Gospodarka kartowa — Dossier Steam

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

ZAŁĄCZNIK V — GOSPODARKA OPARTA NA KARTACH

Farma botów to nie wyciek w sklepie Valve. To jest *klient*.

Konto typu Steam nie może otrzymać ani jednej karty kolekcjonerskiej, dopóki nie dokona wydatków **$5.00** w sklepie. Nie może ona „farmować” gry, której nie posiada, ani tej, którą otrzymała za darmo. Zanim więc automatyczny system do „farmowania” kart cokolwiek wygeneruje, musi najpierw wykupić sobie dostęp — dla każdego konta, po cenie podanej przez Valve. Następnie klauzula automatyzacji Valve określa, linijka po linijce, co dokładnie wytwarza ten system; jego licencja zabrania wszelkich sposobów, dzięki którym zebrana karta zamienia się w pieniądze; a jego rynek pobiera prowizję, gdy karta i tak trafia do sprzedaży — reklamowana jest po cenie 15%, ale minimalna prowizja wynosi dwa centy od sprzedaży, co w przypadku karty wycenianej w centach stanowi większość ceny. Niniejszy materiał ilustruje, jak duża jest ta transakcja, ile kosztuje w zestawach najwyższy poziom profilu oraz w jaki sposób dział egzekwowania przepisów Valve stosuje tę samą klauzulę, gdy konto należy do zwykłego handlowca.

Co gospodarstwo rolne musi kupić w pierwszej kolejności Ile kosztuje dany poziom w zestawach Obie strony biurka Kto reguluje rynek kart

$5.00 Wpłać środki na konto, zanim będzie można otrzymać jakąkolwiek kartę — strona pomocy technicznej serwisu Valve
13,876 Gry na Steam, w których wydawane są karty kolekcjonerskie i występuje 99,971 różnych rodzajów kart
694,673 Kompletne zestawy kart, które obecnie znajdują się w zasobach 91 notowanych na giełdzie botów handlowych
1,389,346 Limity na wydawanie kart kontowych i kart do gier, które zapasy już wykorzystały – co najmniej
$9.99 Mediana ceny gry karcianej — gotowy zestaw tej gry kosztuje średnio $0.74
97,114 Członkowie grupy zajmującej się wymianą kart, w której na liście moderatorów figuruje pracownik o oznaczeniu Valve — § 08

01 — Proces

Czym właściwie jest gospodarstwo rolne – krok po kroku

Opisano wyłącznie na podstawie dokumentacji samego narzędzia oraz stron pomocy użytkownika Valve. Żadna z informacji zawartych w tej sekcji nie jest wynikiem domysłów, a żadna z nich nie jest kwestionowana przez żadną ze stron.

Krok 1

Kup

Konto nie może być *ograniczony*. Strona pomocy Valve uniemożliwia użytkownikom z ograniczonymi kontami *„Uczestnictwo w rynku Steam”*, z *„Wymiana Steam przedmiotów społecznościowych (kart kolekcjonerskich, pakietów rozszerzeń, klejnotów itp.)”* oraz z *„Zdobycie Steam poziomów profilu (zablokowane na poziomie 0) oraz kart kolekcjonerskich”*. Brama to pieniądze: *„W sklepie Steam trzeba wydać co najmniej $5.00 USD”.*

Krok 2

Kup gry

Karty można zdobyć wyłącznie w grach, które posiadasz. *„Aby kwalifikować się do otrzymywania kart z tej gry, musisz być jej właścicielem na swoim koncie Steam. Korzystanie z funkcji udostępniania rodzinnego nie oznacza posiadania gry i nie jest brane pod uwagę”.* Zamknięte są również trasy bezpłatne: *„W płatnych grach, które otrzymałeś za darmo w ramach promocji, nie można zdobywać kart poprzez powtarzanie rozgrywek”.*, oraz *„Nie da się zdobyć kart w grach typu F2P bez wydania w nich jakichkolwiek pieniędzy”.*

Krok 3

Bezczynność
Narzędzie loguje konto do sieci Steam w trybie bezinterfejsowym, *„analizuje Twoje odznaki”*, tworzy listę tytułów, które można uprawiać, i uruchamia *„granie w kwalifikującą się grę i okresowe sprawdzanie, czy gra została już w pełni „wyeksploatowana””.* Opis mechanizmu przedstawiony przez jego opiekuna: polega to na tym, że *„nie robi nic innego, jak tylko informuje Steam, że gramy w daną grę”.*

Krok 4

Krople się kończą
Każdy tytuł ma charakter skończony. *„W każdej grze jest ustalona liczba kart do zdobycia. Gdy zdobędziesz je wszystkie (około połowy pełnego zestawu), gra przestaje być opłacalna pod względem farmowania”.* Gospodarstwo, które chce nadal prowadzić produkcję, musi nieustannie kupować karty. Podaż kart jest ograniczana przez zakupy — zgodnie z założeniami gry i na korzyść Valve.

Krok 5

Wypłata
Karta opuszcza system przez jedne z trzech wyjść: zostaje sprzedana na rynku społecznościowym, wymieniona lub przetworzona na klejnoty. Każda z tych czynności stanowi transakcję na rynku subskrypcyjnym lub wymianę, a § 3.D zastrzega opłatę: *„Valve może pobierać opłatę za transakcje na platformie subskrypcyjnej.”* To właśnie ten krok sprawia, że cała sprawa stanowi naruszenie — zob. 05.

Źródła, przeczytane i zacytowane dosłownie w 2026-09-22: Steam Pomoc techniczna — Ograniczone konta użytkowników ↗ · ArchiSteamFarm Często zadawane pytania ↗ · Valve — Steam Najczęściej zadawane pytania dotyczące kart kolekcjonerskich ↗ · Steam Umowa abonamentowa ↗ zarchiwizowano 2026-09-24 ↗. Na tej stronie symbol ArchiSteamFarm jest używany jako jednostka miary, a nie jako oskarżony; w jego dokumentacji wyraźnie stwierdzono, że *„ASF nie posiada upoważnienia od Valve”*.

02 — Skala

Zanim gospodarstwo zarobi choćby centa, musi już zapłacić Valve

Ponieważ konto o ograniczonych uprawnieniach nie może otrzymać karty, każde konto w gospodarstwie musi zostać wykupione z statusu ograniczonego, zanim zacznie cokolwiek produkować. Próg ten jest podany do wiadomości publicznej, a opłata naliczana jest za każde konto.

Wielkość gospodarstwa	Skąd pochodzi ta liczba	Minimalna kwota wydatków w sklepie uprawniająca do otrzymania karty
10 kont	Wysokość, którą zaleca ASF — *„w oparciu o wewnętrzne wytyczne Valve, a także nasze własne sugestie”*	$50
100–200 kont	Limit techniczny w tej samej sekcji FAQ: *„Za pomocą jednego adresu IP i jednej instancji ASF można uruchomić od 100 do 200 botów”*	$500 – $1,000
120 kont	Sprawa nr 3 dotycząca egzekwowania przepisów — trwały zakaz	$600
170 kont	Przypadek nr 2 opisany poniżej — trwały zakaz dostępu podczas zimowej wyprzedaży w 2017 roku	$850
1,000 konta	Sprawa egzekucyjna nr 1 poniżej — zakaz handlu	$5,000
5,000 konta *niezweryfikowane*	Waga operatorska **zgłoszone w ramach niniejszego dochodzenia i niepoddane niezależnej weryfikacji** — zobacz uwagę dotyczącą pozyskiwania	$25,000
10,000 kont *niezweryfikowane*	Waga operatorska **zgłoszone w ramach niniejszego dochodzenia i niepoddane niezależnej weryfikacji** — zobacz uwagę dotyczącą pozyskiwania zasobów	$50,000

Dwa ostatnie wiersze to jedyne dane na tej stronie, które opierają się na niepotwierdzonym raporcie, a nie na dokumencie — zostały one zaznaczone w tabeli, a wyjaśnienie znajduje się w uwaga dotycząca pozyskiwania zasobów, a żadna inna część tego tekstu nie opiera się na nich. Prawa kolumna dotyczy wyłącznie obliczeń związanych z opublikowanym przez Valve progiem $5.00 USD i niczym więcej. Jest to **podłoga**, nie jest to szacunkowa kwota kosztów prowadzenia gospodarstwa ani zarobków Valve: nie uwzględnia ona gier, które muszą znajdować się w posiadaniu gracza i nie mogą pochodzić z darmowej promocji, a także nie uwzględnia około 15%, które pobiera Rynek Społecznościowy przy sprzedaży kart. Na tej stronie nie podano żadnych danych dotyczących przychodów.

A Valve samo ustaliło cenę za rozdanie kart. W sekcji „Najczęściej zadawane pytania” dotyczące kart kolekcjonerskich podano współczynnik konwersji modelu free-to-play w dolarach:

„W grach typu free-to-play karty do gry są przyznawane na podstawie zakupów dokonywanych w grze.” **Za każde wydane $9 USD (w przybliżeniu)** „Od momentu rozpoczęcia beta-wersji gry karcianej Steam otrzymasz jedną kartę”.

— Valve, Steam Najczęściej zadawane pytania dotyczące kart kolekcjonerskich ↗ · zweryfikowano dosłownie 2026-09-22

Karta kolekcjonerska nie jest gratisem, na którym platforma traci pieniądze. Jest to produkt, który Valve sprzedaje po cenie opublikowanej przez Valve — a następnie pobiera opłatę po raz drugi za jej dalszą odsprzedaż. Dlatego rzetelny opis „farmy kart” nie brzmi *pasożyt*. Jest to *nabywca hurtowy*.

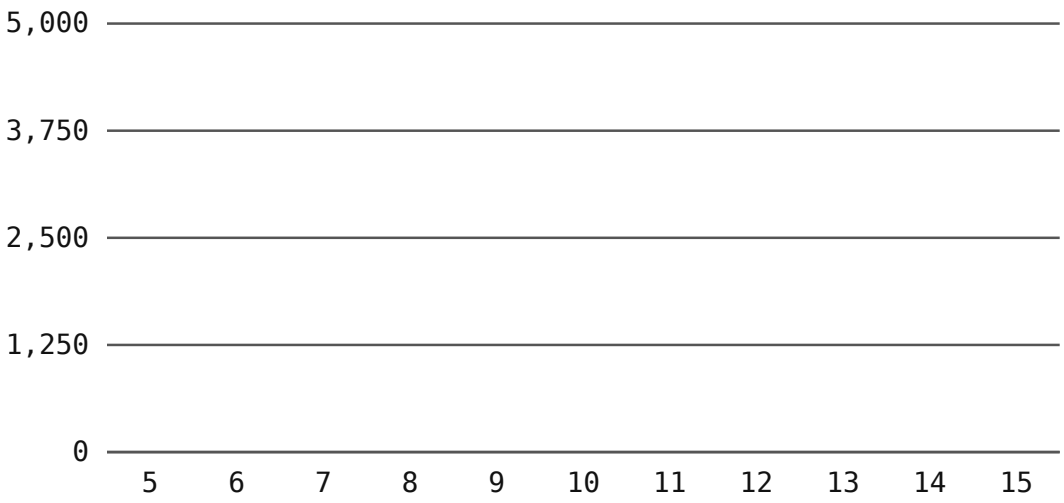
Jak duże jest faktycznie to, co się kupuje

Wszystkie dane od tego miejsca aż do końca tej sekcji są mierzone, a nie zgłaszane. Dane dotyczące kart pochodzą z opublikowanego przez Steam Card Exchange cennika odznak; ceny samych gier pochodzą z API sklepu Valve; dane dotyczące zasobów botów pochodzą z publicznego katalogu botów, do którego każdy ma dostęp. Wszystkie trzy źródła zostały odczytane na 2026-09-22, a obliczenia arytmetyczne przedstawiono w całości w sekcja 08.

