Dossier „Steam”: zasady, trasy i odpowiedzialność

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

Sekcja 1 — Omówienie sprawy

Zasada. Rekord. Pytania bez odpowiedzi.

Ograniczenia dotyczące kontekstu i źródła
Sześć ustaleń, z których każde odnosi się do opatrzonego datą dokumentu publicznego. Poszczególne sekcje mają następującą kolejność: dokumentacja techniczna (część A), przepisy i dokumentacja dotycząca egzekwowania prawa (część B), ramy prawne (część C), a następnie załączniki zawierające główne dowody rzeczowe.

Sześć ustaleń. Każde z nich łączy zapisany przepis z dokumentacją opatrzoną datą oraz pytaniem, na które dowody mogą udzielić odpowiedzi.

1. Hosty uwierzytelniające w oddzielnych domenach — 44 trasy · 26 par podzielonych
Rejestr osób aktywnych zawodowo zawiera **44 platformy uwierzytelniające się za pośrednictwem oddzielnej domeny, którą można zarejestrować**. Pięć kolejnych tras oczekuje na weryfikację i przydzielenie daty RDAP; ich uwzględnienie zwiększyłoby łączną liczbę do 47. Nie są one uwzględnione w liczbie 44 ani w tabeli wiekowej. — **27 wraz z opublikowanym plikiem dowodowym dla każdej trasy** oraz 17 dodanych na podstawie ręcznego zebrania danych, wymienionych osobno. W **26 par z podziałem na filtry** główną domeną jest **ZABLOKOWANE** w filtrze linków Steam, podczas gdy serwer proxy obsługujący dane logowania nie jest. Nie są to domeny jednorazowe: csgogem.com jest zablokowany, podczas gdy `api.csgem.com`, serwer o nazwie Steam, jest zarejestrowany od marca 2014 r. — **12 lat i 6 miesięcy**. Valve odbiera tę nazwę hosta w każdym żądaniu OpenID i wyświetla ją użytkownikowi na własnej stronie logowania. Pełna tabela, wiek połączeń dla poszczególnych tras oraz informacje o źródłach znajdują się w sekcji 3.

Podążaj trasą →
2. 2016 r.: nadano nazwę mechanizmowi i wyznaczono termin
W dniu 13 lipca 2016 r. Valve opisał publicznie, w jaki sposób serwisy hazardowe wykorzystywały Steam OpenID oraz zautomatyzowane konta handlowe, a zawiadomienia jego pełnomocnika z dnia 20 lipca 2016 r. wyznaczyły dziesięciodniowy termin. Od tego czasu nie opublikowano żadnych danych dotyczących egzekwowania przepisów w odniesieniu do poszczególnych operatorów. Dziesięć lat po wyznaczeniu tego terminu ten sam mechanizm jest nadal stosowany na serwerach uwierzytelniających w oddzielnych domenach, które nie zwróciły żadnego blokady filtru linków na stronie 2026-09-21.

Przeczytaj list otwarty skierowany do WSGC →
3. Korelacja urządzeń, na papierze firmowym adwokata
W zamieszczonej tutaj korespondencji pełnomocnik Valve opisał korelację na poziomie urządzeń, łączącą jedno urządzenie z wieloma kontami — funkcję, o której dział pomocy technicznej Steam wcześniej informował użytkowników, że nie jest technicznie możliwa. Otwartą kwestią pozostaje, jakie dane dotyczące urządzeń posiada Valve oraz na jakiej podstawie odmawia się posiadaczom kont dostępu do nich.

Przeczytaj memorandum →

4. Dwie reakcje dotyczące dostępu. W jednym przypadku dane nie zostały ujawnione, w drugim – doszło do ich wycieku.
Październik 2025 r.: Pełnomocnik Valve odpowiedział na wniosek złożony na podstawie art. 15, przedkładając 830-stronicowy załącznik, w którym nieusunięte fragmenty tekstu zostały zamalowane — **902,270 znaków** ujawnić dane przy użyciu standardowego narzędzia do ekstrakcji, w tym identyfikatory stron trzecich, których ujawnienie miały uniemożliwić te ograniczenia. Artykuł 15 ust. 4 stanowi podstawę istnienia tych ograniczeń. **Wrzesień 2026 r.:** Zgłoszenie HT-2YBP-F7JP-D4VB zostało zamknięte po trzech dniach wraz z linkiem do strony samoobsługowej „Dane konta” — bez podania danych i podstawy prawnej. W momencie publikacji nie upłynął jeszcze miesięczny termin określony w art. 12 ust. 3; zastrzeżenie dotyczy treści zgłoszenia.

Przeczytaj wynik kontroli redakcyjnej → Przeczytaj zapis zgłoszenia →
5. Rynek powyżej pułapu Steam
Steam ogranicza wycenę spółki notowanej na giełdzie do około **$1,800**. Na pięciu platformach handlowych w nieaktualnym zrzucie ekranu (z dnia 23 września 2026 r.), **248 kategorii produktów CS2** ceny dwóch lub więcej z nich niezależnie od siebie przekraczają ten pułap, oraz **wszystkie 248 są nieobecne w Steam**; cena nowego egzemplarza gry „Dragon Lore” zaczyna się od **$10,941** w 389 egzemplarzach wymienionych we wszystkich pięciu (dane dotyczące wyłącznie CSFloat w sekcji 13, pochodzące z migawki z 20 września, wynoszą $10,623.95 w 62 ofertach). Sprzedaż po tych cenach wymaga zewnętrznej platformy, podczas gdy transfer przedmiotów nadal odbywa się po cenie Steam.

Śledź cenę i dokonaj przelewu →
6. Zasada jest jasno sformułowana; ścieżka audytu nie jest
Umowa abonamentowa zastrzega Steam na cele osobiste, niekomercyjne, zabrania komercyjnego wykorzystywania serwisu z wyjątkiem przypadków wyraźnie dozwolonych, zakazuje stosowania skryptów i botów oraz zezwala na zamknięcie konta. W 2016 r. Valve zastosowało te postanowienia wobec operatorów gier hazardowych. Osobno, zgodnie z informacjami z konta inżynieryjnego CSFloat, Valve zostało zamknięte `IEconItems_730/GetPlayerItems` w 2017 r., co spowodowało wyłączenie publicznego dostępu do oryginalnych identyfikatorów elementów (nie znaleziono dziennika zmian Valve).

Umieść regułę obok sieci →
2016 / Pisemne wezwanie **10 dni**
Termin określony w zawiadomieniach adwokata z lipca 2016 r. skierowanych do serwisów hazardowych. List otwarty do WSGC: sekcja 2.
2017 / Publiczna historia audytowa **Dostęp za pomocą identyfikatora został zablokowany**
CSFloat rejestruje utratę oryginalnych identyfikatorów elementów.
Korespondencja z prawnikiem **Korelacja urządzeń**
Jedno urządzenie powiązane z dziesiątkami skradzionych kont.
Rejestr tras **Zablokowano, a mimo to nadal próbuję się zalogować**
Zasada: Oświadczenie Valve z 2016 r. zabrania prowadzenia działalności hazardowej w ramach OpenID Steam. **Zapis:** W filtrze linków znajduje się 26 głównych domen, a serwer obsługujący login Steam każdej z nich działa od — serwer csgogem.com działa już od 12 lat i 6 miesięcy.

Sekcja 2 — List otwarty

List otwarty do Komisji ds. Hazardu stanu Waszyngton

Dziesięć dni zamieniło się w dziesięć lat. Na pytanie skierowane przez Komisję w 2016 r. do Valve nie udzielono odpowiedzi w postaci danych dotyczących poszczególnych operatorów; w niniejszym piśmie zwraca się do niej o ponowne otwarcie sprawy.

OGŁOSZENIE PUBLICZNE · KOMISJA DS. HAZARDU STANU WASZYNGTON

Dziesięć dni zamieniło się w dziesięć lat.*Otwórz ponownie rekord.*

Do Komisji ds. Gier Hazardowych stanu Waszyngton:

W 2016 roku dyrektor David Trujillo zwrócił się do Valve z prośbą o przedstawienie działań podjętych w celu powstrzymania wykorzystywania skórek Steam do celów hazardowych. Ówczesny przewodniczący Chris Stearns wraz z Komisją zmierzyli się z branżą opartą na przedmiotach wydawanych przez Valve oraz transferach Steam. Obaj mężczyźni opuścili już swoje stanowiska w Komisji. Pytanie, które zadali Valve, pozostaje nadal aktualne.

Główny radca prawny Valve, Karl Quackenbush, dał operatorom gier hazardowych dziesięć dni na zaprzestanie komercyjnego wykorzystywania kont Steam. W październikowej odpowiedzi skierowanej do Komisji firma Valve zaprzeczyła, jakoby ułatwiała prowadzenie hazardu, poinformowała, że wysłała wezwania do zaprzestania działalności do ponad czterdziestu serwisów oraz że zablokowała powiązane z nimi konta. Broniła również utrzymania usług handlowych Steam oraz OpenID, argumentując, że przynoszą one korzyści klientom i twórcom gier. **To było przejawem przejęcia kontroli. Należy to poddać weryfikacji, a nie traktować z nadmiernym szacunkiem.**

What this means — OpenID and openid.realm
OpenID is the sign-in standard behind the “Sign in with Steam” button: the site does not receive the password, Steam confirms the identity to it. **openid.realm** is the field carrying the address of the site asking for the sign-in, and **openid.return_to** the address Steam is to send the user back to. Steam receives both on every request and prints the realm on its own login page — which is why this dossier can name the host each platform authenticates through.

Section 3 — the observed routes →

W naszej ocenie odpowiedź firmy Valve nie wykazała, że wybrane przez nią środki egzekwowania były adekwatne do skali opisywanej przez nią sieci. List z groźbą skierowany do operatora to nie to samo, co trwałe zablokowanie kont Steam, infrastruktury handlowej i ścieżek uwierzytelniania, które umożliwiają funkcjonowanie tej działalności. Według podawanych szacunków W samym serwisie CS:GO Lounge obroty z zakładów w 2016 roku przekroczyły $1 miliardów; jest to zewnętrzna szacunkowa wartość zakładów, a nie przychody rzędu Valve, a pierwotna działalność serwisu polegająca na zakładach dotyczących wyglądu została później zamknięta. Skala tego zjawiska sprawiła, że konieczne stało się podjęcie weryfikowalnych działań egzekucyjnych.

Dzisiaj, autorstwa Valve Umowa abonamentowa zarchiwizowano 2026-09-21 ↗ ogranicza komercyjne wykorzystanie, z wyjątkiem przypadków wyraźnie dozwolonych, oraz oddzielnie zakazuje określonych form automatyzacji. Nasze przestarzały rejestr tras rekordy, w których zadeklarowano hosty zwracające identyfikatory OpenID dla usług zewnętrznych; `openid.realm` oraz `openid.return_to` to pola przekazywane do Steam, a nie tajemnice przed nim ukrywane. Nasze Sprawdzanie filtrów linków przedstawia przypadki, w których wydano ostrzeżenie dotyczące głównego adresu, ale nie dotyczyło to powiązanego hosta logowania. Sam wynik filtrowania nie może stanowić dowodu na to, że Valve zezwolił na logowanie ani że konkretny bot ominął blokadę konta. **To rzeczywiście dowodzi, że ostrzeżenie zamieszczone na stronie głównej nie może stanowić wyczerpującej odpowiedzi w kwestii dostępności.**

Również istnienie użytecznych, zgodnych z prawem funkcji handlowych Steam i funkcji OpenID nie pozwala ustalić, czy operatorzy objęci zakazem zostali faktycznie wykluczeni. Własne zasady Valve dopuszczają wyraźne wyjątki. Jeśli Valve opiera się na tym rozróżnieniu, Komisja powinna zwrócić się do niego o wskazanie zezwoleń, mechanizmów kontroli kont oraz kryteriów egzekwowania przepisów mających zastosowanie do komercyjnych przedsiębiorstw zajmujących się skórkami, a także konkretnych zastosowań niezwiązanych z hazardem, na które powołał się w 2016 r. Sama możliwość legalnego wykorzystania nie stanowi odpowiedzi na udokumentowane przypadki zabronionego wykorzystania.

Zwracamy się do Komisji o ponowne przeanalizowanie akt z 2016 roku i o przedstawienie szczegółowych informacji w podziale na poszczególnych operatorów: które konta Steam i boty handlowe zostały zablokowane po upływie dziesięciodniowego okresu wypowiedzenia; czy monitorowano powiązane konta lub serwery powrotne; którzy operatorzy odzyskali później dostęp; jakie zwolnienia zostały przyznane; oraz jakie dokumenty potwierdzają oświadczenie Valve złożone przed Komisją. Należy opublikować te dokumenty, do których wglądu uprawnia prawo. Należy porównać te dokumenty z aktualnymi trasami oraz z późniejszymi interwencjami Valve, w tym OPSkins w 2018 roku zarchiwizowano 2026-03-07 ↗.

W zawiadomieniu wyznaczono dziesięciodniowy termin w lipcu 2016 r.; dziesięć lat to wystarczająco długi okres, aby ustalić, czy zadanie zostało zrealizowane. Komisja powinna zweryfikować sprawozdanie Valve z 2016 r. w oparciu o infrastrukturę, którą można dziś zaobserwować.

Dochodzenie w sprawie „Steam Dossier” · Oświadczenie publiczne z dnia 20 września 2026 r.

Komunikat Komisji z 2016 r. ↗ zarchiwizowane 2026-05-20 ↗ · Odpowiedź Valve z 2016 r. (kopia dokumentu) ↗ · Oświadczenie Valve dotyczące OpenID z 2016 r. ↗ zarchiwizowano 2026-09-21 ↗ · Obecna umowa Steam ↗ zarchiwizowano 2026-09-21 ↗ · Kalendarium wymiany w 2016 roku: Sekcja 11 →

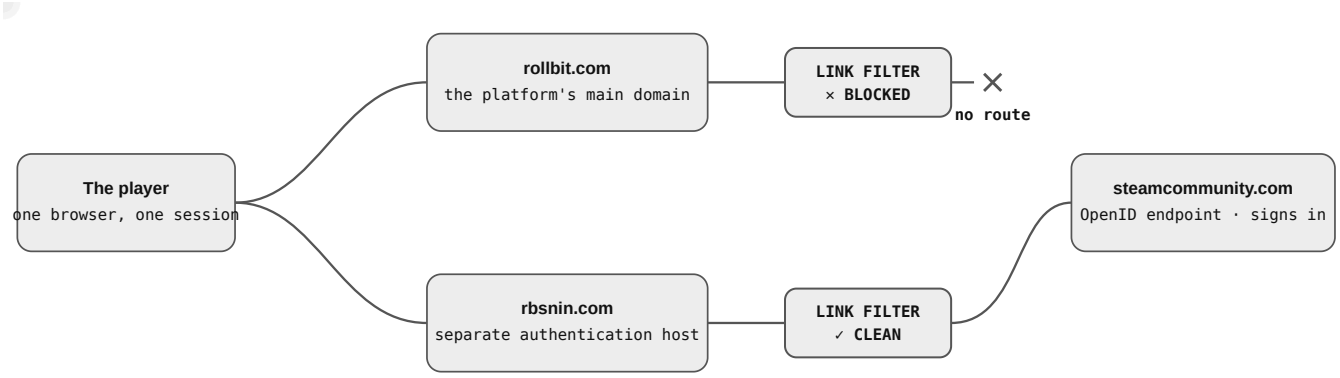
Część A — Dokumentacja techniczna · Sekcja 3

Strona jest zablokowana. Trasa logowania nie jest zablokowana.

26 zablokowanych domen głównych. Serwer proxy uwierzytelniający działający za każdą z nich oraz czas jej działania. Te odrębne hosty uwierzytelniające nie są przypadkowymi dodatkowymi adresami — każdy z nich jest **serwer proxy uwierzytelniający dla Steam**, znajdujący się pomiędzy platformą a punktem końcowym OpenID serwisu Valve i obsługujący logowanie, którego zablokowana domena nie może już przeprowadzać w sposób jawny. Valve umieścił „drzwi wejściowe” w filtrze Link Filter. Logowanie nadal odbywało się za pośrednictwem serwera proxy: csgogem.com jest zablokowany, a `api.csgem.com` jest zarejestrowana od marca 2014 r. — **dwanaście i pół roku**. Każdego z tych dni serwer wysyłał swoją nazwę hosta do punktu końcowego OpenID użytkownika Valve, a Steam natychmiast wyświetlał ją użytkownikowi na stronie logowania. **Valve to magistrala, przez którą przebiega każda z tych tras; nie musi ich wyszukiwać.** Właśnie to mierzy ta sekcja: nie to, czy istnieje ostrzeżenie, ale przez ile lat trasa za ostrzeżeniem pozostaje otwarta. W rejestrze figuruje 44 tras o odrębnych domenach, z czego 27 posiada opublikowany plik dowodowy dla każdej trasy — patrz tabela poniżej. Zapoznaj się z jednym przykładem, a następnie sprawdź je wszystkie.

Rysunek 3.1 — Dwie trasy na mapie.

Jedna platforma, jeden użytkownik, dwa żądania wysyłane z tej samej przeglądarki. Filtr linków Valve działa w obu przypadkach. Blokuje to żądanie, które zawiera link, a przepuszcza to, które zawiera dane logowania. Wszystkie pomiary przedstawione w tej sekcji dotyczą czasu, przez jaki dolna trasa pozostaje otwarta.



Link opublikowany w Steam — wstrzymano Prośba o logowanie — przepustki Zachowane czeki z 19 i 21 września 2026 r.

Oba żądania są widoczne dla Valve, a realizowane jest tylko jedno z nich. Filtr Linków to lista Valve, sprawdzana przez usługę Valve. Żądanie OpenID przekazuje nazwę hosta uwierzytelniającego do punktu końcowego Valve, który wyświetla ją bezpośrednio na stronie logowania. Nazwa hosta i tak znajduje się w żądaniu — różnica polega na tym, czy jest ona w jakiś sposób wykorzystywana.

Jedna platforma. Dwie różne trasy. ROLLBIT / ZAPISANE OBSERWACJE
Krok 5 / 5

Żądanie osiąga wartość Steam. Zaobserwowana ścieżka prowadziła do formularza logowania serwisu Steam. Autorzy nie zakończyli procesu logowania. Zablokowanie linku do domeny głównej nie zablokowało tej zaobserwowanej ścieżki prowadzącej do formularza.

01 SPRAWDZANIE FILTRA ŁĄCZA
MIEJSCE PRZEZNACZENIA **rollbit.com** Główna domena platformy
FILTR STEAM LINK **Sprawdza link** Oddzielny system ostrzegania o miejscu docelowym
ZAPISANY WYNIK **Link zablokowany** 19 i 21 września 2026 r.
02 OBSERWOWANA TRASA LOGOWANIA
NA PERONIE **Zaloguj się za pomocą Steam** Platforma wysyła żądanie OpenID
ODRĘBNY SERWER AUTENTYFIKACJI **rbsnin.com** W zapisanej kontroli nie ma bloku „Filtr linków”
STEAM **Wyświetlono formularz logowania** Wymagany serwer pojawia się w komunikacie użytkownika Steam

Należy sprawdzić oryginalne notatki z badania, datę rejestracji oraz szczegóły protokołu
Jak wygląda egzekwowanie przepisów dotyczących Valve'
Domena główna: zablokowana
Użytkownik
→
rollbit.com
(domena główna)
↓
FILTR ŁĄCZA STEAM — ZABLOKOWANY
„Link zablokowany!” — oznaczony jako potencjalnie złośliwy
Witryna rollbit.com zgłosiła blokadę filtru linków dla 2026-09-19 i 2026-09-21 (sprawdzenie bez uwierzytelnienia; zapisano surowy kod HTML i skrót SHA-256). Widoczny, podlegający audytowi

zapis.
Jak to właściwie wygląda — uwierzytelnianie
Serwer autoryzacji: nie zablokowany
Użytkownik
→
rollbit.com
„Zaloguj się za pomocą Steam”
↓
Przekierowanie przez oddzielny serwer uwierzytelniający:
`rbsnin.com`Filtr linków: CLEAN
zarejestrowany 2026-09-18T09:34:52Z (Verisign RDAP)
↓
Steam Informacja na stronie logowania (2026-09-20):
`"Note that rbsnin.com is not affiliated with Steam or Valve"`
Steam wyświetla niniejszą informację z domeny OpenID (openid.realm) żądania, które otrzymało.
↓
Steam formularz logowania udostępniony na oddzielnym serwerze
Autorzy nie zakończyli procesu logowania; proces obserwowano do momentu wyświetlenia formularza Steam.
Valve otrzymuje nazwę hosta return_to / realm przy każdym takim żądaniu. Serwer rbsnin.com nie zgłosił żadnego zablokowania przez filtr Link Filter dla 2026-09-21.
Na prośbę
Jako dostawca OpenID, Steam otrzymuje nazwę hosta uwierzytelniającego wraz z każdym żądaniem uwierzytelnienia: trafia ona na serwery należące do Valve w `openid.return_to` oraz `openid.realm` parametry.
Wysłane przez stronę
Host uwierzytelniający nie jest wykrywany podczas skanowania — platforma wysyła go jako Steam w każdym żądaniu. Zgodnie z OpenID 2.0 §9.1 `return_to` jest formalnie opcjonalny, ale bez niego Steam nie może zwrócić wyniku logowania, więc aby logowanie Steam działało, jest on w praktyce wymagany. Steam wyświetla nawet nazwę hosta użytkownikowi („*<host> nie jest powiązany z Steam ani Valve*").
14 lat
jest to czas, jaki upłynął od momentu utworzenia najstarszego serwera uwierzytelniającego, który w momencie sprawdzenia 2026-09-21 nadal obsługuje Steam logowania (dota2.net, zarejestrowany 2011-10-29); najnowszy ma trzy dni (rbsnin.com). **Nie należy traktować liczby „0 zablokowanych hostów autoryzacyjnych” jako wniosku.** Zablokowany serwer uwierzytelniający całkowicie uniemożliwiłby działanie funkcji „Zaloguj się za pomocą Steam” na platformie, więc rejestr utworzony na podstawie poprawnych logowań może zawierać wyłącznie serwery, które nigdy nie zostały zablokowane. Liczba, która ma znaczenie, to nie liczba blokad — chodzi o to, przez ile lat główna domena znajdowała się w filtrze Link Filter, podczas gdy login obok niej nadal działał.

Serwery uwierzytelniające w oddzielnych domenach: data rejestracji a domena główna (30 tras: 25 zidentyfikowanych podczas audytu przeglądarki 2026-09-21 oraz 5 dodanych w 2026-09-22)

Platforma	Filtr linków: główny	Host autoryzacji	Filtr linków: host uwierzytelniający	Zarejestrowano serwer autoryzacyjny	Źródło obserwacji	Plik dowodowy
Rollbit rollbit.com · rejestracja 2014-11-08	ZABLOKOWANE 2026-09-19, 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	`rbsnin.com`	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML (brak kopii zapasowej z Wayback Machine)	2026-09-18 09:34:52Z, Verisign RDAP	Steam informacja na stronie logowania, 2026-09-20	rollbit.com.json
Skin.Club skin.club · rejestracja 2017-09-04	ZABLOKOWANE 2026-09-19, 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	`sc-auth.net`	CLEAN 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	2019-04-02 RDAP	Steam komunikat na stronie logowania	skin.club.json
Howl.GG howl.gg · rejestracja 2017-03-16	ZABLOKOWANE 2026-09-18, 19.09, 21.09 · Wayback 2026-09-21	`howl.uno`	CLEAN 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	2026-08-11 RDAP	Przechwytywanie obrazu z przeglądarki na żywo + podany adres URL OpenID	howl.gg.json
Duelbits duelbits.com · rej. 2020-02-03	ZABLOKOWANE 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	`switchflips.com`	CLEAN 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	2020-04-21 RDAP	Podany adres URL OpenID	duelbits.com.json
CSGOFast csgofast.com · rej. 2015-03-27	ZABLOKOWANE 2026-09-19, 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	`steam-login.authtofast.com`	CLEAN authtofast.com, 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	2026-06-30 authtofast.com, RDAP	Przeglądanie na żywo w przeglądarce + podany adres URL OpenID	csgofast.com.json
Farmskins farmskins.com · rej. 2016-03-23	ZABLOKOWANE 2026-09-19, 2026-09-21 · surowy kod HTML	`steam.kobal.cc`	CLEAN 2026-09-19, 2026-09-21 · surowy kod HTML	2017-01-07 kobal.cc, RDAP	Przeglądanie na żywo w przeglądarce + podany adres URL OpenID	farmskins.com.json
CobaltLab cobaltlab.tech	ZABLOKOWANE 2026-09-21 · surowy kod HTML	`cobaltauth.com`	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	2025-01-07 RDAP	Podany adres URL OpenID	cobaltlab.tech.json
CSGO.NET csgo.net · rej. 2012-07-22	ZABLOKOWANE 2026-09-21 · surowy kod HTML	`cn2.easylot.net`	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	2016-09-03 easylot.net, RDAP	Przechwytywanie obrazu z przeglądarki na żywo	csgo.net.json

Platforma	Filtr linków: główny	Host autoryzacji	Filtr linków: host uwierzytelniający	Zarejestrowano serwer autoryzacyjny	Źródło obserwacji	Plik dowodowy
GGDrop ggdrop.com	ZABLOKOWANE 2026-09-21 · surowy kod HTML	`ggauth.com`	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	2023-05-03 RDAP	Podany adres URL OpenID	ggdrop.com.json
RustChance rustchance.com	ZABLOKOWANE 2026-09-21 · surowy kod HTML	`hgfuihd.com`	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	2019-01-27 RDAP	Podany adres URL OpenID	rustchance.com.json
Skin.Fans skin.fans	ZABLOKOWANE 2026-09-21 · surowy kod HTML	`auth.skinfans.com`	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	2018-07-16 skinfans.com, RDAP	Podany adres URL OpenID	skin.fans.json
Skinport skinport.com · rejestracja 2018-09-05	ZABLOKOWANE 2026-09-21 · surowy kod HTML	`skinport.app`	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	2020-06-20 RDAP	Przechwytywanie ekranu w przeglądarce na żywo + podany adres URL OpenID	skinport.com.json
Skins.Cash skins.cash	ZABLOKOWANE 2026-09-21 · surowy kod HTML	`skinscash.live`	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	2019-12-05 RDAP	Podany adres URL OpenID	skins.cash.json
TF2Hunt tf2hunt.com · rejestracja 2018-01-13	ZABLOKOWANE 2026-09-21 · surowy kod HTML	`rstspcl.com`	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	2020-08-08 RDAP	Przechwytywanie obrazu z przeglądarki na żywo + podany adres URL OpenID	tf2hunt.com.json
CSGOGem csgogem.com · reg. 2016-10-16	ZABLOKOWANE 2026-09-22 · surowy kod HTML	`api.csgem.com` csgem.com — oddzielna domena, którą można zarejestrować	CLEAN 2026-09-22 · surowy kod HTML	2014-03-08 csgem.com, RDAP — najstarszy w rejestrze	Ręczne gromadzenie danych + przechwytywanie za pomocą filtra linków	linkfilter-2026-09-22.json
Gamdom gamdom.com · rejestracja 2016-07-29	ZABLOKOWANE 2026-09-22 · surowy kod HTML	`login.gambldom.com` gambldom.com — różni się tylko jedną literą od nazwy marki	CLEAN 2026-09-22 · surowy kod HTML	2017-09-24 gambldom.com, RDAP	Ręczne gromadzenie danych + przechwytywanie za pomocą filtra linków	linkfilter-2026-09-22.json

Platforma	Filtr linków: główny	Host autoryzacji	Filtr linków: host uwierzytelniający	Zarejestrowano serwer autoryzacyjny	Źródło obserwacji	Plik dowodowy
12CS 12cs.fail · reg. 2026-03-24	ZABLOKOWANE 2026-09-22 · surowy kod HTML	`fail.games`	CLEAN 2026-09-22 · surowy kod HTML	2021-08-24 fail.games, RDAP	Ręczne gromadzenie danych + przechwytywanie za pomocą filtra linków	linkfilter-2026-09-22.json
CSGOEmpire csgoempire.com · rejestracja 2015-06-10	CLEAN 2026-09-19, 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	`csgoempirelogin4.com` jedna z dziesięciu ponumerowanych domen: login1–10	CLEAN 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	2020-07-20 05:49:17Z, Verisign RDAP	Przechwytywanie obrazu z przeglądarki na żywo	csgoempire.com.json
CS.MONEY cs.money	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	`auth.dota.trade`	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	2016-07-15 dota.trade, RDAP	Steam informacja na stronie logowania	cs.money.json
CSFloat csfloat.com · rejestracja 2021-07-11	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	`csgofloat.com` poprzednia domena marki operatora; odrębna domena podlegająca rejestracji, nie stanowi oznaki obejścia przepisów	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	2015-09-29 RDAP	Przechwytywanie obrazu z przeglądarki na żywo	csfloat.com.json
G4Skins g4skins.com	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	`auth.g4s.to`	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	2021-05-30 g4s.to, RDAP	Podany adres URL OpenID	g4skins.com.json
Juice.GG juice.gg	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	`letmeinjuice.com`	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	2024-04-15 RDAP	Podany adres URL OpenID	juice.gg.json
Market.CSGO market.csgo.com	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	`dota2.net`	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	2011-10-29 RDAP	Przechwytywanie obrazu z przeglądarki na żywo + podany adres URL OpenID	market.csgo.com.json
Rust.TM rust.tm	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	`dota2.net`	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	2011-10-29 RDAP	Podany adres URL OpenID	rust.tm.json

Platforma	Filtr linków: główny	Host autoryzacji	Filtr linków: host uwierzytelniający	Zarejestrowano serwer autoryzacyjny	Źródło obserwacji	Plik dowodowy
CSGOLounge csgolounge.com · rej. 2013-08-14	CLEAN 2026-09-22 · surowy kod HTML	`dota2.net` trzeci interfejs użytkownika na tym serwerze uwierzytelniającym	CLEAN 2026-09-22 · surowy kod HTML	2011-10-29 dota2.net, RDAP	Ręczne gromadzenie danych + Przechwytywanie za pomocą filtru linków	linkfilter-2026-09-22.json
Dota2Lounge dota2lounge.com · rej. 2012-08-10	CLEAN 2026-09-22 · surowy kod HTML	`dota2.net` czwarty interfejs użytkownika na tym serwerze uwierzytelniającym	CLEAN 2026-09-22 · surowy kod HTML	2011-10-29 dota2.net, RDAP	Ręczne gromadzenie danych + przechwytywanie za pomocą filtra linków	linkfilter-2026-09-22.json
SkinBaron skinbaron.de	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	`skinbaron.com` ta sama marka, inna domena najwyższego poziomu	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	2015-12-22 RDAP	Podany adres URL OpenID	skinbaron.de.json
TF2Royal tf2royal.com · rejestracja 2022-08-17	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	`tf2auth.com`	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	2021-07-27 RDAP	Przechwytywanie ekranu przeglądarki na żywo + podany adres URL OpenID	tf2royal.com.json
Tradeit tradeit.gg	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	`connect-tradeit.com`	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	2022-02-23 RDAP	Podany adres URL OpenID	tradeit.gg.json
Urządzenie do ulepszania upgrader.pro	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	`upgauth.space`	CLEAN 2026-09-21 · surowy kod HTML	2026-08-14 RDAP	Podany adres URL OpenID	upgrader.pro.json

Źródło: steamcommunity.com/linkfilter, żądanie GET bez uwierzytelniania, 2026-09-21, 53 hosty, odstęp 3 s; steam_tos_assets/linkfilter-recheck-2026-09-21.json; surowy kod HTML w `steam_tos_assets/linkfilter-raw/`. Terminy rejestracji: RDAP, steam_tos_assets/domain-registration.json. · Wcześniejsze sprawdzenie wartości 2026-09-19 w linkfilter-all-results.json · wprowadzać zapisy tras w auth-route-audit.json · Zrzuty ekranu stron „Link Filter” z serwisu Wayback Machine, 2026-09-21, wymienione w wayback-snapshots.json (nie ma migawki dla domeny rbsnin.com; jedynym zapisem jest lokalny plik surowy).

Terminy rejestracji: RDAP (`steam_tos_assets/domain-registry/`). „Podany adres URL OpenID” określa parametry żądania, a nie zakończony proces logowania. Autorzy nie zalogowali się na żadnej platformie. Osobna domena sama w sobie nie stanowi dowodu na obejście zabezpieczeń. Również informacja „0 zablokowanych hostów uwierzytelniających” nie jest niezależnym ustaleniem: zablokowanie jednego z nich uniemożliwiłoby logowanie na tej platformie, więc rejestr utworzony na podstawie działających logowań nie może zawierać zablokowanego hosta uwierzytelniającego. Istotną obserwacją jest powiązanie oraz czas jego trwania — główna domena w filtrze linków obok domeny logowania, która funkcjonuje od lat. Tabela ta zawiera 30

wierszy: 25 z 27 tras z plikiem dowodowym dla każdej trasy oraz pięć dodanych w 2026-09-22, których podział w filtrze linków został ujęty w linkfilter-2026-09-22.json chociaż sama domena została zebrana ręcznie — wskazują na to wiersze w kolumnie „źródło”. Dwie niepokazane ścieżki plików dowodowych to skinsnipe.com (host autoryzacyjny `pricing.tradeupspy.com`, zarejestrowany 2020-03-11) oraz csgobig.com (host autoryzacyjny `letmeinbig.com`, zarejestrowany 2023-01-20); oba zwróciły wynik „BLOCKED main / CLEAN auth host” podczas sprawdzania 2026-09-22, zapisany z wykorzystaniem algorytmu SHA-256 w linkfilter-2026-09-22c.json, ale surowy kod HTML dla tej partii nie znajduje się w opublikowanym zestawie, więc zostały one tutaj wymienione z nazwy, zamiast otrzymać wiersz, co potwierdzają wszystkie pozostałe wiersze w tej tabeli. Pozostałe 12 ręcznie zebranych tras w rejestrze zostało oznaczonych jako takie w master_registry.json pod `realm_src: user`.

Podstawowy audyt empiryczny · Zakres dat obejmujący kilka lat

Pułapka „szerszej perspektywy”: Filtr Link to tylko pozory zgodności z przepisami, a nie prawdziwa ochrona

W przeglądarkach na komputerach stacjonarnych użytkownicy są chronieni przez zewnętrzne mechanizmy zabezpieczające: usługi Google Safe Browsing i Microsoft SmartScreen przechwytują znane próby phishingu, wyświetlając pełnoekranowe czerwone ostrzeżenia. **W trybie „Big Picture” Steam, nakładce w grze (Shift+Tab) oraz w pakiecie Steam (SteamOS) te zabezpieczenia nie występują.** Wbudowana przeglądarka nie obsługuje żadnych rozszerzeń, wyłącza zewnętrzne silniki funkcji „Bezpieczne przeglądanie” i pozostawia użytkownikowi dokładnie jedną barierę ochronną: Valve's `linkfilter` międzykomórkowa.

Przesuń, aby porównać wszystkie cztery wyniki →

92.5%
2025–2026: zaawansowane ataki phishingowe **został uznany za bez zarzutu** (37/40)
77.5%
Phishing w erze CS2 w latach 2023–2024 **bez zastrzeżeń** (31/40)
70.0%
Stare ataki phishingowe z lat 2021–2022 **bez zastrzeżeń** (28/40)
7 / 7
zablokowane przewody zasilające urządzenia hazardowe (kontrola pozytywna)
Wieloletni audyt podłużny: 120 domen phishingowych typu „Pure Steam” przetestowanych w czasie rzeczywistym (24 września 2026 r.)
Aby sprawdzić, czy filtr Valve po prostu wolno rozpoznaje nowe zagrożenia, czy też jest na nie zasadniczo ślepy, przeprowadziliśmy audyt **120 potwierdzonych domen phishingowych związanych z Steam** w trzech kohortach historycznych w porównaniu z `steamcommunity.com/linkfilter`:

- **Grupa 1: 2021–2022 (klasyczne oferty wymiany i przedmioty do zdobycia) — 70.0% Bezbłędne zaliczenie (28/40).** Nawet 4–5 lat po umieszczeniu na listach przez organizacje monitorujące w sieci 7 na 10 starszych serwerów służących do phishingu nadal działa bez żadnych ograniczeń.
- **Grupa 2: 2023–2024 (CS2 Beta – szum medialny i fałszywe odwołania dotyczące wsparcia) — 77.5% Wynik bezbłędny (31/40).** Kampanie podszywające się pod premiery gry „Counter-Strike 2” oraz fałszywe apele skierowane do społeczności (np. `cs2-steam.com`, `appealsteamcommunity.help`) przechodzą przez nie bez przeszkód.
- **Grupa 3: 2025–2026 (wdrożenia bezserwerowe na obrzeżach sieci i klony ikon stron) — 92.5% Wynik bezbłędny (37/40).** Nowoczesne zestawy do phishingu wdrażane na platformach EdgeOne, Vercel i Cloudflare Pages (np. `steamgifter.online`, `steam-dp4lt5b8fnez.edgeone.dev`) przechodzą praktycznie bez przeszkód.

