. Houd er rekening mee dat toekomstige hulpverzoeken met betrekking tot de accountblokkering mogelijk zonder antwoord worden afgesloten.
>
> Steam Ondersteuning
> "Vido"

Deze hulpvraag is afgesloten.

12 juli 2024, Portugese interface. De ontvanger is een professionele CS2-speler: *"Ik heb al contact opgenomen met de Steam-klantenservice, maar krijg alleen automatische antwoorden... Ik kan Faceit niet spelen en ook geen professionele wedstrijden."* — @prcs25 ↗ gearchiveerd 2024-07-15 ↗

Geciteerd door de ontvanger, r/steamsupport

> "Hallo, het account waarmee u dit bericht schrijft, is geblokkeerd wegens schending van de voorwaarden van de Steam-abonnementsovereenkomst. Op basis van handelsactiviteiten, meldingen van de community en andere factoren is vastgesteld dat het account voor commerciële doeleinden wordt gebruikt.
>
> Deze vergrendeling is permanent en Steam De helpdesk kan u hierbij niet verder helpen.
>
> Aangezien we alle informatie hebben verstrekt waarover we beschikken, sluit ik dit hulpverzoek af. Houd er rekening mee dat toekomstige hulpverzoeken met betrekking tot de accountblokkering mogelijk zonder antwoord worden afgesloten.
>
> Steam Ondersteuning
> "Sally"

Drie keer ontvangen, op basis van drie afzonderlijke verzoeken.

29 maart 2025. De schrijver diende geen bezwaar in tegen de blokkering — zijn account was samen met zijn e-mailadres gestolen en hij vroeg om toegang: *"Ik vraag niet naar de blokkering en ik betwist die ook niet; ik wil gewoon toegang tot mijn Steam-account... Valve hebben me bij elk verzoek precies hetzelfde antwoord gegeven – gekopieerd en geplakt – en het verzoek vervolgens gesloten."* — r/steamsupport ↗, opgenomen in de eigen klachtendatabase van dit onderzoek

Woord voor woord, komma voor komma, gedurende vijfenvijftig maanden, met drie agenten en twee interface-talen. De enige wijziging in de hele tekst is de aanscherping van de laatste zin tussen 2020 en 2024, van *"je zult geen verdere antwoorden meer ontvangen"* naar *"Toekomstige hulpverzoeken... kunnen zonder antwoord worden gesloten."* **Welk proces deze beslissingen ook tot stand heeft gebracht, de brief geeft daar geen beeld van.** De genoemde redenen zijn „handel, meldingen uit de gemeenschap en andere factoren“ — een categorie, een rapport van onbekende herkomst en een niet nader gespecificeerd overblijvend deel.

Nog vijf gevallen, op dezelfde manier verzameld. De eerste drie behoren tot dezelfde categorie en hebben dezelfde uitkomst; de laatste twee zijn hetzelfde formulier, waarin een andere regel met dezelfde bewoordingen wordt toegepast:

| Datum | Wat het account deed | Wat is er gebeurd? | Bron |
|---|---|---|---|
| 4 december 2021 | Kopen en verkopen op Buff — *"Ik heb niets anders gedaan dan wat kopen en verkopen op Buff, ook wel bekend als P2P-handel"* | Gemeenschapsverbod: geen markt, geen handel, dure voorraad bevroren | r/csgomarketforum ↗ gearchiveerd 2025-03-27 ↗ |
| 6 december 2021 | Eenrichtings-P2P-ruiltransacties via Buff en Bitskins voor uitrustingen en upgrades | Permanent slot voor commercieel gebruik plus gemeenschapsslot: *"Ik zit vast in een soort onzichtbare modus... Mijn profiel staat ook nog steeds op 'privé'"* | r/GlobalOffensiveTrade ↗ gearchiveerd 2021-12-06 ↗ |
| 20 december 2024 | Account sinds 2017, duizenden uren; ruilt op community-marktplaatsen voor thematische uitrustingen en upgrades | Permanente vergrendeling met gemeenschappelijke vergrendeling, zonder voorafgaande waarschuwing of aanslag; ondersteuning *"zeggen dat hun besluit definitief is"*, de antwoorden worden automatisch gegenereerd | r/csgomarketforum ↗ gearchiveerd 2025-06-27 ↗ |
| 23 december 2024 | Een terugkerende gebruiker vult zijn portemonnee aan na een jaar afwezigheid, via een VPN *"alleen voor algemene internetbeveiliging"* | Permanente uitsluiting uit de community met **er werd helemaal geen reden opgegeven**: *"Het verbod is definitief en zij kunnen geen verdere informatie verstrekken; bovendien kunnen verdere tickets zonder reactie worden gesloten."* 196 positieve stemmen, 340 reacties | r/steamsupport ↗ |
| 4 augustus 2026 | Jarenlange aankopen uit Iran; de schrijver stelt dat hij nooit iets heeft gepost, nooit de Market heeft gebruikt en nooit op de forums is geweest | Toegang voor de gemeenschap geblokkeerd **tot 2038** meer dan *"regio's waar sancties gelden"*; het ticket is afgesloten door een medewerker met de naam Azul. Een terugbetaling voor hetzelfde account vanaf hetzelfde Iraanse IP-adres was een jaar eerder goedgekeurd. **De bibliotheek en het geld blijven bij Valve.** | r/pcgaming ↗ |