13,876 Gry z rozdawaniem kart
99,971Różne rodzaje kart
5 · 6 · 15 Liczba kart w zestawie: min., mediana, maks.
$0.74 Mediana ceny gotowego zestawu
$23,586.57 Jeden egzemplarz z każdego zestawu dostępny na rynku

Jak duży jest ten zestaw?

13,876 gier z kart znajdujących się w zestawie. Valve przypisuje około połowy z nich do jednego konta.



Ile kosztuje licencja

Cena katalogowa tych samych gier w sklepie Steam, w dolarach amerykańskich.



Co zwraca gotowy zestaw

Cena rynkowa kompletnego zestawu tych samych gier.



Wystarczy porównać ze sobą drugi i trzeci wykres, a charakter tej transakcji stanie się widoczny bez konieczności wykonywania obliczeń: gry skupiają się w przedziale kilkudziesięciu dolarów, a zestawy, które z nich wynikają, skupiają się poniżej jednego dolara. Oba wykresy przedstawiają liczbę tych samych gier 13,876, w tej samej jednostce na osi, więc porównanie dotyczy dwóch wartości, a nie dwóch skal.

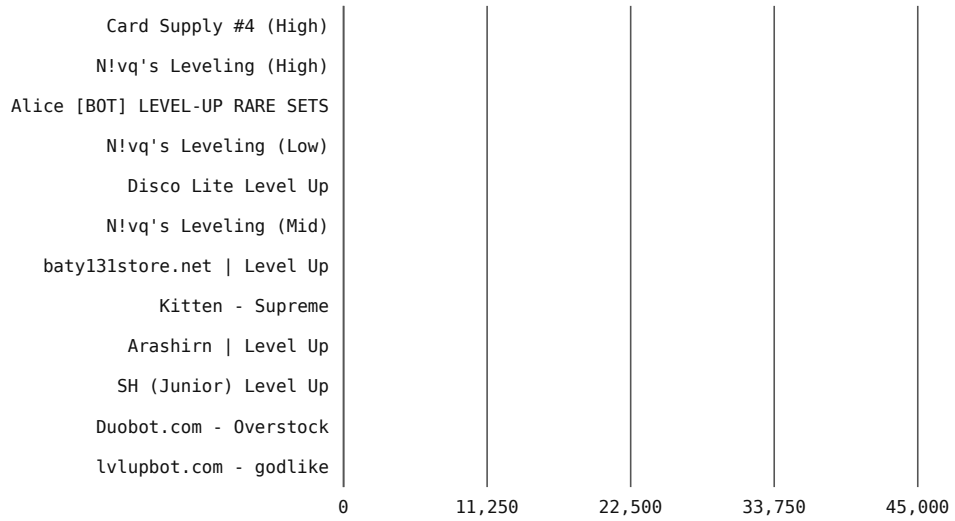
To jest strona podaży. Strona popytu to ta część, której Valve nie musi reklamować, ponieważ jest już dostępna publicznie: pojedynczy otwarty katalog botów do wymiany kart zawiera listę **W tej chwili w magazynie znajduje się 91 botów posiadających kompletne zestawy 694,673.** Bez logowania, bez pobierania danych z platformy handlowej, bez danych prywatnych — liczba akcji jest podana na stronie obok nazwy każdego bota.

Niech ta akcja stanie się jedyną jednostką, która ma tu znaczenie. Zasada Valve: *„W większości gier losowana jest liczba kart równa mniej więcej połowie liczby kart w talii danej gry… **Będziesz musiał zdobyć drugą połowę zestawu od innych członków społeczności.**"* Jedno konto nigdy nie może zakończyć seta poprzez zagranie. Potrzebne są co najmniej dwa konta, z których każde posiada tę grę i wykorzystuje swój limit upuszczeń – jeden na grę. Limit upuszczeń nie odnawia się.

694,673 Zestawy w magazynie, 91 botów publicznych
3,473,365 Karty, przy ustalonym minimalnym zestawie 5 kart
1,389,346 Wykorzystane limity dostaw, minimum
2,602 Konta posiadające tylko jedną grę, największa liczba botów

Gdzie znajdują się zestawy oznaczone symbolem 694,673

Dwanaście największych spośród 91 notowanych na giełdzie botów kartowych, pod względem liczby kompletnych zestawów w magazynie. Dziesięciu największych posiada łącznie 248,115 zestawów — 35.7% egzemplarza każdego zestawu dostępnego na tablicy.



Każdy z tych 1,39 miliona przydziałów należał do konta, które posiadało tę grę, przekroczyło próg $5.00 i nigdy więcej nie będzie mogło wygenerować tych przedmiotów. To jest *nie sprzedane zapasy* na dziewięćdziesięciu jednym botach. Nie jest to miara rynku; jest to miara tego, co pozostaje po rynku.

Ostatnia liczba odnosi się do podziału na kategorie, a nie do liczby użytkowników. Jeden bot wykazuje 14,310 zestawów pochodzących z zaledwie 11 gier, więc co najmniej jedna z tych gier jest reprezentowana przez 1,301 zestawów, co oznacza co najmniej 2,602 różne konta, z których każde zakupiło tę grę. Jest to najmniejsza liczba, na jaką pozwala arytmetyka, i dotyczy ona jednego bota spośród dziewięćdziesięciu jednego.

Co ta podłoga sugeruje, a czego nie sugeruje

Boty te kupują karty zarówno od zwykłych graczy, jak i od farm — opublikowane przez nie stawki zakupu stanowią główny element tego katalogu. **Zatem liczba 1,39 mln uprawnień nie odnosi się do liczby rachunków należących do gospodarstw rolnych.** Są to przydziały przedmiotów, które można zdobyć tylko raz na konto i tylko raz w grze, a które zostały wykorzystane gdzieś w Steam i trafiły, jako niesprzedane, do zapasów handlowych. Niezależnie od tego, czy konto stojące za każdym z nich należało do farmy, czy też do nastolatka uzupełniającego swoją stronę z odznakami, nie zmienia to faktu, że Valve zebrało: odblokowanie $5.00, licencję na grę oraz prowizję z Marketu przy każdej transakcji — **nie 15%, lecz 15% lub dwie minimalne kwoty po jednym centu, w zależności od tego, która z nich jest większa**, co w przypadku karty wycenionej w centach stanowi zdecydowanie większą kwotę. Obliczenia znajdują się w poniższa skala opłat. O to właśnie chodzi na tej stronie i nie jest to zarzut wobec rolników: to samo zachowanie, za które Valve pobiera opłatę, jest tym samym zachowaniem, które cytuje dosłownie, gdy na stałe blokuje konto danej osoby za „wykorzystanie w celach komercyjnych”.

Liczba ta stanowi również dolną granicę w innym znaczeniu. Uwzględnia ona wyłącznie akcje, które są *wystawione i niesprzedane dzisiaj* o botach, które *zdecydować się na umieszczenie w katalogu publicznym*. Wszystko, co zostało już sprzedane, wszystko, co znajduje się w posiadaniu prywatnym, oraz każdy bot spoza katalogu jest wykluczony.

A przy cenach Valve prowadzenie gospodarstwa rolnego się nie opłaca

Oczywistym zarzutem jest to, że farma kupuje tanie gry, aby wytwarzać drogie karty. API sklepu Steam wskazuje jednak na coś innego. Spośród 13,876 gier zawierających karty ustalono ceny dla 13,713; **12,918 to tytuły płatne, których mediana ceny katalogowej**

wynosi $9.99. Mediana ceny kompletu gotowego wynosi **$0.74**. Na każdy zestaw potrzebne są dwie licencje. Zatem średni koszt zestawu wynosi mniej więcej **$19.98 licencji na gry – wydanych i zwróconych $0.74**.

Zmierzono na 2026-09-22	Wartość	Co reguluje
Mediana ceny katalogowej, gra karciana	$9.99	To opłata licencyjna stanowi droższą część transakcji, a nie sama karta
Gry w cenie $4.99 lub niższej	3,665 (28.4%)	Nawet najtańszy ogon jest droższy niż zestaw, który z niego powstaje
Najtańsza gra karciana dostępna w sklepie	$0.99	Dwie licencje, $1.98, na zestaw, który zazwyczaj kosztuje poniżej $1.30
Gry, których zestaw kosztuje więcej niż sama gra	323 z 12,918 (2.5%)	Arbitraż kartowy w stosunku do cen katalogowych Steam występuje w 1 grze na 40
Gry typu „free-to-play” w spisie	795	A Valve wycenia każdą ze swoich ofert na $9 wydatków w grze

To rozstrzyga kwestię ekonomiczną na korzyść Valve i wbrew powszechnemu przekonaniu. Biorąc pod uwagę ceny, jakie sam Valve stosuje, **zdobywanie kart to działalność przynosząca straty, która opłaca się wyłącznie w przypadku licencji nabytych poniżej ceny katalogowej podanej przez Steam** — pakiety, ceny regionalne, kluczowa odsprzedaż. Karty to tylko pozostałość. Zakup to samo wydarzenie. A zakup miał miejsce Steam.

Co tak naprawdę stanowi podstawę funkcjonowania gospodarstwa

Jeśli połączymy te elementy, gospodarstwo przestaje wyglądać na coś, co Valve toleruje, a zaczyna wyglądać na coś, czego Valve potrzebuje. Każdy wkład dostarczany przez gospodarstwo stanowi wynik, za który Valve składa raport lub wystawia rachunek. Prześledźmy jedno konto bota na zewnątrz:

Jedno konto stworzone w celach komercyjnych„klient hurtowy”, a nie przeciek

Sprzedaż gier

Kupuje tytuły, z których pozyskuje karty — od gier karcianych z serii „13,876” po tandetne tytuły z serii „$0.50” — ponieważ karty można zdobyć wyłącznie w posiadanych grach.

„Online” i czas na zabawę

Sprawia, że gracze przestają grać, aby zrzucić karty, co zasilają dane dotyczące liczby graczy grających jednocześnie i liczby godzin spędzonych w grze, które Valve określa jako zaangażowanie — dokładnie ten wskaźnik, który w § 4.C nazwano „fałszowaniem czasu gry”.

Rejestracje

Aby otrzymać kartę, należy najpierw przejść przez bramkę $5.00 dla kont z ograniczeniami — rzeczywiste wydatki w sklepie Valve księgi na konto.