Telemetria i zabezpieczenie przed odpowiedzialnością, a nie ochrona. Po co w ogóle istnieje filtr Link Filter, skoro przepuszcza 70% do 92.5% przypadków czystego Steam phishingu? Służy on jako zastrzeżenie dotyczące odpowiedzialności firmy oraz jako czujnik telemetryczny kliknięć wychodzących. Przedstawiając uprzejmą *„Wychodzisz Steam”* komunikat z zielonym przyciskiem „Kontynuuj”, na który można kliknąć; Valve przenosi odpowiedzialność prawną na ofiarę na mocy Steam Umowy abonamentowej (*„użytkownik dobrowolnie opuścił stronę Steam”*). Valve gromadzi dane telemetryczne dotyczące kliknięcia, ale nie blokuje kradzieży.

Dowód na bezpieczeństwo favikonów: zerowe pobieranie danych z kanałów zagrożeń. Niezależne platformy analizujące zagrożenia (urlscan.io, Shodan, Censys) wykrywają aktywne Steam zestawy phishingowe poprzez proste wyszukiwanie oficjalnego skrótu favikony serwisu Steam (`page.favicon.hash:9f890a9debcdfccc339149a7943be9aff9e4c9203c2fa37d5671a5b2c88503ad NOT domain:*.steampowered.com`). Ta podstawowa, zautomatyzowana kontrola pozwala w ciągu kilku sekund wykryć aktywne klastry phishingowe. Valve nie synchronizuje się z zewnętrznymi źródłami danych, nie przeprowadza wyszukiwania zagrożeń opartego na skrótach i interweniuje ręcznie jedynie w przypadku wymogu ze strony organów regulacyjnych (nakaz dotyczący hazardu wydany przez WSGC w 2016 r.) lub w celu ochrony swoich zastrzeżonych nazw domen.

Podstawowe dowody audytowe w postaci artefaktów: Wieloletnia kontrola podłużna obejmująca 120 dziedzin: audyt-phishingu-parowego-w-kierunku-podłużnym.json · 100 dedykowanych próbek phishingowych Steam: linkfilter-steam-phishing-100.json · Szeroko zakrojony audyt paszowy (n=250): linkfilter-coverage-2026-09-22.json.

CSGOEmpire — zbiorcza rejestracja dziesięciu ponumerowanych domen autoryzacyjnych
W dniu **2020-07-20** dziesięć numerowanych domen, `csgoempirelogin1.com` przez `csgoempirelogin10.com`, zostały zarejestrowane. Dla wszystkich dziesięciu zapisano sygnatury czasowe RDAP firmy Verisign: login1 05:49:06Z, login5 05:49:08Z, login2 05:49:11Z, login3 05:49:14Z, login4 05:49:17Z, login6 05:49:20Z, login7 05:49:23Z, login8 05:49:26Z, login9 05:49:28Z — **dziewięć domen w 22 sekundy** — oraz login10 o godz. 05:56:03Z, siedem minut później. Odstępy czasowe wskazują na pojedynczą operację zbiorczą przeprowadzoną przez rejestratora.

Schemat ten jest zgodny z wcześniej skonfigurowanymi hostami rezerwowymi; jedynie `login4` zostało to zaobserwowane w rzeczywistym żądaniu OpenID. Zarówno csgoempire.com, jak i csgoempirelogin4.com zwróciły wynik „CLEAN” w filtrze Link Filter przy wartości 2026-09-21; CSGOEmpire nie znalazło się wśród stron wymienionych w doniesieniach prasowych dotyczących zawiadomień z lipca 2016 r.

DNS — wszystkie 10 aktywnych (wrzesień 2026 r.)
OK csgoempirelogin1.com 172.67.129.43
OK csgoempirelogin2.com 172.67.175.168
OK csgoempirelogin3.com 188.114.96.3
OK csgoempirelogin4.com 188.114.96.11 ← w ruchu OpenID
OK csgoempirelogin5.com 172.67.160.194
OK csgoempirelogin6–10.com Adresy IP serwisu Cloudflare
NXDOMAIN: csgoempirelogin11.com
Wszystkie 10 zarejestrowanych 2020-07-20; wszystkie 10 z sygnaturą czasową RDAP (steam_tos_assets/domain-registry/csgoempireloginN.com.rdap.json)
Wnioski dla organów regulacyjnych

Zablokowana domena główna w połączeniu z odblokowanym hostem uwierzytelniającym sprawia, że trasa logowania pozostaje otwarta — i pozostaje

otwarta przez lata.

Blok filtru Link Filter w domenie głównej stanowi weryfikowalny, publiczny wpis. Host uwierzytelniający obsługuje ruch „Zaloguj się za pomocą Steam” i pojawia się w parametrach żądania OpenID należących do Valve. W wyniku kontroli 2026-09-21 i 2026-09-22 w 26 parach z podziałem na filtry domena główna zwróciła blok „Link Filter”, podczas gdy serwer proxy obsługujący logowanie nie zwrócił żadnego. Powyższy rejestr pokazuje drugą połowę tego zjawiska: hosty te nie są krótkotrwałymi domenami jednorazowego użytku. Kilka z nich było zarejestrowanych od ponad dekady w dniu kontroli, a każdy z tych dni to dzień, w którym Valve otrzymało nazwę hosta w swoich własnych parametrach żądania. Valve nie opublikował żadnych danych dotyczących egzekwowania przepisów w podziale na operatorów, więc na podstawie danych publicznych nie można ustalić, czy wobec tych hostów zastosowano jakiekolwiek inne środki.

12 lat i 6 miesięcy
Witryna csgogem.com jest zablokowana w filtrze linków.
Jego serwer logowania `api.csgem.com` było
jest zarejestrowany od 2014-03-08, a ten nie jest.

Podsumowanie w przystępnym języku — dla organów regulacyjnych i sądów (rozwiń)
Podsumowanie w przystępnym języku — dla organów regulacyjnych

Kontekst: Czym jest Steam i dlaczego ma to tutaj znaczenie

Steam to platforma oprogramowania obsługiwana przez spółkę Valve Corporation (Bellevue, Waszyngton, USA). Steam pełni funkcję dostawcy tożsamości cyfrowej: serwisy hazardowe i gry online w Internecie korzystają z systemu o nazwie „Zaloguj się przez Steam” — przycisku, który pozwala serwisowi zweryfikować, czy odwiedzający posiada prawdziwe konto Steam. Działa to podobnie jak „Zaloguj się przez Google” lub weryfikacja za pomocą dowodu tożsamości wydanego przez władze: strona internetowa przekierowuje użytkownika na serwery Steam, Steam potwierdza jego tożsamość, a Steam przekierowuje go z powrotem na stronę internetową. **Valve zarządza systemem uwierzytelniania. Każde logowanie za pomocą opcji „Zaloguj się przez Steam” odbywa się za pośrednictwem serwerów należących do Valve.**

Co zrobił Valve: Blokada domeny

W lipcu 2016 r., w wyniku presji ze strony mediów i organów prawnych w związku z hazardem typu „skin”, pełnomocnik Valve wysłał zawiadomienia do około 23 wymienionych serwisów hazardowych (zgodnie z doniesieniami prasowymi z 21 lipca 2016 r.); w październiku 2016 r. firma Valve poinformowała Komisję ds. Hazardu stanu Waszyngton, że skontaktowała się z ponad czterdziestoma serwisami. Niektóre domeny serwisów hazardowych pojawiają się w **Steam Filtr linków** — lista, dzięki której każdy link do tych stron umieszczony w Steam (na czacie, na stronie profilowej, w sklepie) powoduje wyświetlenie strony z ostrzeżeniem: *„Link zablokowany!”* Filtr łącza jest jedynym środkiem egzekwującym, którego działanie można zaobserwować spoza Valve.

Przykład: Link do `rollbit.com` W polu Steam wyświetla się strona ostrzegawcza „Link Filter” (zaznaczone opcje 2026-09-19 i 2026-09-21). Teoretycznie strona z hazardem jest zablokowana.

Czym jest domena proxy

A **Host uwierzytelniający w oddzielnej domenie jest serwerem proxy uwierzytelniającym**: drugi adres strony internetowej, w innej domenie podlegającej rejestracji, który ten sam operator umieszcza pomiędzy swoimi użytkownikami a Steam

wyłącznie w celu realizacji etapu „Zaloguj się za pomocą Steam”. Działa on jako serwer proxy dla procesu logowania. Użytkownik sądzi, że loguje się na platformie; żądanie docierające do Valve zawiera nazwę hosta serwera proxy, a nie platformy. Zazwyczaj nie ma on żadnego publicznie widocznego powiązania ze stroną hazardową i jest to adres, na który użytkownicy są przekierowywani po potwierdzeniu ich tożsamości przez Steam.

Przykład: Rollbit działa na zasadach `rollbit.com`, który jest blokowany przez filtr Link Filter. W przypadku uwierzytelniania Steam w ruchu obserwowanym na 2026-09-20 wykorzystywano oddzielny adres: `rbsnin.com`, zarejestrowany jako 2026-09-18. Ten adres zwrócił **brak bloku „Filtr linków”** w dniu 2026-09-21. Serwis hazardowy nadal działał, a jego proces logowania Steam przebiegał przez odblokowany serwer.

Kluczowy moment: w każdym żądaniu adres hosta uwierzytelniającego jest wysyłany do Steam

Valve nie musi przeprowadzać skanowania ani indeksowania, aby ustalić, które hosty uwierzytelniające są obecnie używane. Steam to **Dostawca tożsamości OpenID** dla tych witryn, a każde kliknięcie opcji „Zaloguj się za pomocą Steam” wysyła żądanie GET do serwerów Valve zawierające nazwę hosta uwierzytelniającego w postaci zwykłego tekstu. Zgodnie z OpenID 2.0 §9.1 `return_to` Pole to jest formalnie opcjonalne, ale bez niego Steam nie może zwrócić wyniku logowania, więc aby logowanie Steam działało, jest ono w praktyce wymagane. Samo Steam wyświetla nazwę hosta na stronie logowania („*<host> nie jest powiązany z Steam ani Valve*").

— Kształt żądania Steam (host zaobserwowany dla Rollbit na 2026-09-20): —
POBRAĆ steamcommunity.com/openid/login
&openid.mode=checkid_setup
&openid.return_to= https://rbsnin.com/… ← faktycznie wymagane; trafia do dziennika Valve
&openid.realm= https://rbsnin.com ← podane przez samą stronę; wyświetlane na stronie logowania użytkownika Steam
Jeśli strona korzysta z weryfikacji typu „serwer-do-serwera” (check_authentication), w dzienniku użytkownika Valve zapisywany jest również adres IP serwera platformy oraz sieć hostingowa.
Wyodrębnienie nazwy hosta z tego żądania jest standardową operacją. Rejestr działań — zawierający informacje o tym, wobec których hostów podjęto działania, a wobec których nie, oraz na podstawie jakich kryteriów — istnieje wyłącznie w infrastrukturze Valve i nie został opublikowany.

Co to dowodzi

1. Blok „Link Filter” działa na linki, a nie na logowania. Zablokowanie głównej domeny (na przykład `rollbit.com`) wyświetla ostrzeżenie dla użytkowników, którzy klikną linki do tej strony w obrębie Steam. Nie uniemożliwia to jednak działania serwisu ani korzystania z własnej usługi OpenID serwisu Valve za pośrednictwem innego adresu.

2. Testowane serwery uwierzytelniające nie zostały zablokowane. Powyższa tabela przedstawia hosty uwierzytelniające z oddzielnych domen zarejestrowane w latach 2011–wrzesień 2026 r., z których kilka pojawiło się wiele lat po ogłoszeniach z lipca 2016 r. W 26 parach domena główna zwróciła blokadę filtru linków, a serwer proxy obsługujący jej logowanie – nie (sprawdzenia bez uwierzytelniania, 2026-09-21 i 2026-09-22; zapisano surowe odpowiedzi i skróty SHA-256). Ten serwer proxy przestałby działać w dniu, w którym Valve go odrzucił, dlatego miarą jest tutaj czas jego działania, a nie to, czy znajduje się na liście. Valve otrzymuje te nazwy hostów w swoich własnych żądaniach OpenID. Na podstawie danych

publicznych nie można ustalić, czy zastosowano jakiekolwiek środki inne niż filtr linków, ponieważ Valve nie opublikował żadnych danych dotyczących egzekwowania przepisów w podziale na operatorów.

3. Witryny nadal przeprowadzały uwierzytelnianie za pośrednictwem infrastruktury Valve. „Zaloguj się za pomocą Steam” to usługa Valve; każde uwierzytelnienie za jej pośrednictwem stanowi żądanie, które Valve odbiera i przetwarza. Valve również czerpie przychody z kluczy skrzynek, a Steam Community Market pobiera łączną opłatę w wysokości około 15% od transakcji zrealizowanych w ramach Marketu (nie dotyczy to transakcji zewnętrznych). Działanie „Link Filter” utworzyło publiczny zapis; nie przerwało to relacji uwierzytelniającej.

Czy zablokowanie by zadziałało?
Analogicznie: kiedy w 2023 roku zakończył działalność darmowy rejestrator domen Freenom, zakłócono kampanie phishingowe oparte na jego domenach. Ciągłość działania zależy od stabilności infrastruktury.

Ta sama logika ma tu zastosowanie. Gdyby host uwierzytelniający został odrzucony podczas przetwarzania OpenID przez Steam, funkcja platformy „Zaloguj się za pomocą Steam” przestałaby działać do momentu zarejestrowania nowego hosta, wydania certyfikatów i propagacji zmian w systemie DNS. W tym okresie wystąpiłaby przerwa w działaniu.

Rotacja nie sprawia, że blokowanie staje się bezcelowe. W ten sposób blokowanie staje się kosztem operacyjnym. Ponieważ nowe serwery pojawiają się w logach żądań samego Valve przy pierwszym użyciu, odpowiedź może przebiegać z prędkością charakterystyczną dla tego pierwszego użycia.

Rejestracja zbiorcza sama w sobie stanowi sygnał: Konta „login1–login10” serwisu CSGOEmpire zostały zarejestrowane w dniu 2020-07-20, z czego dziewięć w ciągu 22 sekund (Verisign RDAP). Odpowiedź nie musi dotyczyć poszczególnych domen; sekwencję z jednej sesji u rejestratora można uznać za serię.

Z publicznie dostępnych danych nie wynika, aby miała miejsce próba zablokowania hostów autoryzacyjnych, która zostałaby udaremniona przez rotację.
Widać tam główne domeny, które zostały zablokowane, podczas gdy serwer proxy obsługujący poszczególne logowania nadal działał — 26 par według stanu na 2026-09-22, przy czym najstarszy host uwierzytelniający został zarejestrowany 12 lat i 6 miesięcy temu — oraz brak opublikowanych danych dotyczących egzekwowania przepisów w odniesieniu do jakiegokolwiek operatora.
W związku z tym pytanie do organu regulacyjnego brzmi: jakie środki egzekucyjne, jeśli w ogóle, zastosował Valve wobec hostów autoryzujących, które otrzymuje w ramach własnych żądań OpenID?
Co zrobiło Valve — i dlaczego nie przerwało to ścieżki uwierzytelniania
W poniższej tabeli zestawiono wszystkie publicznie udokumentowane działania Valve wraz z informacją, czy miały one wpływ na punkt wejścia uwierzytelniania OpenID. Wniosek nie brzmi: „Valve nie podjął żadnych działań” — chodzi o to, że żadne z publicznie udokumentowanych działań nie dotyczyło punktu, w którym logowania do platform hazardowych przechodzą przez serwery Valve.

Data	Valve Działanie	Dotknięte `openid.return_to` ścieżka?
lipiec 2016 r.	Oświadczenie publiczne z dnia 13 lipca 2016 r.; zawiadomienia pełnomocnika skierowane do około 23 wymienionych podmiotów (prasa, 21 lipca 2016 r.); skontaktowano się z ponad 40 podmiotami w związku z pismem Valve z października 2016 r. skierowanym do WSGC	Nie. Powiadomienia i filtr linków działają na operatorach i linkach; ścieżka żądania OpenID nie uległa zmianie.
2017	Zamknięcie `IEconItems_730/GetPlayerItems` (według konta inżynieryjnego użytkownika CSFloat; nie znaleziono dziennika zmian Valve)	Nie. Problem dotyczył widoczności historii elementów publicznych. Uwierzytelnianie OpenID nie uległo zmianie.
2018-03-29	Ogłoszono 7-dniowe blokowanie handlu w CS:GO (blog.counter-strike.net)	Nie. Spowolniono przepływ danych; ścieżka żądania OpenID nie uległa zmianie.
2022-05-10	Usunięto punkty końcowe dotyczące anulowania transakcji z publicznego interfejsu API (zauważone przez użytkownika; brak wpisu Valve w dzienniku zmian — node-steam-tradeoffer-manager #325)	Nie. Zamknięto narzędzie do wymiany ofert; uwierzytelnianie OpenID nie zostało zmodyfikowane.
2023-12-04	Utworzenie klucza API wymaga teraz potwierdzenia za pomocą telefonu komórkowego (steamcommunity.com/dev/apikey; brak informacji o zmianach)	Nie. Kluczowy punkt końcowy został zabezpieczony; opisane tutaj hosty uwierzytelniające nie zostały dotknięte tym problemem.
2026-09-19 / 21.09	Steam Stan filtra łącza zgodnie z obserwacjami autorów	W 14 głównych domenach wykryto blokadę podczas ponownej kontroli zapisanej wartości 2026-09-21 — 26 podzielonych par w rejestrze o wartość 2026-09-22 — podczas gdy serwer proxy obsługujący poszczególne logowania nadal działał.

Źródła: Valve oświadczenie z dnia 13 lipca 2016 r. (store.steampowered.com/oldnews/22883, zarchiwizowano 2026-09-21) · Sprawozdanie inżynieryjne firmy CSFloat dotyczące zamknięcia z 2017 r. (blog.csfloat.com, zarchiwizowane 2026-09-21) · Stan filtra linków: linkfilter-recheck-2026-09-21.json.

Wniosek ten można obalić, przedstawiając choćby jeden opublikowany przypadek, w którym Valve odrzucił żądanie OpenID, ponieważ `openid.return_to` wskazywał na serwer autoryzacyjny związany z hazardem. W publicznie dostępnych rejestrach nie znaleziono żadnej takiej instancji.

Dwie najnowsze rejestracje hostów uwierzytelniających

howl.uno został zarejestrowany 2026-08-11 (RDAP) 41 dni przed 2026-09-21; serwis howl.gg zwrócił komunikat o zablokowaniu przez filtr linków w dniach 2026-09-18, 2026-09-19 i 2026-09-21. Nie ustalono, czy blokada poprzedzała rejestrację.

rbsnin.com został zarejestrowany jako 2026-09-18T09:34:52Z (Verisign RDAP) i został wykryty w procesie logowania serwisu Rollbit o numerze Steam w dniu 2026-09-20 na podstawie

informacji wyświetlanej na własnej stronie logowania serwisu Steam; rollbit.com zwrócił blokadę filtru linków w dniach 2026-09-19 i 2026-09-21, natomiast rbsnin.com tego nie zrobił. Każdy host z powyższej tabeli jest wysyłany do serwerów uwierzytelniających Valve jako `openid.realm` przy każdej próbie zalogowania się.
Pełne dane dotyczące poszczególnych tras oraz wyniki działania filtra łączy: tabela w sekcji 3 powyżej; surowe wyniki w linkfilter-recheck-2026-09-21.json oraz linkfilter-all-results.json.
Metodologia — w jaki sposób ustalono liczby filtrów tras i połączeń
1. Rozpoznawanie domen
W ramach audytu 2026-09-21 sprawdzono 78 ze 189 platform objętych badaniem: **33 uwierzytelniają się na podstawie własnej nazwy hosta, a 20 — na podstawie własnej subdomeny — jest to uwierzytelnianie bezpośrednie, a żadna z tych tras nie jest traktowana jako trasa z odrębnej domeny.** Pozostałe **25 – uwierzytelnianie za pośrednictwem oddzielnej domeny, którą można zarejestrować**, w ramach 24 różnych nazw hostów (dota2.net jest wspólny dla market.csgo.com i rust.tm): 10 ustalonych na podstawie zrzutu ekranu z przeglądarki w czasie rzeczywistym, 3 na podstawie informacji wyświetlanej na stronie logowania serwisu Steam, a 12 na podstawie podanego adresu URL OpenID. Rejestr na żywo (master_registry.json, 2026-09-22) rozszerza to na **44 trasy w oddzielnych domenach**: 26 par z podziałem na filtry (domena główna BLOCKED, host autoryzacyjny CLEAN) oraz 18 dodatkowych tras bez podziału na domenę główną. Spośród tych 44, **27. Prowadzić dokumentację dowodową dla każdej trasy**; pozostałe 17 zebrano ręcznie i są one oznaczone `realm_src: user` w rejestrze. Pięć z tych siedemnastu — csgogem.com, gamdom.com, 12cs.fail, csgolounge.com i dota2lounge.com — zostało dodanych 2026-09-22 wraz z przechwyceniem filtru linków dla obu hostów (surowy kod HTML + SHA-256 w linkfilter-2026-09-22.json), więc sam podział jest widoczny, mimo że dane o królestwie zostały zebrane ręcznie; pojawiają się one w powyższej tabeli obok tras z plików dowodowych. `tfauth.com` (tf2easy.com) został usunięty z rejestru o godz. 2026-09-22: podobnie jak w przypadku arena.fragnet.net, nie ma żadnych weryfikowalnych powiązań z pierwotną witryną. Liczbę tę można ponownie obliczyć na podstawie opublikowanych auth-route-audit.json (seria 2026-09-21) zgodnie z jedną zasadą: platforma jest brana pod uwagę tylko wtedy, gdy jej zidentyfikowany host OpenID Steam znajduje się w innej domenie podlegającej rejestracji niż sama platforma.
2. Steam Stan filtra linków
Przetestowano za pomocą `steamcommunity.com/linkfilter/?url=https://[domain]`, bez uwierzytelnienia, na 2026-09-19 i 2026-09-21; surowy kod HTML zapisany z wykorzystaniem algorytmu SHA-256. Status rejestrowany oddzielnie dla domeny głównej i hosta uwierzytelniającego. Klasyfikator odróżnia ogólny komunikat „Opuszczasz Steam” (CLEAN) od strony „Link zablokowany! ... oznaczony jako potencjalnie złośliwy” (BLOCKED); test kontrolny z google.com potwierdza, że te dwa komunikaty nie są mylone. Wcześniejsza, uwierzytelniona wersja tego testu została odrzucona, ponieważ zwracała wynik „zablokowane” dla każdej domeny, w tym dla tej kontrolnej — przyczyną okazał się nieprawidłowy plik cookie sesji w skrypcie testowym, a nie rzeczywisty wynik.
3. Obserwacja hosta autoryzacyjnego
Przechwytywanie na żywo: przeglądarka Playwright przechodziła do procesu logowania każdej platformy, a następnie `openid.return_to` Nazwa hosta została odczytana z przechwyconego żądania. Informacja na stronie logowania: nazwa hosta została odczytana z własnego „” użytkownika Steam's „*<host> nie jest powiązany z Steam ani Valve*" tekst, który Steam wyświetla jako `openid.realm` (rbsnin.com, sc-auth.net, auth.dota.trade). Podany adres URL: adres URL loginform o wartości „a Steam”, przekazany autorom; określa on parametry żądania, a nie zakończony proces logowania. Na żadnej platformie nie doszło do zakończenia procesu logowania.
4. Zakres — czego nie udało się rozwiązać i dlaczego ma to znaczenie

Spośród 189 platform, **110 nie wytyczyło żadnej ustalonej trasy** a jeden nie miał zastosowania (189 − 78 − 1). W niniejszej dokumentacji nie uwzględniono żadnego z nich. Podział tych 110 przypadków, zgodnie z plikiem audytowym: 22 wyzwania związane z botami, 14 przekroczeń limitu czasu, 12 błędów HTTP i 10 błędów nawigacyjnych — obserwator nie mógł przejść do procesu logowania, choć większość z tych stron otwiera się normalnie w zwykłej przeglądarce; 20 nie wykazało żadnej kontroli logowania Steam na stronie docelowej; 16 dotarło do procesu logowania, którego nie udało się rozpoznać jako hosta; 11 domen nie rozpoznało się w systemie DNS; 5 zatrzymało się na ekranie wymagającym zgody. Poniższy wykaz dzieli te same 110 przypadków w inny sposób: 11 domen, których nie udało się rozpoznać w systemie DNS, wymieniono oddzielnie jako *Usunięto · NXDOMAIN*, a ten jeden wpis, który nie spełnia kryteriów, dołącza do pozostałych. Skontrolowano 189 platform, z których 11 zostało usuniętych na podstawie ostatecznego wyniku NXDOMAIN z obu serwerów rozpoznawczych, **178 zachowanych** (platform-audit.json, platforms-removed.json). **137 domen uwierzytelniających, które rejestr odgadł na podstawie wzorca nazewnictwa, zostało usuniętych z danych dotyczących 2026-09-19 — nigdy nie zaobserwowano ich, a zatem nie stanowią one dowodu.** Trzy z tych domysłów zostały podważone przez podane adresy URL OpenID: serwisy buff.163.com, gamerpay.gg i csgoluck.com przeprowadzają uwierzytelnianie bezpośrednio, w przeciwieństwie do domysłów dotyczących adresów buffauthproxy.163.com, gamerpayredirect.io i lucklogin.app. Usunięte pozycje zostały wymienione w opublikowanym pliku audytowym.

Liczba 25 stanowi minimalną wartość, a nie maksymalną. Spośród 78 platform, w przypadku których udało się uzyskać dostęp, 25 korzystało z oddzielnej domeny, a 53 nie. Na podstawie tego stosunku nie wyciąga się żadnych wniosków dotyczących 110 platform, w przypadku których nie udało się uzyskać dostępu, a żadne prognozy na tej podstawie nie pojawiają się w żadnym miejscu niniejszego dossier. Każdą z nich można rozwiązać, otwierając stronę i klikając „Zaloguj się za pomocą Steam”: nazwa hosta uwierzytelniającego znajduje się w adresie URL ładowanej strony Steam.

Celem tej sekcji jest: Niezależny obserwator potrzebuje przeglądarki i sporej cierpliwości, by zidentyfikować 189 platform, a zidentyfikował 78. Valve wymaga zapytania do bazy danych. Każda platforma korzystająca z opcji „Zaloguj się za pomocą Steam” — zarówno zidentyfikowana, jak i niezidentyfikowana — wysyła `openid.realm` do punktu końcowego uwierzytelniania Valve przy każdym logowaniu. Luka w tej tabeli wynika z tego, że autorzy znajdują się poza systemem. W przypadku Valve taka luka nie występuje.

Zauważone nazwy hostów proxy znajdują się w auth-route-audit.json. Daty rejestracji domen z baz RDAP (Verisign) / IP2WHOIS. Wyniki filtrowania linków: linkfilter-all-results.json.

Analogia dla lepszego zrozumienia

Wyobraźmy sobie, że organy regulacyjne informują licencjonowaną firmę taksówkową, iż nie może ona już prowadzić działalności pod zarejestrowanym adresem przy Main Street. Firma usuwa szyld z Main Street. Usunięcie szyldu zostaje udokumentowane. Jednak ta sama firma otwiera oddział przy Side Street — zarejestrowany pod inną nazwą — i kontynuuje działalność właśnie stamtąd. Organy regulacyjne obsługują centralny system dyspozytorski, z którego korzystają wszystkie taksówki z obu adresów. Każde zlecenie przejazdu zawiera informację „odbiór z Side Street”. Organy regulacyjne nigdy nie cofają licencji dotyczącej Side Street. **Jedynym podjętym działaniem egzekucyjnym było usunięcie znaku „Main Street”. Firma taksówkarska nigdy nie zaprzestała działalności.**

Część A — Dokumentacja techniczna · Punkt 3.1

Wewnątrz Steam jedyną listą jest lista Valve.

Link kliknięty w kliencie Steam, nakładce w grze lub trybie Big Picture nie otwiera się w przeglądarce użytkownika. Jest on wyświetlany w wbudowanej przeglądarce Steam — gdzie nie występują warstwy ostrzegawcze, które stosowałaby przeglądarka. **Filtr Link nie jest tylko jednym z wielu zabezpieczeń. Stanowi całość.**

W zwykłej przeglądarce Trzy niezależne warstwy

1. **Bezpieczne przeglądanie Google**Pełnoekranowa strona pośrednia wyświetlana użytkownikom znajdującym się na listach Google dotyczących phishingu i złośliwego oprogramowania, aktualizowana na bieżąco i niezależnie od odwiedzanej witryny.
2. **Rozszerzenie przeglądarki z funkcją antywirusową**Większość produktów przeznaczonych dla użytkowników końcowych zawiera dodatek do przeglądarki, który porównuje adres docelowy z własną listą reputacji dostawcy.
3. **Kontrola protokołu HTTPS w punktach końcowych**W przypadku gdy produkt przeprowadza kontrolę TLS, zawartość strony jest skanowana, zanim dotrze do użytkownika.

W kliencie Steam: nakładka i tryb Big Picture Jedna warstwa

1. **Bezpieczne przeglądanie Google**Brak. Sprawdzanie to wymaga kluczy API Google, które nie są udostępniane w wbudowanych kompilacjach Chromium; w przypadku ich braku, zgodnie z dokumentacją projektową Chromium, moduł obsługi funkcji „Bezpieczne przeglądanie” po prostu nigdy nie jest dodawany do łańcucha żądań.
2. **Rozszerzenie przeglądarki z funkcją antywirusową**Brak. Renderer Steam nie jest przeglądarką użytkownika i nie ładuje żadnych rozszerzeń z profilu przeglądarki użytkownika, więc żadne dodatki nie działają na tej stronie.
3. **Kontrola HTTPS w punktach końcowych**Zależy od produktu. Ruch kończy się wewnątrz procesu z podpisem kodowym Valve, a nie w rozpoznawalnej przeglądarce, a wiele produktów końcowych wyłącza podpisane aplikacje z kontroli TLS.
4. **Filtr linków Steam**Własna lista blokowanych adresów Valve, sprawdzana w momencie, gdy link opuszcza ekosystem Steam. Jest to jedyna przeprowadzana kontrola — a powyższa tabela przedstawia wyniki tej kontroli dla hostów uwierzytelniających opisanych w tej sekcji.

Test, który może przeprowadzić każdy czytelnik, a wynik jest nieprawidłowy, jeśli test się nie powiedzie
Otwórz jeden z opublikowanych przez Google adresów URL służących do testowania funkcji „Bezpieczne przeglądanie” (`testsafebrowsing.appspot.com`) w przeglądarce Chrome: pojawia się całostronicowa czerwona strona przejściowa. Otwórz ten sam adres URL z wiadomości czatu Steam, tak aby został wyświetlony w kliencie Steam lub w nakładce: strona przejściowa nie pojawia się. Jedynym ostrzeżeniem, jakie może wygenerować Steam, jest jego własna strona filtru linków i dotyczy to wyłącznie hostów znajdujących się na liście Valve.

Wyniki programu bug bounty użytkownika Valve **Ten motyw został już wcześniej wykorzystany — na płycie samego Valve**
Jeśli filtr Link Filter jest jedyną kontrolą wykonywaną po stronie klienta, to jego własne tryby awarii nie są kwestią drugorzędną. Dwa zgłoszenia w ramach programu HackerOne firmy Valve — oba przyjęte, oba rozwiązane, a od tego czasu w całości ujawnione:

1. #291750 zarchiwizowano 2025-11-16 ↗ Open Redirect · medium

Ominięcie zabezpieczenia filtra łącza

Zgłoszono 19 listopada 2017 r., usunięto, ujawniono 9 maja 2018 r. Własny dowód słuszności koncepcji zawarty w raporcie: zastąpienie ideograficznego znaku kropki 。 (`%E3%80%82`) w odniesieniu do kropki w nazwie hosta — „można obejść tę blokadę.” Reklama, której dotyczy ta sekcja, nie pojawiła się.

2. #1079561 zarchiwizowano 2026-09-24 ↗ Ujawnianie informacji · wysoki

Przeglądarka internetowa Big Picture ujawnia pliki cookie związane z logowaniem oraz poufne informacje (może to prowadzić do przejęcia konta)

Zgłoszono 15 stycznia 2021 r., rozwiązano, ujawniono 21 września 2021 r. Własna ocena ważności Valve jest wysoka, a tytuł określa konsekwencję. Ujawniony wpis zawiera tytuł, ocenę i daty; opis techniczny nie znajduje się w opublikowanej treści, więc nie cytuje się tutaj żadnych dalszych fragmentów z niego.

To interpretacja autorów, a nie wniosek zawarty w żadnym z raportów: oba te zjawiska występują po obu stronach tej samej bramy. Jednym z nich jest brak ostrzeżenia przed otwarciem strony docelowej; drugim – utrata sesji przez klienta po otwarciu strony w ramach tej sesji. Sekwencja zdarzeń następująca po kradzieży sesji — zarejestrowanie klucza bez monitu, anulowanie prawdziwej transakcji, wysłanie duplikatu do klona — stanowi schemat opisany w Sekcja 5 do Sekcja 8. Oba zgłoszenia zostały zamknięte; żadne z nich nie jest obecnie uznawane za aktywną lukę w zabezpieczeniach. To, co z nich wynika, ma węższy zakres, ale jest wystarczające: jedyna pozostała warstwa ma udokumentowaną historię obchodzenia zabezpieczeń, co wynika z własnych danych użytkownika Valve.

Źródło: rekord ujawnienia w serwisie HackerOne dla każdego zgłoszenia, pobrany 2026-09-22 — numer, tytuł, zespół, luka, poziom zagrożenia, daty zgłoszenia i ujawnienia oraz status zgodnie z informacjami opublikowanymi przez HackerOne. Rekord pobrania: hackerone-reports.json. Nie podano tu kwoty nagrody; nie pojawia się ona również w ujawnionych dokumentach, do których uzyskano dostęp.

Obserwacja terenowa · PhishDestroy **Wykrycia, które zazwyczaj kończą kampanię, nie zakończyły tych**
Obserwowaliśmy, jak serwery phishingowe wciąż generowały ruch, jednocześnie przenosząc **20 lub więcej wykrytych dostawców**. Kampania realizowana przez Internet lub pocztę elektroniczną w takim stanie kończy się w ciągu kilku dni — zarówno przeglądarka, jak i program antywirusowy reagują na te werdykty. W środowisku Steam żadne z nich tego nie robi. Werdykty istniały przez cały czas. Żadna część klienta nigdy o to nie pytała.

Co to oznacza dla nieletniego, który ma zainstalowany program antywirusowy

Nie ignoruje żadnego ostrzeżenia i niczego nie wyłącza. W Steam pojawia się wiadomość — darmowy nóż, głos na drużynę znajomego — a strona otwiera się w Steam. Nigdy nie otwiera przeglądarki, więc przeglądarka nigdy go nie chroni. Jego program antywirusowy działa i być może już uznał tę domenę za złośliwą; jednak nigdy nie jest o to pytany. **Istnieją już wszystkie ostrzeżenia, które mogłyby go powstrzymać. Żadne z nich do niego nie dociera.** Uważa, że nigdy nie opuścił Steam, i rzeczywiście tak było.

Ta „gratisowa oferta” nie jest wymysłem oszusta — strony z skinami i hazardowe reklamują się właśnie jako oferujące darmowe Valve przedmioty, i właśnie dlatego wiadomość ta wydaje się zwyczajna. Skargi: archiwum egzekucji. Dane dotyczące wieku i dzieci: Sekcja 17.