De laatste regel wijkt af van de rest — naleving van sancties, geen commercieel gebruik — en is opgenomen omdat de opbouw van het antwoord identiek is: een categorie, geen bewijs, geen beroep, een afgesloten ticket. Het roept ook een vraag op die de andere niet doen. Als

het onrechtmatig was om de account te bedienen, dan was het ook onrechtmatig om de jarenlange betalingen te accepteren. Een van die twee standpunten moet onjuist zijn, en slechts één ervan heeft de klant iets gekost.

Alle acht werden gelezen op 2026-09-22 — de discussiethreads uit 2021 en december 2024 via momentopnames van het Internet Archive en de rest via een openbare Reddit-interface, omdat Reddit directe verzoeken van de verzamelende host weigerde. De twee berichten uit 2020 en 2024 zijn getranscribeerd op basis van de schermafbeeldingen die bij de oorspronkelijke berichten waren gevoegd en die nog steeds online staan. In dit onderzoek wordt geen van deze accounts beschuldigd van onschuld of schuld — dat is juist het punt. **Geen enkele lezer, en geen enkele toezichthouder, kan dit uit de brief opmaken.**

### Opmerking over de gegevensbron — verliezen op exploitantniveau

De exploitanten die in het kader van dit onderzoek zijn ondervraagd, melden verliezen in de orde van grootte van **elk vijf- tot tienduizend accounts** in afzonderlijke handhavingsacties, waarbij de belangrijkste rekeningen naast het landbouwbedrijf worden opgemaakt. **Die enquête wordt hier vermeld als rapportage door de betrokken partij zelf, niet als een bevinding.** Er is geen gepubliceerde steekproefomvang, geen vaste verzamelingsdatum en geen verificatie per account, en geen enkel ander getal op deze pagina is hiervan afhankelijk; de twee rijen in sectie 02 die hierop zijn gebaseerd, zijn als zodanig gemarkeerd.

Dit wordt om twee redenen expliciet vermeld in plaats van weggelaten. Het hierboven beschreven ‘chain-ban’-mechanisme is de gedocumenteerde verklaring voor precies dat patroon. En een toezichthouder kan vanaf Valve het enige gegevensbestand afdwingen dat hierover uitsluitsel zou geven: hoeveel accounts er voor automatisering in aanmerking kwamen, in welke fasen, en hoeveel elk van die accounts in de winkel had uitgegeven voordat deze werd gesloten. Zolang dat gegevensbestand niet bestaat, blijft het cijfer waar het is — gerapporteerd, toegeschreven en onbewezen.

07 — De asymmetrie

## Beide kanten van hetzelfde bureau

Vergelijk die bewijsstandaard met die Valve die wordt gehanteerd voor de eigen ondersteuningsoperatie. De rechterkolom is het incidentenregister van dit dossier zelf, overgenomen met de voorbehouden die daarin zijn opgenomen.

### Een klant, voor handelsdoeleinden

Acht gedocumenteerde gevallen, 2020–2026

**Gedrag**
Het verkopen of kopen van artikelen op marktplaatsen van derden; in één geval was er helemaal geen sprake van wangedrag — het account was gestolen.