Środki w portfelu i opłaty

Każda sprzedana karta trafia z powrotem na Rynek, gdzie opłata za kartę o niskiej wartości wynosi do 66.7%, a wpływy pozostają zablokowane w portfelu Steam.

Steam-poziom PR

Wystawy odznak i poziomów Valve istnieją wyłącznie dlatego, że stworzono zestawy — a na szczycie tej drabinki znajdują się boty (patrz § 03).

Usuń gospodarstwo, a wszystkie powyższe liczby spadną — gra sprzedała się w mniejszej liczbie egzemplarzy, społeczność „online” była mniejsza, konto nigdy nie zostało zarejestrowane, opłata nigdy nie została pobrana, a poziom nigdy nie został osiągnięty. Dlatego właśnie zasada zakazująca automatyzacji współistnieje z milionami zautomatyzowanych kont: zakaz jest opcją, a aktywność stanowi źródło przychodów.

A sama wypłata pieniędzy to utrata wartości Valve – podwójne opodatkowanie

Karta nie stanowi końca pętli. Mechanika samej karty Valve pozwala na zgniecenie karty w **klejnoty**, a klejnoty należy wykorzystać do wytworzenia **pakiety kart** — kolejne trzy karty — które są sprzedawane lub ponownie niszczone. Każdy etap pętli to transakcja rynkowa lub konwersja, a każda z nich podlega opodatkowaniu. Kierunek tej pętli wynika z minimalnej opłaty określonej poniżej i nie wymaga żadnego zewnętrznego modelu: każda karta sprzedana w jej ramach traci **co najmniej dwa centy**, w przypadku kart, których wartość rynkowa wynosi od trzech do pięciu, więc każde obrócenie korbki przynosi mniej, niż się w to włożyło. Ten cykl niszczy wirtualną wartość i wymusza przeprowadzanie nowych transakcji, z których pobierane są opłaty, aby ją zastąpić. **W niniejszym tekście nie podano żadnych danych dotyczących wielkości tej straty** — zysk z każdego zestawu zależy od częstotliwości pojawiania się klejnotów i szans na zdobycie kart z boosterów, których niniejsze badanie nie uwzględniło.

Karta kolekcjonerskaprzedmioty z posiadanej gry
→
Klejnotykarta zniszczona, opłata pobrana
→
Dodatkowy zestawkamienie użyte do wytworzenia
→
3 nowe kartysprzedane na platformie Market, pobrano opłatę
↶

Przedstawiono tu wyłącznie mechanikę, która jest autorstwa Valve — karty zamieniają się w klejnoty, z klejnotów tworzy się pakiety, a pakiety dają karty — każda z nich została opisana w sekcji FAQ dotyczącej kart kolekcjonerskich Steam, a każdy kolejny etap stanowi zdarzenie rynkowe podlegające opodatkowaniu. Źródło mechaniki pętli: Valve, Steam Najczęściej zadawane pytania dotyczące kart kolekcjonerskich ↗.

To nie jest tylko chwilowa moda. To branża o wieloletnich fundamentach.

Pojedynczy zrzut ekranu mógłby być przypadkiem. Dlatego publiczny katalog botów zajmujących się kartami był sprawdzany raz podczas każdej sezonowej wyprzedaży Steam, sięgając wstecz w serwisie Wayback Machine, od 2022 do 2026 roku — sprawdzano asortyment, jaki boty miały w ofercie, oraz te same konta, wyprzedaż po wyprzedaży. Gospodarka nie pojawia się i nie znika; funkcjonuje nieprzerwanie, opierając się na stabilnej grupie operatorów, a jej szczytowy poziom wyniósł ponad **trzy miliony kompletnych zestawów w magazynie** podczas wyprzedaży zimowej 2023 r. — około jednej trzeciej miliona kluczy do gry TF2 o znacznej wartości przechowywanych w danym momencie w jednym katalogu.

Kompletne zestawy kart przechowywane w publicznym katalogu botów, według Steam sprzedaży

Jedna migawka serwisu Wayback z witryną steam.supply/CardBots na każdą sezonową wyprzedaż. Najedź kursorem, aby sprawdzić wartość kluczy TF2 według kursu z tej migawki.



401Różne konta botów zaobserwowane w ramach sprzedaży
59Obecność w co najmniej 5 z 7 kanałów sprzedaży — stabilny trzon
16Uczestniczył we wszystkich siedmiu aukcjach w latach 2022–2026
3,22 mln Zestawy Peak dostępne w magazynie (zima 2023 r.) ≈ $570k–790k sztuk

Jak wygląda drabinka odznak w dziale sprzedaży, patrząc z góry

Popyt odpowiada podaży. W przestrzeni publicznej Drabinka z odznakami „Letnia wyprzedaż 2024” zarchiwizowano 2026-07-16 ↗, konto numer jeden zdobyło odznakę za sprzedaż **1,740,645 razy** — 1,74 mln zestawów po dziesięć kart, **17,4 mln kart** połączone w jedną dekorację profilową. Przy cenie rynkowej oferowanej przez sprzedającego ($0.50 za zestaw) wynosi to **~$870,000** wartości karty; przy zakupie w rzeczywisty sposób — klucze z TF2 wymieniane na boty do podnoszenia poziomu w ilości około 7,6 zestawów za klucz — jest to **~229,000 klawisze, około $410,000–$570,000** w ujęciu realnym. Konto numer dwa: 552,000 zestawów, ~$130,000–181,000. Żaden człowiek nie gra o to. Jest to kupowane, a każdy etap zakupu stanowi transakcję, którą rozlicza Valve.

Metoda i ograniczenia: stan zapasów jest sumowany dla wszystkich botów wymienionych w poszczególnych migawkach; *liczba* Liczba botów na poszczególnych migawkach nie jest porównywalna w ramach poszczególnych wyprzedaży, ponieważ niektóre migawki pokazują tylko polecane boty, a inne – pełny katalog, więc stan zapasów traktuje się jako minimalną liczbę widocznych pozycji, a nie jako pełny spis. Wartości kluczy opierają się na medianie liczby zestawów reklamowanych na klucz w każdym zrzucie oraz kluczu TF2 o wartości $1.79–$2.49. Trwałość jest określana na podstawie identyfikatora SteamID64 we wszystkich zrzutach. Zrzuty z 2021 r. wykorzystywały starszy układ strony i nie zostały uwzględnione. Dane: farm-economy-timeline.json; poziomy odznak z serwisu SteamLadder; ceny ustalone na podstawie serwisu Steam Card Exchange (migawki z serwisu Wayback z okresu sprzedaży, $0.05 za kartę).

Ta sama flota jest tam również wtedy, gdy nie trwa żadna wyprzedaż

Dwa powyższe zdjęcia nie przedstawiają dwóch populacji. To ta sama flota, sfotografowana w różnych momentach. Katalog, o którym mowa na początku tej sekcji, został odczytany na **zwykły dzień, w którym nie trwa żadna sezonowa wyprzedaż** — 2026-09-22 — i nawet

w stanie spoczynku utrzymywało **91 botów i 694,673 kompletnych zestawów**: rzędu **186,000 klawisze TF2, $334,000–$464,000 wartości karty, w stanie bezczynności** między sprzedażami. To minimalny poziom, jaki firma utrzymuje, gdy nic się nie dzieje.

I to jest ta sama operacja. Dopasowana na podstawie SteamID64, **87 z tych 91 nieaktywnych botów — 96% — pojawia się również w siedmiu powyższych migawkach ofert sprzedaży**, po szesnaście w każdym z nich. Katalog ten nie jest stoiskiem, które otwiera się na czas sprzedaży, a potem się zamyka; jest to stały wykaz handlowy, który ta sama flota powiększyła aż do **3,22 mln zestawów** w szczycie sezonu zimowego 2023 r. i nigdy nie spada do zera. Wyprzedaż ma miejsce wtedy, gdy coś się sprzedaje. Trwa ona również przez resztę roku.

Katalog domyślny dla poszczególnych botów

Każdy kwadrat odpowiada jednemu botowi w katalogu na 2026-09-22; jest on podświetlony, jeśli pojawia się również w siedmiu migawkach sprzedaży. **Liczba 91 to liczba podana w katalogu tego dnia, a nie wielkość floty** — W podglądach sprzedaży pojawia się 401 różnych kont, a katalog pokazuje inną grupę w poszczególnych dniach.

Widziane w poprzednich aukcjach (87) Nowości od ostatniej wersji (4)
Odczyt bazowy bez wyprzedaży wynosi 2026-09-22 z tego samego katalogu publicznego, bez logowania. Wartość spoczynkowa opiera się na własnej, ogłaszanej przez każdego bota częstotliwości zestawów na klucz oraz przedziale kluczy $1.79–$2.49 powyżej. Nakładanie się danych odbywa się na podstawie identyfikatorów SteamID64 w odniesieniu do siedmiu migawek z okresu wyprzedaży. Ponieważ lista produktów polecanych różni się od pełnej listy w zależności od migawki, porównuje się tutaj stan zapasów i tożsamość, a nie liczbę użytkowników. Obliczenia w sekcja 08.

03 — Drabina

Drugim elementem jest liczba obok Twojego imienia

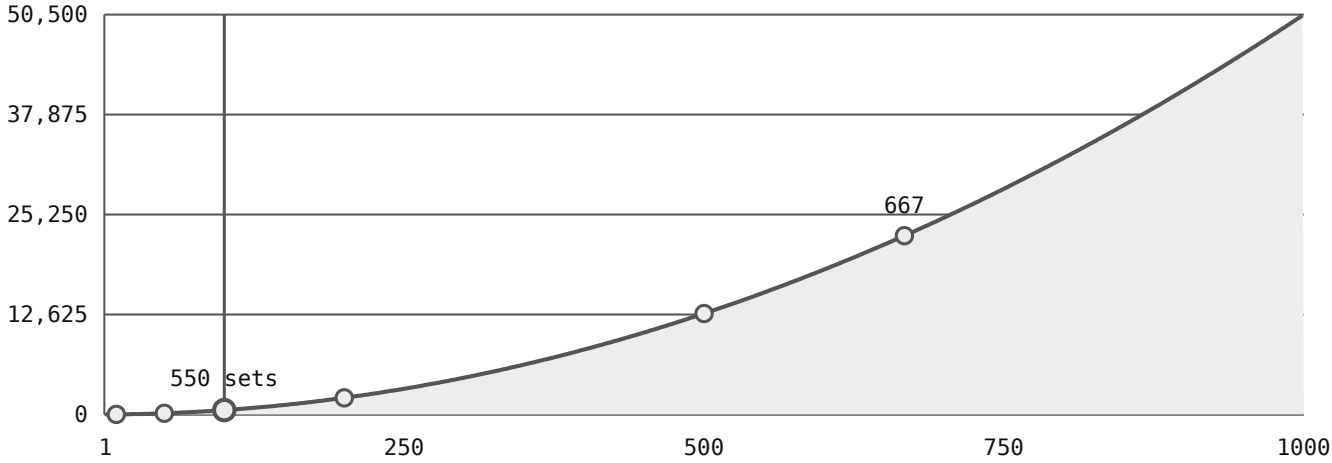
Karty stanowią surowiec. Gotowy produkt ma poziom Steam, a jego cena jest ustalana w zestawach Valve.