Źródła: Steam wyświetla treści internetowe za pośrednictwem Chromium Embedded Framework w `steamwebhelper` proces — zob. Analiza techniczna DARKNAVY z dnia 27 czerwca 2024 r. ↗ oraz autorstwa Valve Steam Forum beta dla klientów ↗ zarchiwizowano 2025-08-04 ↗. Nie opiera się na żadnej wersji CEF: wbudowany Chromium to nie Chrome i nie zawiera

żadnych usług Google dostępnych w Chrome. Bezpieczne przeglądanie bez kluczy API: Dokument projektowy Chromium ↗ zarchiwizowano 2026-08-21 ↗, Klucze API Chromium ↗ zarchiwizowano 2026-08-30 ↗ („Wiele interfejsów API Google wykorzystywanych przez przeglądarkę Chrome ma charakter specyficzny dla Google i nie jest przeznaczonych do stosowania w produktach pochodnych”), a ten sam efekt występuje w innych wersjach bez klucza — Beczka piwa domowej roboty nr 193814 ↗. Adresy URL do testów: testsafebrowsing.appspot.com ↗.

Dwa różne zegary

Wiek domeny.Data obserwacji.

Data utworzenia rejestru określa, kiedy domena została zarejestrowana. Wpis OpenID z datą określa host zwrotny w tym wpisie. Ta pierwsza data nie może obejmować lat poprzedzających tę drugą.

Kompletny rejestr rozróżnia oddzielną domenę podlegającą rejestracji, własną subdomenę witryny oraz bezpośrednią ścieżkę. Każdy wiersz zawiera link do źródła oraz wynik z serwisu DNS.

Sprawdź rejestr domen → · Pobierz daty wpisów w rejestrze ↗ · Download observation data ↗

Część A — Dokumentacja techniczna · Sekcja 4

Zakończono działanie punktu końcowego. W publicznym śledzeniu utracono klucz.

Ograniczenia dotyczące kontekstu i źródła
Steam wprowadzono zmiany, które ograniczyły publiczną widoczność identyfikatorów zasobów (Asset ID) oraz dostęp do API dotyczącej zapasów. W rezultacie śledzenie konkretnego przedmiotu na podstawie jego oryginalnego identyfikatora zasobu stało się niemożliwe na podstawie danych publicznych. Poniżej przedstawiono, co było możliwe wcześniej, co przestało być możliwe później oraz jakie koszty ponosi ofiara próbująca udowodnić, gdzie trafiła jej własność. Według konta inżynieryjnego CSFloat data ta to rok 2017; nie znaleziono żadnego dziennika zmian Valve. Ta sekwencja wydarzeń — mająca miejsce mniej więcej rok po oświadczeniu dotyczącym hazardu z lipca 2016 roku — stanowi przedmiot śledztwa, a nie ustalenie. Same zapisy dotyczące przedmiotów pozostają w systemach Valve; zewnętrzni śledczy stracili dostęp do łańcucha oryginalnych identyfikatorów, podczas gdy identyfikatory typu float, seed i paint pozwalają jedynie na częściowe dopasowanie.

Obowiązuje zasada Valve: Steam Dział pomocy technicznej nie przywraca elementów, które opuściły Twoje konto, a ciężar udowodnienia, co się stało, spoczywa na Tobie. **Zapis:** W 2017 roku serwis Valve zamknął punkt końcowy, który przekazywał oryginalne identyfikatory przedmiotów. Wcześniej każdy mógł prześledzić drogę skradzionej skórki z konta ofiary aż do bota działającego na platformie handlowej. Od tego czasu nikt spoza serwisu Valve nie ma takiej możliwości. **Dokument, o który poproszono ofiarę, to ten, który został wyłączony** — i nadal istnieje, wewnątrz Valve.

Okres przed awarią zasilania

W przeszłości każdy przedmiot wirtualny wygenerowany w Steam posiadał globalnie unikalny, niezmienny Identyfikator zasobu. Zewnętrzne bazy danych OSINT mogłyby indeksować te identyfikatory. Gdyby użytkownikowi skradziono jakiś przedmiot, śledczy mogliby prześledzić historię tego konkretnego zasobu, od momentu, gdy trafił on z pośredniego konta sprawcy kradzieży na konta magazynowe serwisu handlowego lub witryny hazardowej.

Wcześniej: każdy mógł prześledzić drogę danego przedmiotu z konta ofiary przez konta pośredniczące aż do bota magazynowego na platformie handlowej lub w kasynie, korzystając z danych publicznie dostępnych.

Po wprowadzeniu zmiany

Zgodnie z informacjami zamieszczonymi na koncie inżynieryjnym CSFloat, Valve zamknęło punkt końcowy w 2017 roku, a oryginalne identyfikatory przedmiotów przestały być dostępne dla podmiotów zewnętrznych. Nie znaleziono żadnego oświadczenia Valve wyjaśniającego przyczynę tej zmiany. W tym samym okresie nie odnotowano również żadnych opublikowanych działań skierowanych przeciwko komercyjnym kontom botów, które przenosiły przedmioty na dużą skalę.

Niezależnie od przyczyny, zmiana ta przerwała publiczny łańcuch dowodowy. Ofiara nie jest już w stanie odtworzyć łańcucha oryginalnych identyfikatorów na podstawie danych publicznych, aby wykazać, że konkretny skradziony przedmiot został zlikwidowany za pośrednictwem konkretnej platformy handlowej lub kasyna. Zapisy dotyczące przedmiotów nadal istnieją w systemach Valve; opinia publiczna, badacze i organy ścigania korzystające z danych publicznych nie mają do nich dostępu.

PO: śledzenie konkretnego przedmiotu na podstawie jego pierwotnego identyfikatora zasobu (Asset ID) nie jest już możliwe na podstawie danych publicznych. Łańcuch dowodowy pierwotnego identyfikatora dla przedmiotu przeniesionego po 2017 r. istnieje wyłącznie w ramach infrastruktury Valve; żaden taki zapis nie został udostępniony publicznie. Identyfikatory typu „float”, „seed” i „paint” pozwalają jedynie na częściowe, probabilistyczne dopasowanie.
IEconItems_730
POBRAĆ `/IEconItems_730/GetPlayerItems/v1/`
Ładunek z możliwością śledzenia (wersja sprzed aktualizacji)

```
"id": "14892281934",
"original_id": "11829910211",
```

Status: Ofiara może prześledzić historię przepływu przedmiotu między kontami botów.
Zaszyfrowany ładunek (po zainstalowaniu poprawki)
Obecny

```
"id": "HIDDEN_BY_PRIVACY_SETTINGS",
"original_id": "NULL",
```

Status: osoby z zewnątrz nie mogą już śledzić historii pochodzenia pozycji na podstawie oryginalnego identyfikatora zasobu (Asset ID) na podstawie danych publicznych.
Wpływ na materiał dowodowy: Po wprowadzeniu zmiany publiczne dane niezbędne do prześledzenia konkretnego elementu na podstawie jego pierwotnego identyfikatora zasobu (Asset ID) – od konta ofiary aż po bot działający na platformie handlowej lub w kasynie – przestały być dostępne. Wewnętrzne zapisy nadal istnieją w Valve; ofiara, badacz lub śledczy korzystający z danych publicznych nie jest w stanie odtworzyć łańcucha oryginalnych identyfikatorów (identyfikatory typu float, seed i paint pozwalają jedynie na częściowe dopasowanie).
Źródło: Raport inżynieryjny firmy CSFloat dotyczący zamknięcia w 2017 r.
`IEconItems_730/GetPlayerItems` — blog.csfloat.com/how-floatdb-tracks-items (zarchiwizowano 2026-09-21) · przedstawione dane użytkowe służą jedynie do zilustrowania kształtu pola, a nie są rzeczywistymi odpowiedziami · nie znaleziono dziennika zmian Valve dla tego zamknięcia.

Część A — Dokumentacja techniczna · Sekcja 5

Jedna sesja. Szerszy dostęp niż ten, który widzi użytkownik.

Ograniczenia dotyczące kontekstu i źródła

Architektura kluczy API serwisu Valve, w stanie sprzed zmian wprowadzonych w 2023 r., odbiegała od podstawowych standardów branżowych (OWASP ASVS, NIST SP 800-63B) i stanowi mechanizm opisany w automatycznych zgłoszeniach kradzieży zapasów przechowywanych w archiwum dowodów (sekcje 6–8).

Zastosowano regułę Valve: posiadacz konta wygenerował klucz, zaakceptował warunki i ponosi stratę — taka jest odpowiedź zawarta w zarchiwizowanych odmowach. **Zapis:** do grudnia 2023 r. sam skradziony plik cookie sesji mógł wystarczyć do zarejestrowania tego klucza. Bez hasła. Bez Steam Guard. Bez powiadomienia właściciela konta. **Użytkownik nie utworzył klucza, nie mógł go zobaczyć, a mimo to powiedziano mu, że to zrobił.** Potwierdzenie mobilne dodano w dniu 2023-12-04 — około siedem lat po oświadczeniu z 2016 roku i mniej więcej sześć lat po panelach dotyczących oszustw, które archiwum przechowuje. Te lata nie zostały opłacone przez Valve. Opłacono je z kont, które w międzyczasie zostały opróżnione, a część z nich należała do dzieci.

OWASP ASVS 2.8 / NIST SP 800-63B POZIOM POWAŻNOŚCI: KRYTYCZNY

1. Niewystarczające uwierzytelnianie wielopoziomowe

Steam umożliwiało generowanie kluczy API o wysokim poziomie uprawnień i długim okresie ważności wyłącznie przy użyciu pliku cookie sesji. Podczas konfigurowania lub modyfikowania klucza API deweloperskiego nie było wymagane uwierzytelnianie dwuskładnikowe (Steam Guard) ani dodatkowe pytanie uwierzytelniające, więc potwierdzenie mobilne Steam Guard — jedyny drugi czynnik oferowany przez Steam — nie chroniło tego etapu. (W 2016 r. w systemie śledzenia zmian Valve zgłoszono prośbę o wprowadzenie sprzętowego drugiego czynnika, a zgłoszenie to pozostaje nadal otwarte: Załącznik D, GH-01.)

Stan: brak poprawki przed 2023 r. Umożliwiało skryptowi posiadającemu skradziony plik cookie zarejestrowanie klucza bez żadnej interakcji ze strony użytkownika.
OWASP A01:2021 / Zasada minimalnych uprawnień POZIOM POWAŻNOŚCI: KRYTYCZNY

2. Brak zasady minimalnych uprawnień

W interfejsie API Steam brakowało jakichkolwiek zakresów autoryzacji opartych na rolach. Klucz API programisty wydany z uprawnieniami „tylko do odczytu” w zakresie stanu zapasów posiadał pełne uprawnienia „do zapisu” — w tym możliwość modyfikowania istniejących transakcji, inicjowania nowych, rejestrowania webhooków oraz odrzucania ważnych, oczekujących transakcji wymiany.

Status: systemowa wada projektowa. Jeden klucz = pełna kontrola nad stanem magazynowym i transakcjami na koncie (odczyt i zapis).
OWASP A07:2021 / Sesje POZIOM POWAŻNOŚCI: WYSOKI

3. Nieprawidłowe zarządzanie sesjami

Użytkownicy zgłaszali, że sesje internetowe przejęte z zakresów adresów IP serwerów hostingowych nadal pozostawały aktywne. Standardową praktyką jest zamykanie sesji w przypadku wykrycia anomalii geograficznych oraz po zmianie hasła; zgłoszenia użytkowników zgromadzone w archiwum opisują sesje, które pozostały aktywne po zmianie hasła.

Status: zgłoszane zachowanie (skargi użytkowników w archiwum). Sesje mogły generować klucze API bez konieczności ponownego uwierzytelniania.
Blokowanie na poziomie domeny było technicznie możliwe MOŻLIWOŚĆ EGZEKWOWANIA

4. Blokowanie hostów uwierzytelniających na poziomie domeny było technicznie wykonalne

Valve korzysta już z listy domen (filtru Link Filter) i otrzymuje każdą nazwę hosta uwierzytelniającą w ramach własnych żądań OpenID. Te dwa mechanizmy nie są w żaden sposób powiązane w sposób widoczny z zewnątrz: na dzień 2026-09-22 w 26 parach domena główna znajdowała się na liście filtru, podczas gdy serwer proxy obsługujący jej logowanie nie był na niej uwzględniony.

Połączenie ich to proste zadanie techniczne: przeczytaj `openid.realm` pobierać nazwę hosta z każdego przychodzącego żądania, porównywać ją z listą oraz odrzucać lub oznaczać żądanie. Ilustracja po prawej stronie przedstawia przebieg takiej procedury. Odrzucenie hosta uwierzytelniającego — a nie tylko publicznej strony docelowej — spowodowałoby przerwanie etapu „Zaloguj się za pomocą Steam”, od którego zależą te platformy.

Nie ma żadnych publicznie dostępnych dowodów wskazujących, że Valve przeprowadza taką weryfikację. Łączna opłata Steam Community Market w wysokości około 15% dotyczy transakcji zawartych w ramach tej platformy; nie jest ona pobierana od transakcji zawieranych poza nią.

block_auth_hosts.py ILUSTRACJA
// Odczytano, że host Steam już odbiera — nie przeprowadza się skanowania
def on_openid_request(request):
host = parse_openid_realm(request)
jeśli gospodarz w zablokowane_domeny:
odmowa (wniosek)
Uwaga: Pseudokod służy wyłącznie do celów ilustracyjnych. Obie części istnieją już w Valve — nazwa hosta autoryzującego pojawia się w żądaniu, a lista domen stanowi filtr linków. Żaden publicznie dostępny zapis nie wyjaśnia, dlaczego nie są one ze sobą powiązane.

Sekcja 5.1 — Normy nie zostały wycofane z publikacji

Valve codziennie kompiluje się zgodnie z tymi regułami. W tym przypadku kompilacja nie przebiegła zgodnie z nimi.

Steam jest dostępne w App Store i Google Play, prowadzi sprzedaż za pośrednictwem głównych operatorów płatności kartowych oraz korzysta z interfejsów API stron trzecich, podobnie jak każda inna duża platforma. Każda z tych relacji wiąże się z opublikowanymi, datowanymi wymogami bezpieczeństwa, które Valve musi spełniać, aby móc kontynuować działalność. Porównaj daty tych wymagań z datami, w których własny interfejs API serwisu Steam uzyskał te same zabezpieczenia. **Żadna z poniższych pozycji nie stanowi prywatnego standardu, wewnętrznej notatki ani tajemnicy handlowej: każdy wiersz jest dokumentem publicznym opatrzonym datą publikacji.**

Opublikowane zewnętrzne wymagania bezpieczeństwa wraz z datami, zestawione z datą, w której interfejs API Steam uzyskał równoważny mechanizm kontroli

Opublikowana norma oraz data jej wejścia w życie	**Interfejs API Steam dotyczący tego samego pytania**
Upoważnienie o określonym zakresieOAuth 2.0 — RFC 6749, październik 2012 r.. W sekcji 3.3 zdefiniowano `scope` **dzięki czemu klient otrzymuje wyłącznie te uprawnienia, o które prosi. Od tamtej pory jest to domyślne ustawienie wszystkich głównych interfejsów API platform.**	**Zakresy szczegółowe pojawiły się w dniu 16 stycznia 2026 r..**Wcześniej pojedynczy klucz API Steam zapewniał pełne uprawnienia do odczytu i zapisu w odniesieniu do transakcji na koncie, niezależnie od powodu, dla którego został wydany. **Trzynaście lat i trzy miesiące** po specyfikacji definiującej element sterujący.

Opublikowana norma oraz data jej wejścia w życie	Interfejs API Steam dotyczący tego samego pytania
Klucz nie jest upoważnieniemDokumentacja Google dotycząca usługi Cloud: „Standardowy klucz API nie służy do uwierzytelniania podmiotu”, a także w przypadku interfejsów API, które tworzą zasoby lub zarządzają nimi, „Nie należy używać kluczy autoryzacyjnych w środowisku produkcyjnym.”	**Klucz API sieciowego Steam był właśnie tym.**Ciąg znaków na okaziciela, przypisany do konta, wystarczający sam w sobie do odczytania stanu konta, anulowania oczekującej transakcji i wysłania nowej. W momencie użycia nie zweryfikowano tożsamości zleceniodawcy.
Uwierzytelnianie wieloskładnikowe w przypadku dostępu uprzywilejowanegoPCI DSS 3.2, wymóg 8.3 — obowiązkowy od 1 lutego 2018 r. w odniesieniu do wszelkich operacji administracyjnych wykonywanych poza konsolą oraz wszelkiego zdalnego dostępu do środowiska danych posiadaczy kart. Następnie firma Apple wprowadziła wymóg uwierzytelniania dwuskładnikowego dla każdego posiadacza konta w Programie dla deweloperów od 27 lutego 2019 r.: „Programiści posiadający rolę „Właściciel konta” w programie dla programistów będą musieli włączyć uwierzytelnianie dwuskładnikowe, aby się zalogować.”	**Potrzebny był drugi czynnik, aby utworzyć klucz API z 4 grudnia 2023 r..**Do tego czasu wystarczało wykradzione plik cookie sesji – bez wyświetlania monitu na telefonie właściciela konta i bez późniejszego powiadomienia. **Cztery lata i dziewięć miesięcy** po tym, jak firma Apple wprowadziła wymóg stosowania drugiego czynnika uwierzytelniającego nawet przy samym logowaniu się do portalu dla deweloperów.
Cykl życia i unieważnianie certyfikatówSerwis Twitch wymaga od każdej aplikacji zewnętrznej: „Aplikacja musi weryfikować token OAuth przy uruchomieniu, a następnie co godzinę”, i zaznacza, że przeprowadza audyty aplikacji, które tego nie robią. Jego starsza wersja API v5 została całkowicie wycofana w dniu 28 lutego 2022 r. zgodnie z opublikowanym harmonogramem.	**Brak opublikowanych danych dotyczących cyklu życia klucza.**Zmiana z 2023 r. zabezpieczyła punkt końcowy tworzenia. Nie znaleziono przy niej żadnej instrukcji Valve dotyczącej już zarejestrowanych kluczy, a zmiana ta nie została w ogóle opatrzona dziennikiem zmian. Na podstawie danych publicznych nie można ustalić, czy klucze utworzone przed tą zmianą zostały unieważnione — a właśnie na to pytanie osoba, której dane dotyczą, potrzebowałaby odpowiedzi, aby wiedzieć, czy klucz utworzony na jej koncie wiele lat wcześniej jest nadal aktywny.

Standardy architektoniczne // Architektura oparta na tokenach

Szczegółowe zakresy w GitHubie a Valve Steam Web API

Valve programistów codziennie zarządza oprogramowaniem open source na GitHubie, korzystając z precyzyjnie zdefiniowanych tokenów opartych na zasadzie minimalnych uprawnień. Porównajmy to z monolitycznym kluczem wydanym 130 milionom Steam graczy.

Token o wysokim stopniu szczegółowości na GitHubie
Wykorzystane przez Valve na GitHubie
Token o wysokim stopniu szczegółowości, charakteryzujący się izolacją w określonym zakresie oraz obowiązkowym egzekwowaniem cyklu życia.

Dostęp do repozytorium: Tylko wybrane repozytoria (1 repozytorium)
Uprawnienia do wydawania: Tylko do odczytu [✓]
Kod i tajemnice: Brak dostępu [×]
Termin ważności: 30 dni (obowiązkowy czas ważności)
Rejestrowanie audytowe: Adres IP, agenta użytkownika i sygnał czasowy
Stan bezpieczeństwa: Token o minimalnych uprawnieniach ogranicza szkody do pojedynczego zasobu tylko do odczytu.

! Valve Steam Klucz API sieci Web
Dostępne dla 130 mln użytkowników
Pojedynczy, 32-znakowy ciąg główny, zawierający uprawnienia do zawierania transakcji i zarządzania zapasami na zasadzie „wszystko albo nic”.

Dostęp do konta: KONTO PEŁNE (monolityczne)
Zarządzanie transakcjami: Przeczytaj, Anuluj, Odrzuć [!]
Zakresy szczegółowe: BRAK (przybył w 2026 r., z 13-letnim opóźnieniem)
Termin ważności: NIGDY (Obowiązuje bezterminowo)
Rejestrowanie audytowe: BRAK (użytkownik nie ma historii adresów IP)
Luka w zabezpieczeniach: Skradziony klucz umożliwia ciche przechwytywanie wszystkich wysyłanych ofert handlowych.
Norma stosowana w jednym kierunku
Załóżmy, że dostawca Valve — dostawca usług w chmurze, podmiot obsługujący płatności, sieć CDN — pozostawił punkt końcowy do uwierzytelniania bez drugiego czynnika, a kilka miesięcy później dane korporacyjne firmy Valve wyciekły za pośrednictwem klucza wygenerowanego w tym punkcie końcowym. Czy Valve zgodziłby się, że wina leży po stronie osoby, która kliknęła link? Zarchiwizowane odmowy zachowane w tej dokumentacji odpowiadają na lustrzane pytanie skierowane do użytkownika: przyjęto stanowisko, że to posiadacz konta utworzył klucz i ponosi stratę. **Tę samą architekturę opisuje się jako awarię dostawcy z jednej strony i odpowiedzialność użytkownika z drugiej.** To, czy tak jest, nie jest kwestią techniczną i nie jest to kwestia, którą niniejsze dochodzenie może rozstrzygnąć — decyzję w tej sprawie podejmuje sąd lub organ nadzorczy.

Ilustracja, a nie dowód — standard odczytany na odwrót

- System przetwarzania płatności, który umożliwił skryptowi strony trzeciej wygenerowanie danych uwierzytelniających do transakcji z pełnymi uprawnieniami wyłącznie na podstawie pliku cookie przeglądarki, bez wyświetlania monitu dla posiadacza konta.
- Dostawca tożsamości, który zlikwidował lukę, przez którą wyemitowano jego tokeny, i nie opublikował żadnych informacji na temat tokenów już wyemitowanych.
- Bank, który w odpowiedzi na zgłoszenie dotyczące spornego przelewu stwierdził, że użyte dane uwierzytelniające zostały zarejestrowane na koncie samego klienta, i zamknął zgłoszenie.

Żadna z tych uwag nie stanowi wniosku dotyczącego konkretnej spółki. Są to te same decyzje projektowe, przeniesione do sytuacji, w której reakcja organu nadzorczego jest dobrze udokumentowana — i właśnie takie porównanie ma przeprowadzić organ regulacyjny.

Z czego wynika z akt sprawy: mechanizmy kontroli, których brakowało w Steam Web API, były publiczne, przestarzałe, a w kilku przypadkach stanowiły warunki, które firma Valve musiała spełnić, aby móc nadal dostarczać swoje produkty. Odstęp czasowy między poszczególnymi standardami a odpowiadającymi im zmianami Steam jest mierzalny i został określony powyżej. **Nie wyjaśnia to jednak, dlaczego tak się dzieje.** Nie znaleziono żadnego uzasadnienia Valve dla żadnego z tych przedziałów i nie przyjmuje się tutaj żadnego; dokument ten znajduje się w Valve i nie został opublikowany.

Źródła, z których każde jest dokumentem publicznym: OAuth 2.0 — RFC 6749, październik 2012 r. ↗ · Google Cloud — Dokumentacja dotycząca kluczy API ↗ · Wymóg 8.3 standardu PCI DSS 3.2 — Przewodnik po zasobach PCI SSC ↗ · Apple — Zbliżający się wymóg uwierzytelniania dwuskładnikowego dla posiadaczy kont, 20 lutego 2019 r. ↗ zarchiwizowano 2025-05-06 ↗ · Twitch — wymóg weryfikacji tokenu ↗ oraz Powiadomienie o wyłączeniu wersji 5 ↗

zarchiwizowano 2025-01-27 ↗. Daty podane przez Steam to te zawarte w zapisie aktualizacji w tej sekcji; wpisy z 2023 i 2026 r. to te, które Valve opublikował bez dziennika zmian. Pobrano 2026-09-22.

Własny wpis Valve — z datą, pochodzący ze źródeł publicznych

Data	Valve zmiana	Ogłoszono?	Co zostało zamknięte	Opóźnienie: mechanizm publiczny → naprawiono	Źródło
2026-09-01	Automatyczne oznaczanie podejrzanych rozmów	Tak	Niebezpieczne linki / schematy w czatach grupowych	—	aktualności ↗
2026-01-16	Szczegółowe zakresy interfejsu API Steamworks Web API	Tak	Zakresy uprawnień oparte na zasadzie minimalnych uprawnień dla kluczy programistycznych	—	ogłoszenie ↗

Data	Valve zmiana	Ogłoszono?	Co zostało zamknięte	Opóźnienie: mechanizm publiczny → naprawiono	Źródło
2025-07-15	CS2 – Ochrona transakcji i okno cofnięcia	Tak	**Nic.** Nie jest to rozwiązanie eliminujące podstawową przyczynę luki w zabezpieczeniach. Dostęp do odzyskiwania konta przez dział pomocy technicznej pozostaje bez zmian. Wywołanie cofnięcia transakcji powoduje automatyczne 30-dniowe zablokowanie możliwości zawierania transakcji (Skinvault ↗), podczas gdy wstrząs na rynku kasowym spowodował spadek kapitalizacji rynkowej o $104M (-25%) w ciągu 24 godzin (CSMarketCap ↗). W 2026 r. liczniki czasu zaczęto stosować indywidualnie dla każdego elementu (Skin.land ↗).	—	Najczęściej zadawane pytania ↗
2025-05-14	Komunikat dotyczący bezpieczeństwa konta	Tak	Wskazówki dotyczące programu Stealer / przejęcia sesji	—	ogłoszenie ↗
2024-10-02	CS2 „The Armory” – 7-dniowe wstrzymanie	Tak	Wstrzymaj handel/sprzedaż przedmiotów z Zbrojowni	—	ogłoszenie ↗

Data	Valve zmiana	Ogłoszono?	Co zostało zamknięte	Opóźnienie: mechanizm publiczny → naprawiono	Źródło
2024-09-18	Ograniczenie dotyczące logowania przy użyciu nowego urządzenia	Tak	2–7-dniowe ograniczenie możliwości sprzedaży nowych urządzeń	—	Najczęściej zadawane pytania ↗
2024-02-14	Wstrzymanie zmiany nazwy profilu i awatara	Tak	Po zmianie nazwy obowiązuje 2–4-godzinny okres oczekiwania na transakcje	—	wpis ↗
2023-12-04	Potwierdzenie za pomocą telefonu komórkowego w przypadku kluczy API	Brak listy zmian	Cicha rejestracja klucza wyłącznie za pomocą plików cookie	≈6 lat po panelach z okresu 2017 roku	strona deweloperska ↗
2023-10-24	SMS MFA w publikacjach dotyczących kompilacji gier	Tak	Publikowanie kompilacji w serwisie Steamworks	—	ogłoszenie ↗
2023-07-12	Ostrzeżenie dotyczące treści w niestandardowej biografii	Tak	Linki phishingowe w opisach profilowych	—	forum ↗
2023-01-25	Profil {LINK USUNIĘTY} i czas odnowienia	Tak	Linki w tekście profilu	—	Najczęściej zadawane pytania ↗
2022-10-24	Przebudowa systemu logowania i skracanie plików cookie	Brak listy zmian	Nieskończona liczba skradzionych sesji	— (migracja tokenów w usłudze IAuthenticationService)	aktualności ↗
2022-10-12	Aplikacja mobilna 3.0 – logowanie za pomocą kodu QR	Tak	Panel cofania uprawnień sesji	—	aktualności ↗
2022-05-10	Usunięto punkty końcowe anulowania transakcji	Brak listy zmian	Wymiana oferty (anulowanie i ponowne wysłanie)	≈5 lat po panelach z okresu 2017 roku	numer 325 ↗
2020-05-25	7-dniowa blokada wymiany w grze Dota 2	Tak	Szybka odsprzedaż przedmiotów	—	blog ↗

Data	Valve zmiana	Ogłoszono?	Co zostało zamknięte	Opóźnienie: mechanizm publiczny → naprawiono	Źródło
2018-03-29	7-dniowa blokada handlu w CS:GO	Tak	Natychmiastowe „pranie” botów	≈20 miesięcy po oświadczeniu z lipca 2016 r.	blog ↗ zarchiwizowano 2025-02-26 ↗

Źródła: posty Valve, do których prowadzą linki, strony pomocy oraz zgłoszenia na GitHubie, zgodnie z podanymi datami. Trzy kluczowe poprawki zostały wprowadzone bez dziennika zmian (maj 2022, październik 2022, grudzień 2023) i zostały wykryte przez użytkowników, a nie ogłoszone przez Valve — ta asymetria stanowi część historii wprowadzanych zmian. Opóźnienia są obliczane wyłącznie w przypadkach, w których punktem początkowym jest data podana w samym dossier (oświadczenie z lipca 2016 r.; panele oszustw z okresu 2017 r.); znak „—” oznacza, że nie ustalono tutaj takiego punktu początkowego.

Część A — Dokumentacja techniczna · Sekcja 6

Interaktywny symulator ataków i przejęcia kontroli

Ograniczenia dotyczące kontekstu i źródła
Rekonstrukcja ścieżki od wiadomości phishingowej do rejestracji klucza po stronie serwera i realizacji transakcji. Przed 2023 r. klucz Web API zarejestrowany na koncie mógł odczytywać stan zapasów, anulować oczekującą ofertę handlową i utworzyć nową, a posiadaczowi konta nie wyświetlał się ekran potwierdzenia transakcji w przypadku żadnej z tych czynności. Stanowi to naruszenie zasady minimalnych uprawnień (OWASP A01:2021). Czasy podane w tej symulacji mają charakter poglądowy i nie są rzeczywistymi pomiarami z obecnej platformy.

Przejrzyj krok po kroku odtworzony przebieg przejęcia konta. Każda faza pokazuje, co widzi właściciel konta, a obok tego – komunikat, który otrzymuje numer Steam w tym samym momencie. **Każde z tych połączeń jest prawidłowo uwierzytelnione.** Żadna część sekwencji nie wymaga, aby uwierzytelnianie Steam zakończyło się niepowodzeniem — konieczne jest jedynie, aby wydany przez nie klucz nie miał zakresu obowiązywania (OWASP A01:2021).

To, co widzi gracz. To, co zmienia się za jego plecami. SYMULATOR PRZEJŚCIA GRY
Krok 5 / 5
Wykorzystanie luki zakończono. Spodziewając się powiadomienia na telefonie komórkowym dotyczącego pierwotnej transakcji, ofiara zatwierdza transakcję zastępczą. Jest to zintegrowana analiza kryminalistyczna pokazująca, w jaki sposób brak zasady minimalnych uprawnień (OWASP A01:2021) umożliwia zautomatyzowane przejęcie aktywów w czasie krótszym niż sekunda.

01 / PRZYNĘTA DO CZATU **Znajomy prosi o oddanie głosu** Ofiara otrzymuje wiadomość zawierającą link.
02 / LOGOWANIE **Portal z osobami o podobnym wyglądzie** Ofiara wprowadza dane logowania.
03 / DOSTĘP **Tworzenie interfejsu API Silent Web** Atakujący rejestruje klucz programisty.
04 / ZMIANA **Wymiana w ramach legalnego handlu** Bot „Clone” tworzy kopię docelowego odbiorcy.
05 / POTWIERDZENIE **Zatwierdzono podróbkę** Na telefonie zatwierdzono niewłaściwą ofertę.
Ten sam etap widziany z perspektywy sieci Odtworzenie schematu sprzed 2023 r. · przykładowe kształty sygnałów
OfiaraZatwierdza komunikat wyświetlany na urządzeniu mobilnym, który miał pojawić się w przypadku pierwotnej transakcji.
NapastnikOdbiera przedmioty na koncie klona.
Steam widzi Przelew potwierdzony przez właściciela konta na zarejestrowanym urządzeniu.

Confirmation genuine — made by the account holder
Recipient the clone bot, not the intended counterparty
The confirmation is authentic. The offer it confirms is not the one the user initiated.

Pozostawiony po sobie ślad: transakcja zatwierdzona przez użytkownika. Jest to wpis Steam, który dział pomocy technicznej sprawdza po otrzymaniu zgłoszenia, a także powód, dla którego zarchiwizowane zgłoszenia zostały zamknięte jako wynikające z błędu użytkownika. Zgłoszenia znajdują się w archiwum egzekucji.

Część A — Dokumentacja techniczna · Sekcja 7

Punkty końcowe, które stanowią podstawę tej sekwencji.

Ograniczenia dotyczące kontekstu i źródła
Oto punkty końcowe interfejsu API Steam, które wykorzystywane były przez zgłoszone skrypty przejmujące kontrolę w celu przechwytywania transakcji bez przechodzenia przez etapy potwierdzania po stronie przeglądarki.

Wystarczą cztery udokumentowane punkty końcowe. Żaden z nich nie stanowi luki, żadnego nie trzeba wykorzystywać — wywołuje je prawidłowy klucz, a Steam odpowiada. **Klucz to jedyna rzecz, którą napastnik musiał ukraść.**

IEconService / GetTradeOffers / v1 ANKIETA
Służy do monitorowania ofert handlowych na koncie. Skrypty wielokrotnie wysyłają zapytania do tego punktu końcowego przy użyciu przejętego klucza API; zwraca on szczegóły nowo utworzonych, oczekujących lub zmodyfikowanych ofert handlowych. Nie podano tutaj częstotliwości wysyłania zapytań.

Wektor zagrożenia: Wyświetla numery toczących się ofert handlowych oraz szczegóły profilu odbiorcy.
IEconService / CancelTradeOffer / v1 INTERAKCJA
Służyło to programowemu unieważnieniu prawidłowej oferty handlowej użytkownika. Przed 2023 r. klucz nie był chroniony za pomocą uwierzytelniania dwuskładnikowego, więc zautomatyzowany serwer mógł anulować ofertę natychmiast po jej wykryciu, bez wyświetlania jakiegokolwiek powiadomienia dla posiadacza konta.

Wektor zagrożenia: Anuluje transakcję, zanim posiadacz konta zakończy proces potwierdzenia za pomocą telefonu komórkowego.
ISteamUser / GetPlayerSummaries / v2 RECON
Zapytano o nazwę profilu, adres URL zdjęcia profilowego oraz poziom uprawnionego odbiorcy transakcji. Dzięki temu skrypt może dostosować przygotowane konto-klon tak, by odpowiadało tym danym. Nie mierzy się tu czasu.

Wektor zagrożenia: Dostarcza dane niezbędne do podszywania się pod zamierzonego odbiorcę.
/dev/ajaxregisterkey TWORZENIE
Punkt końcowy rejestracji kluczy Steam. W przeszłości każda aktywna sesja pliku cookie przeglądarki (`steamLoginSecure`) mogła zarejestrować klucz bez potwierdzenia Steam Guard na urządzeniu mobilnym i bez powiadomienia właściciela konta.

Wektor zagrożenia: Trwałe dane uwierzytelniające utworzone przez skrypt, o których właściciel konta nie ma pojęcia.

Część A — Dokumentacja techniczna · Sekcja 8 · Artykuł 7 RODO

Zaznaczone pole wyboru. Czyja czynność?

Ograniczenia dotyczące kontekstu i źródła
W przypadku odmowy zwrotu kosztów, Steam W odpowiedziach działu pomocy technicznej zachowanych w archiwum przedstawiono stanowisko, że to posiadacz konta utworzył klucz API i, zaznaczając odpowiednie pole, zaakceptował warunki.

W odpowiedzi działu pomocy technicznej przypisano klucz posiadaczowi konta. Pytanie brzmi, czy z dokumentacji wynika, kto faktycznie go utworzył.

W zaobserwowanym schemacie przejęcia klucza API ofiara nigdy jednak nie widziała strony tworzenia klucza API ani nie przechodziła do niej. Pole zgody jest wysyłane przez skrypt wykonujący żądanie POST w trybie bezinterfejsowym przy użyciu skradzionego pliku cookie sesji.

Zgodnie z art. 7 oraz art. 4 ust. 11 RODO zgoda musi stanowić dobrowolne, konkretne, świadome i jednoznaczne wyrażenie woli osoby, której dane dotyczą. Autorzy stoją na stanowisku, że pole potwierdzające akceptację warunków, przesłane przez złośliwy skrypt przy użyciu skradzionego pliku cookie, bez wyświetlania strony posiadaczowi konta, nie może spełniać tej definicji. Ocena, czy tak jest, należy do organu nadzorczego.