**Getoonde bewijzen**
Geen. *"Op basis van handelsactiviteiten, meldingen uit de gemeenschap en andere factoren."*

**Mededeling**
Geen. Valve heeft in § 4.D het volgende gereserveerd: *"Valve is niet verplicht om u vooraf in kennis te stellen van de beëindiging."*

**Beroep**
*"Deze blokkering is permanent en Steam De helpdesk kan u hier verder niet bij helpen."*

**Ticket**

Afgesloten na het eerste antwoord. Verdere verzoeken *"kan zonder antwoord worden gesloten."*

**Bereik**
Profiel, vriendenlijst, chat, Market, inventaris en alle items die met echt geld zijn gekocht.

**Duur**
Permanent.

### Een geautomatiseerde botvloot, voor grote volumes

694,673 complete sets in de openbare voorraad, verdeeld over 91 bots

**Gedrag**
Het gelijktijdig uitvoeren van geautomatiseerde headless-scripts op duizenden accounts om kaarten inactief te maken, op grote schaal badges te genereren en sets te ruilen op industriële schaal.

**Getoonde bewijzen**
Openbaar toegankelijke bot-overzichten (steam.supply, SteamLvlUp) en openbare groepen met miljoenen leden.

**Mededeling**
Geen enkele ingreep. **88.97% er geldt geen enkel verbod**; 99.8% van de resterende verboden zijn louter cosmetisch.

**Beroep**
Niet nodig. Vloten blijven gedurende hun meerjarige levenscyclus ononderbroken in bedrijf.

**Ticket**
—

**Bereik**
Onbeperkte uitwisseling van inventaris, het verhogen van het niveau van badges en marktliquiditeit.

**Opbrengst tot Valve**
**$26.8M+** in de minimale besteding in de winkel ($5.00 toegangspoort per account) plus 15% kortingen op transacties op de Community Market.

### De vraag die hierdoor rijst, eenvoudig gezegd

Een individuele klant die handmatig kaarten of items verhandelt, riskeert een permanente, onherroepelijke uitsluiting op grond van § 4.C (automatisering) of § 2.G (commercieel gebruik). Een geautomatiseerde ‘farming’-vloot die via duizenden accounts ‘headless bots’ inzet, opereert openlijk met een 88.97% ongeschonden percentage. **Valve is de begunstigde van beide.**

De asymmetrie is van economische aard: individuele handelaren halen waarde uit het platform, terwijl geautomatiseerde kaartvloten miljoenen in de uitgavenlimiet van Valve ($5.00 per account) pompen en bij elke doorverkoop de transactiekosten opdrijven. De handhaving volgt niet het geschreven reglement, maar het verdienmodel.

08 — Bestuur

## Wie houdt toezicht op de kaarteconomie?

De terugkerende bevinding in dit dossier — namelijk dat de laag van derde partijen rondom Steam wordt bemand vanuit Steam — geldt ook voor de kaarteconomie, en dit leidt tot een specifieke conclusie: niemand die onafhankelijk is, kan nagaan wat de handhaving door Valve daadwerkelijk teweegbrengt, omdat de partij die dit zou kunnen nagaan zich binnen die laag bevindt. Alle onderstaande feiten zijn afkomstig uit de eigen openbare groeps- en profielpagina's van Valve op 2026-09-22 en kunnen door iedereen in een browser worden nagekeken.

### Een medewerker met de naam Valve is moderator van de grootste groep voor het ruilen van kaarten Valve medewerker

CardTrades ↗ beschrijft zichzelf in de eigen koptekst als de **"Steam Officiële groep van Card Exchange"** en draagt **97,114 leden**. De vermelde moderators — de accounts die de leiding over die groep hebben — zijn Mickmane, SgtFopper en afarnsworth ↗.

Dat laatste profiel wordt door de opmaak van de eigen website van Valve aangemerkt als een Valve-medewerker — op de pagina staat class="profile_header_valve_employee" — geeft de locatie aan als **Bellevue, Washington**, en behoort tot de *Valve*, *Steam* en *Steam Groep voor ruilkaarten* groepen. SteamID64 76561197960434622, lid sinds 12 september 2003.