100Steam Poziom
Poziom docelowy — przeciągnij lub użyj klawiszy strzałek
Cena jednego kompletnego zestawu, USD
$0.20 to najtańszy kompletny zestaw w spisie, $0.74 to mediana, a $1.70 to średnia. Dane te obejmują wyłącznie karty — w żadnym wypadku nie uwzględniają $5.00 odblokowań ani licencji na grę.

55,000 Wymagany system XP
550 Zużyte kompletne zestawy
110 Gry, które warto mieć, i samodzielne zdobywanie zasobów
$407.00 Koszt kart przy tej cenie
1,100 Odliczenia z tytułu strat, minimum
$5,500.00$5.00 odblokowuje się, jeśli żadne konto nie jest używane ponownie

Wykorzystane kompletne zestawy, poziom od 1 do 1,000

Jedno wykonanie odznaki = jeden kompletny zestaw = 100 XP. Każdy poziom w ramach dziesięciopoziomowego przedziału kosztuje o 100 XP więcej niż poziom w przedziale poniżej.



Poziom nie jest ozdobą, którą Valve pozostawia bez zmian. Jest on powiązany z kontem. Z sekcji FAQ dotyczącej kart kolekcjonerskich Valve, w części poświęconej temu, co daje stworzenie odznaki: *„100 XP, co może podnieść twój poziom o Steam. **Jeśli Twój poziom Steam wzrośnie, limit liczby osób na liście znajomych zostanie zwiększony o pięć**, a być może odblokujesz możliwość dostosowania swojego profilu za pomocą prezentacji."* A jeśli chodzi o paczki z kartami: *„Twój poziom Steam zwiększa częstotliwość otrzymywania paczek z kartami: poziom 10: +20%... poziom 50: wzrost częstotliwości o +100% (tj. częstotliwość podwoiła się)”.*

Ten poziom reguluje więc dwie rzeczy Valve: liczbę osób, z którymi można się zaprzyjaźnić, oraz tempo, w jakim darmowe karty trafiają do ekwipunku. Ten drugi czynnik ma charakter kumulacyjny — im więcej zestawów zużyłeś, tym szybciej platforma dostarcza ci kolejne materiały. Valve wbudował pętlę reinwestycji w produkt.

Kurs wymiany jest stały i podawany do wiadomości. Wykonanie jednej odznaki zużywa jeden komplet i daje 100 XP; *„Zestaw do tej samej gry można stworzyć maksymalnie pięć razy”.* Koszt zdobycia jednego poziomu XP wzrasta co dziesięć poziomów. Wynika z tego poniższa tabela, a żadna z podanych wartości nie jest przybliżona:

Steam Poziom	Kompletne zestawy, które zużywa	Gry, które musisz mieć, żeby samodzielnie je stworzyć	Przy najniższym odnotowanym poziomie ($0.20)	W zbiorze medianowym ($0.74)	Skala
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 nie jest wartością hipotetyczną. Jest to najwyższy poziom, do którego pojedynczy bot z publicznego katalogu deklaruje, że może doprowadzić klienta, spośród 33,359 zestawów, które posiada w 6,117 grach. Czwarta kolumna przedstawia tę samą skalę cenową w odniesieniu do najtańszego kompletnego zestawu spośród wszystkich uwzględnionych w spisie; piąta – w odniesieniu do mediany. Obie wartości stanowią ceny rynkowe samych kart i całkowicie wykluczają koszt odblokowania $5.00 oraz licencje na gry.

W jaki sposób sprawdzono tę krzywą, skoro Valve jej nie publikuje

Valve określa współczynnik odznak (*„za każde 100 XP zyskujesz dodatkowy poziom Steam”*) a następnie zabezpiecza tę pozycję — *„(przynajmniej na początku)”* — bez publikowania informacji o eskalacji. Wykorzystana powyżej krzywa jest krzywą standardową, w której każdy poziom w bloku dziesięciu kosztuje 100 XP więcej niż blok poniżej niego. Została ona zweryfikowana na podstawie katalogu, a nie oparta na założeniach: dla każdego bota, którego ogłaszana maksymalna liczba jest ograniczona przez jego zapasy, a nie przez limit pięciu przedmiotów rzemieślniczych na grę, **poziom obliczony na podstawie tej krzywej dokładnie odpowiada poziomowi podawanemu przez bota** — 541 do 541, 494 do 494, 464 do 464. Tam, gdzie limit ma zastosowanie, obliczona wartość jest o kilka poziomów wyższa, co jest zgodne z założeniami limitu, który uwzględnia również liczbę graczy w składzie na dany mecz. Nie przedstawia się żadnych twierdzeń dotyczących krzywej powyżej poziomu 667.

Wystarczy zapoznać się z tabelą obok sekcji 02, a struktura działalności stanie się jasna. Aby umieścić jedno konto na poziomie 500, ktoś musi zebrać 12,750 kompletne zestawy. Każdy z tych zestawów wymagał wykorzystania limitów łupów co najmniej dwóch kont, z których każde przekroczyło próg $5.00 i posiadało grę. **Jedna liczba ozdobna u góry jednego profilu opiera się na co najmniej 25,500 wydanych limitach upadków znajdujących się pod nią.** Valve nie ponosi straty w tej transakcji. Valve jest kontrahentem w każdej części tej transakcji.

04 — Statystyki

W tym zapisie nie opisuje się rolnictwa w sposób ogólnikowy. Wymienia się je po kolei.

§ 4.C nie jest ogólnym zapisem mającym na celu zwalczanie botów. Wymienione w nim przykłady wskazują kolejno dwie rzeczy, które wytwarza farma kart.

„Nie wolno używać żadnych skryptów, botów, makr ani innych systemów niekontrolowanych przez człowieka („automatyzacja”) do interakcji z treściami i usługami serwisu Steam w jakikolwiek sposób, w tym między innymi:

- Automatyzacja procesu tworzenia konta Steam,
- Fałszowanie statystyk rozgrywki (np. zawyżanie liczby zwycięstw lub porażek, punktów doświadczenia, czasu gry),
- Zdobywanie nagród lub postępów bez rzeczywistego wkładu użytkownika,
- „Uczestnictwo w systemach oceny (takich jak recenzje środowiskowe lub „overwatch”) za pomocą środków zautomatyzowanych, w tym wywieranie wpływu na wyniki lub zgłaszanie użytkowników poprzez działania oparte na skryptach, a nie na świadomej ocenie”.

— Steam Umowa abonamentowa § 4.C ↗ zarchiwizowano 2026-09-24 ↗ · zaczerpnięte i zacytowane dosłownie 2026-09-22

„…czas zabawy”

Godziny przestoju to nie godziny fikcyjne. W sekcji FAQ serwisu ASF udzielono bezpośredniej odpowiedzi na to pytanie — *„Dlaczego czas gry w grach zdobytych za pośrednictwem ASF nie wydłuża się?”* — z: **„Tak, ale nie w czasie rzeczywistym. Steam rejestruje czas gry w ustalonych odstępach czasu i planuje aktualizację na tej podstawie… zazwyczaj aktualizacja następuje co około 30 minut.”**

Te godziny są rejestrowane w danych Valve, pojawiają się na stronach sklepu Valve oraz są uwzględniane w statystykach liczby aktywnych graczy, które Valve publikuje samodzielnie Steam Wykresy ↗ zarchiwizowano 2026-09-23 ↗. W tych danych konto nieaktywne nie różni się od konta aktywnego. Wskaźniki zaangażowania podawane przez platformę są obliczane na podstawie populacji, która – zgodnie z własnymi zasadami platformy – obejmuje również konta nieaktywne.

„…bez rzeczywistego wkładu użytkowników”

Jest to definicja „idled card drop”, autorstwa Valve. Stanowi ona również definicję poziomu Steam, odznaki, uprawnień do otrzymywania pakietów rozszerzeń oraz punktów doświadczenia profilu, które się z nim wiążą — FAQ ASF potwierdza to narzędzie *„zapewnia możliwość otrzymywania dodatkowych pakietów”*, ponieważ loguje się w taki sam sposób jak oficjalny klient.

Zatem system nagród i czyn zabroniony stanowią jeden mechanizm postrzegany z dwóch stron. Valve zaprojektował system tak, by nagroda wynikała z czasu, a nie z umiejętności, a następnie wprowadził klauzulę zakazującą przyznawania nagród w jakikolwiek inny sposób niż poprzez poświęcenie tego czasu przez daną osobę.

05 — Pułapka związana z wykorzystaniem komercyjnym

Każde wyjście z karty w ramach programu „farmed” stanowi wyjście zabronione przez licencję — a Valve pobiera opłatę przy wejściu

To jest właśnie ten aspekt, którego nie da się rozwiązać poprzez „odpowiedzialne” zdobywanie kart. Licencja dotyczy użytku osobistego, niekomercyjnego, a karta staje się warta zdobywania dopiero w momencie, gdy przestaje być przeznaczona do użytku osobistego.

§ 2.A — licencja

*„Valve niniejszym udziela, a Ty przyjmujesz, niewyłączną licencję i prawo do korzystania z Treści i Usług w celu **użytek osobisty, niekomercyjny** (z wyjątkiem przypadków, w których wykorzystanie komercyjne zostało wyraźnie dozwolone w niniejszym dokumencie lub w obowiązujących Warunkach subskrypcji)”.*

§ 2.G — ograniczenie

*„nie przysługuje ci prawo do: … (iii) **wykorzystywać Treści i Usługi lub jakiekolwiek ich części w celach komercyjnych**, z wyjątkiem przypadków wyraźnie dozwolonych w innych postanowieniach niniejszej Umowy (w tym w Warunkach subskrypcji lub Zasadach użytkowania)”.*

§ 3.D — opłata

*"**Valve może pobierać opłatę za transakcje realizowane na platformie Subskrypcyjnej.** Wszelkie opłaty zostaną Państwu podane przed sfinalizowaniem transakcji.”*

Jeśli przeczytasz te trzy zdania razem, pozycja zostanie zamknięta

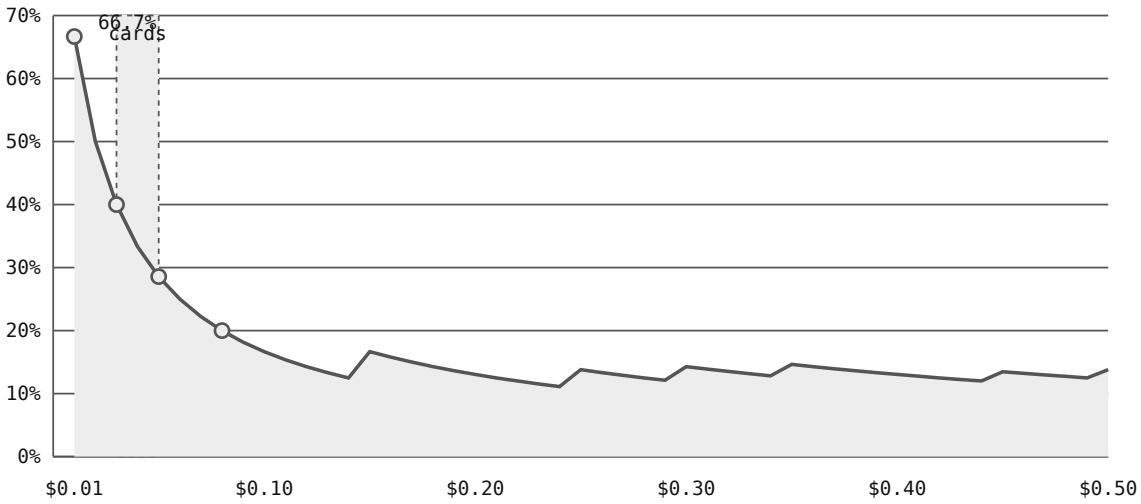
Karta, którą się zatrzymuje, nie ma żadnej wartości dla farmy. Karta, którą sprzedaje się, wymienia lub przetwarza na klejnoty, została wykorzystana do wytworzenia wartości — a firma Valve w swoim piśmie dotyczącym egzekwowania zasad sama określiła to w następujący sposób: operatorowi 170 botów poinformowano, że konto *„był wykorzystywany do nielegalnego gromadzenia kart kolekcjonerskich na Steam, a także do powiązanych z tym działań, nie tylko o charakterze komercyjnym”.* W tym przypadku karty trafiły na rynek. Sprzedaż doszła do skutku. Opłata została pobrana. Zakaz wprowadzono dopiero później.