Analiza ładunku w kontekście kryminalistycznym: Rejestracja klucza
POST https://steamcommunity.com/dev/ajaxregisterkey
// Dane żądania (wprowadzone za pomocą skryptu przejmującego kontrolę)
{
"agreeToTerms": „zgadzam się”, <-- wprowadzone automatycznie, bez udziału człowieka
„domena”: „localhost”, ← nie zweryfikowano — akceptowana jest dowolna wartość, w tym „localhost”
„sessionid”: "8f0d8ef763ab2140bf89de2a"
}
Pytanie skierowane do organu nadzorczego: czy w sytuacji, gdy posiadacz konta nigdy nie zaznaczył pola zgody, zapisana w odniesieniu do tego konta informacja o akceptacji warunków spełnia wymóg określony w art. 7 dotyczący dobrowolnego, konkretnego, świadomego i jednoznacznego wyrażenia woli osoby, której dane dotyczą, oraz czy dział obsługi klienta Steam może się na to powołać w celu odrzucenia roszczenia.
Źródło: kształt klucza rejestracyjnego uzyskany na podstawie publicznego punktu końcowego oraz zgłoszeń dotyczących przejęcia kontroli, przechowywanych w archiwum dowodów (wersja z możliwością wyszukiwania 2026-09-17) · Wyświetlany identyfikator sesji jest symbolem zastępczym, a nie zarejestrowaną wartością.

Sekcja sądowa · Wektor substytucji handlowej

Jak Valve ostatecznie zneutralizowało „substytucję handlową” — i dlaczego zajęło to 7 lat stosowania rozwiązań obejściowych

Od prawie dziesięciu lat **„Podszywanie się pod klucz API” (lub oszustwo typu „man-in-the-middle” związane z API)** był najbardziej dochodowym modelem kradzieży kont na Steam, pozwalającym na wyłudzenie setek milionów dolarów w postaci skórek od niczego niepodejrzewających graczy. W wersji Valve nie wyeliminowano tej luki poprzez naprawę podatnej na ataki architektury API; zamiast tego w wersji Valve spędzono siedem lat na wprowadzaniu czterech barier utrudniających transakcje na całej platformie, które sparaliżowały płynność handlu w społeczności, nie rozwiązując jednocześnie podstawowej przyczyny problemu.

1. Śmierć przez naśladownictwo

Czas odnowienia awatara i nazwy (luty 2024 r.)

Wykorzystanie tej luki wymagało działania w ułamku sekundy: bot oszukańczy przechwycił wychodzącą transakcję i pobrał awatar oraz nazwę odbiorcy za pomocą `ISteamUser`, a następnie sklonował profil w ciągu 200 ms. 14 lutego 2024 r. Valve po cichu wprowadził obowiązkowe **2–4-godzinny czas odnowienia transakcji (Błąd 34)** bezpośrednio po każdej zmianie nazwy profilu lub awatara. Bot nie może już klonować odbiorcy w locie bez zablokowania sobie możliwości prowadzenia transakcji.

2. Gospodarcza zagłada

7-dniowe odwrócenie trendu w CS2 (lipiec 2025 r.)

Valve wprowadził jednostronnie **Odwrócenia trendów** w przypadku przedmiotów z gry Counter-Strike. Każda wymieniona skórka jest oznaczona jako „Chroniona przed wymianą” przez siedem dni. Jeśli ofiara wykryje podmianę, klika opcję „Cofnij transakcję” w sekcji pomocy Steam, a skórka natychmiast wraca do jej ekwipunku, a odbiorca zostaje zablokowany. Ponieważ 7-dniowa blokada wymiany uniemożliwia oszustom przeniesienie przedmiotu na stronę umożliwiającą spieniężenie, kradzież staje się nieopłacalna.

3. Śmierć „Cichego Klucza”

Obowiązkowe powiadomienia push w aplikacjach mobilnych dla API (grudzień 2023 r.)

W przeszłości skradziony plik cookie sesji umożliwiał złośliwym skryptom wykonanie bezinterfejsowego żądania POST w tle do `/dev/ajaxregisterkey` bez powiadamiania ofiary. 4 grudnia 2023 r. firma Valve wprowadziła wymóg wyraźnego potwierdzenia powiadomienia push w aplikacji mobilnej Steam w celu wygenerowania klucza API sieciowego, co wyeliminowało ciche przydzielanie kluczy w tle.

4. Ostrzeżenia wyświetlane w aplikacji mobilnej

Banery z nazwą i stażem konta (2022–2024)

Valve zmodyfikowano okno potwierdzenia w wersji mobilnej tak, aby wyświetlało dane partnera handlowego **Steam okres istnienia konta (data utworzenia)**, poziom Steam oraz wyraźne ostrzeżenie w kolorze bursztynowym: *„Ten użytkownik niedawno zmienił nazwę swojego profilu”*, co pozwala uważnym ofiarom przejrzeć tę iluzję optyczną.

Trzy wady „patchworku” Valve: dlaczego oszuści po prostu zmienili cele
1. Luka w systemie wykluczeń z gier (Dota 2 i TF2)
Funkcja „Trade Reversals” została wprowadzona wyłącznie w grze Counter-Strike 2. **Przedmioty w grach „Dota 2” i „Team Fortress 2” pozostają całkowicie niezabezpieczone** ze względu na złożoność procesu tworzenia i osadzania kamieni. Przedmioty najwyższej klasy warte tysiące dolarów (Haki Smoczych Pazurów, Złote Małe Roshany, niezwykłe płonące płomienie z TF2) nie podlegają żadnemu okresowi na cofnięcie transakcji. Oszuści po prostu przekierowali automatyczne przechwytywanie API na handlowców z Dota 2 i TF2, gdzie dział pomocy technicznej Steam rygorystycznie egzekwuje swoją politykę z 2016 roku dotyczącą „braku przywracania przedmiotów”.

2. Rezerwuar „Zombie Key” (bez terminu ważności)
Podczas gdy Valve wprowadziło mobilne uwierzytelnianie dwuskładnikowe (2FA) za pomocą powiadomień push w celu wygenerowania *nowy* klucze w grudniu 2023 r., **Valve istniejących starszych kluczy API, które nigdy nie zostały unieważnione, nie straciły ważności ani nie zostały usunięte**. Miliony aktywnych kont, które wygenerowały klucze (lub na których klucze zostały utworzone w tle przez oprogramowanie phishingowe lub złośliwe przed grudniem 2023 r.), nadal posiadają aktywne dane uwierzytelniające z **brak terminu ważności**

(brak TTL) i zerowy limit czasu bezczynności. Osoby stanowiące zagrożenie prowadzą ogromne archiwalne bazy danych zawierające te trwałe klucze i nadal je sprawdzają `IEconService` niezakłócony.

3. Kara dla ofiary: 30-dniowy zakaz zawierania transakcji
Nawet w CS2 opcja Valve nakłada karę na oszukanego gracza: kliknięcie przycisku „Cofnij transakcję” w sekcji pomocy Steam automatycznie powoduje **obowiązkowe 30-dniowe zawieszenie możliwości prowadzenia transakcji oraz dostępu do rynku wspólnotowego na koncie ofiary**. Valve nakłada na użytkownika karę w postaci miesięcznego wykluczenia z platformy, co ma stanowić środek odstraszający przed „nieuzasadnionymi” unieważnieniami transakcji i zniechęcać ofiary do unieważniania transakcji dotyczących płynnych przedmiotów o niższej wartości.

Główny skandal regulacyjny: siedem lat obejść przepisów kontra jeden zakres API
Dlaczego firma Valve poświęciła siedem lat na opracowywanie mechanizmów blokujących transakcje, okresów karencji dla kont oraz odwracalnych blokad transakcji — co zakłóciło funkcjonowanie całej ekonomii gry i spowodowało spadek kapitalizacji rynkowej o $104 mln — zamiast wdrożyć rozwiązanie zgodne ze standardami branżowymi?

Jak potwierdza oficjalna premiera gry Valve w serwisie Steamworks, która miała miejsce 16 stycznia 2026 r. (Ogłoszenie #493839547938902179 ↗), Valve już wybudowane **Grupy uprawnień szczegółowych (Ogólne, Mikrotransakcje, Gospodarka, Dane dotyczące sprzedaży)** oraz **Biała lista adresów IP** w przypadku kluczy wydawcy dla firm. Valve od lat dysponowało odpowiednim rozwiązaniem technicznym. Jedno pole wyboru widoczne dla użytkownika —*„Zablokuj dostęp tego klucza API sieciowego do usługi IEconService (zarządzanie transakcjami)”* lub domowa lista białych adresów IP — wyeliminowałyby oszustwo związane z substytucją handlową w 2018 roku bez żadnych ubocznych szkód gospodarczych. Valve odmówiło zapewnienia zwykłym graczom ochrony, którą opracowało dla partnerów korporacyjnych.

Część B — Przepisy i historia egzekwowania · Sekcja 9

Ich regulamin. Zarejestrowane platformy.

Ograniczenia dotyczące kontekstu i źródła
W niniejszym rejestrze przyporządkowano klauzule jawne z pliku **Steam Umowa abonamentowa (SSA)** oraz **Steam Zachowanie w sieci (SOC)** wytyczne skierowane bezpośrednio przeciwko aktywnym podmiotom gospodarczym działającym na dużą skalę.

Zasada: zakaz wykorzystywania w celach komercyjnych, zakaz hazardu, zakaz stosowania botów — a Steam Dział obsługi klienta powołuje się na te klauzule, gdy odmawia zwrotu przedmiotów ofierze. **Zapis:** te same klauzule, na pierwszy rzut oka, obejmują platformy komercyjne wpisane do tego rejestru, które działają w oparciu o Steam tożsamości, Steam boty i Steam transfery. **Klauzula ta ma zastosowanie wobec osoby, która utraciła skóry, a nie – zgodnie z żadnymi opublikowanymi danymi – wobec przedsiębiorstw zajmujących się ich transportem.**

W zarchiwizowanych skargach dział pomocy technicznej Steam powołuje się na „Zakaz wykorzystania w celach komercyjnych” oraz „Żadnej automatyzacji ani botów” klauzule stosowane przy odmowie przywrócenia przedmiotów ofiarom oszustw związanych z kluczami API. Te same klauzule mają, co do treści, zastosowanie do platform komercyjnych ujętych w niniejszym dossier, które uwierzytelniają użytkowników za pomocą Steam OpenID i przenoszą przedmioty za pośrednictwem zautomatyzowanych Steam kont. W niniejszym dokumencie nie oszacowano ogólnych przychodów rynkowych (patrz poniższe statystyki dotyczące

egzekwowania przepisów). Dokumentacja pokazuje jedynie zasady stosowane wobec poszczególnych kont w zarchiwizowanych sprawach, a nie opublikowane dane dotyczące egzekwowania przepisów w odniesieniu do poszczególnych operatorów platform. Niniejsza sekcja dokumentuje właśnie tę asymetrię.

Kluczowe pytanie / wybiórcze egzekwowanie prawa Zasady → Skala → Odpowiedzialność

Jeden zbiór przepisów. Nierówne ich egzekwowanie.

Rejestr wskazuje, że usługi komercyjne wykorzystują tożsamości typu Steam, zasoby, boty i transfery jako infrastrukturę operacyjną. SSA zabrania komercyjnego wykorzystywania i automatyzacji bez zezwolenia. Zarchiwizowane skargi wskazują, że zasada ta miała zastosowanie do kont indywidualnych, podczas gdy w rejestrze publicznym nie ma odpowiednika dla poszczególnych operatorów w odniesieniu do platform opisanych w niniejszym dokumencie. Należy opublikować przepis, dowody oraz decyzję w sprawie egzekwowania przepisów dla każdego z nich.

189 strony internetowe objęte audytem
44 trasy z odrębnych domen w rejestrze „live” — 27 z opublikowanym plikiem dowodowym, 17 zebranych ręcznie. Już sam audyt przeglądarki obejmujący 189 stron internetowych pozwolił rozwiązać 25 z nich; rejestr uzupełnia go o trasy zebrane ręcznie.
12 lat i 6 miesięcy csgogem.com zablokowano w filtrze linków; `api.csgem.com` zarejestrowana 2014-03-08 i nigdy nie zablokowana — jedna z 26 takich par na dzień 2026-09-22
Brak zweryfikowanej sumy z wyłączeniem szacunków dotyczących przychodów całego rynku
Steam Zachowanie w sieci

> „…nie wolno ci podejmować ani próbować podejmować żadnego z poniższych działań w serwisie Steam: […] Prowadzić działalność komercyjną. Przykłady takich zabronionych zachowań obejmują: zamieszczanie ogłoszeń; organizowanie konkursów; **hazard**; kupowanie lub sprzedawanie kont Steam; sprzedawanie treści, kart podarunkowych lub innych przedmiotów; oraz żebranie."

store.steampowered.com/online_conduct ↗ zarchiwizowano 2026-09-21 ↗

SSA § 2.G — Wykorzystanie komercyjne

> „…[nie wolno] wykorzystywać Treści i Usług ani żadnej ich części do jakichkolwiek celów komercyjnych, z wyjątkiem przypadków wyraźnie dozwolonych w innych postanowieniach niniejszej Umowy…”

Jak informowaliśmy, w zawiadomieniach Valve z 2016 r. powołano się na licencję osobistą, niekomercyjną. Żaden operator nie przedstawił w aktach sprawy zezwolenia Valve.
store.steampowered.com/subscriber_agreement ↗ zarchiwizowane 2026-09-18 ↗

Steam Warunki korzystania z interfejsu API serwisu internetowego

> „Nie wolno korzystać z Steam interfejsu API ani Steam danych w sposób naruszający postanowienia Steam umowy abonamentowej”.

Zewnętrzne platformy sprzedaży skórek działają za pośrednictwem zautomatyzowanych kont korzystających z interfejsu API Steam. Treść zasady nie przewiduje żadnych wyjątków dotyczących działalności na skalę komercyjną. steamcommunity.com/dev/apiterms ↗ zarchiwizowano 2026-09-21 ↗

SSA § 4.C

Automatyzacja

Skrypty, boty i interakcje niepochodzące od ludzi są ograniczone. W rejestrze odnotowywane są transakcje przeprowadzane przez boty, farmy kont oraz automatyczne przekierowywanie na skalę komercyjną.

Sprawdzić 153 zapisy oznaczone tą klauzulą ↗
Co przewiduje ta klauzula **153 oznaczone platformy**

- Otwarcie sprawy**15**
- Skin Casino**13**
- Rynek CS2**9**
- Ruletka skórna**8**
- `csgoempire.com`→`csgoempirelogin4.com`*Kasyno*
- `rollbit.com`→`rbsnin.com`*Kasyno kryptowalutowe*
- `500.casino`→`fivezerozero.co`*Kasyno z licencją*

Spośród nich, **153** są również oznaczone tagiem „SSA § 2.G” oraz **2** są również oznaczone zgodnie z §1.C ustawy SSA — te same usługi są objęte więcej niż jednym punktem, dlatego przykłady się powtarzają.

28 zaobserwowano przypadki korzystania z serwisu „153” poprzez uwierzytelnianie za pomocą oddzielnej domeny podlegającej rejestracji. Etykieta odnotowuje datowaną obserwację, która sprawia, że platforma podlega postanowieniom tej klauzuli w jej dosłownym brzmieniu; nie jest to stwierdzone naruszenie, a w żadnym z tych przypadków nie przedstawiono zezwolenia wydanego przez Urząd ds. Łączności (Valve).

SSA § 2.G

Wykorzystanie komercyjne

Wykorzystanie komercyjne wymaga wyraźnej zgody. Należy porównać opisane modele biznesowe, ich skalę oraz wszelkie ujawnione informacje dotyczące upoważnień lub egzekwowania praw.

Sprawdzić 175 zapisy oznaczone tą klauzulą ↗
Co przewiduje ta klauzula **175 oznaczone platformy**

- Otwarcie sprawy**15**
- Skin Casino**13**
- Rynek CS2**9**
- Ruletka skórna**8**
- `csgoempire.com`→`csgoempirelogin4.com`*Kasyno*
- `rollbit.com`→`rbsnin.com`*Kasyno kryptowalutowe*
- `500.casino`→`fivezerozero.co`*Kasyno z licencją*

Spośród nich, **153** są również oznaczone tagiem „SSA §4.C” oraz **24** są również oznaczone zgodnie z §1.C ustawy SSA — te same usługi są objęte więcej niż jednym punktem, dlatego przykłady się powtarzają.

28 zaobserwowano przypadki korzystania z serwisu „175” poprzez uwierzytelnianie za pomocą oddzielnej domeny podlegającej rejestracji. Etykieta odnotowuje datowaną obserwację, która sprawia, że platforma podlega postanowieniom tej klauzuli w jej dosłownym brzmieniu; nie jest to stwierdzone naruszenie, a w żadnym z tych przypadków nie przedstawiono upoważnienia na podstawie ustawy o usługach internetowych (Valve).

SSA § 3.A

VPN i ukrywanie lokalizacji

Ukrywanie lokalizacji za pomocą serwerów proxy IP może skutkować zablokowaniem dostępu. Hosty uwierzytelniające w oddzielnych domenach wymagają osobnej analizy: należy ustalić, co jest ukrywane i która zasada ma zastosowanie.

Sprawdź dane dotyczące hosta uwierzytelniającego ↗
Steam Pomoc / Zasady dotyczące adresów URL

Zaszyfrowanie linków

Steam zabrania stosowania serwisów skracających linki oraz narzędzi, które ukrywają miejsca docelowe linków. Oddzielna domena autoryzacyjna — `rbsnin.com` w procesie logowania w serwisie Rollbit, `auth.dota.trade` w CS.MONEY — rodzi podobne pytanie, czy miejsce docelowe wskazane weryfikatorowi OpenID użytkownika Steam identyfikuje witrynę, na której toczy się operacja.

Zasady dotyczące adresów URL serwisu Valve ↗
Odniesienia do przepisów: Steam Umowa abonamentowa, wersja z 10 września 2026 r. zarchiwizowano 2026-09-18 ↗ · Steam Warunki korzystania z interfejsu API serwisu internetowego zarchiwizowano 2026-09-21 ↗ · Steam Zasady dotyczące adresów URL (maskowanie linków). Liczby te odnoszą się do dokumentów i tagów zawartych w tej dokumentacji; nie są one liczbą rozpatrytych naruszeń.

Deficyt zaufania

Kto dokonuje weryfikacji decyzji po zamknięciu sprawy przez dział wsparcia?

Zachowane zgłoszenia dotyczą stałych sankcji, pozostawionych bez odpowiedzi odwołań oraz odmowy zwrotu skradzionych przedmiotów. Należy zweryfikować te relacje w oparciu o faktyczną historię zgłoszeń, dostępne środki zaradcze oraz logi dostępu do konta. Ogólne wyjaśnienie dotyczące phishingu nie pozwala ustalić, kto zainicjował reset lub utworzył klucz API.

Przeczytaj zgłoszone skargi ↗ Poproś o udostępnienie dokumentacji źródłowej → Wykres relacji moderatorów →

Część B — Przepisy i historia egzekwowania · Sekcja 10

Interfejs API do automatyzacji. Zasada zakazująca automatyzacji.

Ograniczenia dotyczące kontekstu i źródła
W niniejszym rozdziale poruszono kwestię, w jaki sposób można pogodzić te dwa aspekty: jakie zastosowania API są dozwolone, przez kogo oraz na podstawie jakich opublikowanych kryteriów. Nie oszacowano tutaj liczby autoryzowanych komercyjnych użytkowników API, a brak opublikowanej listy nie sugeruje żadnej konkretnej liczby — sam brak stanowi ustalenie, a nie liczbę, która się za nim kryje. Cytowane powyżej wiadomości z pomocy technicznej Steam zostały przytoczone przez projekt ArchiSteamFarm w jego własnym FAQ (zweryfikowane dosłownie 2026-09-22); nie są to Valve publikacje, a konta, na które zostały wysłane, nie zostały zidentyfikowane.

Przepis (SSA § 4.C): żadnych skryptów, żadnych botów, żadnych systemów niebędących ludźmi na Steam. **Zapis:** Valve udostępnia bezgłowy interfejs API REST, którego jedynym celem jest automatyzacja komunikacji między serwerami, i przekazuje klucz do dowolnego

konta. **Użytkownicy są blokowani za stosowanie automatyzacji; interfejs do automatyzacji jest produktem firmy Valve.** Nigdy nie opublikowano informacji o tym, jakie zastosowania komercyjne są dozwolone.

Błędne przekonanie dotyczące „twórców gier”

Steamworks SDK (oryginalne)
Wykorzystywane przez renomowane studia gier do wdrażania osiągnięć, systemu dobierania graczy i tabel wyników w swoich klientach gier. Wymaga skomplikowanej integracji z językiem C++ oraz oficjalnego procesu wdrożenia partnera.

Steam Interfejs API sieci Web (Luka)
Architektura JSON/REST typu „headless”, zaprojektowana z myślą o zewnętrznych serwerach internetowych. W opisanym tutaj schemacie ataku typu „hijack” służy ona do odczytywania stanów zapasów i manipulowania transakcjami typu peer-to-peer z serwerów zdalnych; jej legalne zastosowania nie zostały ujęte w niniejszym dossier.

Dla kogo jest ten klucz Zwykły użytkownik Steam nie potrzebuje klucza Web API w samym kliencie; strona z kluczami znajduje się pod adresem przeznaczonym dla programistów, a jej udokumentowanym przeznaczeniem jest zewnętrzny dostęp po stronie serwera. Zarchiwizowane zgłoszenia dotyczące przejęcia kont opisują przypadki ofiar, które nie wiedziały o istnieniu tej strony, dopóki klucz nie został zarejestrowany na ich koncie.

Sprzeczność automatyzacji

§ 4.C SSA stanowi, co następuje: „Nie wolno w żaden sposób wykorzystywać żadnych skryptów, botów, makr ani innych systemów niekontrolowanych przez człowieka („automatyzacja”) do interakcji z treściami i usługami na stronie Steam”. Jednak punkty końcowe interfejsu API sieci Web (takie jak `CancelTradeOffer`) nie wymagają interfejsu użytkownika ani kodu CAPTCHA i całkowicie omijają klienta Steam. Interfejs API jest przeznaczony do automatyzacji między serwerami; zasada zabrania automatyzacji przez użytkowników; granica między tymi dwoma obszarami nie została ujawniona.

Rola serwera w procesie transakcyjnym

Klucz API sieci Web umożliwia serwerowi zewnętrznemu wykonywanie operacji handlowych na koncie bez udziału klienta Steam. W scenariuszu przejęcia kontroli serwer ten znajduje się pomiędzy posiadaczem konta a serwerem transakcyjnym.

- → W przypadku operacji wykonywanych za pomocą klawisza nie wyświetla się ekran potwierdzenia transakcji.
- → Umożliwia odpytywanie w tle (GetTradeOffers).
- → Anuluje i ponownie generuje oferty bez udziału użytkownika.

Valve stworzyło interfejs, w swoich zasadach zakazało użytkownikom stosowania automatyzacji i nie opublikowało żadnych kryteriów określających, jakie rodzaje wykorzystania komercyjnego są dozwolone.

Część B — Przepisy i historia egzekwowania · sekcja 11

Wymagano dziesięciu dni. Trzeba było rozliczyć się z dziesięciu lat.

Ograniczenia dotyczące kontekstu i źródła
20 lipca 2016 r. radca prawny Valve wyznaczył operatorom gier hazardowych 10-dniowy termin. Dziesięć lat później (według stanu na moment sporządzenia dokumentacji, 2026-09-21) co najmniej jedna platforma wymieniona w doniesieniach prasowych dotyczących tego

zawiadomienia, CSGOFast, nadal działa, korzystając z serwera uwierzytelniającego w oddzielnej domenie. Treść zawiadomienia została poniżej odtworzona na podstawie doniesień prasowych z 21 lipca 2016 r.; odtworzona treść nie jest skanem. Dokumentacja dotycząca egzekwowania przepisów, o której mowa w zawiadomieniu, nie została opublikowana. List otwarty do Komisji brzmi: Sekcja 2.

Proszę zapoznać się z ogłoszeniem z lipca 2016 r., zamieszczonym obok późniejszych uwag. Nadal oczekuje się na zestawienie wyników egzekwowania przepisów w podziale na poszczególnych operatorów.

Tydzień wcześniej — 13 lipca 2016 r., publicznie
W dniu 13 lipca 2016 r. zarchiwizowano 2026-09-21 ↗, Valve opisał, w jaki sposób serwisy hazardowe wykorzystywały Steam: OpenID do identyfikacji kont oraz zautomatyzowane konta do prowadzenia transakcji. Valve stwierdził, że wykorzystywanie tych mechanizmów do prowadzenia działalności hazardowej stanowiło naruszenie jego warunków korzystania z API oraz umów użytkownika. **Zarówno opis mechanizmu, jak i zakaz zawarte są we własnym, opatrzonym datą oświadczeniu Valve.** W przypadku 2026-09-21 testowane hosty uwierzytelniające z oddzielnych domen nie zwróciły żadnego bloku filtru łącza, a Valve nie opublikował żadnego rekordu egzekwowania dla poszczególnych operatorów.

ZAŁĄCZNIK A / LIPIEC 2016 REKONSTRUKCJA SKŁADU DRUKOWEGO

VALVE CORPORATION

Bellevue, stan Waszyngton

DATA: Lipiec 2016 r. (doniesienia prasowe z 21 lipca 2016 r.)
OD: Karl Quackenbush, główny radca prawny
RE: Wezwanie do zaprzestania — komercyjne wykorzystywanie kont Steam
UWAGA: Rekonstrukcja tekstu na podstawie zgłoszenia; nie jest to skan
„Wiemy, że prowadzisz jedną z wymienionych poniżej stron hazardowych. Wykorzystujecie Państwo Steam kont do prowadzenia tej działalności. Zgodnie z Steam Umową abonamentową usługi Steam i Steam są licencjonowane wyłącznie do użytku osobistego, niekomercyjnego.”

„Powinieneś natychmiast zaprzestać dalszego wykorzystywania swoich kont Steam do jakichkolwiek celów komercyjnych. Jeśli tego nie uczynisz, w ciągu dziesięciu (10) dni, Valve podejmie wszelkie dostępne środki prawne, w tym między innymi zamknięcie Państwa kont.”

Rekonstrukcja dokumentacji · zapoznaj się z dokumentem źródłowym
Karl Quackenbush
Dyrektor ds. prawnych, Valve Corp.
NA MARGINESIE / ARTYKUŁ REDAKCYJNY

Dziesięć dni.*No to co dalej?*

Termin był jasno określony. Tak samo powinno być w przypadku działań podejmowanych przez społeczeństwo.

Opublikowane stanowisko Valvea w sprawie „2016” ↗

Uwaga dotycząca terminu +
SATYRA / NIE JEST TO KORESPONDENCJA Z VALVE
Drogi terminie,

Dano ci dziesięć dni. Z jakiegoś powodu kalendarz był jedyną rzeczą, która nadal działała.

Proszę o przekazanie wszelkich odpowiedzi do rejestru publicznego.

Oś czasu lipiec 2016 r. – wrzesień 2026 r.

Termin podany w ogłoszeniu:
10 dni
lipiec 2016 r.
Czas, jaki upłynął od daty ogłoszenia:
3,715 dni
Liczba ustalona na okres od 20 lipca 2016 r. do momentu utworzenia kopii zapasowej dokumentacji z dnia 21 września 2026 r.; nie jest to wartość aktualna
Opublikowane dane dotyczące egzekwowania przepisów:
Brak
Nie znaleziono danych dotyczących zakończeń połączeń ani blokad w podziale na operatorów
◀ **Dni 0–10** — termin, w skali **Dzień 3715** — migawka ▶

1. 20 lipca 2016 r.**Wydano dziesięciodniowe wezwanie do zapłaty** *Dzień 0*
2. 17 lutego 2024 r.**Obowiązują zobowiązania wynikające z DSA** *Dzień 2,768*
3. 25 lutego 2026 r.**Ogłoszono skargę prokuratora generalnego stanu Nowy Jork** *Dzień 3,507*
4. 21 września 2026 r.**Podsumowanie dokumentacji** *Dzień 3715*

Dziesięć lat później, **CSGOFast** — wymieniona w doniesieniach prasowych dotyczących powiadomień z 2016 r. — działa: strona csgofast.com zwróciła komunikat o zablokowaniu przez filtr linków dla 2026-09-19 i 2026-09-21, podczas gdy jej host uwierzytelniający `steam-login.authtofast.com` (zarejestrowany 2026-06-30) tego nie zrobił.

Pełny, opatrzony datą zapis zmian dotyczących zabezpieczeń użytkownika Valve: Kalendarium wydarzeń związanych z bezpieczeństwem → · Orzecznictwo Sądu Okręgowego w Waszyngtonie i standard egzekwowania prawa: poniżej

Zgodnie z dokumentacją: W zawiadomieniu z 2016 r. wyznaczono 10-dniowy termin; Valve prowadziło już listę domen (Link Filter) i otrzymywało autoryzowane nazwy hostów w ramach własnych żądań OpenID; nie opublikowano żadnych danych dotyczących egzekwowania przepisów w podziale na operatorów. W raportach społeczności opisano działanie podjęte w 2018 r. przeciwko platformie handlowej (SkinJar), jednak raporty te nie zostały zweryfikowane i nie są brane pod uwagę w niniejszym dokumencie.

CSGOFAST / TRASA UZYSKANIA AUTORYZACJI

Postępuj zgodnie z podanym serwerem docelowym.

Linki do zapisanych tras `csgofast.com` do `steam-login.authtofast.com`. Oddzielna nazwa hosta jest przekazywana w żądaniu OpenID o numerze Steam. Daje to śledczym konkretny adres, który mogą porównać z danymi dotyczącymi filtrowania i egzekwowania przepisów zawartymi w żądaniu o numerze Valve.

Zapoznaj się z trasą CSGOFast i jej źródłem ↗ · Porównaj zapisane Steam Wyniki filtru linków ↗

REJESTR PUBLICZNY / WASZYNGTON · 2016 → 2026

Dwa terminy. Jedna nieokreślona norma egzekucyjna.

20 LIPCA

Valve przyznaje serwisom hazardowym 10 dni

W wezwaniu wysłanym przez prawnika firmy ostrzegano, że dalsze wykorzystywanie kont Steam do celów komercyjnych może skutkować zamknięciem konta.

27 września

Waszyngton naciska Valve

Stanowa Komisja ds. Hazardu zażądała przedstawienia dowodów na podjęcie działań mających na celu powstrzymanie transferów „skinów” w celach hazardowych i wyznaczyła termin na udzielenie odpowiedzi do 14 października.

17 października

Valve odrzuca zarzut

Valve udzieliło odpowiedzi po upływie terminu, zaprzeczyło, jakoby ułatwiało hazard, poinformowało, że zablokowało powiązane konta, oraz stwierdziło, że nie zamierza wyłączać handlu i usługi OpenID dla wszystkich użytkowników. Co najmniej jedna platforma wymieniona w doniesieniach prasowych dotyczących lipcowych zawiadomień (CSGOFast) działała nadal dziesięć lat później. Oba fakty mogą mieć miejsce tylko wtedy, gdy operator zastąpił zablokowane konta; dokumentacja, która by to potwierdzała, nie została opublikowana. WSGC powinna zwrócić się do Valve o wyjaśnienie tej sprzeczności.

2026

Trasy zaobserwowane we wrześniu 2026 roku

W rejestrze tras odnotowano 44 platformy uwierzytelniające się za pośrednictwem serwerów uwierzytelniających z odrębnych domen, w tym CSGOFast, z wykorzystaniem mechanizmów OpenID i handlu Valve opisanych w 2016 roku. Nie przedstawiono rejestru egzekwowania, który wskazywałby, którym operatorom odcięto dostęp.

WŁASNA NOTATKA INFORMACYJNA KOMISJI · 30 STYCZNIA 2018 R.

Osiemnaście miesięcy po udzieleniu odpowiedzi przez Valve organ regulacyjny nadal określał to jako zamiar.

Podczas przesłuchania publicznego w sprawie projektu ustawy HB 2881, w ramach briefingu dla własnego organu ustawodawczego, Komisja opisała oświadczenie z lipca 2016 r. własnymi słowami: Valve **„ogłosiła zamiar podjęcia zdecydowanych działań przeciwko wykorzystywaniu jej platformy do organizowania hazardu związanego ze skórkami”.** Na tej samej stronie opisano, jak ogłoszenie to wpłynęło na prognozy branżowe — *„w rezultacie”,* prognoza dotycząca rynku gier hazardowych typu „skin” na rok 2020 została skorygowana z **$19.7 miliardów** do **$670 mln**, co oznacza spadek o około 97 procent – wyłącznie w wyniku samego ogłoszenia. Prognoza uległa zmianie. Dane dotyczące egzekwowania przepisów w przeliczeniu na jednego operatora, które uzasadniałyby tę zmianę, nadal nie zostały opublikowane.

Dane rynkowe to szacunki firm Narus Advisors oraz Eilers & Krejcik Gaming przytoczone w briefingu Komisji, a nie ustalenia samej Komisji; w tym samym dokumencie wartość zakładów z wykorzystaniem skórek w 2016 r. oszacowano na około $5 mld, z czego około $3 mld przypadło na serwisy typu kasynowego. Pobrano 2026-09-22, SHA-256 `c507c9025f93da0aadaf395c4d8882f25973211c318ee8e9b6f18a5b3755e050`.

Można porównać publiczne stanowisko Valve z 2016 roku z infrastrukturą, którą można dziś zaobserwować. Pytanie brzmi, czy działania egzekucyjne objęły konta i trasy wykorzystywane przez operatorów objętych zakazem. **Dziesięciodniowy termin zawiadomienia nie stanowi dowodu na to, że zawiadomienie zostało przekazane wszystkim wymienionym w nim operatorom.** Działanie podjęte przez OPSkins w 2018 roku stanowi jedyną udokumentowaną interwencję skierowaną przeciwko konkretnemu operatorowi; biorąc pod uwagę 189 sprawdzonych platform i brak opublikowanych danych dotyczących poszczególnych operatorów, pojedyncze udokumentowane działanie nie wskazuje na istnienie określonego schematu egzekwowania przepisów.

Ogłoszenie Komisji ds. Hazardu stanu Waszyngton z 2016 r. ↗ zarchiwizowane 2026-05-20 ↗ · Odpowiedź Valve z dnia 17 października 2016 r. (kopia dokumentu) ↗ · Prezentacja WSGC przed zgromadzeniem ustawodawczym, 30 stycznia 2018 r. (kopia lokalna, 4 strony) ↗ · ten sam plik na stronie wsgc.wa.gov ↗ · rekord wyszukiwania i skrót ↗ · Akcja Valve na OPSkins z 2018 r. ↗ zarchiwizowano 2026-03-07 ↗ · Aktualny przegląd trasy ↗

Audyt śledczy o charakterze podłużnym · Podmioty objęte nakazem zaprzestania działalności z 2016 r.

Dekada „10-dniowego zawiadomienia”: kryminalistyczny audyt gotowości 23 wskazanych obiektów

W dniach 19–20 lipca 2016 r. Valve główny radca prawny Karl Quackenbush wystosował formalne wezwania do zaprzestania działalności skierowane do 23 platform hazardowych typu „skin”, nakazując im zaprzestanie komercyjnego wykorzystywania kont Steam w ramach **10 dni** pod groźbą zamknięcia konta i podjęcia kroków prawnych. Ponad 3,700 dni później empiryczna kontrola ujawniła rzeczywisty przebieg egzekwowania przepisów: wielu operatorów nigdy nie zaprzestało działalności, inni działali nawet przez sześć lat po upływie terminu, a wart wiele miliardów dolarów ekosystem nadal korzystał z architektury OpenID firmy Valve.