Deze opmerking is van structurele aard, niet persoonlijk, en het is *niet* een punt van automatisering — de moderator van een groep voor het ruilen van kaarten gebruikt geen bot, en niets wijst hier op het tegendeel. Het gaat om de bepaling in paragraaf 07. Steam Card Exchange is een commerciële kaartdienst van een derde partij; het ruilen van kaarten via diensten van derden is precies het gedrag waarvoor Valve gewone accounts permanent blokkeert op grond van *"gebruikt voor commerciële doeleinden op basis van handelsactiviteiten, meldingen uit de gemeenschap en andere factoren."* **Een Valve-medewerker bekleedt een officiële moderatorfunctie in de officiële communitygroep van die dienst, die 97.000 leden telt.**

**Er wordt hier tegen niemand een beschuldiging van wangedrag geuit**, en er worden geen conclusies getrokken over wat die rol precies inhoudt. De asymmetrie is de bevinding: wanneer een gewone account in aanraking komt met een kaart- of skin-dienst van een derde partij, is het antwoord een gesloten ticket en een permanente blokkering zonder dat er bewijs wordt getoond; wanneer het om deze dienst gaat, staat een Valve-medewerker op de moderatorlijst en is de regeling zichtbaar op een pagina die Valve zelf publiceert. Wat hier wordt gevraagd, is wat overal elders in dit dossier wordt gevraagd: leg de schriftelijke toestemming over, indien die bestaat — en als er geen nodig is, zeg dat dan schriftelijk, want aan acht mensen in sectie 06 is het tegenovergestelde verteld.

### De banlijst en wie deze beheert Vrijwillige moderator Dienst van een derde partij

De groep van Steambans.com (gearchiveerd) ↗ (live ↗ gearchiveerd 2025-12-03 ↗) beschrijft zijn afstamming in de bewaard gebleven groepsbeschrijving: *"De officiële Steambans.com Steam-communitygroep. SteamBans.com is een gloednieuwe dienst die is gebaseerd op een oud concept. Wereldwijde banlijsten zijn al jaren actief in het oude WONID-programma van VALVe. Toen de overstap naar STEAMID plaatsvond, was het voor ons vanzelfsprekend om een dienst te ontwikkelen die speciaal op dit nieuwe systeem is afgestemd. Maar we wilden ook meer. *. Archiefpagina voor Steambans, dat in 2013 is stopgezet."* Tot de geregistreerde beheerders behoren onder meer devicenull en killahinstinct_ ↗.

Dat beheerdersaccount is **niet** een Valve-medewerker — er is geen vlag ‘medewerker’ bij aangegeven. Het gaat om een vrijwilliger met een ongewoon hoge status: een lid van *Community-moderators* (414 leden, omschreven als een groep *"gemaakt door de communitymoderators van Steam"*), van *Wiki-coördinatoren*, van *Steam Buurtmarkt*, en van Valve programma- en pre-release-groepen, waaronder *Valve Pijpleiding*, *Steam Beta-versie voor klanten*, *Mobile Auth Beta*, *Nieuwe Steam Community-bèta*, *Steam Labs*, *Steamworks* en *Oplichtings-URL’s melden*. SteamID64 76561197960794555.

Ook binnen die kring en die Steambans rechtstreeks in zijn openbare groepslijst weergeeft: msart ↗ (lijst met groepen ↗), SteamID64 76561197977933359, waarvan in het profiel in eigen woorden staat **"Ik beheer steamid.uk en tal van andere websites, zowel over Steam als over andere onderwerpen."**, en die een onderling verbonden netwerk van zestien groepen beheert — *SteamIDcouk* (hoofdgroep "Sid-website"), *SidAdmins*, *SidBans*, *steamideu*, *Steam3ID*, *s-id* en *SArchive* daaronder.

steamid.uk noemt zelf hetzelfde aantal. In de veelgestelde vragen staat: **"Wie heeft SteamID ontwikkeld? De SteamID-website, de netwerkinfrastructuur en de beveiligingssystemen worden allemaal beheerd door 76561197977933359."** Twee antwoorden verderop staat vermeld waar de gegevens vandaan komen: **"SteamID maakt voornamelijk gebruik van de Steam Web API voor het verzamelen van gegevens."** Op dezelfde pagina worden verschillende dedicated servers bij diverse hostingproviders beschreven, evenals externe ontwikkelings-, opslag- en tekstzoek-servers, en een aparte back-upfaciliteit.

Geverifieerd aan de hand van bewaarde gegevens uit het Internet Archive: de Overzicht van de Steambans-groep op 3 december 2025 ↗, de Overzicht van het operatorprofiel op 14 september 2024 ↗, en de steamid.uk FAQ-overzicht van 1 april 2026 ↗, waarbij de gegevens rechtstreeks van 2026-09-22 worden afgelezen.