Opłata przy tych drzwiach nie wynosi 15%. W przypadku karty z opcją „farmed” wynosi ona dwie trzecie tej kwoty.

§ 3.D – rezerwy *„opłata”*. W przypadku kart, które faktycznie produkuje gospodarstwo, opłata ta wcale nie przypomina reklamowanej kwoty ~15%. Rynek Społecznościowy pobiera **5% Steam opłata transakcyjna oraz 10% opłata za grę, przy czym dla każdej z nich obowiązuje minimalna kwota wynosząca $0.01** (Własny dział „Najczęściej zadawane pytania” serwisu Community Market autorstwa Valve). Na karcie wystawionej za jednego centa te podłogi *są* Cena: nabywca płaci trzy centy, z czego dwa to opłaty. Zaokrąglenie w dół sprawia, że podana kwota 15% staje się faktyczną opłatą, która wzrasta do **66.7%** dokładnie tam, gdzie kręci się rynek kart — kilka centów za kartę.

Rzeczywista prowizja od sprzedaży na rynku wspólnotowym, w oparciu o cenę wywoławczą sprzedającego

5% Steam + 10% gry, przy czym każda z nich wynosi co najmniej $0.01. Zacieniony pasek wskazuje zakres, w którym faktycznie odbywa się wymiana kart — mniej więcej $0.03–$0.05 za kartę.



Sprzedający oczekuje	Steam 5% (min. $0.01)	Mecz 10% (min $0.01)	Koszty ponosi kupujący	Opłata łączna
$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%

Opłata za grę w wysokości 10% trafia do aplikacji, która wydała kartę; kwota 5% należy do Valve, a w przypadku tytułów własnych Valve oraz podstawowych przedmiotów z asortymentu cała opłata trafia do Valve. Tak czy inaczej, pieniądze opuszczają konto gracza zajmującego się farmowaniem — sprzedaż karty za trzy centy przynosi jeden cent zysku, a dwa centy trafiają do sprzedawcy. Pomnóż to przez setki tysięcy sprzedaży kart o wartości poniżej pięciu centów, które generuje farmowanie, i *„opłata, którą Valve może pobrać”* to model biznesowy, a nie przypis. Źródło: Steam Najczęściej zadawane pytania dotyczące rynku społecznościowego — Opłaty ↗ zarchiwizowane 2026-09-21 ↗, odczyt 2026-09-22; krzywa jest arytmetyczną średnią tych dwóch opublikowanych stóp i ich poziomów minimalnych $0.01.

Nie ma takiej konfiguracji tego narzędzia, która pozwoliłaby tego uniknąć. Można je obsługiwać samodzielnie, na jednym koncie, zachowując całkowitą powściągliwość — a w chwili, gdy ta osoba sprzeda choćby jedną kartę pozyskaną w ten sposób w zamian za środki z portfela, ten sam zapis zawarty w § 2.G dotyczy jej tak samo, jak dotyczy operatora obsługującego dziesięć tysięcy kart. Valve zastrzegło sobie zatem możliwość powołania się na naruszenie, które mogłoby zastosować wobec praktycznie każdego sprzedawcy kart na własnym rynku, ale odmówiło skorzystania z tego prawa wobec praktycznie wszystkich z nich. **Zasada egzekwowana w takim tempie nie jest zasadą. To tylko opcja.** Pytanie, jakie stawia ta wystawa, nie dotyczy tego, dlaczego toleruje się osoby zajmujące się „farmowaniem” kart; lecz dlaczego ta sama opcja jest stosowana wobec pojedynczego użytkownika sprzedającego kartę, podczas gdy komercyjna gospodarka oparta na kartach, którą te karty napędzają — serwisy handlowe, boty do zdobywania kolejnych poziomów, sprzedawcy hurtowi — funkcjonuje jawnie, a jedna z jej największych grup jest moderowana przez pracownika o identyfikatorze Valve (§ 08). Naruszenie przepisów jest ścigane w przypadku drobnych posiadaczy, a w przypadku maszyn jest pomijane.

06 — Historia egzekucji

Bez ostrzeżenia, falami, i rozchodzi się wzdłuż numeru telefonu

Valve zawarł w samej umowie postanowienie dotyczące uprawnienia do wypowiedzenia bez wypowiedzenia, umieszczając je bezpośrednio po klauzuli dotyczącej automatyzacji.

„Valve może ograniczyć lub zamknąć Twoje konto (konta) lub określoną subskrypcję w przypadku jakiegokolwiek zachowania lub działania, które jest niezgodne z prawem, stanowi oszustwo lub automatyzację lub narusza zasady postępowania w sieci określone w punkcie Steam. **Użytkownik przyjmuje do wiadomości, że firma Valve nie ma obowiązku powiadamiania go przed wypowiedzeniem jego subskrypcji i/lub zamknięciem konta.**"

— Steam Umowa abonamentowa § 4.D ↗ zarchiwizowano 2026-09-24 ↗ · zweryfikowano dosłownie 2026-09-22

1,000+ boty · zablokowano możliwość handlu. „Wygląda na to, że to konto służyło do zarządzania siecią kont botów. Wykorzystywanie botów stanowi naruszenie Steam Umowy z abonentem.”

Ponad 170 botów · trwale zablokowanych, zimowa wyprzedaż 2017. „To konto było wykorzystywane do nielegalnego gromadzenia kart kolekcjonerskich na Steam, a także do powiązanych z tym działań, nie tylko o charakterze komercyjnym. Konto zostało trwale zablokowane, a dział pomocy technicznej Steam nie może udzielić dalszej pomocy w tej sprawie”.

Ponad 120 botów · trwale zablokowanych. „To konto oraz inne konta zostały wykorzystane do przeciążenia naszej infrastruktury sieciowej, co stanowi naruszenie zasad postępowania w sieci określonych w punkcie Steam.”

— Steam Komunikaty pomocy zamieszczone w sekcji ArchiSteamFarm FAQ, w części „Czy komuś za to zablokowano konto?”. Źródło ↗ · zweryfikowano dosłownie 2026-09-22

Przypadek 4 — czerwiec 2025 r., VAC zakazy dotyczące wyłączonego z eksploatacji CS2

W systemie śledzenia projektu odnotowano zdarzenie, które miało miejsce później niż trzy wyżej wymienione: konta, które uruchamiały grę „Counter-Strike 2” wyłącznie w trybie bezczynności za pośrednictwem tego narzędzia, otrzymały **VAC zakazy** — chodzi o środki zapobiegające oszustwom, a nie o środki administracyjne. Opiekun projektu stoi na stanowisku,

że bezczynność nie może być przyczyną takiego zdarzenia, ponieważ *„nie robi nic innego, jak tylko informuje Steam, że gramy w daną grę”.* Przyczyna jest przedmiotem sporów. Nie ma jednak wątpliwości co do tego, że konta zostały zablokowane.

— ArchiSteamFarm dyskusja nr 3440, rozpoczęta 26 czerwca 2025 r. ↗ · przeczytaj 2026-09-22

Jak umiera konto główne

W tym samym wątku jeden ze współpracowników projektu opisuje zasadę postępowania: konta mogą zostać zablokowane **„według łańcucha”, jeśli korzystają z tego samego numeru telefonu** — *„Może to być po prostu jeden zakaz VAC, który rozprzestrzenił się na »czyste« konta powiązane z tym zablokowanym”.*

Steam Guard wymaga podania numeru telefonu. Farmy są tworzone w oparciu o numer telefonu operatora. Dlatego działania egzekucyjne nie ograniczają się do kont jednorazowych: śledzą wspólny identyfikator aż do konta, na którym przechowywana jest biblioteka, lista znajomych i ekwipunek. Jest to mechanizm opisany przez jednego ze współpracowników projektu, wyjaśniający, w jaki sposób pojedyncze działanie usuwa główne konto operatora wraz z farmą — i właśnie dlatego straty poniesione w wyniku fali egzekwowania przepisów nie są mierzone w liczbie kont $5. (Opisane przez współpracownika projektu w dyskusji ASF na GitHubie nr 3440; nie ma oficjalnego Valve potwierdzenia ani formalnego precedensu w dokumentacji.)

Ten sam akapit, napisany w odstępie pięciu lat przez trzech różnych agentów

Klauzula, zgodnie z którą prowadzenie działalności rolniczej stanowi naruszenie — czyli komercyjne wykorzystanie licencji osobistej, niekomercyjnej — nie dotyczy wyłącznie gospodarstw rolnych. Jest to standardowy powód, jaki podaje Steam przy zamykaniu konta z powodu działalności handlowej, a uzasadnienie to ma formę szablonu. Poniżej przedstawiono trzy przykłady opublikowane przez osoby, które je otrzymały w odstępie pięciu lat od trzech różnych, wymienionych z nazwy przedstawicieli.