5+ NA ŻYWO
Z pewnością będą działać w 2026 r. (CSGOBig, CSGO500, CSGOFast itp.)
6 LAT
Najdłuższy okres działania serwisu po ogłoszeniu zamknięcia (CSGOatse działało do 2022 r.)
$5.01B
Wielkość obrotów z zakładów na skórki w 2016 r. (Narus / Eilers & Krejcik)
Ponad 200
Aktywne serwisy hazardowe działające w szczytowym okresie koniunktury rynkowej
„The Surviving Titans” · Plan finansowy i strategiczny dotyczący ruchu na lata 2024–2026

Od 10-dniowych ostrzeżeń po zagraniczne konglomeraty: obroty rzędu wielu miliardów dolarów

Zamiast wyeliminować hazard oparty na skinach, komunikaty Valve z 2016 roku stały się katalizatorem przemian w branży. Operatorzy, którzy przetrwali, przekształcili się w podmioty offshore (Curaçao, Belize, Cypr), byli pionierami handlu typu peer-to-peer (P2P) w celu obejścia zakazów dotyczących botów, a obecnie przetwarzają ponad **10 milionów odwiedzin miesięcznie** oraz **miliardy dolarów rocznego obrotu z zakładów** przy jednoczesnym kontynuowaniu uwierzytelniania za pośrednictwem Steam:

Platforma / Domena	Ogłoszenie z lipca 2016 r.	Wynik egzekucji i status przeżycia	Weryfikacja zarejestrowana / Główne linki
CSGOBig csgobig.com	10-dniowe zawiadomienie (lipiec 2016 r.)	WCIĄŻ ŻYJĘ W 2026 ROKU Tymczasowo zawieszone, ponownie uruchomione; uwierzytelnianie odbywa się za pośrednictwem serwisów letmeinbig.com i csgobiglogin.com	X: @csgobig ↗ · FB: csgobigofficial ↗
CSGO500 csgo500.com / 500.casino	10-dniowe zawiadomienie (lipiec 2016 r.)	WCIĄŻ ŻYJĘ W 2026 ROKU Zmieniło nazwę na 500 Casino (licencja z Curaçao nr 8048/JAZ2014-037), miesięczny obrót sięgający wielu milionów	Platforma na żywo (500.casino) ↗

Platforma / Domena	Ogłoszenie z lipca 2016 r.	Wynik egzekucji i status przeżycia	Weryfikacja zarejestrowana / Główne linki
CSGOFast csgofast.com	10-dniowe zawiadomienie (lipiec 2016 r.)	WCIĄŻ ŻYJĘ W 2026 ROKU Aktywnie obsługujemy ruletkę, grę „Crash” i jackpot za pośrednictwem strony steam-login.authtofast.com	Audyt autoryzacji dokumentacji ↗
CSGOLounge / Dota2Lounge csgolounge.com / dota2lounge.com	10-dniowe zawiadomienie (lipiec 2016 r.)	WCIĄŻ ŻYJĘ W 2026 ROKU Skupiono się na zakładach związanych z e-sportem opartych na kryptowalutach oraz na zakładach kryptowalutowych; zapewniono nieprzerwaną działalność	Platforma na żywo ↗
CSGOCasino csgocasino.net / csgocasino.gg	10-dniowe zawiadomienie (lipiec 2016 r.)	NA ŻYWO PRZEZ SUCCESSOR (2026) Domena została przekierowana; aktywny portal zastępczy działa pod adresem csgocasino.gg	Domena następcza ↗
CSGOatse csgoatse.com	10-dniowe zawiadomienie (lipiec 2016 r.)	DZIAŁAŁO PRZEZ 6 LAT (AKTYWNE DO 2022 R.) Działalność hazardowa była prowadzona w pełnym zakresie przez sześć lat po 10-dniowym ultimatum wydanym przez Valve	X: @CSGOatsecom (aktywne do 2022 r.) ↗
CSGOSweep csgosweep.com	10-dniowe zawiadomienie (lipiec 2016 r.)	DZIAŁAŁ DO GRUDNIA 2017 R. Działało publicznie przez 17 miesięcy po upływie terminu	X: Stan CSGOSweep – grudzień 2017 r. ↗
CSGOWild csgowild.com	10-dniowe zawiadomienie (lipiec 2016 r.)	DZIAŁAŁ DO GRUDNIA 2017 R. Promowany przez czołowych influencerów; funkcjonował przez 1,5 roku po otrzymaniu wezwania do zaprzestania naruszeń, zanim nastąpiła migracja do świata kryptowalut	X: @Wild (aktywny od grudnia 2017 r.) ↗

Platforma / Domena	Ogłoszenie z lipca 2016 r.	Wynik egzekucji i status przeżycia	Weryfikacja zarejestrowana / Główne linki
CSGOPot csgopot.com	10-dniowe zawiadomienie (lipiec 2016 r.)	PRZETRWAŁ DO WRZEŚNIA 2017 R. Prowadził działalność w zakresie zakładów z wysokimi stawkami i jackpotami przez 14 miesięcy po otrzymaniu zawiadomienia	X: @csgopot (aktywny we wrześniu 2017 r.) ↗
CSGODiamonds csgodiamonds.com	10-dniowe zawiadomienie (lipiec 2016 r.)	PRZETRWAŁ DO POŁOWY 2017 ROKU Trwało przez cały rok 2017, mimo przyznania się do manipulowania wynikami na korzyść sponsorowanych streamerów	X: @csgodiamondscom (2017) ↗
CSGOLotto csgolotto.com	10-dniowe zawiadomienie (lipiec 2016 r.)	ZAMKNIĘTE W LIPCU 2016 R. Zamknięto w wyniku publicznego skandalu; przedmiot federalnego nakazu ugody wydanego przez Federalną Komisję Handlu (FTC)	Porozumienie z Federalną Komisją Handlu (FTC) (sprawa nr C-4632) ↗
CSGODouble csgodouble.com	10-dniowe zawiadomienie (lipiec 2016 r.)	ZAMKNIĘTE W LIPCU 2016 R. Dobrowolne zaprzestanie działalności natychmiast po opublikowaniu wezwania do zaprzestania działalności	X: @CSGODouble (zamknięte w lipcu 2016 r.) ↗
CSGOMassive csgomassive.com	10-dniowe zawiadomienie (lipiec 2016 r.)	ZAMKNIĘTE W 2016 R. Pod koniec 2016 r. zaprzestała działalności publicznej	X: @csgo_massive ↗
CSGOStrong csgostrong.com	10-dniowe zawiadomienie (lipiec 2016 r.)	ZAMKNIĘTE W 2016 R. W 2016 r. zaprzestała działalności publicznej	FB: csgostrongfree ↗
Skins2 skins2.com	10-dniowe zawiadomienie (lipiec 2016 r.)	ZAMKNIĘTE 2016 W 2016 r. zaprzestała działalności publicznej	FB: CSNCOM ↗

Platforma	Miesięczny ruch (odwiedziny)	Szacowany obrót / wielkość sprzedaży	Podmiot prawny i jurysdykcja	Najważniejsze działania regulacyjne i model
CSGOEmpire csgoempire.com	2,3 mln — 9,0 mln miesięcznie Średni czas trwania: 6+ min; 80% bezpośrednie	$1.5B — $2.5B Roczny obrót >1,000,000 transakcji wymiany skórek w systemie P2P miesięcznie; $6.4 mln aktywnych, płynnych zleceń na parkiecie	Moonrail Limited B.V. (Curaçao nr 148182) Płatności: JHOLT LTD (Cypr); Założyciel: „Monarch” (Ossi Ketola)	Pionier w dziedzinie handlu przedmiotami P2P bez prowizji; licencja wydana na Curaçao nr OGL/2024/1183/0869
CSGORoll csgoroll.com	2,74 mln — 3,5 mln miesięcznie Średni czas trwania: 9 min 23 s; współczynnik odrzuceń: 16%	$1.0B — $2.0B Roczny obrót Szacowane roczne przychody firmy z tytułu przewagi kasyna w wysokości od $100M do $200M	Feral Holdings Limited Siedziba firmy znajduje się w Belize City w Belize (nr rejestracyjny 171519)	Zablokowany przez australijską agencję ACMA (maj 2023 r.); sponsorował drużynę pierwszej ligi G2 Esports, w której grali nieletni zawodnicy
500 Casino (CSGO500) 500.casino / csgo500.com	220 tys. — 425 tys. / miesiąc ~105 tys. unikalnych użytkowników miesięcznie	$100k / tydzień ($5.2M/rok) w Royales Wymóg obrotu dla graczy o wysokich stawkach: $400 obrotu na każdy $1 rakeback	Perfect Storm B.V. (Curaçao nr 150536) Licencja wydana przez Komisję Nadzoru Gier na Curaçao nr OGL/2024/1354/0882	Zablokowany przez szwedzki urząd Spelinspektionen (listopad 2023 r.) za nielegalne kierowanie oferty do szwedzkich graczy
CSGOBig csgobig.com	~169,600 / miesiąc Średni czas trwania: 19 min 12 s; prawybory w USA	Roczny wolumen sprzedaży sięgający wielu milionów Pudełka-niespodzianki, ruletka i bitwy o skrzynie	Działa w oparciu o pomocnicze routowanie proxy letmeinbig.com (zarejestrowana w 2023 r.) i csgobiglogin.com	Cel z lipca 2016 r. – C&D; ponownie uruchomiony z architekturą autoryzacji przez pełnomocnika
CSGOFast csgofast.com	~150 tys. — 250 tys. miesięcznie Międzynarodowa, wielojęzyczna publiczność	Roczny wolumen rzędu wielu milionów Ruletka o wysokiej prędkości i gry typu „crash”	Podmioty operacyjne prowadzące działalność na morzu Trasy Steam uwierzytelnianie przez steam-login.authtofast.com	Przedmiot nakazu zaprzestania działalności z lipca 2016 r.; działalność nigdy nie została wstrzymana; nadal działa w 2026 r.
CSGO Polygon csgopolygon.com / plg.bet	~300 tys. — 500 tys. miesięcznie Dominacja krajów WNP i Europy Wschodniej	Roczny wolumen rzędu wielu milionów Krypto i ruletka ze skórkami, zakłady na mecze	Cel drugiej fali (październik 2016 r.) Skupiliśmy się na kryptowalutach, korzystając z domeny lustrzanej plg.bet	Przetrwało całą dekadę; nadal zajmuje się likwidacją zasobów poprzez interfejsy API stron trzecich

„Druga fala”: dlaczego wezwanie do zaprzestania naruszeń wysłane przez Valve dotyczyło łącznie ponad 43 stron internetowych
W dniu 17 października 2016 r. pełnomocnik prawny Valve oficjalnie poinformował Komisję ds. Hazardu stanu Waszyngton, że po wysłaniu pierwszych 23 zawiadomień w dniu 19 lipca firma Valve wysłała pisma z żądaniem zaprzestania działalności do **ponad 20 kolejnych serwisów hazardowych z skinami** (co spowodowało, że oficjalna liczba przekroczyła 43). Ta druga fala okazała się konieczna, ponieważ na pierwotnej liście w niewytłumaczalny sposób pominięto największe i najbardziej znane ośrodki hazardowe na świecie:

- **CSGOJackpot.com:** Historyczny pionier w dziedzinie „skin jackpots”, który obsługiwał transakcje o wartości setek milionów, zanim musiał zakończyć działalność w obliczu groźby postawienia w stan oskarżenia przez władze federalne.
- **CSGOShuffle.com:** Strona, która znalazła się w centrum skandalu związanego z transmisjami na żywo z lipca 2016 r., gdzie streamer serwisu Twitch o pseudonimie PhantomL0rd potajemnie posiadał 33% udziałów w firmie i został przyłapany na manipulowaniu kursami przy użyciu środków własnych.
- **Ekosystem makro (ponad 200 operatorów):** Według badań branżowych przeprowadzonych przez Narus Advisors oraz Eilers & Krejcik Gaming, w 2016 roku działało ponad 200 różnych serwisów hazardowych opartych na skórach, które wygenerowały $5.01 miliardów w obrocie z zakładów od 3,03 miliona aktywnych graczy. 43 listy firmy Valve dotyczyły mniej niż 20% aktywnego rynku.

Oficjalne dochodzenia rządowe i regulacyjne w sprawie Steam hazardu skórnego
Zjawisko hazardu internetowego zostało udokumentowane w wielu oficjalnych dochodzeniach ustawowych, działaniach egzekucyjnych oraz rządowych dokumentach stanowiskowych:

1. Komisja ds. Hazardu Stanu Waszyngton (WSGC) (2016–2018)
W dniu 5 października 2016 r. wystosowano formalne wezwanie do zaprzestania działalności; w dniu 30 stycznia 2018 r. opublikowano opracowanie legislacyjne, w którym stwierdzono, że skórki są ekwiwalentami gotówki, oraz podano, że wolumen zakładów zawieranych przy użyciu skórek wyniósł $5.0B.

Raport legislacyjny WSGC w formacie PDF (kopia lokalna) ↗
2. Federalna Komisja Handlu Stanów Zjednoczonych (FTC) (wrzesień 2017 r., sygn. akt C-4632)
Pierwsze federalne postępowanie egzekucyjne w sprawie hazardu internetowego, wszczęte przeciwko właścicielom serwisu CSGOLotto, Trevorowi Martinowi i Thomasowi Cassellowi, w związku z praktykami wprowadzającymi w błąd oraz nieujawnionym sprawowaniem kontroli nad platformą.

Decyzja i ugoda FTC ↗
3. Dokument przedstawiający stanowisko Brytyjskiej Komisji ds. Hazardu (UKGC) oraz audyty dotyczące młodzieży
W badaniu Komisji ds. Hazardu z 2018 r. 3% osób w wieku 11–16 lat deklarowało, że kiedykolwiek obstawiało przedmiotami w grze (skinami).

Repozytorium badań UKGC ↗
UKGC policy on virtual currencies ↗
4. Postępowanie wyjaśniające Senatu Australii w sprawie środowiska i komunikacji (2018)
Raport parlamentu federalnego w sprawie *„Mikrotransakcje w grach dotyczące przedmiotów przyznawanych losowo”*, oceniając mechanikę skrzynek z łupami w grze Valve, wypłaty środków na rynku wtórnym oraz sposoby obchodzenia przepisów.

Postępowanie wyjaśniające Parlamentu Australii ↗

Niespłacone należności
Opublikować protokół egzekucyjny: które konta hazardowe i boty zostały zablokowane, które serwery zwrotne zostały objęte ograniczeniami oraz które usługi komercyjne otrzymały zezwolenie. Publiczny zakaz i ostrzeżenie na stronie głównej nie stanowią dowodu na to, że podstawowa działalność została wstrzymana.

Część B — Przepisy i historia egzekwowania · Sekcja 12

Nazwa hosta jest już zawarta w żądaniu.

Ograniczenia dotyczące kontekstu i źródła
Valve prowadzi już listę domen (filtr linków) i otrzymuje nazwę hosta uwierzytelniającego w każdym żądaniu OpenID. Poniższy pseudokod przedstawia logiczny schemat połączenia tych dwóch elementów. Nie ma żadnych publicznie dostępnych dowodów na to, że Valve tak postępuje.

Valve prowadzi już listę zablokowanych domen. Valve otrzymuje już adres hosta logowania w każdym żądaniu OpenID. **Nie trzeba niczego budować — wystarczy je połączyć.** Jest to wyszukiwanie nazwy hosta na podstawie listy, którą Valve sam aktualizuje. Poniższy pseudokod ma charakter ilustracyjny i nie stanowi implementacji Valve.

forensic_autoban.py
# PSEUDOKOD ILUSTRACYJNY — Valve.block_domain() i flag_session_as_mitm() nie są rzeczywistymi wywołaniami API. Ilustruje to strukturę logiczną środka zaradczego, który Valve mógłby wdrożyć w odniesieniu do domen uwierzytelniania proxy, a nie rzeczywistą strukturę wewnętrzną Valve.
# Ilustracja: schemat logiczny sprawdzania przychodzącego żądania OpenID
def audit_openid_request(prośba):
blocked_origins = database.pobierz_platformy_z_czarnej_listy()
proxy_domain = request.params.pobierz(„openid.realm”)
target_redirect = request.params.pobierz(„openid.return_to”)

Logika: Jeśli serwer proxy przekierowuje z powrotem do zablokowanej witryny, należy zablokować ten serwer proxy.
dla strona w blocked_origins:
jeśli strona w target_redirect:
Valve.blokuj_domenę(domena_proxy)
Valve.oznacz_sesję_jako_MITM(request.session)
# Wynik: żądanie logowania dla tego hosta zostało odrzucone

Uwaga:
Jeśli domena główna znajduje się już w filtrze linków (np. howl.gg, zablokowana 2026-09-18/19/21), a jej host uwierzytelniający (howl.uno) pojawia się w żądaniu OpenID wysyłanym przez przycisk logowania tej witryny, powiązanie to jest widoczne dla Valve na podstawie danych z własnego żądania. Sprawdzanie to można zautomatyzować; nie można jednak zautomatyzować decyzji o tym, czy ma ono zostać przeprowadzone.

Udokumentowane i zgłoszone przypadki

Valve co najmniej raz w przeszłości podjął działania wobec zewnętrznego operatora: w 2018 roku cofnął firmie OPSkins dostęp do systemu ExpressTrade (Ogłoszenie Valve ↗ zarchiwizowano 2026-03-07 ↗). W doniesieniach społeczności z 2018 roku opisano również

przypadek utraty dostępu przez platformę handlową (SkinJar); doniesienia te nie zostały zweryfikowane, a mechanizm tego zdarzenia wywnioskowano na podstawie jego skutków, a nie na podstawie ujawnionego procesu.

Co wynika z tego precedensu:
Valve może zablokować dostęp operatorowi zewnętrznemu, gdy tylko uzna to za stosowne. Serwis CSGOFast, wymieniony w doniesieniach prasowych dotyczących zawiadomień z lipca 2016 r., działał na 2026-09-21 z hostem autoryzacyjnym zarejestrowanym na 2026-06-30, który nie zwracał blokady filtru linków. Żadne opublikowane kryteria nie wyjaśniają, dlaczego jeden operator został odcięty, a inni nie.

Co wynika z daty rejestracji, a czego z niej nie wynika

Data rejestracji hosta uwierzytelniającego stanowi dolną granicę czasu, w którym host mógł po raz pierwszy pojawić się w żądaniu OpenID; nie oznacza to jednak ciągłego użytkowania. `sc-auth.net`, na przykład, został zarejestrowany jako 2019-04-02 (RDAP) i zaobserwowano go we Steam procesie logowania serwisu Skin.Club we wrześniu 2026 r.; nie ma publicznie dostępnych informacji na temat tego, co wydarzyło się w okresie między tymi dwiema datami.

Audyt porównawczy: standardy zgodności z API

Aspekt egzekwowania prawa	Zasady korzystania z API serwisu GitHub	Steam Interfejs API sieci Web (Valve)
1. Neutralność pod względem zgodności z przepisami	Opublikowane, jednolite zasady. Udokumentowane limity częstotliwości (np. 5,000 wywołań na godzinę dla uwierzytelnionych użytkowników, 15,000 na godzinę dla organizacji korzystających z GitHub Enterprise Cloud) oraz opublikowane zasady dopuszczalnego użytkowania mają zastosowanie do każdego konta.	Brak opublikowanych kryteriów. Poszczególne konta są zamykane na podstawie klauzul dotyczących automatyzacji i wykorzystania komercyjnego (zarchiwizowane skargi), natomiast nie opublikowano żadnych danych dotyczących egzekwowania przepisów w podziale na operatorów w odniesieniu do platform komercyjnych.
2. Nadużycia związane z OpenID / serwerem proxy uwierzytelniającym	Zgodnie z opublikowanymi zasadami serwisu GitHub aplikacje i tokeny OAuth mogą zostać zawieszone lub unieważnione w przypadku nadużyć, a w dokumentacji serwisu opisano automatyczne unieważnianie ujawnionych tokenów (podsumowanie dokumentacji serwisu GitHub sporządzone przez autorów).	Hosty uwierzytelniające z odrębnych domen, zaobserwowane w Steam procesach OpenID (np. rbsnin.com, howl.uno, sc-auth.net), nie spowodowały zablokowania przez filtr Link Filter w 2026-09-21, podczas gdy ich główne domeny spowodowały takie zablokowanie.
3. Czerpanie zysków z nadużyć	GitHub nie pobiera żadnych opłat transakcyjnych za pozycje przenoszone przez narzędzia automatyzacyjne stron trzecich; jego model przychodów opiera się na subskrypcjach i ofertach na platformie handlowej.	Valve sprzedaje klucze do skrzynek, z których można uzyskać przedmioty, a Rynek Społeczności pobiera łączną opłatę w wysokości około 15% od transakcji zrealizowanych na terenie Rynku. Nie oszacowano tutaj przychodów przypisanych platformom zewnętrznym.
4. Okresy ważności pętli unikania	Zawieszone identyfikatory klientów OAuth przestają działać na całej platformie w momencie zawieszenia; w dokumentacji nie podano czasu na podjęcie działań i w niniejszym dokumencie nie przyjęto żadnego założenia w tej kwestii.	W przypadku hostów uwierzytelniających z oddzielnymi domenami, których daty rejestracji obejmowały okres od 2011 r. do września 2026 r., podczas kontroli 2026-09-19 i 2026-09-21 nie stwierdzono żadnych blokad wynikających z filtru linków. Data rejestracji stanowi dolną granicę możliwego okresu użytkowania, a nie dowód ciągłego użytkowania.

Źródła: Artykuł na GitHubie — opublikowana przez GitHub dokumentacja dotycząca limitów wykorzystania API oraz zasad korzystania z platformy (podsumowanie autorów, bez cytatów) · Artykuł Steam — Sprawdzenie filtrów linków w 2026-09-19 i 2026-09-21 (linkfilter-recheck-2026-09-21.json), rejestr RDAP (domain-registration.json) oraz zarchiwizowane zgłoszenia do pomocy technicznej (archiwum dowodów).

Część B — Przepisy i historia egzekwowania · Sekcja 13

Różnica cenowa w stosunku do 0

Przedmiot znajduje się w ekwipunku Steam; sprzedaż odbywa się gdzie indziej. Fabrycznie nowy AWP Dragon Lore miał **62 aktualne oferty na CSFloat**; najniższa cena wywoławcza **$10,623.95**. Na rynku Steam nie można podać ceny wywoławczej wyższej niż około $1,800. Aby sprzedać przedmiot po zaobserwowanej wyższej cenie, właściciel musi znaleźć nabywcę spoza Steam lub skorzystać z innej platformy handlowej. Sam przedmiot i jego przekazanie nadal zależą od Steam.

What this means — the Community Market listing ceiling
Steam’s own market refuses a listing above roughly $1,800. A seller may ask less, never more. Items whose market price sits above that line therefore cannot be sold at that price on Steam at all — which is the mechanism that moves those sales to third-party venues while the item itself never leaves Valve’s inventory system.

Section 13 — the off-Steam price gap →

Ograniczenia dotyczące kontekstu i źródła
W tej sekcji występują trzy różne pozycje, które nie są zamienne. **245** to liczba kategorii nazw produktów CS2, w których najtańsza aktywna oferta przekroczyła wartość $1,800 wyłącznie w serwisie CSFloat, 20 września 2026 r. **241** jest to ten sam zbiór pomniejszony o cztery kategorie przypięte do górnej granicy $100,000 w CSFloat, która stanowi panel, na podstawie którego obliczana jest dolna granica $13.63M. **248** to inny obraz sytuacji: kategorie, których ceny przekraczały limit na co najmniej dwóch z pięciu platform handlowych w dniu 23 września 2026 r. Platformy te pokrywają się, dlatego nie wolno sumować danych z różnych miejsc. Każda podana tutaj liczba stanowi cenę wywoławczą, a nie cenę, za jaką doszło do sprzedaży, i żadna z nich nie stanowi przychodu, obrotu ani zysku — ani dla Valve, ani dla nikogo innego. Wartości podane przez PriceEmpire to zaokrąglone szacunki opublikowane przez tę stronę, a jej karta Steam obejmuje przedmioty z innych gier Steam, więc zakresy porównania nie są identyczne.

Jeden produkt. Dwa systemy cenowe. ŚLEDŹ WYNIKI
Krok 3 / 3
W tej sytuacji sprzedawca potrzebuje platformy lub nabywcy spoza Steam. Produkt nadal zależy od zasobów magazynowych i systemu transferu Steam.

STEAM **O $1,800** Opublikowany limit liczby ofert na rynku społecznościowym
ZAPISANY KATALOG **$10,623.95** Nowy, fabrycznie nowy model AWP Dragon Lore – proszę o cenę
ZALEŻNOŚĆ **Wciąż jest to pozycja Steam** Stan magazynowy i przeniesienie pozostają na poziomie Steam
01 / POZYCJA **Valve spis gier** Przedmiot z CS2 lub Dota 2 znajdujący się w Steam
02 / SUFIT **O $1,800 w dniu Steam** Maksymalna cena za jedną ofertę na platformie Market
03 / ZAPYTANIE ZEWNĘTRZNE **$10,623.95 dla „Dragon Lore”** Najtańsza oferta CSFloat w zrzucie ekranu z danej daty
04 / DOSTAWA **Steam pozostaje w łańcuchu** Własność i przenoszenie przedmiotów opierają się na tym systemie
ARCHITEKTURA RYNKU · MOMENTALNY ZRZUT Z DATĄ, 20 WRZESIEŃ 2026

Różnica w cenie jest wymierna.

Zliczyliśmy kategorie nazw produktów, w których najtańsza aktywna oferta wynosiła dokładnie powyżej1,800.. Strony CSFloat oraz Skinport to odrębne migawki zawierające nakładające się zasoby CS2; ich liczb nie można sumować. Oferty zewnętrzne wskazują miejsca, w których podawane są wyższe ceny wywoławcze, natomiast strona Steam nadal zarządza własnością i transferem przedmiotów.

245 KATEGORIE CS2 · CSFLOAT

166 KATEGORIE CS2 · SKINPORT

3 DOTA2KATEGORIE · SKINPORT

$10,623.95 Pytania dotyczące DRAGON LORE FLOOR

Dragon Lore: Strona 62 zawiera aktualne oferty serwisu CSFloat w kategorii „Factory New”; podana cena minimalna jest ceną wywoławczą, a nie potwierdzoną ceną sprzedaży. Serwis Steam zezwala na wystawianie przedmiotu po niższej cenie, ale nie pozwala na publikowanie zaobserwowanych wyższych cen wywoławczych. Oświadczenie serwisu Valve zamieszczone pod adresem 2016 potwierdza, że serwis ten ma świadomość, iż operatorzy gier hazardowych korzystają z OpenID oraz infrastruktury handlowej Steam. Kwestia, czy konkretna zewnętrzna platforma handlowa narusza zasady serwisu Valve, musi zostać ustalona oddzielnie.

Przejrzyj cały rejestr → CSFloat JSON ↗ Skinport JSON ↗ Oświadczenie Valvea w sprawie „2016” ↗

BEZPOŚREDNIE API CSFLOAT / ZRZUT EKRANU Z DATĄ **$13.63M**

Minimalna łączna wartość ofertowa w **241 kategorii produktów** oraz **3,395 aktywnych ofert**. Obliczono jako iloczyn najniższej ceny sprzedaży w każdej kategorii i liczby ofert w tej kategorii. Cztery kategorie, których ceny osiągnęły górny limit $100,000 ustalony przez CSFloat, zostały wykluczone z tego konserwatywnego zestawienia.

Co pokazuje ta kwota w dolarach

Oferty te stanowią co najmniej **$13,631,888.25** w podanych cenach wywoławczych dla tego ograniczonego podzbioru CSFloat. Uwzględnienie czterech kategorii o najwyższych cenach daje **$14,231,888.25**. To jest *limit dla aktywnych zleceń kupna*, a nie zrealizowaną sprzedażą, obrotem gotówkowym, zyskiem ani całym rynkiem CS2.

Przelicz na podstawie migawki CSFloat zawierającej 245 wierszy ↗

PRICEEMPIRE / WARTOŚĆ KOTOWANA **Steam: nr 15 z 39**

Wiele obiektów podaje wartość wyższą niż Steam.

UUSkins
$133.8M
YouPin898
$127.5M
Buff.163
$104M
Moon.Market
$100.3M
White.Market
$89.6M
Buff.Market
$86.7M
Steam
$31M
Sześć największych wyświetlonych wartości oraz Steam. PriceEmpire zaokrągla te liczby; Steam pokazuje **$31M**. Czternaście wymienionych obiektów plasuje się przed nim pod względem podanych wartości w dolarach.

PRICEEMPIRE / LICZBA OFERT **Steam: nr 1 z 39**

Steam nadal przoduje pod względem liczby ofert.

Steam
32,2 mln
YouPin898
5,9 mln
C5Game
4,6 mln
HaloSkins
4,4 mln
Skinport
3,8 mln
Steam pokazuje **32,2 mln** oferty. Liczba ofert i łączna wartość wyceny odpowiadają na różne pytania; wiele ogłoszeń o niskiej cenie może zdominować tę liczbę.

Źródło: Publiczne porównanie serwisu PriceEmpire ↗ zarchiwizowano 2026-09-21 ↗, zarejestrowano 2026-09-20 o godz. 19:03 UTC; wyodrębnienie z datą z 39. wiersza ↗. Podane liczby są zaokrąglonymi szacunkami, a zasoby mogą się pokrywać w różnych lokalizacjach. Karta Steam zawiera również opisy przedmiotów z innych gier Steam, więc zakresy nie są identyczne. Podane wartości odzwierciedlają ceny wywoławcze, a nie sprzedaż ani przychody.

42
INNE ŹRÓDŁO / STEAMANALYST

Ekosystem biznesowy jest jak na dłoni.

Katalog platform handlowych serwisu SteamAnalyst zarchiwizowano 2026-07-19 ↗ wymienia 42 zewnętrzne platformy handlowe CS2 obok Steam, podając aktualne dane dotyczące cen dla 32 z 43 pozycji. PriceEmpire wymienia 39 platform handlowych zgodnie z własnymi kryteriami wyboru. Wymienione firmy, publiczne oferty, widoczne ceny: ta gospodarka jest otwarta na wgląd.

MECHANIZM TO GÓRNA GRANICA: SPRZEDAŻ TRACI NA SILE, A PRODUKT NIE.

Na pięciu platformach handlowych uchwyconych na jednym licencjonowanym zrzucie ekranu, **Ceny 248 kategorii produktów CS2 przekraczają o co najmniej Steam wartościowy pułap Steam — a żadna z nich nie występuje w Steam**. Ten sam zrzut ekranu pogrupował cały katalog według ceny: rynek Valve obejmuje 95.3% kategorii produktów poniżej swojego limitu i 1.9% kategorii powyżej niego. Spadek ten nie wynika ze spadku popytu; wynika on dokładnie z opublikowanej zasady. Sprzedaż po tych cenach wymaga zewnętrznego nabywcy lub platformy handlowej, podczas gdy Steam nadal kontroluje zapasy i transfer — transakcja opuszcza kasę Valve, a dostawa odbywa się w ramach infrastruktury Valve.

Steam Najczęściej zadawane pytania dotyczące rynku ↗ zarchiwizowano 2026-09-21 ↗ Steam Umowa abonamentowa ↗ zarchiwizowano 2026-09-21 ↗ Zbiór danych atlasu obejmujący pięć rynków ↗ Manifest pochodzenia ↗ Poprzednia migawka CSFloat ↗ Podsumowanie Skinport ↗ PriceEmpire ↗ zarchiwizowano 2026-09-21 ↗ SteamAnalyst ↗ zarchiwizowano 2026-07-19 ↗ Rejestr różnic cenowych ↗ Atlas drabiny cenowej ↗

Część C — Ramy prawne
Część C — Ramy prawne · Sekcja 14 · Dostęp personelu

Kto może zresetować zabezpieczenia?

Ograniczenia dotyczące kontekstu i źródła
Bezpieczeństwo konta zależy również od osób, które mogą je odzyskać, przeglądać prywatne dane lub zresetować zabezpieczenia. W ramach dochodzenia należy śledzić te działania wymagające uprawnień równie uważnie, jak nadużycia związane z interfejsem API.

Proces odzyskiwania konta daje pracownikowi pomocy technicznej uprawnienia do odebrania konta jego właścicielowi. **Valve dwukrotnie potwierdziło na piśmie — w lutym 2023 r. i w listopadzie 2025 r. — że uprawnienie to zostało wykorzystane do przekazania kont niewłaściwym osobom.** W odstępie trzydziestu trzech miesięcy, tą samą drogą. Poniżej: jaka jest wartość tego dostępu, sześć potwierdzonych przypadków oraz dziennik Valve, który dotyczy każdego z nich i którego treści nikomu nie ujawniono.

Zachowane zeznanie / 9 maja 2025 r.

Kod odzyskiwania, który wyłączył zabezpieczenia konta, oraz zgłoszona strata w wysokości $10,000

Jeden z użytkowników w archiwum zgłoszeń do pomocy technicznej informuje, że Steam dział pomocy technicznej zresetował hasło i wyłączył ochronę konta po tym, jak inna osoba złożyła zgłoszenie dotyczące odzyskania dostępu. Autor twierdzi, że konto było nieaktywne od lat, zawierało elementy z lat 2016–2017 oraz miało Steam Guard, powiązany numer telefonu i zapisane kody odzyskiwania.

> „Steam Dział pomocy technicznej i tak udzielił komuś innemu dostępu do mojego konta.”

Zarzut sformułowany w pierwszej osobie, zachowany w `steam_support_tickets_MEGA.json`, rekord 110. Przeczytaj cały zapisany wpis ↗

Nie jest to przypadek pecha jednego użytkownika. Ta sama procedura — zgłoszenie pomocy, w wyniku którego konto zostaje przeniesione do osoby dostarczającej starsze dane — stanowi udokumentowany sposób postępowania we wszystkich przypadkach wymienionych w poniższym rejestrze, a Valve dwukrotnie potwierdził to na piśmie.

Właściciel nie ma szans wygrać tej dyskusji. Procedura odzyskiwania danych wymaga podania pierwszego klucza CD, pierwszego adresu e-mail, pierwszej karty płatniczej oraz pierwszego numeru telefonu. Dane te znajdują się w bazie danych Valve, a dział wsparcia

technicznego ma do nich dostęp — podobno sięgają one aż piętnastu lat wstecz. Osoba posiadająca kopię twojego pliku zawsze będzie w stanie przedstawić więcej informacji o twojej historii niż ty sam. Cele zostały wybrane pod kątem określonych kryteriów: nieaktywne od lat, o dużej wartości i często kupowane z drugiej ręki, więc posiadacz nigdy nie znał oryginalnego klucza. Następnie konta zostały całkowicie usunięte, przerywając ślad historii przedmiotów, którego społeczność używa do śledzenia skórki — usunięcie, którego zwykły użytkownik nie może wykonać bez standardowego okresu oczekiwania.

Zasada minimalnych uprawnień / OWASP A01
Uprawnienia związane z odzyskiwaniem danych powinny być ograniczone do danego zadania, podlegać niezależnej weryfikacji i być rejestrowane. Należy sprawdzić, kto może resetować dane uwierzytelniające, usunąć Steam Guard, przeglądać dane rozliczeniowe lub eksportować dane konta. Wytyczne OWASP dotyczące kontroli dostępu ↗ zarchiwizowano 2026-09-20 ↗

Szeroki dostęp do wsparcia Ryzyko związane z zakresem dostępu

Więcej niż tylko asortyment.

W przypadku nadużycia szerokiego dostępu do wsparcia prywatne dane telemetryczne mogą stać się narzędziem do profilowania, ukierunkowanego phishingu i inwigilacji. Potencjalnymi ofiarami są zwykli użytkownicy, personel wojskowy, osoby publiczne oraz ich rodziny. Jest to model zagrożenia; dokładne uprawnienia wymagają analizy zapisów dotyczących kontroli dostępu.

01 Historia adresów IP i lokalizacja
Dane z logów IP mogą ujawniać historię połączeń sieciowych oraz przybliżoną lokalizację. Same w sobie nie pozwalają jednak na ustalenie dokładnych przemieszczeń fizycznych.

02 Identyfikacja urządzeń na podstawie charakterystyki
Identyfikatory urządzeń, o ile zostały zebrane i są dostępne, mogą służyć do powiązania sesji i kont.

03 Telemetria aktywności
Znaki czasu logowania i zapisy sesji mogą ujawnić nawyki użytkownika, w tym działania niewidoczne w profilu publicznym.

04 Komunikacja i kontakty
Dostęp do zachowanych wiadomości lub danych kontaktowych zwiększyłby możliwości tworzenia profili i stosowania technik inżynierii społecznej.

05 Demaskowanie tożsamości
Oryginalne dane dotyczące wiadomości e-mail, numerów telefonów i płatności mogą pozwolić na powiązanie konta prowadzonego pod pseudonimem z konkretną osobą.