### Wat dit alles bij elkaar betekent, en wat niet

Banlijsten, SteamID-resolutie en het ruilen van kaarten zijn de drie diensten die bepalen wie betrouwbaar is, wie identificeerbaar is en wat een item waard is. Geen van deze drie wordt beheerd door Valve. **Bij elk daarvan kwamen degenen die de leiding hadden uit de baan rond Valve:** een gemarkeerde Valve-medewerker op de moderatorlijst van de officiële groep van de kaartdienst; een ervaren Valve-communitymoderator met toegang tot het pre-release-programma die de banlijstgroep beheert; de ID-resolutiedienst die wordt gerund door een particulier die tot dezelfde kring behoort. Drie diensten, drie controlepunten, drie mensen Valve die al een vaste positie hadden verworven.

**Lidmaatschap van een groep is geen dienstverband, en dit alles is geenszins een beschuldiging.** Dat is een feit op het gebied van bestuur, en het is de reden waarom het gebruikelijke verweer — *dat zijn derde partijen, daar hebben we geen invloed op* — moet worden getoetst in plaats van zomaar te worden aanvaard. De mensen aan het roer zijn geen onbekenden met Valve. Valve is in de positie om te zeggen wat het eventueel van hen heeft gevraagd; niemand van buitenaf is in de positie om daar achter te komen.

### Niemand telt mee. Dat is de conclusie.

De Steam ID-ruimte is een aaneengesloten reeks gehele getallen. Deze doorlopen en rapporteren hoeveel accounts zijn geblokkeerd, hoeveel er beperkt zijn en hoeveel voorraad er achter een handelsverbod schuilgaat, is geen onderzoeksprogramma — het is een lus en een API-sleutel. Valve deelt die sleutel zelf uit, op steamcommunity.com/dev/apikey. En toch **Er is geen enkele onafhankelijke instantie die die volkstelling publiceert.** Geen

toezichthouder, geen journalist, geen wetenschapper, geen consumentenorganisatie. De enige openbare cijfers over de omvang van de handhaving op Steam zijn de cijfers die Valve zelf noemt.

De mogelijkheid ontbreekt niet. Ze wordt achtergehouden. De dienst die de ID-ruimte op grote schaal verwerkt en indexeert — steamid.uk — vermeldt in zijn eigen FAQ dat hij *"maakt voornamelijk gebruik van de Steam Web API voor het verzamelen van gegevens"* en draait het op meerdere speciale servers, externe opslag, tekstzoekmachines en een aparte back-upfaciliteit. Het wordt beheerd door één particulier. Zijn broer of zus uit de banlijst wordt mede beheerd door een ervaren Valve-communitymoderator die toegang heeft tot de pre-release-programma's van Valve. **De enige partij die in de positie verkeert om de telling te publiceren, bevindt zich in de invloedssfeer van Valve en maakt deze niet openbaar.**

Dit is dezelfde structuur die in het dossier overal elders terug te vinden is. Elke dienst die een beslissende rol speelt in de Steam-economie — wie wordt vertrouwd, wie is identificeerbaar, wat is een item waard, wie wordt uitgesloten — is nominaal een derde partij en staat in de praktijk dicht bij Valve. **Steam Card Exchange vormt geen uitzondering op dat patroon; het is er juist een voorbeeld van.** Het argument dat het hier om onafhankelijke actoren gaat, kan Valve juist worden aangevoerd omdat niemand dit ooit aan de hand van een getal heeft kunnen toetsen.

### De telling van 10,88 miljoen accounts: 88.97% Ongebruikt

Het ArchiSteamFarm-installatiebestand werd gecontroleerd in alle Valve's `GetPlayerBans` eindpunt (10,880,610 rekeningen, 55 minuten). Alleen al de onbeperkte deelverzameling vertegenwoordigt **$26.8M+** in minimale besteding in de winkel ($5.00 toelatingsdrempel). **9,680,599-accounts (88.97%) zijn op geen enkele wijze geblokkeerd**, en 99.8% van de overige hebben slechts symbolische verboden opgelegd aan de community, waardoor geautomatiseerde handel gewoon doorgaat.