Wiadomość od Steam Support z 29 września o godz. 19:56

> „Konto, z którego piszesz, zostało zablokowane z powodu naruszenia warunków Umowy abonamentowej Steam. Na podstawie aktywności handlowej, zgłoszeń użytkowników i innych czynników stwierdzono, że konto to było wykorzystywane do celów komercyjnych.
>
> To zablokowanie ma charakter stały, a Steam Dział pomocy technicznej nie może udzielić dalszej pomocy w tej sprawie.
>
> Ponieważ przekazaliśmy wszystkie posiadane informacje, zamykam to zgłoszenie do pomocy technicznej. Proszę pamiętać, że nie będą Państwo otrzymywać dalszych odpowiedzi dotyczących tej sprawy.
>
> Pozdrawiam,
> „Hal”

To zgłoszenie pomocy zostało zamknięte.
29 września 2020 r. Opublikowane przez odbiorcę wraz z komentarzem *„RIP Trading”.* — @gergelyszabo94 ↗

Wiadomość od działu pomocy technicznej Steam z 12 lipca o godz. 22:41

> „Konto, z którego piszesz, zostało zablokowane z powodu naruszenia warunków Umowy abonamentowej Steam. Na podstawie aktywności handlowej, zgłoszeń użytkowników i innych czynników stwierdzono, że konto to było wykorzystywane do celów komercyjnych.
>
> To zablokowanie ma charakter stały i Steam Dział pomocy technicznej nie może udzielić dalszej pomocy w tej sprawie.
>
> Ponieważ przekazaliśmy wszystkie posiadane informacje, zamykam to zgłoszenie. Należy pamiętać, że przyszłe zgłoszenia dotyczące zablokowania konta mogą zostać zamknięte bez udzielenia odpowiedzi.
>
> Steam Pomoc techniczna
> „Vido”

Ta prośba o pomoc została zamknięta.

12 lipca 2024 r., interfejs w języku portugalskim. Odbiorcą jest zawodowy gracz CS2: *„Skontaktowałem się już z obsługą klienta Steam, ale otrzymuję tylko automatyczne odpowiedzi... Nie mogę grać w FaceIT, a także nie mogę brać udziału w meczach profesjonalnych”.* — @prcs25 ↗ zarchiwizowano 2024-07-15 ↗

Cytat pochodzi od odbiorcy, r/steamsupport

> „Witaj, konto, z którego piszesz, zostało zablokowane z powodu naruszenia warunków Umowy abonamentowej Steam. Na podstawie aktywności handlowej, zgłoszeń użytkowników i innych czynników ustalono, że konto to było wykorzystywane do celów komercyjnych.
>
> To zablokowanie ma charakter stały i Steam Dział pomocy technicznej nie może udzielić Ci dalszej pomocy w tej sprawie.
>
> Ponieważ przekazaliśmy wszystkie posiadane informacje, zamykam to zgłoszenie do pomocy technicznej. Należy pamiętać, że przyszłe zgłoszenia dotyczące zablokowania konta mogą zostać zamknięte bez udzielenia odpowiedzi.
>
> Steam Pomoc techniczna
> „Sally”

Otrzymano trzy razy, w odpowiedzi na trzy odrębne wnioski.

29 marca 2025 r. Autor nie odwoływał się od zablokowania konta — jego konto zostało przejęte wraz z adresem e-mail i prosił o przywrócenie dostępu: *„Nie pytam o blokadę i nie kwestionuję jej – chcę po prostu uzyskać dostęp do mojego konta na Steamie... Valve udzielają mi dokładnie tej samej odpowiedzi, wklejanej w odpowiedzi na każde zgłoszenie, a następnie zamykają zgłoszenie.”* — r/steamsupport ↗, zawarte w korpusie skarg wykorzystanym w niniejszym badaniu

Słowo po słowie, przecinek po przecinku, przez pięćdziesiąt pięć miesięcy, trzech agentów i dwa języki interfejsu. Jedyną zmianą w całej treści jest ostatnie zdanie, w którym zakres czasowy został zawężony z lat 2020–2024 na *„nie otrzymasz już żadnych odpowiedzi”* do *„przyszłe prośby o pomoc… mogą zostać zamknięte bez udzielenia odpowiedzi”.* **Niezależnie od tego, jaki proces doprowadził do podjęcia tych decyzji, list ten nie stanowi jego zapisu.** Jako powody podano „działalność handlową, zgłoszenia społeczności oraz inne czynniki” — kategorię, zgłoszenie nieznanego pochodzenia oraz pozostałe czynniki, których nie wymieniono.

Pięć kolejnych przypadków, zebranych w ten sam sposób. Pierwsze trzy należą do tej samej kategorii i mają ten sam wynik; ostatnie dwa dotyczą tego samego stanowiska, ale odnoszą się do innej zasady sformułowanej tymi samymi słowami:

Data	Co zrobiło to konto	Co się stało	Źródło
04.12.2021	Kupowanie i sprzedawanie na Buff — *„Nie robiłem nic innego, jak tylko kupowałem i sprzedawałem na Buffie, czyli w ramach handlu P2P”*	Blokada społecznościowa: brak dostępu do rynku, brak możliwości handlu, zablokowanie drogich zapasów	r/csgomarketforum ↗ zarchiwizowane 2025-03-27 ↗
06.12.2021	Transakcje P2P w jedną stronę za pośrednictwem serwisów Buff i Bitskins dotyczące zestawów wyposażenia i wymiany na lepsze	Stała blokada do użytku komercyjnego oraz blokada wspólnotowa: *„utknąłem w trybie pseudo-niewidzialności... Mój profil też utknął w trybie prywatnym”*	r/GlobalOffensiveTrade ↗ zarchiwizowano 2021-12-06 ↗
20 grudnia 2024 r.	Konto prowadzone od 2017 roku, tysiące godzin; wymiana na platformach społecznościowych w celu zdobycia zestawów tematycznych i ulepszeń	Stała blokada z blokadą wspólnotową, bez uprzedniego ostrzeżenia ani odwołania; wsparcie *„twierdzą, że ich decyzja jest ostateczna”*, odpowiedzi są generowane automatycznie	r/csgomarketforum ↗ zarchiwizowano 2025-06-27 ↗
23 grudnia 2024 r.	Użytkownik powracający zasila portfel po rocznej przerwie, korzystając z sieci VPN *„wyłącznie w celu zapewnienia ogólnego bezpieczeństwa w Internecie”*	Trwały zakaz dostępu do społeczności wraz z **nie podano żadnego powodu**: *„Zakaz ma charakter stały i nie mogą udzielić dalszych informacji, a kolejne zgłoszenia mogą zostać zamknięte bez udzielenia odpowiedzi”.* 196 polubień, 340 odpowiedzi	r/steamsupport ↗
04.08.2026	Wieloletnie zakupy w Iranie; autor twierdzi, że nigdy nie publikował postów, nigdy nie korzystał z Marketu ani z forów	Dostęp dla społeczności zablokowany **do 2038 roku** ponad *„regiony objęte sankcjami”*; zgłoszenie zostało zamknięte przez pracownika o imieniu Azul. Zwrot kosztów dla tego samego konta, z tego samego irańskiego adresu IP, został zatwierdzony rok wcześniej. **Biblioteka i pieniądze pozostają w posiadaniu Valve.**	r/pcgaming ↗

Ostatni wiersz dotyczy zasady innej niż pozostałe — zgodności z sankcjami, a nie wykorzystania komercyjnego — i został uwzględniony, ponieważ forma odpowiedzi jest identyczna: kategoria, brak dowodów, brak możliwości odwołania, zamknięte zgłoszenie. Rodzi to również pytanie, którego pozostałe przypadki nie poruszają. Jeśli obsługa konta była

niezgodna z prawem, to przyjmowanie opłat przez te wszystkie lata również było niezgodne z prawem. Jedno z tych dwóch stanowisk musi być błędne, a tylko jedno z nich wiązało się z kosztami dla klienta.

Wszystkie osiem wiadomości zostało odczytanych na 2026-09-22 — wątki z 2021 r. i grudnia 2024 r. za pośrednictwem zrzutów ekranu z serwisu Internet Archive, a pozostałe za pośrednictwem publicznego interfejsu serwisu Reddit, ponieważ serwis Reddit odrzucił bezpośrednie prośby ze strony podmiotu gromadzącego dane. Dwa listy z lat 2020 i 2024 zostały przepisane na podstawie zrzutów ekranu dołączonych do oryginalnych postów, które nadal są dostępne. W ramach niniejszego dochodzenia żadne z tych kont nie jest uznawane za niewinne ani winne czegokolwiek — i właśnie o to chodzi. **Ani czytelnik, ani organ regulacyjny nie są w stanie tego wywnioskować z treści listu.**

Uwaga dotycząca pozyskiwania danych — straty na poziomie operatorów

Operatorzy, z którymi przeprowadzono rozmowy w ramach niniejszego dochodzenia, zgłaszają straty rzędu **od pięciu do dziesięciu tysięcy kont każde** w ramach pojedynczych akcji kontrolnych, podczas których prowadzono rozliczenia głównych rachunków na terenie gospodarstwa. **Wyniki tej ankiety zostały tutaj odnotowane jako dane własne, a nie jako ustalenia.** Nie podano wielkości próby, nie ustalono daty zebrania danych ani nie przeprowadzono weryfikacji dla poszczególnych kont, a żadna inna wartość na tej stronie nie zależy od tej wartości; dwa wiersze w sekcji 02, które się na niej opierają, zostały odpowiednio oznaczone.

Zostało to wyraźnie zaznaczone, a nie pominięte, z dwóch powodów. Opisany powyżej mechanizm „chain-ban” stanowi udokumentowane wyjaśnienie właśnie tego schematu. Organ regulacyjny może natomiast zażądać od Valve tego jednego zapisu, który rozstrzygnąłby sprawę: ile kont zostało objętych automatyzacją, w ramach których fal oraz ile każde z tych kont wydało w sklepie przed jego zamknięciem. Dopóki taki zapis nie istnieje, liczba ta pozostaje na swoim miejscu — zgłoszona, przypisana i niepotwierdzona.

07 — Asymetria

Obie strony tego samego biurka

Porównaj ten standard dowodowy z tym, który Valve stosuje w odniesieniu do własnych działań wsparcia. Prawa kolumna to rejestr zdarzeń zawarty w niniejszej dokumentacji, zamieszczony wraz z zastrzeżeniami, które się w nim znajdują.

Klient zajmujący się handlem

Osiem udokumentowanych przypadków w latach 2020–2026

Postępowanie
Sprzedaż lub zakup przedmiotów na platformach handlowych stron trzecich; w jednym przypadku nie doszło do żadnego działania — konto zostało skradzione.

Przedstawione dowody
Brak. *„Na podstawie obrotów, zgłoszeń społeczności oraz innych czynników”.*

Ogłoszenie
Brak. Valve zastrzegł to w § 4.D: *„Valve nie ma obowiązku powiadomienia Państwa przed rozwiązaniem umowy”.*

Odwołanie
„To zablokowanie ma charakter stały i Steam Dział pomocy technicznej nie może udzielić dalszej pomocy w tej sprawie”.

Bilet
Sprawa zamknięta po pierwszej odpowiedzi. Dalsze prośby *„może zostać zamknięta bez udzielenia odpowiedzi”.*

Zasięg
Profil, lista znajomych, czat, Sklep, ekwipunek oraz wszystkie przedmioty zakupione za prawdziwe pieniądze.

Czas trwania
Stałe.

Zautomatyzowana flota botów, przeznaczona do obsługi dużych wolumenów

694,673 kompletnych zestawów dostępnych w magazynie publicznym w 91 botach

Postępowanie
Jednoczesne uruchamianie zautomatyzowanych skryptów typu „headless” na tysiącach kont w celu dezaktywacji kart, masowego tworzenia odznak oraz wymiany zestawów na skalę przemysłową.