06 Odsprzedaż danych i odpowiedzialność
Wyeksportowane listy celów mogą służyć do przeprowadzania ukierunkowanych oszustw. Należy ustalić tożsamość sprawcy, miejsce dostępu, odbiorców oraz przepływy środków; sama lokalizacja nie stanowi dowodu ani na dostęp, ani na immunitet prawny.

Valve opisuje w swoim dokumencie rejestrowanie adresów IP, informacje o urządzeniach, dane dotyczące płatności oraz zewnętrznych dostawców wsparcia technicznego Polityka prywatności §§ 3, 5.2 zarchiwizowano 2026-09-21 ↗. Polityka ta zezwala na dostęp podmiotów zewnętrznych w celu udzielania wsparcia — nie ujawniono jednak ścieżki audytu, która wskazywałaby, który wykonawca uzyskał dostęp do której kategorii, kiedy i na podstawie jakiego upoważnienia.

Sekcja 14.1 · rejestr · czerwiec 2022 r. → listopad 2025 r. · podano źródła wszystkich danych liczbowych

Valve otworzył drzwi dwukrotnie, w odstępie trzydziestu trzech miesięcy. Drzwi nigdy się nie zamknęły.

Zgłoszono sześć przypadków, w których konta zostały przejęte za pośrednictwem własnego kanału pomocy Steam lub przy użyciu danych uwierzytelniających chronionych przez ten kanał. Każda kwota odpowiada danym opublikowanym przez cytowane źródło, a każde źródło zostało wymienione z nazwy. W dwóch z tych sześciu przypadków poszkodowani odzyskali utracone środki. Różnica między nimi a pozostałymi przypadkami nie polegała na tym, co się wydarzyło — chodziło o to, kto to obserwował.

Valve, na piśmie — luty 2023 r. „„Wspomniane przedmioty zostały usunięte z Twojego konta, ponieważ pochodziły z konta, które zostało przejęte w wyniku zgłoszenia do pomocy technicznej, za co odpowiedzialność bierze na siebie zespół CS:GO. Cofnęliśmy te transakcje i usunęliśmy je ze wszystkich kont, na które trafiły”.”*Steam Odpowiedź pomocy technicznej skierowana do odbiorcy produktów HFB, opublikowana przez Dexerto, 21 lutego 2023 r. ↗ zarchiwizowano 2025-08-18 ↗*
Valve, znowu na piśmie — listopad 2025 r. · 33 miesiące później „„Technik pomocy technicznej, który zajmował się zgłoszeniem, nie zastosował się do naszej procedury, co spowodowało, że Państwa konto zostało przywrócone innej osobie. Przepraszam za ten błąd.””*Steam Odpowiedź na komentarz użytkownika Hawkeye337, cytowana w Dexerto, 14 listopada 2025 r. ↗*

1. 21 czerwca 2022 r.
   HFB — największy asortyment w grze$2,000,000+ · *podwyższono do $3,000,000+ w ramach kontroli przeprowadzonej w lutym 2023 r.*
   Siedem pamiątkowych przedmiotów „AWP Dragon Lores” oraz karambit nr 1 z niebieskim klejnotem – sam ten nóż jest wart około **$1.26 mln**. Konto pozostawało nieaktywne przez trzy lata, a aplikacja do uwierzytelniania na telefonie nadal działała; mimo to adres e-mail i hasło zostały zmienione za pośrednictwem procedury odzyskiwania hasła oferowanej przez dział pomocy technicznej.

   Pieniądze skończyły się, zanim zniknęły przedmioty. Zgłoszono, że **$200,000+** Część wpływów ze sprzedaży została już wypłacona za pośrednictwem serwisu market.csgo.com — platformy handlowej, która rozlicza transakcje w gotówce i kryptowalutach. Cofnięcie transakcji powoduje zwrot skórki. Nie powoduje to jednak zwrotu środków pieniężnych, które ktoś już zdeponował na koncie.

   A poprawka przestała działać. Jeden z graczy przeniósł swój przedmiot „Souvenir Dragon Lore” do magazynu w grze. Skrypt przywracający Valve nie miał wglądu do wnętrza własnego kontenera, więc wygenerował dla właściciela nową kopię, pozostawiając ukrytą — Valve skopiował **$130,000** przedmiot podczas próby cofnięcia kradzieży. Został on wykryty dzięki porównaniu identyfikatorów przedmiotów oraz zgłoszeniom społeczności, a miesiąc później, w lipcu 2022 r., został usunięty. Kupujący otrzymał zwrot środków od BUFF, a nie od Valve. Tak doraźne działania naprawcze nie stanowią środka kontroli; są one po prostu tym, co platforma robi, gdy nie ma nad sytuacją kontroli.

   Dexerto, 21 czerwca 2022 r. ↗ zarchiwizowano 2022-07-02 ↗ · Kaspersky ↗ · kwota wypłaty na Esportfire, 22 czerwca 2022 r. ↗ zarchiwizowano 2026-05-15 ↗, przypisane tam wielu źródłom z Twittera · powielanie i usuwanie zgodnie z Esportsbetting, 14 lipca 2022 r. ↗

   Odrestaurowany*Transakcje zostały cofnięte. Towary zostały wycofane z zapasów osób, które zapłaciły za nie pełną cenę.*

2. 14 sierpnia 2022 r.
   CS.Money — boty należące do platformy$6,300,000 · *19,000+ skórki · wstępna wycena $1.6M*
   Hakerzy przejęli pliki aplikacji do uwierzytelniania na urządzeniach mobilnych należące do botów handlowych platformy i opróżnili je, a następnie wysłali część zdobyczy do znanych inwestorów, aby zmylić ślady. Badacze ze społeczności sporządzili mapę **55 kont atakujących w ciągu kilku godzin** i opublikował je.

   Valve nie zmieniło nic. Jako powód podano, że strona zewnętrzna znajduje się poza Steam — tym samym Steam, w ramach którego kradzież przebiegała od początku do końca, wykorzystując zasoby reklamowe, interfejs API transakcyjny oraz system kont.

   Esportfire, 14 sierpnia 2022 r. ↗ zarchiwizowano 2025-11-15 ↗

   Odrzucono*Nie doszło do odwrócenia sytuacji. Strata poniosła platforma i jej użytkownicy.*
3. Zgłoszono
   21 lutego 2023 r.
   Qkss — te same drzwi, ten sam aktor$1,000,000+
   Zgłoszono, że sprawa została rozpatrzona w taki sam sposób jak w przypadku HFB – przez tego samego pracownika, w ramach tej samej prośby o pomoc techniczną. Sprawa HFB została w pełni rozwiązana osiem miesięcy wcześniej. Sprawa Qkss – nie.

   Jedna droga. Dwie odpowiedzi. W opublikowanych materiałach nie ma żadnych elementów odróżniających te dwie sprawy, z wyjątkiem liczby uczestników.

   Dexerto, 21 lutego 2023 r. ↗ zarchiwizowano 2025-08-18 ↗

   Odrzucono*Nie zostało odrestaurowane.*
4. Zgłoszono
   Luty 2023 r.
   Samo wykorzystywanie informacji poufnych — rok takich praktyk≈ $320,000 · *obejmuje okres około jednego roku, a nie wycenę zapasów*
   Dostęp od strony pomocy technicznej umożliwił przeglądanie historii konta do **15 lat** — pierwszy klucz CD, pierwszy e-mail, pierwsza karta. Właśnie takich dowodów wymaga proces odzyskiwania, dlatego osoba posiadająca bazę danych zawsze wygrywa spór z osobą posiadającą konto.

   Bloger Mzkshow ujawnił, w jaki sposób operator „Steam Help” i jego wspólnik „Alexander” skupili się na nieaktywnych kontach, na których znajdowały się skórki o wartości ponad $100k. Jedna z wykradzionych broni M4A4 Howl, wyposażona w hologramy iBUYPOWER oraz Titan Katowice 2014, została sprzedana za **$35,000** i ostatecznie trafił do Valerii „b1t” Vakhovskiego z drużyny NAVI, który nie miał o tym pojęcia. Po interwencji Valve wykonawca zwolnił cały swój zespół pomocy technicznej Steam.

   VKPlay ↗ · Lis-Skins ↗ · Escorenews (RU) ↗ · Dexerto (EN) ↗

   Brak rejestru*Valve nigdy nie podało, ile kont to dotyczyło, ani nie poinformowało osób, których to dotyczyło.*
5. Zgłoszono
   2 grudnia 2024 r.
   „Matvey” — po zwolnieniach$13,000
   Odzyskanie danych przyznano osobie, która dostarczyła dane dotyczące konta, których sam właściciel nie był w stanie zweryfikować. Dwa lata po tym, jak wykonawca zlikwidował swoje centrum pomocy technicznej Steam, ta sama procedura przyniosła ten

sam rezultat.

Archiwalny wpis z 2 grudnia 2024 r. ↗ zarchiwizowano 2025-08-05 ↗ · wiersze źródłowe i skróty ↓

Odrzucono*Nie zostało odrestaurowane.*

6. 13 listopada 2025 r.
Hawkeye337 (Mark Spurlock) — oraz drugie przyznanie się≈ $300,000–$500,000 · *pełna kolekcja hologramów z Katowic 2014*
Napastnik zażądał **1 bitcoin** i zaczął przenosić zbiory na dyski Negev, aby je zniszczyć. Steam Pisemna odpowiedź działu pomocy technicznej stanowi drugie z powyższych przyznanie się: technik, który zajmował się zgłoszeniem, nie postępował zgodnie z procedurą i przekazał konto innej osobie.

To właśnie sygnał był przyczyną tej usterki. Kilka godzin po opublikowaniu na X postów oznaczających Valve konto zostało przywrócone, a wszystkie naklejki przywrócono. Qkss nie miało takiej liczby odbiorców.

Skin.club ↗ · Dexerto ↗ · Esportfire ↗ zarchiwizowano 2025-12-17 ↗

Odrestaurowany*W ciągu kilku godzin od momentu, gdy artykuł stał się popularny, decyzja została cofnięta.*

To, co wynika z księgi, a czego nie pokazuje żaden pojedynczy przypadek.

Trasa nigdy nie została zamknięta. Pierwsza rekrutacja odbyła się w lutym 2023 r., a druga w listopadzie 2025 r. — **w odstępie trzydziestu trzech miesięcy**, przy czym w międzyczasie doszło do masowych zwolnień u wykonawcy, udokumentowanego ponownego naruszenia oraz naruszenia bezpieczeństwa platformy o wartości $6.3 mln. Licząc od pierwszej kradzieży odnotowanej w tym rejestrze, kanał pozostawał otwarty przez **trzy lata i pięć miesięcy**. Niezależnie od tego, co naprawiono w 2023 roku, w listopadzie 2025 roku zgłoszenie pomocy nadal zostało skierowane do niewłaściwej osoby — zdanie samego Valve.

W ramach restytucji brano pod uwagę skupienie uwagi, a nie wyrządzoną krzywdę. Przyjęto: największy asortyment w grze oraz kolekcjoner, którego wątek stał się popularny. Odrzucono: $1,000,000, $6,300,000, $13,000. Valve nigdy nie opublikował zasady, którą stosuje, ponieważ opublikowana zasada musiałaby wyjaśniać te trzy przypadki.

Nikomu o tym nie powiedziano. Ani użytkownicy, których historie kont zostały odczytane z bazy danych, ani organ nadzorczy, ani rynek, który nabył te przedmioty w dobrej wierze, a następnie został zmuszony do ich zwrotu. Nie ma żadnego zawiadomienia o naruszeniu, żadnego zgłoszenia incydentu, żadnej liczby kont, których to dotyczy — **oraz środki pozostawione w formie pieniężnej**, za pośrednictwem platform handlowych, które rozliczają się gotówką i kryptowalutami. Odwrócenie transakcji nie może nastąpić po wypłynięciu środków z Steam.

Valve zawiera historię audytową wsparcia technicznego, dziennik zgłoszeń dotyczących przywracania danych oraz zapis transakcji dla każdej z powyższych pozycji. Żadna z tych informacji nie została udostępniona. Poproś o swój egzemplarz →

Kwestia NDA

Poufność musi iść w parze z odpowiedzialnością techniczną.

Należy porównać umowy o zachowaniu poufności z faktycznymi uprawnieniami, kontrolą eksportu, zezwoleniami na reset oraz dziennikami dostępu. Gotowa odpowiedź nie jest w stanie rozstrzygnąć zarzutu, że doszło do nadużycia samego procesu odzyskiwania danych.

Artykuły 28, 32–34 RODO
Artykuł 33 przewiduje, że administrator danych ma 72 godziny na zgłoszenie naruszenia ochrony danych osobowych organowi nadzorczemu; artykuł 34 nakłada obowiązek poinformowania osób, których dane dotyczą, w przypadku gdy ryzyko dla nich jest wysokie. Firma Valve dwukrotnie potwierdziła na piśmie, że jej dział obsługi klienta przekazał dane kont niewłaściwym osobom — w tym historię transakcji, dane rozliczeniowe i wszystkie inne informacje. **Nie opublikowano żadnego zawiadomienia na podstawie żadnego z tych artykułów, a żaden z użytkowników, których to dotyczy, nie zgłosił, że je otrzymał.**
Zapoznaj się z rozporządzeniem ↗ zarchiwizowano 2026-09-20 ↗

Dodaj prośbę o pomoc techniczną do swojego zgłoszenia →

Część C — Ramy prawne · Sekcja 15 · Skala komercyjna

Podążaj za pieniędzmi. Rozdziel transakcje.

Ograniczenia dotyczące kontekstu i źródła
Kwestia wykorzystania w celach komercyjnych nabiera większego znaczenia, gdy przepływy pieniężne są rozdzielone. Przekazywanie przedmiotów przez osoby trzecie, sprzedaż podstawowa podmiotu Valve oraz wypłaty środków na zewnątrz to odrębne transakcje.

Przedmiot należy do Valve. Stan magazynowy wynosi Valve. Przeniesienie odbywa się na serwerach Valve. **Jedynie płatność odbywa się gdzie indziej** — czyli etap, od którego zależy, czy dana osoba jest podmiotem świadczącym usługi w zakresie przekazów pieniężnych, a etapu Valve nie przeprowadza się.

Mechanizm generowania przychodów

Gdzie faktycznie przepływają pieniądze.

Trzy ścieżki / gospodarka oparta na jednym przedmiocie

1. 01 / Konto **Lista użytkowników**
   Pozycje przechowywane w Steam
2. 02 / Przeniesienie **Handel P2P**
   Użytkownik ↔ bot lub użytkownik ↔ użytkownik
3. 03 / Rozliczenie **Platforma zewnętrzna**
   Saldo na koncie lub spłata Steam

Nakład **Siła napędowa gospodarki wykracza poza kwotę opłaty transferowej**
Steam zapewnia infrastrukturę magazynową i transferową wykorzystywaną przez rynki zewnętrzne. Ekonomiczna argumentacja przedstawiona w ramach dochodzenia opiera się na założeniu, że płynność odsprzedaży oraz powtarzający się popyt podtrzymują wydatki na etui, klucze i elementy zamienne, a także generują opłaty z tytułu kolejnych transakcji na Rynku Wspólnotowym. Bezpośredni transfer P2P nie wiąże się z prowizją Rynku Społecznościowego; ten fakt księgowy nie rozstrzyga jednak kwestii szerszych korzyści. Valve zachowuje kontrolę nad dostępem do konta i ograniczeniami handlowymi przez cały czas.

1. 01 / Popyt wtórny **Płynność i wartość odsprzedaży**
   Popyt w handlu zagranicznym i branży hazardowej
2. 02 / Wydatki podstawowe **Klucze, etui i kapsułki**
   Zakupy od Valve, jeśli są dostępne
3. 03 / Przychody **Przychody ze sprzedaży pierwotnej**
   Plus opłaty od faktycznej sprzedaży na rynku

5% + 10% **Steam + opłata CS2 od sprzedaży na rynku społecznościowym**
Wniosek ekonomiczny wynikający z badania: płynne rynki odsprzedaży mogą sprzyjać wydawaniu pieniędzy na nowe towary. Znany symbol 15% uwzględnia stawki opłat rynkowych, z zastrzeżeniem minimalnych kwot i zaokrągleń; nie jest to opłata nakładana na każdą transakcję handlu zagranicznego.

Cennik usług Community Market serwisu Valve ↗ zarchiwizowano 2026-09-21 ↗. 25 lutego 2026 r. prokurator generalny stanu Nowy Jork wniósł pozew zarchiwizowano 2026-09-01 ↗ twierdząc, że płatne skrzynki z łupami mają związek z odsprzedażą za gotówkę na rynku zewnętrznym oraz szkodliwością hazardu — ten sam związek, który niniejsze dossier dokumentuje z punktu widzenia infrastruktury technicznej. Skarga ta stanowi zarzut, a nie ustalenie; przytoczono ją tutaj, ponieważ stanowa agencja ścigania postawiła pytanie pokrewne temu, które zadaje niniejszy raport: gdzie są dane dotyczące egzekwowania prawa, które odpowiadają publicznym deklaracjom?

1. 01 / Wpis **Wpłata w kryptowalutach**
   Dane dotyczące usług zewnętrznych i portfeli
2. 02 / Konwersja **Bilans → skórki**
   Produkty dostarczone w ramach Steam transakcji
3. 03 / Wyjście **Zewnętrzna sprzedaż walut fiducjarnych**
   Sprzedawca, kupujący i podmiot realizujący wypłatę

KYC? **Należy zidentyfikować element sterujący przy każdym przekazaniu**
To jest kierunek, w którym należy podjąć działania, a nie natywna usługa wymiany gotówki za pośrednictwem interfejsu API Steam. Przed zatwierdzeniem wypłaty gotówki bez weryfikacji tożsamości (no-KYC) należy udokumentować procesy weryfikacji tożsamości, przechowywania środków, identyfikatory transakcji oraz odbiorców wypłat u każdego zewnętrznego operatora.

Stany Zjednoczone / Ustawa o tajemnicy bankowej

Najpierw sklasyfikuj czynność, a potem obowiązek.

FinCEN ocenia przekazywanie środków pieniężnych na podstawie działalności danego przedsiębiorstwa. Przyjmowanie i przekazywanie zamiennej waluty wirtualnej może powodować powstanie obowiązków związanych z usługami pieniężnymi, z zastrzeżeniem obowiązujących definicji i wyjątków. Portfel Steam firmy Valve przyjmuje środki i zamienia je na przedmioty w grze; przedmioty te są następnie spieniężane za pośrednictwem zewnętrznych operatorów na prawdziwą walutę. Przedmiot i jego transfer odbywają się w ramach infrastruktury Valve; wypłata gotówki już nie, a to, czy jakakolwiek część tego cyklu spełnia definicje przekazów pieniężnych, jest kwestią klasyfikacyjną leżącą w gestii FinCEN, a nie wnioskiem wyciągniętym w niniejszym dokumencie.

FinCEN FIN-2019-G001, §§ 1–2, 5.1 ↗ zarchiwizowano 2025-07-11 ↗

Unia Europejska / pranie brudnych pieniędzy

Śledź przebieg działań, zdobywaj wiedzę i korzystaj z pomocy.

Dyrektywa (UE) 2018/1673 dotyczy umyślnego prania pieniędzy oraz udziału w działaniach związanych z dochodami pochodzącymi z przestępstwa. Przedmiotem dochodzenia jest ustalenie, co firma Valve wiedziała o operatorach korzystających z jej infrastruktury handlowej i OpenID po 13 lipca 2016 r., kiedy to publicznie opisała takie wykorzystanie, oraz jakie działania podjęła w tej sprawie. Valve nie opublikowała żadnych danych dotyczących działań egzekucyjnych w odniesieniu do poszczególnych operatorów; to właśnie te dane, a nie niniejsza dokumentacja, dałyby odpowiedź na to pytanie.

Ramy prawa karnego UE ↗

Terminologia AMLD6: Powyższa dyrektywa z zakresu prawa karnego różni się od dyrektywy (UE) 2024/1640, zwanej również AMLD6. W przypadku tej ostatniej ogólny termin transpozycji upływa 10 lipca 2027 r., z zastrzeżeniem określonych wyjątków. Artykuł 78 ↗ zarchiwizowano 2026-08-30 ↗

Ustawa o usługach cyfrowych: należy odnotować tę informację

Ograniczenia dotyczące kontekstu i źródła
Dwa elementy zawiadomienia zgodnie z art. 16 dotyczą raczej wnioskodawcy niż niniejszej dokumentacji: dane wnioskodawcy oraz oświadczenie w dobrej wierze, że informacje są prawdziwe. Wszystkie pozostałe wymagania przewidziane w tym artykule — uzasadnione wyjaśnienie oraz dokładna lokalizacja elektroniczna — zostały określone w sekcji 3 oraz w rejestrze tras, wraz z zapisanymi odpowiedziami i skrótami, tak aby każda strona mogła złożyć takie zawiadomienie. Dwa dalsze ograniczenia dotyczące samego prawa: utrata zwolnienia z odpowiedzialności za hosting nie powoduje sama w sobie powstania odpowiedzialności na mocy jakiegokolwiek innego prawa, a kwota 6% w art. 52 ust. 3 stanowi ustawowy pułap, a nie ustaloną karę w wysokości Valve.

Zgodnie z ustawą DSA dostawca usług hostingowych zachowuje ochronę przed odpowiedzialnością tylko do momentu, gdy uzyska konkretną wiedzę na ten temat i nie podejmie odpowiednich działań. **Niniejszy dokument stanowi to zawiadomienie.** Wymienia serwery, daty, zapisane odpowiedzi oraz skróty. Od momentu opublikowania nie chodzi już o to, czy Valve wiedział — chodzi o to, co zrobił potem Valve.

01 Lipiec 2016 r. / wystawa dokumentacji

Dziesięciodniowe wezwanie.

Przedstawione powyżej ogłoszenie stanowi historyczny punkt wyjścia dla porównania działań egzekucyjnych w ramach dochodzenia.

02 17 lutego 2024 r. / wniosek ogólny

Okno czasowe DSA.

Należy odróżnić zachowania historyczne od zachowań w okresie, w którym obowiązują odpowiednie zobowiązania wynikające z ustawy DSA.

03 Dziesięć lat / migawka z oryginalnej dokumentacji

Czas trwania wymaga ścieżki powiadomień.

Czas, jaki upłynął od lipca 2016 r. (patrz sekcja 11), stanowi wskaźnik dotyczący dokumentacji. Nie chodzi tu o dziesięć lat stwierdzonych naruszeń ustawy DSA. Każde zawiadomienie należy powiązać z konkretną pozycją, obowiązującym przepisem, dowodem doręczenia oraz odpowiedzią.

Artykuł 52 ust. 3 / ustawowy pułap**6%**

rocznego obrotu na całym świecie

Maksymalna wysokość grzywny za naruszenie obowiązków wynikających z DSA, obliczona na podstawie poprzedniego roku obrotowego dostawcy. Jest to ustawowy pułap, a nie ustalona kara nałożona na Valve.

Artykuły 6, 8 i 16 / kryteria prawne

W przypadku odpowiednich usług hostingowych posiadanie konkretnej wiedzy oraz brak szybkiego działania mogą spowodować utratę zwolnienia z odpowiedzialności przysługującego dostawcom usług hostingowych. Wystarczająco precyzyjne zawiadomienie może stanowić dowód wiedzy o konkretnej treści. Ustawa DSA nie nakłada ogólnego obowiązku monitorowania; utrata zwolnienia z odpowiedzialności sama w sobie nie powoduje powstania odpowiedzialności na podstawie innych przepisów.

DSA: art. 6, 8, 16, 52, 53, 93 oraz motyw 17 ↗ zarchiwizowane 2026-09-20 ↗

Przejrzyj zachowane zgłoszenia ↗ Utwórz oś czasu konta → Pełna analiza prawna i ekonomiczna →

Część C — Ramy prawne · Sekcja 17 · Tożsamość, wiek, dostęp do usług komercyjnych

Osoby niepełnoletnie: logowanie za pomocą kodu „Steam” nie stanowi weryfikacji wieku

Ograniczenia dotyczące kontekstu i źródła
W niniejszym dossier nie pojawiają się nigdzie dane osób niepełnoletnich i żadne takie dane nie zostały zebrane: autorzy nie zarejestrowali się, nie umieścili żadnych danych ani nie zalogowali się na żadnej z wymienionych platform. Każdy, kto opiera się na tej sekcji, powinien zachować poufność dowodów dotyczących dzieci i usunąć dane umożliwiające identyfikację z materiałów dowodowych udostępnianych publicznie. Ustawa COPPA została tutaj przytoczona jako przepis dotyczący ochrony prywatności dzieci, posiadający własne warunki zakresu zastosowania — grupa docelowa, faktyczna wiedza, gromadzone dane osobowe — a nie jako ogólna zasada dotycząca wieku uprawniającego do uprawiania hazardu; skarga wniesiona w stanie Nowy Jork w 2026 r. stanowi zarzut wysunięty przez organ stanowy, a nie ustalenie faktyczne.

„Zaloguj się za pomocą Steam” potwierdza istnienie konta. **To niczego nie dowodzi w kwestii wieku** — a na tych stronach jest to jedyna bariera między dzieckiem a wpłatą. Przeczytaj to z Sekcja 3.1: w kliencie Steam ostrzeżenie, które wyświetlałaby przeglądarka, nigdy nie jest generowane, więc dziecko nigdy go nie widzi.

Co oferuje OpenID Steam**Tożsamość konta**
Zweryfikowany identyfikator SteamID służący do logowania się lub powiązania konta.

≠
Co operator musi ustalić**Warunki uczestnictwa**
Wiek, właściwość sądowa oraz wszelkie wymagane kontrole tożsamości.

Podstawa techniczna: Dokumentacja Steamworks OpenID ↗ zarchiwizowano 2026-09-21 ↗. Udokumentowane potwierdzenie tożsamości nie stanowi zaświadczenia, że użytkownik może legalnie uprawiać hazard.

COPPA / dzieci poniżej 13 roku życia

Określ operator i dane.

Ustawa COPPA ma zastosowanie do objętych nią usług skierowanych do dzieci oraz usług, których dostawcy mają faktyczną świadomość, że gromadzą dane osobowe od dzieci poniżej 13. roku życia. Jest to ustawa dotycząca ochrony prywatności dzieci, a nie ogólna zasada określająca wiek uprawniający do uprawiania hazardu. Należy określić grupę docelową, gromadzone dane osobowe, stopień świadomości oraz proces uzyskiwania zgody rodziców.

FTC: Wymogi ustawy COPPA ↗ zarchiwizowano 2026-09-21 ↗

Dowody, które należy zabezpieczyć

Zapisz przebieg procesu od zalogowania się do dokonania wpłaty.

Należy zachować ograniczenie wiekowe serwisu, treść formularza rejestracyjnego, warunki kwalifikacyjne, proces płatności oraz historię skarg. Każdego operatora należy oceniać osobno. Wszelkie dowody dotyczące dzieci należy traktować jako poufne, a dane umożliwiające identyfikację należy usunąć z materiałów udostępnianych publicznie.

Powiązanym wpisem w rejestrze egzekucji administracyjnych jest Ogłoszenie o wniesieniu pozwu w Nowym Jorku w 2026 r. zarchiwizowano 2026-09-01 ↗, w którym zarzuca się, że płatne skrzynki z nagrodami wyrządzają szkodę młodym użytkownikom. Nie jest to ustalenie wynikające z ustawy COPPA.

Część C — Ramy prawne · Sekcja 18 · Wniosek na podstawie art. 15 RODO

Prośba. Odpowiedź. Brakujące porównanie.

Poprosił o cztery rzeczy, a jedną z nich był log, który pozwoliłby zidentyfikować osobę, która dodała klucz API do jego konta. **Trzy dni później zgłoszenie zostało zamknięte wraz z linkiem do strony, na której nie ma żadnej z tych informacji** — a z twierdzeniem zawartym w zdaniu kończącym ten fragment zaprzeczają sami prawnicy Valve.

Czyje to konto · Pochodzenie i ograniczenia

Te zrzuty ekranu nie należą do PhishDestroy. Pochodzą one od zwykłego użytkownika konta Steam — jednego z respondentów krótkiej ankiety przeprowadzonej w ramach tego projektu, który sam złożył zgłoszenie i dostarczył zrzuty ekranu. Konto należy do niego, zgłoszenie jest jego, a korespondencja toczy się między nim a działem pomocy technicznej Steam. Niniejszy projekt nie złożył tego zgłoszenia, nie posiada konta na platformie i nie jest stroną tego zgłoszenia.

16 września 2026 r. złożył wniosek o dostęp do danych na podstawie art. 15 RODO/CCPA, prosząc konkretnie o dzienniki rejestracji kluczy API, historię logowań wraz z adresami IP, historię autoryzacji urządzeń oraz historię transakcji. 17 września konsultant „Logen” skierował go na stronę samoobsługową „Dane konta”. 18 września stwierdził, że żądane kategorie nie znajdują się na tej stronie i poprosił o eskalację sprawy do zespołu ds. prywatności lub inspektora ochrony danych (DPO). 19 września konsultant „Kal” zamknął zgłoszenie, kierując go ponownie do tej samej strony. Oba zrzuty ekranu zostały zachowane poniżej (adres e-mail wnioskodawcy został zamazany; SHA-256 w `steam_tos_assets/screenshot-manifest.json`).

Jest on odpowiednią osobą do złożenia wniosku z zupełnie prozaicznego powodu: **na tym koncie znajduje się klucz API sieci Web o wartości Steam, którego nie utworzył, zarejestrowany na** `localhost`. **Nie wiadomo, kiedy powstało** — ani jemu, ani z niczego, co udostępniło mu Valve, ponieważ jedynym zapisem, który pozwoliłby to datować, jest dziennik rejestracji kluczy API, a właśnie tę kategorię dokumentów organ zamykający sprawę zataił. Klucz ten nie jest nowy: istnieje od czasu, który poprzedza moment, w którym się o nim dowiedział, o okres, którego nie jest w stanie oszacować, z tego samego powodu.

Inni posiadacze kont składają ten sam wniosek. Każda otrzymana odpowiedź zostanie umieszczona w tym miejscu na takich samych warunkach jak te dwie — numer zgłoszenia, data przechwycenia, SHA-256, dane wnioskodawcy utajnione — niezależnie od tego, czy zawiera ona podane kategorie, czy je odrzuca.

W ramach tego projektu nie zajmujemy stanowiska w sprawie przyczyny zamknięcia zgłoszenia. W zgłoszeniu nie podano żadnego powodu, a my również nie wyciągamy z tego żadnych wniosków.

Prośba. Odpowiedź. Porównanie. ŚLEDŹ WYNIKI
Krok 3 / 3

Poprosił o podanie czterech konkretnych kategorii. Strona „Dane konta”, do której został przekierowany, to funkcja samodzielnego eksportu danych użytkownika Valve, a w ramach tego projektu nie można wygenerować wykazu jej zawartości dla konta innej osoby — dlatego nie opublikowano tutaj pełnego porównania według poszczególnych kategorii. W dokumentacji znajduje się jego oświadczenie z 18 września, że kategorii tych nie było, oraz zamknięcie sprawy z 19 września, w którym ponownie odesłano go do tej strony, nie odnosząc się do tej kwestii.

PROŚBA **Poszczególne kategorie** Klucz API, dane logowania, dane dotyczące urządzeń i transakcji
ODPOWIEDŹ **Odniesienie do danych konta** Sprawdź punkt wymiany podpór
TEST **Co zostało dostarczone?** Porównaj każdą z wybranych kategorii

Ekran 1/2 — Prośba (16 września) i pierwsza odpowiedź od agenta „Logen” (17 września)

GDPR ticket HT-2YBP-F7JP-D4VB — request and first response
Źródło: help.steampowered.com, zgłoszenie HT-2YBP-F7JP-D4VB · zapisano w dniach 16–17 września 2026 r. · adres e-mail zgłaszającego usunięty 2026-09-21 · Plik: gdpr-ticket-1.png · SHA-256 `da940c731ab9869d226e9d06ccc8a1b393738766b7b0c445a56662623e025a66` (screenshot-manifest.json).

Ekran 2/2 — Zgłoszenie eskalacji (18 września) i zamknięcie sprawy przez konsultanta „Kal” (19 września)

GDPR ticket HT-2YBP-F7JP-D4VB — escalation request and closure
Źródło: help.steampowered.com, zgłoszenie HT-2YBP-F7JP-D4VB · zapisano w dniach 18–19 września 2026 r. · Plik: gdpr-ticket-2.png · SHA-256 `44844ea7b251f7fd7d79f87ee1578a846606a97b9659d3a53b322120c422219b` (screenshot-manifest.json).

Odpowiedź końcowa z 19 września (dosłowne cytaty):
„Dane Steam przechowywane przez serwis można już znaleźć na stronie Dane konta. Ponieważ dział pomocy technicznej Steam nie dysponuje żadnymi dodatkowymi informacjami, **To zgłoszenie zostanie zamknięte.**"
Brak dostarczonych danych · brak wskazania podstawy prawnej odmowy · brak informacji o wyniku eskalacji
To zdanie jest nieprawdziwe, a dowodzą tego prawnicy samego Valve. W piśmie pełnomocnika z dnia 1 października 2025 r., w pkt 1.9, opisano korelację na poziomie urządzeń, łączącą jedno urządzenie z dziesiątkami kont (Załącznik A). Ta sama przesyłka zawierała 830 stron zachowanych dokumentów (Załącznik B). Żadna z tych informacji nie znajduje się na stronie „Dane konta”.
Dlaczego to konto poprosiło o dziennik kluczy API?
Nie wybrał tych czterech kategorii przypadkowo. Ten `localhost` kluczem do jego konta jest **oznaka skryptu, a nie osoby wpisującej prawdziwą domenę na stronie dla programistów** (Sekcja 5, Sekcja 6). Jedynym zapisem, z którego wynika, kto go utworzył i skąd pochodzi, jest dziennik rejestracji kluczy API. To była pierwsza rzecz, o którą poprosił. Właśnie tej informacji firma „Closure” nie ujawniła.

Źródło: posiadacz konta, w ramach ankiety przeprowadzonej w ramach tego projektu. Powyższe zrzuty ekranu z biletami zostały zaszyfrowane; strona z kluczem nie została opublikowana.

Ocena · PhishDestroy
Zamknięcie zgłoszenia, mimo że kwestia pozostaje nierozstrzygnięta, nie jest tutaj przypadkiem. Jest to normalny wynik. Trzymamy się 16,319 zachowane dokumenty dotyczące skarg i pomocy oraz 354 powtórzeń w wymianie informacji dotyczącej wsparcia pochodzący z nich. Ten bilet stanowi jeden z dobrze udokumentowanych przykładów ich wyglądu.