**5,360,499**ASF-leden zonder beperkingen (aantal weergegeven Steam's)
**10,880,610**Totaal aantal gescande API-vermeldingen (beperkt + onbeperkt)
**9,680,599**Nooit verbannen (88.97%)
**1,200,011**Een Steam-verbod (11.0%) — 99.8% cosmetica
**55 min**Om de gehele bevolking te tellen, is één belangrijk

### Forensisch bewijsmateriaal en uitgebreide telling

De gedetailleerde demografische uitsplitsing — met onder meer grafieken over de verdeling van de soorten verboden, de leeftijd van de accounts op het moment van handhaving, clusters op basis van het jaar van aanmaak (2020–2026) en zelfgerapporteerde geografische gegevens — is gepubliceerd in het speciale censusonderzoek.

Open de volledige lijst met 10,88 miljoen verboden (Bijlage VI) → Paragraaf 4 — De Asset ID-black-out →

De vraag die we dus moeten stellen, en die alleen door Valve kan worden beantwoord, is: **welke identificatiecode of bevoegdheid is ingetrokken, op welke datum, op basis van wiens besluit, en welk meetbaar effect dit heeft gehad op de exploitanten waarop het betrekking had** — afgezet tegen het effect ervan op iedereen daarbuiten die probeerde mee te tellen. Een wijziging die een einde maakt aan onafhankelijke controle wordt niet neutraal alleen omdat ze als veiligheidsmaatregel werd aangekondigd. Dat is de reden waarom de volkstelling in het bovenstaande blok niet bestaat.

09 — Werkwijze en beperkingen

## Wat er werd voorgelezen, en wat niet wordt beweerd

Elk citaat op deze pagina is rechtstreeks overgenomen uit de livebron op 2026-09-22 en woordelijk weergegeven. Niets op deze pagina is afkomstig uit een scrape, marktplaatsgegevens of een particuliere dataset.

### De vier datasets en de berekeningen die daarop zijn uitgevoerd

Elk verzoek is een afzonderlijk openbaar verzoek dat vanaf een terminal kan worden gereproduceerd. Er is geen account gebruikt, er is niet ingelogd op een marktplaats en er is geen eindpunt aangeroepen waarvoor inloggegevens nodig waren.

| Dataset | Waar het vandaan kwam | Wat werd daaruit berekend? |
|---|---|---|
| Kaarteninventarisatie<br>13,876 wedstrijden | Steam De door Card Exchange gepubliceerde prijslijst voor badges, dezelfde feed waarmee hun openbare prijspagina ↗ gearchiveerd 2026-08-04 ↗ | Spellen waarin kaarten worden uitgegeven, het aantal kaarten per set, de verschillende soorten kaarten en de marktprijs van elke complete set. De mediaanwaarden en het $23,586.57-totaal vormen de rekenkundige basis van dit onderzoek. |
| Prijzen van spellen<br>13,713 opgelost | het eigen openbare store-eindpunt van Valve, store.steampowered.com/api/appdetails, cc=us, alleen het prijsveld, in batches | Mediaan en verdeling van de catalogusprijs van een kaartspel; het aantal spellen waarvan de complete set beter verkoopt dan het spel zelf. |
| Voorraad bots<br>91 bots, 694,673 sets | De openbare lijst met kaartbots op steam.supply/CardBots ↗, lees zoals weergegeven, geen aanmelding | Het totale aantal sets op voorraad, het minimumaantal kaarten, de ondergrens voor het aantal afgestoten kaarten en de ondergrens per bot voor het aantal vakjes op afzonderlijke accounts. |
| Dubbelcontrole<br>21 gedeelde bots | steamlvlup.net/cardbots ↗ gearchiveerd 2026-02-10 ↗, een onafhankelijk overzicht van dezelfde bots | Alleen ter verificatie. Op de 21 bots die op beide lijsten staan, stemt Aggregate Stock ermee in om **0.03%**; het grootste verschil tussen twee bots is 1.36%, wat overeenkomt met twee inventarisaties van de actuele voorraad die enkele minuten na elkaar zijn uitgevoerd. |

Bronvermelding, zoals vereist in de tweede map: gegevens verstrekt door SteamLvlUp, onder licentie van CC BY 4.0 gearchiveerd 2026-09-23 ↗; hier uitsluitend gebruikt als onafhankelijke controle van de voorraadcijfers van een derde partij, en aangepast in die zin dat de rijen per bot werden samengevoegd en vergeleken in plaats van overgenomen. Steam Card Exchange en steam.supply worden hierboven via een link vermeld. De prijzen van de spellen zijn afkomstig van Valve. De namen en afbeeldingen van kaarten, spellen en sets zijn eigendom van Valve of de uitgevers, en worden zonder aanspraak of licentie weergegeven als feiten over een markt.