Przedstawione dowody
Publicznie dostępne katalogi botów (steam.supply, SteamLvlUp) oraz grupy publiczne liczące miliony członków.

Ogłoszenie
Zero interwencji. **88.97% nie podlegają żadnym zakazom**; 99.8% z pozostałych zakazów ma charakter kosmetyczny.

Odwołanie
Nie jest to konieczne. Floty działają nieprzerwanie przez cały wieloletni cykl eksploatacji bez żadnych zakłóceń.

Bilet
—

Zasięg
Nieograniczona wymiana zasobów, zdobywanie poziomów odznak oraz płynność rynku.

Korzyść dla Valve
$26.8M+ w postaci minimalnej kwoty wydatków w sklepie ($5.00 punktów dostępu na konto) oraz 15% odliczeń z transakcji na Rynku Społecznościowym.

Pytanie, które się w związku z tym nasuwa, ujmując to wprost

Klient indywidualny, który ręcznie wymienia karty lub przedmioty, naraża się na stały, niepodlegający odwołaniu ban na mocy § 4.C (automatyzacja) lub § 2.G (wykorzystanie komercyjne). Zautomatyzowana flota do farmowania, wykorzystująca boty działające w trybie bez nadzoru na tysiącach kont, działa jawnie, zachowując wskaźnik nienaruszalności na poziomie 88.97%. **Valve jest beneficjentem obu.**

Asymetria ma charakter ekonomiczny: indywidualni handlowcy czerpią korzyści z platformy, podczas gdy zautomatyzowane floty kartowe wpompowują miliony do systemu kontroli wydatków w sklepie Valve ($5.00 na konto) i napędzają opłaty transakcyjne przy każdej odsprzedaży. Egzekwowanie zasad nie opiera się na spisanych regulaminach, lecz na modelu generowania przychodów.

08 — Zarządzanie

Kto reguluje rynek kart?

Powtarzający się wniosek zawarty w niniejszym dossier — że warstwa podmiotów zewnętrznych wokół Steam jest obsadzana przez osoby z wewnątrz Steam — ma zastosowanie również w gospodarce kartowej i prowadzi do konkretnego wniosku: żadna niezależna osoba nie jest w stanie ocenić, jakie skutki faktycznie przynoszą działania egzekucyjne podmiotu Valve, ponieważ strona zdolna do takiej oceny znajduje się wewnątrz tej warstwy. Wszystkie poniższe fakty zostały zaczerpnięte z publicznej grupy oraz stron profilowych podmiotu Valve na platformie 2026-09-22 i każdy może je odtworzyć w przeglądarce.

Pracownik o pseudonimie Valve pełni rolę moderatora największej grupy zajmującej się wymianą kart Valve pracownik

CardTrades ↗ w swoim nagłówku określa się jako **„Steam Oficjalna grupa Card Exchange”** i zawiera **97,114 członków**. Wymienieni moderatorzy — konta sprawujące kontrolę nad tą grupą — to Mickmane, SgtFopper oraz afarnsworth ↗.

Ten ostatni profil jest oznaczony w kodzie strony użytkownika Valve jako pracownik Valve — strona zawiera class="profile_header_valve_employee" — podaje swoją lokalizację jako **Bellevue, stan Waszyngton**, i należy do *Valve*, *Steam* oraz *Steam Grupa poświęcona kartom kolekcjonerskim* grupy. SteamID64 76561197960434622, członek od 12 września 2003 r.

Ta uwaga ma charakter strukturalny, a nie osobisty, i jest *nie* kwestia automatyzacji — moderator grupy poświęconej wymianie kart nie korzysta z bota i nic tutaj nie wskazuje na coś przeciwnego. Chodzi o zapis w sekcja 07. Steam Card Exchange to zewnętrzna usługa związana z kartami komercyjnymi; handel kartami za pośrednictwem usług stron trzecich stanowi dokładnie takie zachowanie, za które Valve trwale blokuje zwykłe konta na mocy *„wykorzystywane do celów komercyjnych na podstawie obrotu, doniesień społeczności i innych czynników”.* **Pracownik o numerze Valve pełni funkcję moderatora w oficjalnej grupie społecznościowej tej platformy, liczącej dziewięćdziesiąt siedem tysięcy osób.**

W niniejszym dokumencie nie wysuwa się żadnych zarzutów dotyczących niewłaściwego postępowania wobec żadnej osoby, i nie wyciąga się żadnych wniosków na temat tego, na czym polega ta rola. Asymetria stanowi sedno sprawy: gdy zwykłe konto ma kontakt z usługą kartową lub skinową strony trzeciej, odpowiedzią jest zamknięte zgłoszenie i trwałe zablokowanie bez przedstawienia dowodów; gdy chodzi o tę konkretną usługę, pracownik Valve znajduje się na liście moderatorów, a ustalenia są widoczne na stronie, którą sama Valve publikuje. Pytanie brzmi tak samo, jak w pozostałej części niniejszego dossier: proszę przedstawić pisemne upoważnienie, jeśli takie istnieje — a jeśli nie jest ono potrzebne, proszę to potwierdzić na piśmie, ponieważ ośmiu osobom z sekcji 06 powiedziano coś przeciwnego.

Warstwa listy blokowanych elementów oraz osoba, która nią zarządza Moderator-wolontariusz Usługi stron trzecich

Grupa Steambans.com (archiwum) ↗ (na żywo ↗ zarchiwizowano 2025-12-03 ↗) opisuje swoje pochodzenie w zachowanym opisie grupy: *„Oficjalna grupa społecznościowa Steambans.com Steam. SteamBans.com to zupełnie nowa usługa oparta na starej koncepcji. Globalne listy blokowanych użytkowników funkcjonowały od lat w ramach starego programu WONID firmy VALVe. Kiedy nastąpiła zmiana na STEAMID, naturalnym krokiem było dla nas stworzenie serwisu specjalnie dostosowanego do tego nowego systemu. Chcieliśmy jednak pójść o krok dalej. *. Strona archiwalna serwisu Steambans, który zakończył działalność w 2013 roku.”* Wśród wymienionych administratorów znajdują się: devicenull oraz killahinstinct_ ↗.

To konto administratora to **nie** pracownik typu Valve — nie ma on oznaczenia „pracownik”. Jest to wolontariusz o wyjątkowo wysokim statusie: członek *Moderatorzy społeczności* (414 członków, określana jako grupa *„stworzone przez moderatorów społeczności Steam”*), z *Koordynatorzy Wikipedii*, z *Steam Targ społecznościowy*, a także Valve grup programowych i grup przedpremierowych, w tym *Valve Rurociąg*, *Steam Wersja beta dla klientów*, *Wersja beta aplikacji Mobile Auth*, *Nowa wersja beta Steam dla społeczności*, *Steam Laboratoria*, *Steamworks* oraz *Zgłoś podejrzane adresy URL*. SteamID64 76561197960794555.

Również w obrębie tego kręgu i wyświetlający użytkowników Steambans bezpośrednio na liście członków swojej publicznej grupy: msart ↗ (lista członków grup ↗), SteamID64 76561197977933359, którego profil zawiera następujące słowa: **„Prowadzę stronę steamid.uk oraz wiele innych stron związanych ze Steamem i nie tylko”**, oraz który zarządza połączoną siecią szesnastu grup — *SteamIDcouk* (grupa główna „Strona internetowa Sid”), *SidAdmins*, *SidBans*, *steamideu*, *Steam3ID*, *s-id* oraz *SArchive* wśród nich.

Witryna steamid.uk sama podaje tę samą liczbę. W sekcji „Często zadawane pytania” (FAQ) czytamy: **„Kto stworzył SteamID? Stroną internetową SteamID, infrastrukturą sieciową oraz systemami bezpieczeństwa zarządza firma 76561197977933359.”** Dwie odpowiedzi dalej wyjaśniono, skąd pochodzą te dane: **„SteamID wykorzystuje przede wszystkim interfejs API Steam Web do gromadzenia danych”.** Na tej samej stronie opisano wiele serwerów dedykowanych u różnych dostawców usług hostingowych, serwery do programowania poza siedzibą firmy, serwery pamięci masowej oraz serwery do wyszukiwania tekstowego, a także oddzielną infrastrukturę do tworzenia kopii zapasowych.

Zweryfikowano na podstawie zachowanych zapisów z serwisu Internet Archive: Zrzut ekranu grupy Steambans z dnia 3 grudnia 2025 r. ↗, ten Podsumowanie profilu operatora z dnia 14 września 2024 r. ↗, oraz Zrzut ekranu z sekcji FAQ serwisu steamid.uk z dnia 1 kwietnia 2026 r. ↗, dane pasujące do tych odczytanych bezpośrednio z 2026-09-22.

Co z tego wynika, a czego nie

Listy blokowanych użytkowników, identyfikacja SteamID oraz wymiana kart to trzy usługi, które decydują o tym, komu można zaufać, kogo można zidentyfikować oraz jaką wartość ma dany przedmiot. Żadna z tych trzech usług nie jest obsługiwana przez Valve. **W każdym z nich osoby obsługujące systemy sterowania pochodziły z obszaru wewnątrz orbity Valve:** pracownik oznaczony symbolem Valve na liście moderatorów oficjalnej grupy serwisu kartowego; długoletni Valve moderator społeczności, posiadający dostęp do programu przedpremierowego i zarządzający grupą listy zablokowanych użytkowników; serwis identyfikacji użytkowników prowadzony przez jedną osobę prywatną, należącą do tego samego kręgu. Trzy serwisy, trzy płaszczyzny kontroli, trzy osoby Valve, którym już przyznano uprawnienia.

Przynależność do grupy nie oznacza zatrudnienia, a żadna z tych uwag nie stanowi oskarżenia. Jest to fakt z dziedziny zarządzania i właśnie to stanowi powód, dla którego typowa linia obrony — *to są podmioty zewnętrzne, nie mamy nad nimi kontroli* — należy to sprawdzić, a nie po prostu przyjąć za pewnik. Osoby sprawujące kontrolę dobrze znają Valve. Valve może powiedzieć, czego ewentualnie od nich wymagało; nikt z zewnątrz nie jest w stanie tego ustalić.

Nikt nie liczy. Takie są wyniki badania.

Przestrzeń identyfikatorów Steam to ciągły zakres liczb całkowitych. Przeglądanie jej i podawanie informacji o tym, ile kont zostało zablokowanych, ile ma ograniczenia oraz jaka ilość zapasów jest objęta zakazem handlu, nie stanowi programu badawczego — to po prostu pętla i klucz API. Valve sam udostępnia ten klucz pod adresem steamcommunity.com/dev/apikey. A

jednak **Żadna niezależna organizacja nie publikuje wyników tego spisu ludności.** Ani organ regulacyjny, ani dziennikarz, ani naukowiec, ani organizacja konsumencka. Jedyne publiczne dane liczbowe dotyczące zakresu egzekwowania przepisów w Steam to te, o których Valve zdecyduje się wspomnieć.