Zgłoszenie do pomocy technicznej — Zachowane HT-2YBP-F7JP-D4VB
Typ żądania Artykuł 15 RODO – wniosek o dostęp do danych osobowych (DSAR)

Status biletu ZAMKNIĘTE 19 WRZEŚNIA 2026 R. — BRAK DANYCH
Agenci na giełdzie „Logen” (17 września), „Kal” (19 września)
Złożono 16 września 2026 r.
Wymagane dane Kto zarejestrował klucz API sieci Web powiązany z tym kontem oraz z jakiego adresu IP / urządzenia / o której godzinie
Powołana podstawa prawna Art. 15 RODO — prawo dostępu do danych osobowych
Ramy prawne: Artykuł 12 ust. 3 wyznacza administratorowi termin jednego miesiąca od daty otrzymania (z możliwością przedłużenia po uzasadnieniu). Termin ten nie upłynął w momencie publikacji, a niniejszy dokument nie wskazuje na naruszenie terminu. Zastrzeżenie dotyczy treści: w odpowiedzi końcowej zamieszczono link do strony samoobsługowej, ale nie wykazano, że przedstawiono cztery wymienione kategorie danych, a jeśli administrator odmówi podjęcia działań, art. 12 ust. 4 nakłada na niego obowiązek podania powodów oraz wskazania dróg odwoławczych. Żadna z tych informacji nie pojawia się w odpowiedzi końcowej.
Dlaczego właśnie te dane mają znaczenie?
Dziennik zdarzeń kluczy API sieci Web to rejestr pokazujący, czy strona trzecia zarejestrowała klucz przy użyciu skradzionego pliku cookie sesji — mechanizm opisany w skargach dotyczących kradzieży zapasów, zachowanych w archiwum niniejszej dokumentacji. Ujawnienie informacji o tym, kto zarejestrował klucz API, z jakiego adresu IP i o której godzinie, spowodowałoby:

- Należy umożliwić ofierze porównanie adresu IP, z którego utworzono API, z jej własną historią logowań
- Ujawnij adresy IP centrów danych powiązane ze znaną infrastrukturą botów wykorzystywanych do phishingu i hazardu
- Przedstawić dowody, które można wykorzystać w postępowaniu cywilnym lub karnym przeciwko sprawcy
- Pokaż, czy posiadacz konta został powiadomiony o utworzeniu klucza

Z czego wynika z akt sprawy: Valve przechowuje zapisy dotyczące urządzeń oraz powiązań między kontami — opisano je w piśmie pełnomocnika tej firmy z dnia 1 października 2025 r. (zob. Załącznik A, Memorandum dowodowe — Źródło 1). W zgłoszeniu HT-2YBP-F7JP-D4VB osoba, której dane dotyczą, zwróciła się o udostępnienie tej samej kategorii zapisów, a zgłoszenie zostało zamknięte poprzez odesłanie do strony samoobsługowej, która — jak zgłosiła osoba, której dane dotyczą — nie zawierała tych zapisów. To, czy odmowa ta jest zgodna z prawem, jest kwestią, którą rozstrzyga organ nadzorczy; skutkiem tego jest to, że osoba, której dane dotyczą, ich nie otrzymuje.
Wymiana wiadomości — cztery wiadomości, trzy dni
Dwóch pracowników pomocy technicznej Steam odpowiedziało, posługując się imionami podanymi w zgłoszeniu: „Logen” 17 września i „Kal” 19 września. Obaj odesłali wnioskodawcę na stronę „Dane konta”. Z treści zgłoszenia nie wynika, czy prośba dotarła do zespołu ds. prywatności Valve lub inspektora ochrony danych, a dokumentacja nie zawiera informacji o tym, kim są pracownicy obsługi klienta, jakie pełnią funkcje ani w jaki sposób zgłoszenie zostało przekierowane.

16 września
Wniosek złożony na podstawie art. 15, obejmujący cztery wymienione kategorie danych
17–18 września
Odniesienie do danych dotyczących konta; wnioskodawca zwraca się z prośbą o skierowanie sprawy do inspektora ochrony danych
19 WRZEŚNIA
Zgłoszenie zostało zamknięte z tym samym odnośnikiem; brak danych, brak podanej podstawy
Do czego artykuł 15 RODO wyraźnie uprawnia osobę, której dane dotyczą

art. 15 ust. 1 lit. a) Cele przetwarzania — dlaczego firma Valve przechowuje dane
art. 15 ust. 1 lit. b) Kategorie danych — co zawiera Valve
art. 15 ust. 1 lit. c) Odbiorcy lub kategorie odbiorców — **kto otrzymał dane (np. posiadacz klucza API)**
art. 15 ust. 1 lit. d) Okres przechowywania lub kryteria jego ustalania
art. 15 ust. 3 Kopia przetwarzanych danych osobowych — tj. sam dziennik kluczy API
ART. 12 ust. 3 Proszę o odpowiedź w ciągu **jeden miesiąc** od daty otrzymania; o przedłużeniu terminu należy poinformować w ciągu tego miesiąca. W momencie publikacji termin ten jeszcze nie upłynął. **Art. 12 ust. 4:** jeżeli organ kontrolny nie podejmie działań, musi podać powód oraz poinformować osobę, której dane dotyczą, o możliwych drogach złożenia skargi.
Procedura składania skarg dotyczących przepisów — dla każdego użytkownika
Każdy użytkownik, który złożył wniosek na podstawie art. 15 RODO do Valve i nie otrzymał zgodnej z przepisami odpowiedzi (lub otrzymał standardowy wzór odmowy bez danych), może złożyć skargę do organu nadzorczego w swoim państwie członkowskim UE/EOG. Oddziałem Valve w UE jest spółka Valve GmbH z siedzibą w Hamburgu, więc głównym organem nadzorczym właściwym do rozpatrywania skarg transgranicznych jest **Hamburski Pełnomocnik ds. Ochrony Danych i Wolności Informacji (HmbBfDI)**. (Przedstawiciel na mocy art. 27 Valve również ma siedzibę w Hamburgu; sam adres przedstawiciela nie decyduje o tym, który organ jest właściwy.) Skargę można również złożyć do organu w państwie członkowskim skarżącego na mocy art. 77.

Formularz zgłoszenia reklamacyjnego HmbBfDI ↗ Tekst RODO (art. 12, 15, 77) ↗ zarchiwizowano 2026-09-20 ↗ Wytyczne EDPB ↗
Numer referencyjny biletu w przypadku wszelkich reklamacji: **HT-2YBP-F7JP-D4VB** — odnotowany w niniejszej dokumentacji jako udokumentowany przypadek.

Jeden udokumentowany przypadek

Dokumenty istnieją; osoba, której dane dotyczą, ich nie otrzymała.

Pełnomocnik Valve opisał zapisy korelacji na poziomie urządzeń w piśmie z dnia 1 października 2025 r. W dniu 19 września 2026 r. wniosek złożony na podstawie art. 15 dotyczący tej samej kategorii zapisów został zamknięty poprzez odesłanie do strony samoobsługowej, która – jak zgłosił wnioskodawca – nie zawierała tych zapisów, bez podania podstawy prawnej. Zgłoszenie HT-2YBP-F7JP-D4VB stanowi jeden z udokumentowanych przypadków; to, czy odzwierciedla ono szerszą praktykę, jest kwestią do rozstrzygnięcia przez organ nadzorczy, który może zwrócić się do Valve o udostępnienie dokumentacji dotyczącej rozpatrywania wniosków.

Artykuły 12, 15 i 77 RODO / Organ nadzorczy
Skargę na podstawie art. 12 i 15 można złożyć bezpośrednio do właściwego organu nadzorczego bez ponoszenia kosztów (art. 77). Organ ten może nałożyć środki naprawcze, w tym nakazy spełnienia żądania dostępu, oraz grzywny na podstawie art. 83 ust. 5 lit. b) za naruszenie praw osób, których dane dotyczą. Zachowanie oryginalnego numeru referencyjnego zgłoszenia oraz ewentualnej odpowiedzi Valve (lub jej braku) wzmacnia zasadność skargi.

Zobacz szablon wniosku o dostęp do danych (DSAR) →

Część C — Ramy prawne · Sekcja 19 · Prawo umów

Umowa abonamentowa niezgodna z architekturą platformy

Ograniczenia dotyczące kontekstu i źródła
Autorzy nie są prawnikami i żadna z powyższych treści nie stanowi porady prawnej. Cytat z SSA pochodzi z wersji z dnia 10 września 2026 r.; inna wersja może zawierać odmienne sformułowania, a numeracja paragrafów ulegała zmianom w poszczególnych wersjach —

należy porównać dany paragraf z wersją, która miała zastosowanie do danego przypadku. Argumenty dotyczące art. 25 i 32 określają, czego wymaga rozporządzenie, a nie to, że organ nadzorczy stwierdził naruszenie. Dane liczbowe zawarte w argumencie 1 uwzględniają ograniczenia zakresu określone w sekcji 13.

Trzy z kluczowych postanowień SSA nie współgrają z budową platformy: zakaz wykorzystania komercyjnego w połączeniu z pułapem cenowym na rynku, który wypycha transakcje o wysokiej wartości poza platformę; klauzula odpowiedzialności użytkownika za klucze API w kontekście punktu końcowego klucza, który przed 2023 r. nie wymagał uwierzytelniania dwuskładnikowego; oraz sformułowania dotyczące egzekwowania przepisów w kontekście publicznego rejestru, który nie wykazuje egzekwowania przepisów w odniesieniu do poszczególnych operatorów. To, czy te sprzeczności mają wpływ na wykonalność przepisów, jest kwestią do rozstrzygnięcia przez sąd; w niniejszej sekcji przedstawiono fakty, które sąd miałby do rozpatrzenia.

Argument 1 / Struktura kapitalizacji rynkowej

Limit rynkowy i zakaz wykorzystywania do celów komercyjnych

W serwisie Steam Community Market górna granica cenowa wynosi około $1,800. W pięciu serwisach aukcyjnych, według nieaktualnego zrzutu ekranu (z 23 września 2026 r.), ceny 248 kategorii przedmiotów CS2 w co najmniej dwóch z tych serwisów przekraczają tę górną granicę; takie przedmioty **nie mogą być sprzedawane po tych cenach na własnej platformie Valve**. Właściciele, którzy chcą uzyskać takie ceny, korzystają z rynków zewnętrznych, które działają na kontach typu Steam i za pomocą interfejsu API typu Steam — należy pamiętać, że SSA klasyfikuje je jako komercyjne, chyba że wyraźnie zezwolono na inne traktowanie.

Pozycje przekraczają limit rynku → lukę wypełniają rynki zewnętrzne → rynki te korzystają z kont Steam i interfejsu API Steam → SSA zabrania komercyjnego wykorzystania bez zezwolenia → nie opublikowano rejestru zezwoleń. Łączna opłata Marketu Społeczności wynosząca około 15% dotyczy wyłącznie transakcji sprzedaży zrealizowanych w ramach Marketu, a nie tych zewnętrznych transakcji.
Argument 2 / Architektura zabezpieczeń klucza API

Luka w zabezpieczeniach klucza API jako kwestia związana z projektem platformy, a nie z niedbalstwem użytkownika

Przed 2023 r. punkt końcowy służący do tworzenia kluczy API serwisu Steam akceptował żądania POST zawierające skradziony identyfikator sesji i generował dane uwierzytelniające o wysokich uprawnieniach **bez potwierdzenia e-mailowego, drugiego czynnika uwierzytelniającego lub weryfikacji urządzenia**. Skargi dotyczące przejęcia API zebrane w ramach niniejszego dochodzenia wykazują ten sam schemat: skrypt atakującego, skradziony plik cookie sesji, ciche utworzenie klucza, przechwycenie transakcji (treść żądania przedstawiono w sekcji 8).

Artykuł 25 RODO (ochrona danych w fazie projektowania) oraz artykuł 32 (bezpieczeństwo przetwarzania) wymagają zastosowania środków technicznych odpowiednich do poziomu ryzyka. Wydanie poświadczenia, które może zostać przechwycone podczas transmisji bez drugiego czynnika uwierzytelniającego lub powiadomienia właściciela, jest kwestią projektową leżącą w gestii administratora danych. To, czy w tym kontekście można powołać się na klauzulę SSA nakładającą odpowiedzialność na użytkownika, jest kwestią, którą rozstrzygnie sąd i organ nadzorczy.

Argument 3 / Widoczność w czasie rzeczywistym

Valve pobiera nazwę hosta uwierzytelniającego przy każdym logowaniu

Nazwa hosta uwierzytelniającego dociera do punktu końcowego OpenID użytkownika Valve w postaci zwykłego tekstu w `openid.return_to` oraz `openid.realm` (kształt żądania przedstawiono w sekcji 3). Jego wyodrębnienie jest standardową operacją. Na dzień 2026-09-22 w 26 parach domena główna znajdowała się w filtrze Link Filter, podczas gdy host posiadający jej login Steam nie. Valve nie opublikował żadnych danych dotyczących egzekwowania zasad w podziale na operatorów, więc na podstawie danych publicznych nie można ustalić, czy w odniesieniu do tych hostów zastosowano jakiekolwiek środki inne niż filtr łączy.

Kto ponosi koszty

Wzorzec występujący w zarchiwizowanych skargach

W przeanalizowanych skargach Steam odpowiedź działu pomocy technicznej na zgłoszenie dotyczące przejęcia klucza API ma zawsze ten sam przebieg: odmowa przywrócenia dostępu, wskazanie, że użytkownik ponosi odpowiedzialność za konto i jego klucz API, oraz zamknięcie zgłoszenia. W niniejszym opracowaniu nie oszacowano łącznej liczby kont, których dotyczyła ta sytuacja, ani wartości utraconych środków; nie znaleziono żadnego źródła, z którego pochodziłyby takie dane.

Nie chodzi o to, czy poszczególni użytkownicy popełnili błędy. Chodzi o to, kto ponosi odpowiedzialność za architekturę, która do 2023 roku pozwalała na utworzenie za pomocą żądania POST z wykorzystaniem skradzionego pliku cookie poświadczeń handlowych o wysokich uprawnieniach bez powiadomienia i bez uwierzytelniania dwuskładnikowego.
SSA jako dokument a SSA jako umowa

Sąd rozpatrujący tę sprawę nie interpretowałby ustawy o ubezpieczeniach społecznych (SSA) w oderwaniu od pozostałych okoliczności.

Należy to rozpatrywać w połączeniu z pismem pełnomocnika z października 2025 r., w którym opisano korelację na poziomie urządzeń, daty rejestracji hostów autoryzacyjnych, sygnatury czasowe rejestracji partii, treść żądania klucza API oraz dziesięcioletni okres między powiadomieniami z lipca 2016 r. a platformami nadal działającymi we wrześniu 2026 r. To właśnie ta dokumentacja Valve musiałaby zostać uwzględniona.

SSA w świetle akt sprawy / kluczowe kwestie

- „Zakaz wykorzystania komercyjnego” — ograniczenia rynku powodują, że transakcje o wysokiej wartości są kierowane na komercyjne rynki zewnętrzne
- „Użytkownicy ponoszą odpowiedzialność za klucze API” — brak uwierzytelniania dwuskładnikowego w punkcie końcowym klucza przed 2023 r.
- „Podejmujemy działania wobec osób naruszających przepisy” — od lipca 2016 r. nie opublikowano żadnych danych dotyczących egzekwowania przepisów w podziale na poszczególnych operatorów
- „Zgodziłeś się na warunki” — w schemacie przejęcia konta zgoda jest przekazywana przez skrypt, a nie przez właściciela konta

Wnioski · Co wynika z akt sprawy i o co wnioskujemy

Wyniki. Dokumenty, o które prosimy.

Ograniczenia dotyczące kontekstu i źródła
Każdy z poniższych ustaleń odnosi się do opatrzonego datą wpisu w rejestrze publicznym, o którym mowa w powyższych sekcjach. Wnioski skierowane są do organów, które mogą wymusić dostęp do jedynej rzeczy, do której niniejsze dochodzenie nie ma dostępu: własnych

rejestrów Valve dotyczących egzekwowania przepisów, dostępu i przetwarzania danych.

Każdy wniosek jest następstwem ustaleń opatrzonych datą. Organy mogą zwrócić się o udostępnienie dokumentów, których uzyskania nie można wymusić w ramach niniejszego dochodzenia opartego na źródłach publicznych.

Co wynika z dokumentów publicznych

1. 44 aktywne platformy uwierzytelniają się za pośrednictwem oddzielnej domeny podlegającej rejestracji — 27 z opublikowanym plikiem dowodowym dla poszczególnych tras, a 17 pochodzi z ręcznego gromadzenia danych i zostało wymienionych osobno. Na dzień 2026-09-22 główna domena 26 par została zablokowana w filtrze linków Steam, podczas gdy serwer obsługujący ich logowanie nie został zablokowany — csgogem.com zablokowany, `api.csgem.com` zarejestrowany od marca 2014 r. Steam otrzymuje tę nazwę hosta w `openid.realm` oraz `openid.return_to` przy każdym logowaniu. Sekcja 3
2. W dniu 13 lipca 2016 r. Valve publicznie wskazał ten mechanizm i zakazał jego stosowania, a w pismach procesowych z dnia 20 lipca 2016 r. wyznaczył dziesięciodniowy termin. W ciągu dziesięciu lat od upływu tego terminu nie opublikowano żadnych danych dotyczących egzekwowania przepisów w odniesieniu do poszczególnych operatorów. Sekcja 11
3. Punkt końcowy klucza API sieciowego Steam wydawał poświadczenia o wysokich uprawnieniach, umożliwiające przeprowadzanie transakcji, wyłącznie na podstawie pliku cookie sesji, bez stosowania drugiego czynnika uwierzytelniającego przed rokiem 2023. Sekcja 5
4. Wniosek złożony na podstawie art. 15 RODO (numer zgłoszenia HT-2YBP-F7JP-D4VB) został zamknięty po trzech dniach wraz z linkiem do serwisu samoobsługowego, bez udostępnienia żadnych danych. Sekcja 18

O co prosimy każdy organ

Komisja ds. Gier Hazardowych stanu Waszyngton
Proszę ponownie otworzyć plik z 2016 roku. Proszę poprosić o szczegółowe zestawienie dla poszczególnych operatorów, wskazujące, które konta, boty i hosty zwrotne zostały zablokowane po upływie dziesięciodniowego okresu wypowiedzenia oraz którzy operatorzy odzyskali później dostęp. Sekcja 2

HmbBfDI (Hamburg; Valve GmbH)
Należy sprawdzić, czy odpowiedź udzielona na podstawie art. 15 była zgodna z obowiązkiem administratora danych, oraz zażądać ujawnienia danych dotyczących rejestracji klucza API oraz rejestrów dostępu, które mogą pomóc w identyfikacji sprawcy. Sekcja 18

Koordynatorzy ds. usług cyfrowych (DSA)
Należy umieścić informacje o routingu auth-host w rekordzie jako uwagę, a następnie ocenić, czy odpowiedź Valve spełnia określone wymagania po udokumentowaniu tej wiedzy. Sekcja 16

Każda osoba, której dane dotyczą
Aby uzyskać te same dane dotyczące własnego konta, należy skorzystać z szablonu z art. 15; zapisane dane pozwalają ustalić, kto zainicjował reset lub utworzył klucz. Załącznik G

Wszystkie cztery wnioski mają ten sam cel: opublikowanie dokumentacji dotyczącej egzekwowania przepisów, dostępu do danych oraz ich przetwarzania, którą posiada wyłącznie Valve. Ostrzeżenie na stronie głównej, dziesięciodniowe zawiadomienie oraz strona

samoobsługowa stanowią przejawy sprawowania kontroli. To, czy kontrola ta została faktycznie sprawowana, jest pytaniem, na które nie odpowiadają publiczne rejestry, a odpowiedź może udzielić organ regulacyjny.

Załączniki — główne materiały dowodowe i materiały robocze
Załącznik A — Korespondencja z adwokatami

Memorandum dowodowe — materiały przekazane przez Źródło 1

Podstawa dowodowa i status źródeł korespondencji z adwokatem, na którą powołano się w sekcjach 1, 18 i 19.

Podstawa dowodowa i status źródła — dokumenty dostarczone przez źródło nr 1
Użytkownik, którego trwałe zablokowanie stało się przyczyną niniejszej kontroli, nie jest jej przedmiotem. Nie badamy tutaj, czy blokada ta była uzasadniona, a niniejszy dokument nie ma na celu ani jej obrony, ani podważenia. Nie chodzi tu o konto. Liczy się treść: **Źródło 1** — właściciel zablokowanego konta, który jako osoba, której dane dotyczą, otrzymał poniższą korespondencję od pełnomocnika Valve w związku z własnym wnioskiem złożonym na podstawie RODO — udostępnił tę korespondencję oraz towarzyszące jej akta sprawy, wraz z prawem do ich publicznego wglądu. Imię i nazwisko nie zostało ujawnione; dokumenty opisano według daty, metadanych dotyczących autora oraz skrótu.

Korespondencja ta została wysłana w odpowiedzi na wniosek złożony na podstawie RODO/DSAR. W jej trakcie pełnomocnik Valve złożył podpisane oświadczenie, w którym opisał funkcję, o której dział pomocy technicznej Steam wcześniej informował użytkowników, że nie jest technicznie możliwa. Poniższy akapit stanowi treść tego oświadczenia.

Dalsza analiza wygenerowanego fragmentu dziennika przeprowadzona przez autorów polega na **pominięte w niniejszej dokumentacji** w oczekiwaniu na wynik niezależnej oceny. Żadna inna część niniejszego postępowania nie opiera się na tej informacji.

Oświadczenie zapisane w protokole: ciągła telemetria na poziomie urządzenia
W pkt 1.9 pisma przypisywanego pełnomocnikowi Valve adwokaci Valve stwierdzają: *„W latach 2019–2023 z tego konta korzystano głównie za pomocą urządzenia, z którego logowano się również do kilkudziesięciu skradzionych kont Steam”.*

Fakt: Pełnomocnik Valve opisuje w niniejszym piśmie korelację na poziomie urządzeń między kontami w okresie czterech lat. Steam Dział pomocy technicznej poinformował ofiary kradzieży, że śledzenie skradzionych przedmiotów lub powiązanie kont z urządzeniami nie było technicznie możliwe. Steam Guard Proces autoryzacji urządzeń jest publicznie udokumentowany, więc samo istnienie zapisów dotyczących poszczególnych urządzeń nie jest niczym nowym; nowością jest natomiast pisemne potwierdzenie pełnomocnika, że zapisy te są przechowywane i korelowane między kontami w okresie wieloletnim.

Dlaczego to ma znaczenie: Korelacja, która może powiązać jedno urządzenie z dziesiątkami przejętych kont w ciągu czterech lat, należy do tej samej kategorii danych, których, jak twierdził dział wsparcia, nie mógł udostępnić ofiarom. Dane tej klasy pozwoliłyby zidentyfikować konta i urządzenia w łańcuchu kradzieży i odsprzedaży. Jakie dane istnieją, jak długo są przechowywane oraz na jakiej podstawie są one zatajane przed osobami, których dane dotyczą – to pytania, na które powinien odpowiedzieć organ nadzorczy.
Źródło: pismo pełnomocnika Valve z dnia 1 października 2025 r., pkt 1.9, wraz z 830-stronicowym załącznikiem w formacie PDF · otrzymane przez Źródło 1 w odpowiedzi na wniosek złożony na podstawie art. 15 RODO · wartość SHA-256 załącznika zapisana w disclosure-audit.json · Sam list nie został zamieszczony; pominięto nazwy kont oraz dane stron trzecich.

Status: otwórz
Materiały źródłowe są dostępne w archiwum dowodów.

Załącznik B — Wygenerowany plik PDF · kontrola redakcyjna

Zmiany w dostarczonym pliku PDF mają charakter kosmetyczny: zakryty tekst nadal można wyodrębnić

Kancelaria Valve odpowiedziała na wniosek o dostęp do danych złożony na podstawie RODO, dołączając 830-stronicowy załącznik, w którym zredagowane fragmenty zostały zamalowane na tekście, zamiast je usunąć. **902,270 znaków znajduje się pod czarnymi paskami i można je od razu wyodrębnić za pomocą narzędzia do wyodrębniania tekstu** — w tym identyfikatory stron trzecich, których ujawnienie miały zapobiegać te paski. Publikowane są tu wyłącznie dane zbiorcze; nie zamieszczono żadnych treści objętych ochroną, a sam załącznik nie został opublikowany.

1. Wyniki kontroli geometrii
Odpowiedź na podstawie art. 15 RODO z dnia **1 października 2025 r.** dołączono 830-stronicowy załącznik w formacie PDF (metadane producenta Aspose.PDF dla .NET, utworzone i zmodyfikowane tego samego dnia). Autorzy przeprowadzili kontrolę geometrii na poziomie stron: dla każdej strony zlokalizowano nieprzezroczyste, niemal czarne prostokąty narysowane na warstwie tekstowej, a następnie zliczono znaki możliwe do odczytania znajdujące się pod nimi.

Na podstawie wygenerowanego pliku
902,270
Znaki, które nadal można odczytać spod czarnych pasków
Liczba rzeczywista, a nie szacunkowa. Jest to liczba uwzględnionych postaci — a nie ofiar, przypadków ponownej identyfikacji ani zdarzeń.
830 / 830
Strony, których to dotyczy — wszystkie strony
986
Prostokąty nad tekstem, który można wyodrębnić
1,329
Łączna liczba nieprzezroczystych czarnych prostokątów
Czarne paski są nanoszone na warstwę tekstową; nie powodują one jej usunięcia. Tekst znajdujący się pod paskami można wyodrębnić za pomocą standardowych narzędzi do obsługi plików PDF. Publikowane są wyłącznie zbiorcze dane liczbowe; żadna z zakrytych treści nie jest tutaj przytoczona.
Demonstracja kryminalistyczna: rozdzielanie warstw
ASPOSE.PDF DLA .NET – MAKIETA NAKŁADKI WEKTOROWEJ (ZAŁĄCZNIK, STR. 412)
Zgłoszenie dotyczące konta: [LOGOWANIE: redacted_user_667]

Powód podany przez użytkownika: [TEKST: „Użytkownik zgłasza zduplikowane przedmioty w ekwipunku oraz nieuczciwe praktyki handlowe...”]

Na pierwszym planie: <path fill="#000" /> Błąd: Podstawowy strumień UTF-8 pozostał nienaruszony
Źródło: załącznik w formacie PDF do pisma radcy prawnego z dnia 1 października 2025 r. (830 stron, metadane producenta Aspose.PDF dla .NET) · obliczenia autorów, metoda i liczba stron w disclosure-audit.json · SHA-256 załącznika zapisanego w tym samym pliku · sam załącznik nie jest publikowany.

2. Dlaczego ma to znaczenie dla odpowiedzi osoby, której dane dotyczą

Pełnomocnik Valve przesłał ten plik osobie, której dane dotyczą, w odpowiedzi na wniosek tej osoby o udostępnienie jej własnych danych. Przekreślenia te mają charakter wyłącznie kosmetyczny: tekst pod nimi nigdy nie został usunięty, więc identyfikatory stron trzecich, które miały zostać ukryte za pomocą tych przekreśleń, trafiły do odbiorcy wraz z plikiem. Redakcja, którą można usunąć za pomocą narzędzia do wyodrębniania tekstu, niczego nie ukrywa, a ponadto uniemożliwia odbiorcy ustalenie, które informacje zostały ujawnione, a które nie.

Artykuł 15 ust. 4 stanowi podstawę istnienia tych ograniczeń: prawo do uzyskania kopii nie może naruszać praw i wolności innych osób. Jest to obowiązek, którego ta produkcja nie spełniła. To, czy można to uznać za naruszenie danych osobowych w rozumieniu art. 4 ust. 12, leży w gestii organu nadzorczego; samo ujawnienie jest mierzalne w pliku i możliwe do odtworzenia przez każdego, kto posiada te same bajty — skrót SHA-256 jest opublikowany, natomiast załącznik nie.

To, co znajdowało się pod kratami, nie były numery kont. Był to zbiór zgłoszeń użytkowników dotyczących wnioskodawcy wraz z danymi ich autorów: Steam loginów, które – ponieważ login rzadko jest używany wyłącznie na Steam – pozwalają zidentyfikować osobę, która się za nimi kryje — **według szacunków autorów ponad 60% użytkowników wymienionych w dokumencie można w pełni zidentyfikować** — wraz z nieocenzurowaną, nieprzeredagowaną treścią ich wpisów. Tekst ten zawiera życzenia śmierci oraz obelgi skierowane pod adresem narodowości osoby, która złożyła wniosek. Niektóre z zidentyfikowanych w ten sposób osób to nieletni. **Produkcja przekazała osobie, na którą złożyła skargę, listę z nazwiskami dziennikarzy**, a właśnie takiej szkody ma zapobiegać art. 15 ust. 4.

Kolejność znaków w pliku ma równie duże znaczenie jak jego zawartość. W odpowiedzi na wniosek najpierw zażądano dodatkowego potwierdzenia tożsamości, argumentując, że adres e-mail wnioskodawcy, utworzony przy użyciu pseudonimu, nie zawierał jego nazwiska; w trakcie wynikającego z tego opóźnienia konto zostało trwale zablokowane. W piśmie, w którym ostatecznie przekazano dane – ponad sześć tygodni po upływie terminu określonego w art. 12 ust. 3 – grożono adresatowi postępowaniem karnym i wstrzymano przekazanie pozostałej części jego danych do czasu wyjaśnienia przez niego aktywności na koncie przed pełnomocnikiem. Ujawnienie tych informacji rozstrzyga również dwie kwestie, na które Valve nie udzielił publicznej odpowiedzi: przedstawione dokumenty wskazują na powiązania między kontami sięgające aż do 2019 roku oraz na wewnętrzną telemetrię o zakresie, którego Valve nigdy nie opisał.

Zakres niniejszego rozdziału: Niniejsza uwaga ogranicza się do mechanizmów redakcyjnych, ocenionych na podstawie dostarczonego pliku. Dalsza analiza dostarczonych logów przeprowadzona przez autorów została wstrzymana do czasu przeprowadzenia niezależnej weryfikacji i nie została uwzględniona w żadnej innej części niniejszej dokumentacji. Dowód: pismo pełnomocnika z dnia 1 października 2025 r. wraz z załącznikiem w formacie PDF (kod SHA-256 zapisany w pliku audytowym); Pomiary w formacie PDF na poziomie strony i metoda ↗. Kolejność wydarzeń – złożenie wniosku, odmowa na stronie 8 oraz opis ujawnionych dokumentów – została szczegółowo przedstawiona w relacji PhishDestroy, „Mój pies kontra elitarni prawnicy specjalizujący się w RODO”, 17 sierpnia 2026 r. ↗ zarchiwizowano 2026-08-21 ↗. Nazwy kont i dane stron trzecich zostały tutaj pominięte; nie przedstawiono żadnych informacji objętych paskami.

> **Na stronie 8 pisma przewodniego odrzuca się część wniosku i podaje się pisemne uzasadnienie:** „Nie jest możliwe udzielenie bardziej szczegółowej informacji ze względu na ochronę danych osobowych innych użytkowników platformy Steam…” — nie można udzielić bardziej szczegółowej odpowiedzi, ponieważ należy chronić dane osobowe

> pozostałych Steam użytkowników. 830-stronicowy załącznik znajdował się w tej samej przesyłce. To, co zasłaniały paski, to nie numery kont: były to zgłoszenia złożone przeciwko wnioskodawcy, wraz z nazwiskami ich autorów i załączonymi nieocenzurowanymi wiadomościami w oryginalnej postaci. Posiadacz konta zwrócił się do Valve, za pośrednictwem swojego pełnomocnika, o udostępnienie jego własnej dokumentacji; to, co mógł z niej wyodrębnić, dotyczyło innych osób. Żadna z informacji zawartych w tym załączniku nie dotyczy tego, kto narysował te ramki. Potwierdza on jedynie, że ochrona Valve, na którą powołano się jako podstawę do nieudostępnienia danych, jest tą samą ochroną, której nie zapewniono w przypadku tego samego przekazu, w tej samej kopercie, tego samego dnia.

Dokumentacja dotycząca wsparcia i korespondencji prawnej

Źródło: https://phishdestroy.io/steam_dossier/pl/index#exhibit-gallery-section

Załącznik D — Gromadzenie materiałów źródłowych

Wybrane dokumenty źródłowe

Sześć wpisów z archiwum — trzy zgłoszenia na GitHubie w systemach śledzenia Valve oraz trzy wpisy na Reddicie dotyczące spornych wyników pomocy technicznej. Każde źródło jest powiązane z danym zgłoszeniem, zapisanym tekstem oraz pytaniem, które ono rodzi.

1 / 6 wybrane rekordy
Wybierz rekord źródłowy

GH-01 / GITHUB Otwórz w zapisanej kompilacji

Klucze sprzętowe, zamówione w 2016 r.

ValveSoftware / steam-for-linux · #4521 · 2016-06-27

Jeden z użytkowników poprosił Valve o wprowadzenie obsługi kluczy sprzętowych U2F jako alternatywnego drugiego czynnika uwierzytelniającego. Zapisane zgłoszenie ma przypisane etykiety „Prośba o dodanie funkcji” oraz „Zweryfikowane”, a jego status jest oznaczony jako „otwarte”.

> Proszę o dodanie obsługi klucza USB U2F w serwisie Steam jako alternatywnego rozwiązania.
>
> *Fragment zgłoszenia na GitHubie ↗*

Udokumentowany zapis
Wniosek o wprowadzenie dodatkowego zabezpieczenia konta, opatrzony datą i opublikowany w systemie śledzenia zgłoszeń serwisu Valve, oznaczony jako „sprawdzony”.

Żądanie rozliczalności
Opublikuj decyzję dotyczącą produktu, termin udzielenia odpowiedzi oraz zakres ochrony przyznanej po przeprowadzeniu weryfikacji.

Odczytaj zapisany rekord → Otwórz GitHub ↗
W dokumentacji: Środki zabezpieczające konta → Archiwum nr 484 · kompilacja 2026-09-17

GH-02 / GITHUB Otwórz w zapisanej kompilacji

Raporty o awariach bez skutecznej możliwości rezygnacji

ValveSoftware / steam-for-linux · #6459 · 2019-08-18

Autor opisu przedstawia przypadek klienta Steam z 12 sierpnia 2019 r. korzystającego z systemu Ubuntu 16. Twierdzi on, że wyłączenie opcji „crash-upload” nie zostało zachowane po ponownym uruchomieniu systemu, i załącza odpowiednią konfigurację.

> Jeśli wyłączę parametr `ServerURL`, po każdym ponownym uruchomieniu zostaje on nadpisany.
>
> *Fragment zgłoszenia na GitHubie ↗* *zarchiwizowane 2026-04-19 ↗*

Udokumentowany zapis
Szczegółowa skarga dotycząca prywatności zawierająca datę zgłoszenia przez klienta, informacje o systemie operacyjnym oraz fragment konfiguracji. Zapisane zgłoszenie ma status „otwarte”.

Żądanie rozliczalności
Należy określić, jakiego dochodzenia dotyczy sprawa, które wersje oprogramowania zostały tym dotknięte oraz jaką zmianę wprowadzono, aby opcja rezygnacji zaczęła obowiązywać.

Odczytaj zapisany rekord → Otwórz GitHub ↗ zarchiwizowane 2026-04-19 ↗
W dokumentacji: Poproś o dokumenty źródłowe → Archiwum nr 467 · kompilacja 2026-09-17

GH-03 / GITHUB Otwórz w zapisanej kompilacji

Zgłoszono nadużycie biletu uwierzytelniającego do Valve

ValveSoftware / Source-1-Games · #3857 · 2022-02-26

Autor twierdzi, że operator serwera zachowywał Steam bilety uwierzytelniające po rozłączeniu się graczy oraz stosował wprowadzające w błąd wykazy serwerów. W poście zwraca się do Valve o zajęcie się tą sprawą.

> Sprawiają, że ich serwery sprawiają wrażenie przepełnionych.
>
> *Fragment zgłoszenia na GitHubie ↗*

Udokumentowany zapis
Zgłoszenie nadużycia opublikowane w trackerze Valve w dniu 26 lutego 2022 r. Jego status to „otwarte”; zgłoszenie zawiera linki do zrzutów ekranu.

Żądanie rozliczalności
Należy przedstawić wyniki dochodzenia oraz dokumentację działań naprawczych dotyczących zgłoszonego nadużycia biletu uwierzytelniającego.

Odczytaj zapisany rekord → Otwórz GitHub ↗
W dokumentacji: Zakres zbioru danych → Archiwum nr 768 · kompilacja 2026-09-17

RD-01 / REDDIT Opis autora

44 sporne transakcje zakupu na rynku

r/DotA2 · pseudonim autora nieujawniony · 2022-07-07

Autor informuje o 44 nieautoryzowanych transakcjach zakupu w serwisie Market w dniu 6 lipca 2022 r. oraz o stratach w wysokości około $500+. Twierdzi, że uwierzytelnianie dwuskładnikowe było włączone, i opisuje powtarzające się, szablonowe odpowiedzi od działu pomocy technicznej.

> To już moje drugie zgłoszenie, a wciąż nie otrzymałem od Steam żadnej odpowiedzi, która nie byłaby automatyczną, skopiowaną i wklejoną szablonową odpowiedzią.

> *Fragment wpisu na Reddicie ↗* *zarchiwizowano 2025-03-20 ↗*

Udokumentowany zapis
Przegląd spornych zakupów z datami, zawierający linki do zrzutów ekranu z transakcji oraz odpowiedź działu obsługi klienta. Kwoty i opis zdarzeń pochodzą z relacji autora.

Żądanie rozliczalności
Porównaj sporne zakupy z dziennikami transakcji i sesji. Wyjaśnij, na jakich dowodach opiera się decyzja działu pomocy technicznej.