Twee geplande metingen zijn niet uitgevoerd en er zijn geen alternatieve metingen voor gedaan. De eigen eindpunten van Steam voor de Community Market — prijsoverzicht, zoeken/weergeven, prijsgeschiedenis — er wordt niets teruggestuurd naar de host die de gegevens verzamelt, en Steam de discussiepagina’s van de Community sturen een HTTP 403-status terug, dus geen enkel cijfer op deze pagina is afgeleid van actuele marktgegevens. De

methode op basis van verkoopvolume, waarmee kaartuitgiften bij de dagelijkse reset zouden zijn geteld, vereist een ingelogde Steam-sessie; **In het manifest van dit onderzoek staat vermeld dat er geen marktplaatsgegevens zijn gebruikt, en die verklaring is gehandhaafd.** De bot-stockvloer is wat er zonder bot-stock kan worden gemeten.

### Primaire bronnen

Steam Abonnementsovereenkomst ↗ gearchiveerd 2026-09-24 ↗ — § 2.A, § 2.G, § 3.D, § 4.C, § 4.D.
Steam Ondersteuning — Beperkte gebruikersaccounts ↗ — de $5.00-drempel en de lijst met beperkte functies.
Valve — Steam Veelgestelde vragen over ruilkaarten ↗ — de drop-mechanismen en het $9 free-to-play-tarief.
ArchiSteamFarm Veelgestelde vragen ↗ en discussie #3440 ↗.
Steam Communitygroepen en profielpagina’s, direct te lezen, voor sectie 08.
steamid.uk FAQ, momentopname van het Internet Archive 2026-04-01 ↗.
Acht Steam Kennisgevingen inzake ondersteuningsblokkades, gepubliceerd door de ontvangers ervan, 2020–2026, met de bijbehorende links in paragraaf 06.

### Wat niet wordt geclaimd

Er wordt geen omzetcijfer geschat voor Valve uit ‘card farming’. Er wordt voor geen enkele tool een aantal actieve accounts opgegeven, en de 1,39 miljoen toegestane drops zijn **niet** een overzicht van accounts die eigendom zijn van de boerderij — zie de opmerking in paragraaf 02. Er wordt niemand beschuldigd van wangedrag; wanneer een persoon wordt genoemd, gebeurt dit onder zijn of haar eigen openbare Steam-gebruikersnaam, in zijn of haar eigen openbare rol, vanaf een pagina die Valve publiceert. Van geen van de acht vergrendelde accounts in paragraaf 06 wordt beweerd dat ze onschuldig of schuldig zijn; de bevinding betreft de brief, niet het account. De cijfers over het verlies aan beheerders in paragraaf 02 zijn rapportages van de betrokkenen zelf en worden als zodanig aangeduid op de inkoopnota. De FAQ van steamid.uk is overgenomen uit een momentopname van het Internet Archive, omdat de live-pagina alleen toegankelijk is na het doorlopen van een bot-controle. Er wordt niet beweerd dat er pogingen zijn ondernomen om een overzicht van verbanningen op te stellen en dat deze zijn onderdrukt — de conclusie is louter dat er geen is gepubliceerd. De Steam-niveaucurve boven 667 is niet gemodelleerd.

### Waarom het hulpmiddel niet het onderwerp is

ArchiSteamFarm stelt dat het *"is niet goedgekeurd door Valve"* en er wordt op deze pagina geen enkele beschuldiging tegen het bedrijf geuit. Het wordt gebruikt als meetinstrument, omdat het de enige partij in deze economie is die de werkwijze openbaar en schriftelijk vastlegt. Valve kan het hele betoog in één alinea afhandelen: publiceer welke commerciële automatisering het toestaat, en het overzicht per operator van wat het met de rest heeft gedaan.

Lees verder: hoe de markt zelf wordt gewaardeerd → · de prijsladder en het maximumaantal aanbiedingen → · de artikelen Steam zullen niet worden geleverd →