Nie brakuje tej funkcji. Jest ona po prostu wstrzymana. Serwis, który obsługuje i indeksuje przestrzeń identyfikatorów na dużą skalę — steamid.uk — podaje w swoim FAQ, że *„wykorzystuje przede wszystkim interfejs API Steam do gromadzenia danych”* i obsługuje ją na wielu dedykowanych serwerach, w zewnętrznych magazynach danych, na maszynach do wyszukiwania tekstowego oraz w oddzielnym centrum tworzenia kopii zapasowych. Serwis jest prowadzony przez jedną osobę prywatną. Grupa braci z listy zbanowanych jest współadministrowana przez długoletniego moderatora społeczności Valve, który ma dostęp do przedpremierowych programów Valve. **Jedyna strona, która mogłaby opublikować wyniki liczenia, znajduje się w orbicie Valve i nie publikuje ich.**

Taki sam schemat odnotowuje się w całym dokumencie. Każda instytucja, która podejmuje decyzje o kluczowym znaczeniu dla gospodarki Steam — kto jest godny zaufania, kogo można zidentyfikować, ile wart jest dany przedmiot, komu zakazano dostępu — jest formalnie podmiotem zewnętrznym, a w praktyce ściśle powiązana z Valve. **Steam Wymiana kart nie stanowi wyjątku od tej reguły; jest to kolejny jej przykład.** Argument, że są to niezależne operatory, ma zastosowanie w przypadku Valve właśnie dlatego, że nikomu nigdy nie udało się zweryfikować go na podstawie konkretnej liczby.

Spis 10,88 mln kont: 88.97% Nienaruszone

Baza zainstalowanych urządzeń ArchiSteamFarm została poddana audytowi w całej firmie Valve `GetPlayerBans` punkt końcowy (10,880,610 kont, 55 minut). Sam podzbiór nieograniczony stanowi **$26.8M+** w zakresie minimalnej kwoty wydatków w sklepie (próg wejścia $5.00). **9,680,599 konta (88.97%) nie podlegają żadnym ograniczeniom**, a 99.8% z pozostałych podlega jedynie symbolicznym zakazom na forach, które nie uniemożliwiają prowadzenia automatycznego handlu.

5,360,499 Członkowie ASF bez ograniczeń (liczba wyświetlona jako Steam)
10,880,610Łączna liczba przeskanowanych wpisów API (z ograniczeniami i bez ograniczeń)
9,680,599 Nigdy nie został zablokowany (88.97%)
1,200,011 Zastosuj dowolny zakaz typu Steam (11.0%) — kosmetyczny 99.8%
55 min Aby przeprowadzić spis całej populacji, kluczowe znaczenie ma

Dowody kryminalistyczne i szczegółowy spis ludności

Szczegółowy podział demograficzny — obejmujący wykresy przedstawiające rodzaje blokad, wiek kont w momencie zastosowania sankcji, grupy według roku utworzenia (2020–2026) oraz dane geograficzne podane przez samych użytkowników — został opublikowany w ramach specjalnego badania spisu użytkowników.

Otwórz pełny spis 10,88 mln zakazów (załącznik VI) → Sekcja 4 — Blokada identyfikatora zasobu →
Należy więc zadać następujące pytanie, na które odpowiedź może udzielić wyłącznie Valve: **który identyfikator lub uprawnienie zostało cofnięte, w jakim terminie, na mocy czyjej decyzji oraz jaki wymierny wpływ miało to na operatorów, których dotyczyło** — w zestawieniu z jej wpływem na wszystkich na zewnątrz, którzy próbowali przeprowadzić liczenie. Zmiana, która kładzie kres niezależnemu audytowi, nie staje się neutralna tylko dlatego, że ogłoszono ją jako środek bezpieczeństwa. To właśnie dlatego spis ludności w powyższym bloku nie istnieje.

09 — Metoda i ograniczenia

Co zostało przeczytane, a co nie jest przedmiotem roszczenia

Każdy cytat na tej stronie pochodzi z aktywnego źródła na 2026-09-22 i został przytoczony dosłownie. Żadna z zawartych tu informacji nie pochodzi ze zgromadzonych danych, poświadczeń z platform handlowych ani prywatnych zbiorów danych.

Cztery zbiory danych oraz operacje arytmetyczne na nich wykonywane

Każde z nich to pojedyncze żądanie publiczne, które można odtworzyć z terminala. Nie użyto żadnego konta, nie zalogowano się do żadnej platformy handlowej ani nie wywołano żadnego punktu końcowego wymagającego podania danych uwierzytelniających.

Zbiór danych	Skąd to się wzięło	Co na tej podstawie obliczono
Spis kart 13,876 meczów	Steam Opublikowany przez Card Exchange cennik odznak – ten sam kanał, który wyświetla ich strona z cenami dla klientów indywidualnych ↗ zarchiwizowano 2026-08-04 ↗	Gry, w których wydawane są karty, liczba kart w zestawie, różne rodzaje kart oraz cena rynkowa każdego kompletnego zestawu. Mediany i suma $23,586.57 stanowią podstawę obliczeń w niniejszym badaniu.
Ceny gier 13,713 rozwiązano	własny publiczny punkt końcowy sklepu Valve, store.steampowered.com/api/appdetails, cc=us, wyłącznie pole ceny, partiami	Mediana i rozkład cen katalogowych gier karcianych; liczba gier, których kompletny zestaw sprzedaje się lepiej niż sama gra.
Zapasy botów 91 botów, 694,673 zestawów	Publiczny katalog botów karcianych pod adresem steam.supply/CardBots ↗, czytaj tak, jak to jest przedstawione, bez logowania	Łączna liczba zestawów w magazynie, minimalna liczba kart, dolny limit dopuszczalnych strat oraz dolny limit przypisania na jednego bota dla poszczególnych kont.
Weryfikacja krzyżowa 21 udostępnionych botów	steamlvlup.net/cardbots ↗ zarchiwizowano 2026-02-10 ↗, niezależny katalog tych samych botów	Wyłącznie do weryfikacji. W przypadku 21 botów wymienionych na obu listach firma Aggregate Stock zgadza się na **0.03%**; największa rozbieżność w wynikach pojedynczego bota wynosi 1.36%, co jest zgodne z wynikami dwóch przeszukiwań aktualnego stanu zapasów przeprowadzonych w odstępie kilku minut.

Źródło, zgodnie z wymogami drugiego katalogu: dane dostarczone przez SteamLvlUp, na licencji CC BY 4.0 zarchiwizowano 2026-09-23 ↗; wykorzystano je tutaj wyłącznie w celu niezależnej weryfikacji danych dotyczących zasobów podanych przez stronę trzecią, przy czym dane zostały zmodyfikowane poprzez zagregowanie i porównanie wierszy dotyczących poszczególnych botów zamiast ich odtwarzania. Steam Card Exchange i steam.supply zostały wymienione powyżej wraz z linkami. Ceny gier pochodzą od Valve. Nazwy i zdjęcia kart, gier oraz zestawów należą do Valve lub wydawców i zostały zamieszczone bez żadnych roszczeń ani licencji, jako fakty dotyczące rynku.

Nie przeprowadzono dwóch planowanych pomiarów i nie zastąpiono ich innymi. Własne punkty końcowe Steam dotyczące rynku wspólnotowego — przegląd cen, wyszukiwanie/wyświetlanie, historia cen — nie zwracają żadnych danych do serwera pobierającego, a strony dyskusji społeczności Steam zwracają mu kod HTTP 403, więc żadna z wartości na tej stronie nie pochodzi z aktualnych danych z Marketu. Metoda oparta na wolumenie sprzedaży, która

zliczałaby pojawienie się kart podczas codziennego resetowania, wymaga zalogowanej sesji Steam; **W protokole z tego dochodzenia stwierdzono, że nie wykorzystano żadnych danych uwierzytelniających z platformy handlowej, a oświadczenie to zostało zachowane.** Powierzchnia podłogi bez botów to ta, którą można zmierzyć bez nich.

Źródła pierwotne

Steam Umowa abonamentowa ↗ zarchiwizowano 2026-09-24 ↗ — § 2.A, § 2.G, § 3.D, § 4.C, § 4.D.
Steam Pomoc techniczna — Ograniczone konta użytkowników ↗ — próg $5.00 oraz lista cech objętych ograniczeniami.
Valve — Steam Najczęściej zadawane pytania dotyczące kart kolekcjonerskich ↗ — mechanika zdobywania przedmiotów oraz model $9 „free-to-play”.
ArchiSteamFarm Często zadawane pytania ↗ oraz dyskusja nr 3440 ↗.
Steam Strony grup społecznościowych i profile – dostępne bezpośrednio w sekcji 08.
Często zadawane pytania (FAQ) serwisu steamid.uk, zrzut ekranu z serwisu Internet Archive 2026-04-01 ↗.
Osiem Steam ogłoszeń dotyczących blokady wsparcia opublikowanych przez ich odbiorców w latach 2020–2026, wymienionych wraz z linkami w sekcji 06.

Czego nie obejmuje niniejszy zastrzeżenie

Nie oszacowano wysokości przychodów z tytułu „Valve” wynikających z farmowania kart. Nie podano liczby aktywnych kont dla żadnego narzędzia, a limit 1,39 mln dropów wynosi **nie** liczba kont należących do gospodarstw rolnych — patrz uwaga w sekcji 02. Żadnej osobie nie zarzuca się popełnienia wykroczenia; w przypadku wymienienia nazwiska osoby, podaje się jej publiczny Steam pseudonim, w ramach pełnionej przez nią publicznej funkcji, na stronie publikowanej przez Valve. W odniesieniu do żadnego z ośmiu zablokowanych kont wymienionych w sekcji 06 nie stwierdzono ani niewinności, ani winy; ustalenia dotyczą treści wiadomości, a nie samego konta. Dane dotyczące utraty operatorów w sekcji 02 pochodzą z raportów własnych i są jako takie oznaczone w nota dotycząca zaopatrzenia. Często zadawane pytania (FAQ) serwisu steamid.uk zostały zaczerpnięte z kopii archiwalnej w serwisie Internet Archive, ponieważ strona w wersji online jest chroniona mechanizmem weryfikacji przeciwko botom. Nie twierdzi się, że podjęto próbę sporządzenia spisu zablokowanych użytkowników, a następnie go ukryto — stwierdzono jedynie, że żaden taki spis nie został opublikowany. Krzywa poziomu Steam powyżej wartości 667 nie została uwzględniona w modelu.

Dlaczego narzędzie nie jest przedmiotem

ArchiSteamFarm stwierdza, że *„nie jest autoryzowane przez Valve”* i na tej stronie nie wysuwa się pod jego adresem żadnych zarzutów. Jest wykorzystywana jako narzędzie pomiarowe, ponieważ jest jedyną stroną w tej gospodarce, która dokumentuje mechanizmy działania publicznie i na piśmie. Valve może zamknąć całą sprawę w jednym akapicie: opublikować, które rozwiązania automatyki komercyjnej zatwierdza, oraz rejestr działań poszczególnych operatorów dotyczących pozostałych kwestii.

Czytaj dalej: w jaki sposób wyceniany jest sam rynek → · skala cenowa i limit ofert → · produkty oznaczone symbolem Steam nie będą dostarczane →