Odczytaj zapisany rekord → Otwórz Reddit ↗ zarchiwizowano 2025-03-20 ↗
W dossier: Wsparcie i egzekwowanie → Archiwum nr 4,533 · kompilacja 2026-09-17

RD-02 / REDDIT Opis autora

Trwały zakaz i zamknięta procedura odwoławcza

r/ohnePixel · pseudonim autora nieujawniony · 2024-12-09

Autor kwestionuje nałożenie stałego blokady i twierdzi, że jako uzasadnienie podano podejrzenie przeniesienia konta oraz zgłoszenia ze strony społeczności. Opisuje zamknięte zgłoszenia oraz plany wystąpienia o udostępnienie swoich danych osobowych.

> Wyjaśniłem swoją sytuację i poprosiłem o więcej szczegółów, ale oni trzymają się swojej decyzji i zamykają moje zgłoszenia.
>
> *Fragment wpisu na Reddicie ↗*

Udokumentowany zapis
Zachowane konto apelu, zawierające powody, które według autora przemawiają za udzielonym wsparciem, oraz linki do czterech zdjęć. Data publikacji pochodzi z wybranego eksportu danych dotyczących wsparcia.

Żądanie rozliczalności
Należy wskazać dowody uzasadniające nałożenie stałego zakazu oraz procedurę odwoławczą, w ramach której można go zakwestionować. Zamknięcie postępowania odwoławczego nie stanowi uzasadnienia decyzji.

Odczytaj zapisany rekord → Otwórz Reddit ↗
W dokumentacji: Poproś o udostępnienie dokumentów źródłowych → Archiwum nr 4,766 · kompilacja 2026-09-17

RD-03 / REDDIT Opis autora

Zresetowanie procesu odzyskiwania i zgłoszona strata wynosząca $10,000

r/legaladvice · pseudonim autora nieujawniony · 2025-05-09

Autor twierdzi, że dział pomocy technicznej zresetował dane uwierzytelniające i wyłączył zabezpieczenia konta po tym, jak ktoś inny zgłosił prośbę o odzyskanie dostępu. Autor informuje o utracie kwoty około US$10,000 z nieaktywnego konta.

> Steam Obsługa zresetowała moje hasło i wyłączyła wszystkie zabezpieczenia mojego konta.
>
> *Fragment wpisu na Reddicie ↗*

Udokumentowany zapis

Zachowany zarzut dotyczący tego, że proces odzyskiwania danych pomija zabezpieczenia konta. W zapisanym poście autor przytacza informacje, które otrzymał od działu pomocy technicznej.

Żądanie rozliczalności
Należy ustalić, kto zatwierdził zresetowanie hasła, jakie dowody potwierdzające tożsamość zostały przez tę osobę zaakceptowane oraz jaki jest dziennik dostępu. Odzyskiwanie dostępu do konta stanowi część mechanizmów zabezpieczających systemu Valve.

Odczytaj zapisany rekord → Otwórz Reddit ↗
W dokumentacji: Poproś o udostępnienie dokumentów źródłowych → Archiwum nr 4,592 · kompilacja 2026-09-17

Sześć wybranych wpisów. Opisy na GitHubie przedstawiają zapisane kompilacje. Wpisy na Reddicie zawierają relacje autorów.

Pobierz sześć nagrań ↓

Wersja z możliwością przeszukiwania zawiera **16,319 odrębnych rekordów**: 393 wpisy na Trustpilot, 5,635 na Reddicie, 2,395 na GitHubie, 276 wpisów w sieci oraz 7,620 w wiki. Kilka wpisów może dotyczyć tego samego zdarzenia. Oddzielny plik eksportu główny zawierający 40,448 wiersze ma inny zakres.

Przeszukaj całe archiwum ↗ · Utwórz manifest ↗ · Zakres zbioru danych i liczby →

Załącznik E — Studium przypadku

ArchiSteamFarm oraz klauzula dotycząca automatyzacji

Narzędzie typu open source służące do „farmowania” kart, które – jak wynika z własnego działu FAQ – działa na milionach kont, co stoi w sprzeczności z klauzulą Umowy abonamentowej (§ 4.C) zakazującą automatyzacji. Mechanizmy działania — co farma musi kupić od Valve, zanim będzie mogła cokolwiek wygenerować, dlaczego każdy sposób wypłaty środków z karty stanowi naruszenie licencji, historia egzekwowania przepisów oraz kto moderuje gospodarkę kartową — zostały szczegółowo opisane w Załącznik V ↗.

Umowa abonamentowa Steam, § 4.C, stanowi:

„Nie wolno w żaden sposób wykorzystywać żadnych skryptów, botów, makr ani innych systemów niekontrolowanych przez człowieka („automatyzacja”) do interakcji z treściami i usługami na stronie Steam”. — Steam Umowa abonamentowa § 4.C (aktualna) ↗ zarchiwizowano 2026-09-18 ↗
Valve zapewnia przestrzeganie tej klauzuli. Robi to naprawdę dobrze. Często zadawane pytania dotyczące **ArchiSteamFarm (ASF)** — narzędzie typu open source, które zgodnie z opisem zawartym w jego dokumentacji działa na **ponad kilka milionów kont Steam** od czasu pierwszej wersji ponad 11 lat temu — zawiera trzy Steam komunikaty pomocy technicznej dotyczące trwałego zablokowania użytkowników, którzy prowadzili sieci botów. Valve wykryło te sieci, zidentyfikowało je i zlikwidowało. Istotne nie jest zatem to, czy Valve potrafi wykrywać automatyzację na dużą skalę.

Oficjalna strona projektu ArchiSteamFarm Często zadawane pytania bezpośrednio odnosi się do ryzyka wprowadzenia zakazu:

„Jest to niezwykle mało prawdopodobne, biorąc pod uwagę fakt, że ASF jest używane na ponad kilku milionach kont Steam od czasu jego pierwszej wersji, która pojawiła się ponad 11 lat temu — ale nadal jest to możliwe, niezależnie od faktycznego prawdopodobieństwa.”

„Valve wyraźnie przyznaje, że istnieją »Steam leniwcy«, jak tu stwierdzono, więc jeśli mnie pytasz, to jestem całkiem pewien, że gdyby im to nie odpowiadało, już dawno by coś z tym zrobili, zamiast zwracać uwagę, że mogą oni powodować problemy w kontekście VAC. **Kluczowym pojęciem jest tutaj Steam „idlerzy”, na przykład ASF, a nie „idlerzy” związani z grami.**"

— ArchiSteamFarm Często zadawane pytania, JustArchiNET. Źródło: Wiki serwisu GitHub ↗ · zweryfikowano dosłownie 2026-09-22

W tym samym sekcji FAQ na pytanie „Czy komuś za to zablokowano konto?” odpowiedz brzmi: **Tak**, i przytacza treść wiadomości, którą Steam Support wysłał do trzech z nich:

1,000+ boty · zablokowano handel
„Wygląda na to, że to konto służyło do zarządzania siecią kont botów. Wykorzystywanie botów stanowi naruszenie postanowień Umowy abonamentowej Steam.”

Ponad 170 botów · trwale zablokowanych, zimowa wyprzedaż 2017
„To konto było wykorzystywane do nielegalnego gromadzenia kart kolekcjonerskich na Steam, a także do powiązanych 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 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 ktoś został za to zablokowany?”. Źródło ↗ · zweryfikowano dosłownie 2026-09-22

Umieść te dwa zapisy obok siebie. Zidentyfikowano prywatnego użytkownika korzystającego z 1,000 botów do farmowania, poinformowano go, że „korzystanie z botów stanowi naruszenie Steam Umowy abonamentowej”, a następnie trwale usunięto jego konto. Platformy komercyjne opisane w niniejszym dossier prowadzą zautomatyzowane Steam konta w ramach swojej podstawowej działalności, na znacznie większą skalę, i uwierzytelniają się za pomocą własnego OpenID Valve przy każdym logowaniu — a w przypadku żadnej z nich nie opublikowano żadnych danych dotyczących egzekwowania przepisów przez poszczególnych operatorów. **Ta klauzula działa. Pytanie brzmi: przeciwko komu jest skierowana.** ASF nie jest tu o nic oskarżane, a jego interpretacja stanowiska Valve jest wyłącznie jego własną — autor wyraźnie stwierdza, że „ASF nie jest upoważnione przez Valve”. Narzędzie to służy tutaj jako przyrząd pomiarowy: pokazuje, że Valve wykrywa sieci botów, wymienia je z nazwy i blokuje na stałe. Valve może zamknąć tę kwestię jednym zdaniem, publikując informacje o tym, jakie komercyjne rozwiązania automatyzacyjne autoryzuje, oraz rejestr działań podjętych wobec pozostałych podmiotów w podziale na poszczególnych operatorów.

W jaki sposób „farmowanie kart” wpływa na przychody Valve
Karty kolekcjonerskie zdobyte w grze są sprzedawane na rynku społecznościowym Steam, który pobiera łączną opłatę w wysokości około 15% od każdej transakcji zrealizowanej na tym rynku; konto musi wydać $5.00 USD na Steam, zanim będzie mogło w ogóle otrzymać kartę; a zdobycie kart wymaga posiadania gry lub dokonania zakupów w grze. Nie szacuje się tutaj łącznej wartości przychodów — skala działalności jest podana wyłącznie zgodnie z informacjami zawartymi w sekcji FAQ serwisu ASF. W sekcji FAQ odnotowano również Valve cechy wyróżniające *„Steam koła napędowe”* (zdobywanie kart) z *„osoby, które tylko się obijają w grach”*; zobacz Najczęściej zadawane pytania dotyczące ASF ↗. Zasady działania zostały szczegółowo opisane w Załącznik V — skala oraz pułapka związana z wykorzystaniem komercyjnym.

Temat ArchiSteamFarm — automatyczne zdobywanie kart
Podana skala Miliony kont (zgodnie z sekcją FAQ na stronie ASF — dokładna liczba aktywnych kont nie została zweryfikowana)
Zliczone, a nie podane jako kwota 10,880,610 wszystkich wpisów API w własnej grupie ASF Steam (5,360,499 bez ograniczeń, jak pokazuje Steam) — „miliony” w sekcji FAQ to nie wymysł, tylko liczba wpisów. 88.97% nie podlegają żadnemu Steam zakazowi. Pełny spis dotyczący zakazu ↗
Informacje zawarte w dokumentacji samego narzędzia

- ASF loguje się na konta w trybie bezinterfejsu i pozostawia gry w stanie bezczynności w celu uzyskania kart, nie uruchamiając klienta Steam (zgodnie z dokumentacją projektu).
- W sekcji FAQ wyjaśniono, że Valve zdaje sobie sprawę z istnienia „Steam leniwców” oraz że „gdyby im to przeszkadzało, już dawno by coś z tym zrobili”.
- Od ponad 11 lat nie odnotowano żadnych ukierunkowanych działań egzekucyjnych (zgodnie z sekcją „Często zadawane pytania”); wynikająca z tego sprzedaż kart na platformie Community Market wiąże się z łączną opłatą Steam wynoszącą około 15%.
- W sekcji FAQ podano zalecany limit dziesięciu kont na operatora i przypisano to Valve: „Zalecenie to opiera się na wewnętrznych wytycznych Valve, a także na naszych własnych sugestiach”. Valve nie opublikowało żadnych takich wytycznych.
- Limit techniczny, zgodnie z tym samym FAQ: „za pomocą jednego adresu IP i jednej instancji ASF można uruchomić od 100 do 200 botów”.
- Czas gry w trybie „farmowania” jest rejestrowany przez Valve — „zazwyczaj jest aktualizowany mniej więcej co 30 minut” — a w § 4.C wymieniono „fałszowanie statystyk gry (np. zawyżanie liczby zwycięstw lub porażek, punktów XP, czasu gry)” jako czynność zabronioną.

Źródła
Oficjalna wiki JustArchi z często zadawanymi pytaniami (FAQ) dotyczącymi ASF ↗ ArchiSteamFarm repozytorium ↗ zarchiwizowane 2026-09-24 ↗
Klauzula dotycząca automatyzacji jest jednoznaczna; w sekcji FAQ fundacji ASF od lat podaje się, że narzędzie to działa na milionach kont; nie odnotowano żadnych przypadków ukierunkowanych działań mających na celu jego zablokowanie. Rozbieżność między przepisem a jego stosowaniem jest faktem; przyczyna tego zjawiska nie została tutaj ustalona.
Pełna ekspozycja Gospodarka kartowa: proces, skala, licencja i kto ją nadzoruje ↗ Co gospodarstwo musi kupić od Valve, zanim będzie mogło wyprodukować choćby jedną kartę; dwa akapity § 4.C, które definiują „farmowanie kart” na podstawie jego skutków; dlaczego każdy sposób spieniężenia karty stanowi naruszenie licencji Valve, podczas gdy Valve pobiera opłatę przy wejściu; historia egzekwowania przepisów, w tym fala VAC z czerwca 2025 r. oraz blokowanie łańcuchowe na podstawie wspólnego numeru telefonu; oraz pracownik Valve i moderatorzy społeczności, którzy zarządzali usługami wymiany kart i listy zablokowanych w okolicy Steam. Spis dotyczący zakazu Nie pytaliśmy Valve, jak duże jest to gospodarstwo. Po prostu je policzyliśmy. ↗ 10,880,610 wszystkich kont (z ograniczeniami i bez) odczytanych z własnej grupy Steam użytkownika ArchiSteamFarm, do której oprogramowanie domyślnie dołącza automatycznie przy pierwszym uruchomieniu, chyba że użytkownik odznaczy opcję dołączenia do grupy (obejmuje to zarówno komercyjne farmy botów, jak i zwykłych graczy, którzy pozostawili domyślne ustawienie włączone). 88.97% nie ma na koncie żadnego rodzaju blokady Steam; spośród 11%, które ją mają, 99.8% to kosmetyczne blokady społecznościowe, które nigdy nie uniemożliwiają handlu. Po zweryfikowaniu z SteamRep, 67.77% z wymienionych oszustów pozostaje na wolności po uchyleniu blokad antycheatowych. Z podziałem według daty rejestracji, lokalizacji geograficznej i czasu aktywności — rzeczywista skala, zmierzona, a nie opisana.

Rules ledger: clauses against recorded platforms

Wybierz regułę; w rejestrze wyświetlone zostaną zarejestrowane platformy oznaczone tą regułą wraz z ich główną domeną, zadeklarowanym hostem uwierzytelniającym oraz zapisanym wynikiem filtru linków. Zablokowana strona internetowa, inna domena do logowania: postępuj zgodnie z regułą aż do pozostałej trasy.

175 powiązane rekordy
zgodnie z tą zasadą
174 domeny główne **0** Wspomnienia o C&D
FRAGMENT PRZEPISU / SSA § 2.G

Wykorzystanie komercyjne i naliczanie opłat za konto

> "…exploit the Content and Services or any of its parts for any commercial purpose, except as expressly permitted elsewhere in this Agreement (including any Subscription Terms or Rules of Use)."

ŚLEDŹ WYNIKI

Rejestr platformy 175

Liczby w skali są szacunkami opartymi na danych źródłowych
175 z bazy danych „175"

Usługi / grupa macierzysta	Domena główna / rejestr	Zaobserwowana domena uwierzytelniająca / wiek	Skala / zarejestrowana reakcja
Casino	**csgoempire.com** **11.3 years**Registered 2015-06-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**csgoempirelogin4.com** **6.2 years**Registered 2020-07-20 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Roulette	**rustreaper.com** **23.2 years**Registered 2003-06-24 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**rustreaper.com** **23.2 years**Registered 2003-06-24 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Casino	**rustly.com** **12.4 years**Registered 2014-05-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**rustly.com** **12.4 years**Registered 2014-05-06 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Usługi / grupa macierzysta	Domena główna / rejestr	Zaobserwowana domena uwierzytelniająca / wiek	Skala / zarejestrowana reakcja
Roulette Casino	**csgofast.com** **11.5 years**Registered 2015-03-27 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**steam-login.authtofast.com** **83 days**Registered 2026-06-30 RDAP ↗ · authtofast.com (parent) SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Crypto Casino	**duelbits.com** **6.6 years**Registered 2020-02-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**switchflips.com** **6.4 years**Registered 2020-04-21 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opener	**farmskins.com** **10.5 years**Registered 2016-03-23 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**steam.kobal.cc** **9.7 years**Registered 2017-01-07 RDAP ↗ · kobal.cc (parent) SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**csgoluck.com** **9.3 years**Registered 2017-05-18 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**csgoluck.com** **9.3 years**Registered 2017-05-18 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Roulette	**insane.gg** **7.5 years**Registered 2019-04-02 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.insane.gg** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**cs2skin.com** **3.5 years**Registered 2023-03-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**cs2skin.com** **3.5 years**Registered 2023-03-06 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Usługi / grupa macierzysta	Domena główna / rejestr	Zaobserwowana domena uwierzytelniająca / wiek	Skala / zarejestrowana reakcja
Skin Casino	**juice.gg** **7.9 years**Registered 2018-10-19 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**letmeinjuice.com** **2.4 years**Registered 2024-04-15 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**ggdrop.com** **8.6 years**Registered 2018-02-23 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**ggauth.com** **3.4 years**Registered 2023-05-03 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skins Casino	**howl.gg** **9.5 years**Registered 2017-03-16 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**howl.uno** **41 days**Registered 2026-08-11 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**chicken.gg** **5.7 years**Registered 2021-01-11 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**chicken.gg** **5.7 years**Registered 2021-01-11 WHOISFREAKS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**csgocasino.gg** **2.6 years**Registered 2024-02-17 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.csgocasino.gg** **2.6 years**Registered 2024-02-17 WHOISFREAKS ↗ · csgocasino.gg (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skins Casino	**hunt.gg** **6.9 years**Registered 2019-11-04 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.hunt.gg** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Battles	**csbattle.com** **9.8 years**Registered 2016-12-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**csbattle.com** **9.8 years**Registered 2016-12-10 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Usługi / grupa macierzysta	Domena główna / rejestr	Zaobserwowana domena uwierzytelniająca / wiek	Skala / zarejestrowana reakcja
Skin Casino	**skinrave.gg** **3.1 years**Registered 2023-08-16 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.skinrave.gg** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**csdouble.gg** **261 days**Registered 2026-01-03 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**csdouble.gg** **261 days**Registered 2026-01-03 WHOISFREAKS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Roulette	**rustchance.com** **8.0 years**Registered 2018-10-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**hgfuihd.com** **7.6 years**Registered 2019-01-27 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Automation	**cobaltlab.tech** **3.5 years**Registered 2023-03-30 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**cobaltauth.com** **1.7 years**Registered 2025-01-07 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Roulette	**raided.gg** **171 days**Registered 2026-04-03 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.raided.gg** **171 days**Registered 2026-04-03 IP2WHOIS ↗ · raided.gg (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Casino	**rustneo.gg** **1.3 years**Registered 2025-06-20 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**rustneo.gg** **1.3 years**Registered 2025-06-20 IP2WHOIS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**splits.gg** **3.7 years**Registered 2023-01-23 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**splits.gg** **3.7 years**Registered 2023-01-23 IP2WHOIS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Usługi / grupa macierzysta	Domena główna / rejestr	Zaobserwowana domena uwierzytelniająca / wiek	Skala / zarejestrowana reakcja
Skin Upgrader	**upgrader.pro** **1.2 years**Registered 2025-07-02 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**upgauth.space** **38 days**Registered 2026-08-14 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**skin.fans** **8.2 years**Registered 2018-07-13 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.skinfans.com** **Registry date unavailable**Registry date unavailable SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**hotpizza.one** **1.8 years**Registered 2024-12-07 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**hotpizza.one** **1.8 years**Registered 2024-12-07 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**g4skins.com** **10.1 years**Registered 2016-08-09 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.g4s.to** **Registry date unavailable**Registry date unavailable SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Gambling	**tf2royal.com** **4.1 years**Registered 2022-08-17 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**tf2auth.com** **5.2 years**Registered 2021-07-27 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Gambling	**tf2hunt.com** **8.7 years**Registered 2018-01-13 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**rstspcl.com** **6.1 years**Registered 2020-08-08 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Gambling	**tf2.bet/coinflip** **8.4 years**Registered 2018-05-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**tf2.bet** **8.4 years**Registered 2018-05-06 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Usługi / grupa macierzysta	Domena główna / rejestr	Zaobserwowana domena uwierzytelniająca / wiek	Skala / zarejestrowana reakcja
Skin Casino	**openstars.gg** **131 days**Registered 2026-05-13 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**openstars.gg** **131 days**Registered 2026-05-13 IP2WHOIS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**skins.com** **25.1 years**Registered 2001-08-08 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.skins.com** **25.1 years**Registered 2001-08-08 RDAP ↗ · skins.com (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Market	**white.market** **9.6 years**Registered 2017-03-01 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**white.market** **9.6 years**Registered 2017-03-01 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Market	**moon.market** **7.6 years**Registered 2019-02-27 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**moon.market** **7.6 years**Registered 2019-02-27 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Market	**csfloat.com** **5.2 years**Registered 2021-07-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**csgofloat.com** **11.0 years**Registered 2015-09-29 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skins Market	**skin.land** **4.7 years**Registered 2022-01-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.skin.land** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skins Market	**haloskins.com** **2.8 years**Registered 2023-12-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**haloskins.com** **2.8 years**Registered 2023-12-10 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Usługi / grupa macierzysta	Domena główna / rejestr	Zaobserwowana domena uwierzytelniająca / wiek	Skala / zarejestrowana reakcja
Corporate Market	**buff.163.com** **29.0 years**Registered 1997-09-15 RDAP ↗ · 163.com (parent) Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**buff.163.com** **29.0 years**Registered 1997-09-15 RDAP ↗ · 163.com (parent) SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Marketplace	**market.csgo.com** **26.6 years**Registered 2000-02-07 RDAP ↗ · csgo.com (parent) Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**dota2.net** **14.9 years**Registered 2011-10-29 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Regulated Market	**skinport.com** **8.0 years**Registered 2018-09-05 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**skinport.app** **6.3 years**Registered 2020-06-20 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Marketplace/Swap	**skinflow.gg** **3.8 years**Registered 2022-11-26 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.skinflow.gg** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skins Market	**skin.place** **6.0 years**Registered 2020-09-23 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.skin.place** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Instant Swap	**skinsmonkey.com** **5.7 years**Registered 2021-01-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**skinsmonkey.com** **5.7 years**Registered 2021-01-06 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Usługi / grupa macierzysta	Domena główna / rejestr	Zaobserwowana domena uwierzytelniająca / wiek	Skala / zarejestrowana reakcja
Corporate Market	**skinbaron.de** **Registry date unavailable**Registry date unavailable Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**skinbaron.com** **10.7 years**Registered 2015-12-22 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Market	**rust.tm** **Registry date unavailable**Registry date unavailable Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**dota2.net** **14.9 years**Registered 2011-10-29 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Instant Swap	**pirateswap.com** **6.0 years**Registered 2020-09-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**login.pirateswap.com** **6.0 years**Registered 2020-09-22 RDAP ↗ · pirateswap.com (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Marketplace	**mannco.store** **8.6 years**Registered 2018-03-02 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**mannco.store** **8.6 years**Registered 2018-03-02 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Instant Swap	**skinswap.com** **9.9 years**Registered 2016-11-14 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.skinswap.com** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Market	**exeskins.com** **2.1 years**Registered 2024-08-14 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**exeskins.com** **2.1 years**Registered 2024-08-14 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skins Market	**balticskins.com** **153 days**Registered 2026-04-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**balticskins.com** **153 days**Registered 2026-04-21 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Usługi / grupa macierzysta	Domena główna / rejestr	Zaobserwowana domena uwierzytelniająca / wiek	Skala / zarejestrowana reakcja
Instant Swap	**cs.trade** **8.9 years**Registered 2017-11-14 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**cs.trade** **8.9 years**Registered 2017-11-14 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**rapidskins.com** **4.5 years**Registered 2022-03-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.rapidskins.com** **4.5 years**Registered 2022-03-11 RDAP ↗ · rapidskins.com (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**tradeit.gg** **9.1 years**Registered 2017-08-21 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**connect-tradeit.com** **4.6 years**Registered 2022-02-23 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**49skins.com** **3.4 years**Registered 2023-04-19 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.49skins.com** **3.4 years**Registered 2023-04-19 RDAP ↗ · 49skins.com (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**skinvault.gg** **3.4 years**Registered 2023-05-06 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.skinvault.gg** **3.4 years**Registered 2023-05-06 IP2WHOIS ↗ · skinvault.gg (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skins Trading	**aim.market** **3.3 years**Registered 2023-05-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**aim.market** **3.3 years**Registered 2023-05-22 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Usługi / grupa macierzysta	Domena główna / rejestr	Zaobserwowana domena uwierzytelniająca / wiek	Skala / zarejestrowana reakcja
Instant Sell Portal	**skinout.gg** **5.6 years**Registered 2021-02-27 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.skinout.gg** **5.6 years**Registered 2021-02-27 IP2WHOIS ↗ · skinout.gg (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skins Trading	**ntskins.com** **230 days**Registered 2026-02-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**ntskins.com** **230 days**Registered 2026-02-03 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Portal	**gamerpay.gg** **6.0 years**Registered 2020-10-02 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**gamerpay.gg** **6.0 years**Registered 2020-10-02 WHOISFREAKS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Scrap Swap	**scrap.tf** **14.0 years**Registered 2012-09-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**scrap.tf** **14.0 years**Registered 2012-09-03 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Cashout	**marketplace.tf** **14.0 years**Registered 2012-09-19 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**marketplace.tf** **14.0 years**Registered 2012-09-19 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Instant Cashout	**skins.cash** **10.5 years**Registered 2016-03-30 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**skinscash.live** **6.8 years**Registered 2019-12-05 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Usługi / grupa macierzysta	Domena główna / rejestr	Zaobserwowana domena uwierzytelniająca / wiek	Skala / zarejestrowana reakcja
Case Opening	**csgo.net** **14.2 years**Registered 2012-07-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**cn2.easylot.net** **10.0 years**Registered 2016-09-03 RDAP ↗ · easylot.net (parent) SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Community Hub	**cybershoke.net** **6.8 years**Registered 2019-11-18 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.cybershoke.net** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Matchmaker Hub	**fastcup.net** **14.6 years**Registered 2012-02-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.fastcup.net** **14.6 years**Registered 2012-02-16 RDAP ↗ · fastcup.net (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Analytics	**leetify.com** **7.6 years**Registered 2019-03-01 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**leetify.com** **7.6 years**Registered 2019-03-01 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Analytics	**scope.gg** **7.8 years**Registered 2018-12-10 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**scope.gg** **7.8 years**Registered 2018-12-10 IP2WHOIS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Tools	**tradeupspy.com** **6.5 years**Registered 2020-03-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.tradeupspy.com** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Usługi / grupa macierzysta	Domena główna / rejestr	Zaobserwowana domena uwierzytelniająca / wiek	Skala / zarejestrowana reakcja
Marketplace	**cs.deals** **9.8 years**Registered 2016-12-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.cs.deals** **9.8 years**Registered 2016-12-03 RDAP ↗ · cs.deals (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Price DB	**pricempire.com** **6.6 years**Registered 2020-01-30 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**pricempire.com** **6.6 years**Registered 2020-01-30 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Mass Blackmarket	**FSB Market** **7.2 years**Registered 2019-07-27 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**FSB Market** **7.2 years**Registered 2019-07-27 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Ready-Account Hub	**z2u.com** **26.9 years**Registered 1999-11-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**www.z2u.com** **26.9 years**Registered 1999-11-10 RDAP ↗ · z2u.com (parent) SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Gambling	**csgoroll.com** **11.6 years**Registered 2015-02-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**www.csgoroll.com** **Registry date unavailable**Registry date unavailable SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Crypto Casino	**rollbit.com** **11.9 years**Registered 2014-11-08 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**rbsnin.com** **3 days**Registered 2026-09-18 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Usługi / grupa macierzysta	Domena główna / rejestr	Zaobserwowana domena uwierzytelniająca / wiek	Skala / zarejestrowana reakcja
Licenced Casino	**500.casino** **5.9 years**Registered 2020-11-08 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Roulette/Slots	**csgobig.com** **11.4 years**Registered 2015-04-12 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**casedrop.com** **14.8 years**Registered 2011-12-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Casino	**banditcamp.com** **12.2 years**Registered 2014-06-27 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**skinbox.com** **18.8 years**Registered 2007-12-20 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**tastydrop.com** **6.1 years**Registered 2020-08-29 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Roulette Casino	**csgopolygon.gg** **6.5 years**Registered 2020-03-28 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Usługi / grupa macierzysta	Domena główna / rejestr	Zaobserwowana domena uwierzytelniająca / wiek	Skala / zarejestrowana reakcja
Case Opening	**magicdrop.ru** **10.3 years**Registered 2016-05-16 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Consent required 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Dice Casino	**csdice.com** **3.8 years**Registered 2022-11-23 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Upgrader Casino	**skinodds.com** **1.2 years**Registered 2025-06-26 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Roulette	**csgowin.com** **12.0 years**Registered 2014-09-18 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Crash Casino	**csgorun.net** **7.3 years**Registered 2019-06-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**openskins.com** **3.6 years**Registered 2023-02-26 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Gambling	**rustbet.com** **7.6 years**Registered 2019-02-07 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Consent required 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Usługi / grupa macierzysta	Domena główna / rejestr	Zaobserwowana domena uwierzytelniająca / wiek	Skala / zarejestrowana reakcja
Skin Roulette	**csgomagic.com** **9.4 years**Registered 2017-05-01 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Upgrader/Contract	**csgobounty.com** **11.5 years**Registered 2015-03-26 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Roulette	**ezskins.com** **27.5 years**Registered 1999-03-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**rustcases.com** **7.2 years**Registered 2019-06-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Consent required 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Roulette	**csgoreaper.com** **11.1 years**Registered 2015-08-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**csgocases.com** **12.3 years**Registered 2014-06-08 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Upgrader	**csgo-skins.com** **11.2 years**Registered 2015-07-27 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Usługi / grupa macierzysta	Domena główna / rejestr	Zaobserwowana domena uwierzytelniająca / wiek	Skala / zarejestrowana reakcja
Case Opening	**csgonet.com** **8.8 years**Registered 2017-12-05 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Roulette	**wtfskins.com** **9.0 years**Registered 2017-10-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Casino	**flamecases.com** **10.0 years**Registered 2016-09-18 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Crypto Casino	**gamedom.com** **11.7 years**Registered 2015-01-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Battles	**skin.club** **9.0 years**Registered 2017-09-04 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**sc-auth.net** **7.5 years**Registered 2019-04-02 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**daddyskins.com** **9.9 years**Registered 2016-10-19 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Consent required 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Gambling	**rustix.gg** **1.7 years**Registered 2025-01-16 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Usługi / grupa macierzysta	Domena główna / rejestr	Zaobserwowana domena uwierzytelniająca / wiek	Skala / zarejestrowana reakcja
Skin Upgrade	**skins.club** **4.2 years**Registered 2022-07-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Roulette	**csgohouse.org** **146 days**Registered 2026-04-28 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Consent required 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**skinrave.net** **216 days**Registered 2026-02-17 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**bloodycase.gg** **19 days**Registered 2026-09-02 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Clicker/Upgrade	**csgoclicker.com** **8.3 years**Registered 2018-05-17 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Roulette	**rustbet.gg** **4.0 years**Registered 2022-09-30 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**cs-drop.com** **262 days**Registered 2026-01-02 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Usługi / grupa macierzysta	Domena główna / rejestr	Zaobserwowana domena uwierzytelniająca / wiek	Skala / zarejestrowana reakcja
Skin Roulette	**hellstore.net** **11.7 years**Registered 2015-01-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Casino	**rustloot.com** **354 days**Registered 2025-10-02 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**csgo-case.com** **10.3 years**Registered 2016-05-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**csgogem.com** **9.9 years**Registered 2016-10-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Crypto Casino	**rainbet.com** **8.8 years**Registered 2017-11-26 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**services.rainbet.com** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Casino	**rustclash.com** **5.4 years**Registered 2021-05-09 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Crash Casino	**12cs.fail** **181 days**Registered 2026-03-24 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Usługi / grupa macierzysta	Domena główna / rejestr	Zaobserwowana domena uwierzytelniająca / wiek	Skala / zarejestrowana reakcja
TF2 Gambling	**www.tf2easy.com** **6.3 years**Registered 2020-06-02 RDAP ↗ · tf2easy.com (parent) Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Gambling	**tf2blaze.com** **7.6 years**Registered 2019-01-28 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Crypto Casino	**shuffle.com** **30.1 years**Registered 1996-07-31 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**buff.market** **5.9 years**Registered 2020-10-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**avan.market** **8.3 years**Registered 2018-05-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Trading Engine	**cs.money** **11.0 years**Registered 2015-09-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.dota.trade** **Registry date unavailable**Registry date unavailable SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Market	**uuskins.com** **2.6 years**Registered 2024-01-29 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Usługi / grupa macierzysta	Domena główna / rejestr	Zaobserwowana domena uwierzytelniająca / wiek	Skala / zarejestrowana reakcja
Mass Market	**youpin898.com** **6.1 years**Registered 2020-08-27 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**c5game.com** **10.5 years**Registered 2016-03-20 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Marketplace	**waxpeer.com** **7.3 years**Registered 2019-05-20 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**waxpeer.com** **7.3 years**Registered 2019-05-20 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Bot Trading	**cs.money** **11.0 years**Registered 2015-09-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.dota.trade** **Registry date unavailable**Registry date unavailable SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
US Marketplace	**dmarket.com** **30.2 years**Registered 1996-07-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Official Market	**steamcommunity.com/market** **20.3 years**Registered 2006-05-28 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Not an external login site 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Trading Platform	**lootfarm.com** **11.9 years**Registered 2014-10-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Usługi / grupa macierzysta	Domena główna / rejestr	Zaobserwowana domena uwierzytelniająca / wiek	Skala / zarejestrowana reakcja
Rust Market	**rustskins.com** **7.6 years**Registered 2019-01-31 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**krakatoa.com** **26.4 years**Registered 2000-05-15 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Marketplace	**shadowpay.com** **10.1 years**Registered 2016-08-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Chinese Powerhouse	**igxe.cn** **15.0 years**Registered 2011-09-06 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Automated Swap	**swap.gg** **9.6 years**Registered 2017-01-29 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Cash-out Portal	**bitskins.com** **11.2 years**Registered 2015-07-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Automation	**tf2mart.com** **1.1 years**Registered 2025-08-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Usługi / grupa macierzysta	Domena główna / rejestr	Zaobserwowana domena uwierzytelniająca / wiek	Skala / zarejestrowana reakcja
Skin Auctions	**skinbid.com** **10.2 years**Registered 2016-06-29 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Rental	**lootbear.com** **8.7 years**Registered 2018-01-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Valuation	**backpack.tf** **14.4 years**Registered 2012-05-09 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Botnet	**stntrading.eu** **Registry date unavailable**Registry date unavailable Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Instant Cashout	**skinwallet.com** **18.0 years**Registered 2008-09-14 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Dota 2 Market	**dota2market.com** **12.2 years**Registered 2014-07-24 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Server Network	**xplay.gg** **5.3 years**Registered 2021-06-13 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Usługi / grupa macierzysta	Domena główna / rejestr	Zaobserwowana domena uwierzytelniająca / wiek	Skala / zarejestrowana reakcja
Matchmaking Portal	**esportal.com** **26.8 years**Registered 1999-12-20 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
LATAM Hub	**gamersclub.com.br** **11.2 years**Registered 2015-06-29 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Tools	**epidemic.gg** **4.9 years**Registered 2021-11-03 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Index	**cs2stash.com** **3.5 years**Registered 2023-03-05 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Index	**csgoskins.gg** **6.8 years**Registered 2019-12-21 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Index	**steamanalyst.com** **12.6 years**Registered 2014-02-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Trading Exchange	**steamcardexchange.net** **13.3 years**Registered 2013-05-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Usługi / grupa macierzysta	Domena główna / rejestr	Zaobserwowana domena uwierzytelniająca / wiek	Skala / zarejestrowana reakcja
SaaS Tracker	**dotabuff.com** **14.2 years**Registered 2012-06-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Tracker	**tracker.gg** **8.9 years**Registered 2017-10-12 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Account Exchange	**funpay.com** **17.0 years**Registered 2009-09-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Grey Market	**playerauctions.com** **26.3 years**Registered 2000-06-13 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Account Portal	**eldorado.gg** **8.0 years**Registered 2018-09-12 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Mass Key Market	**g2a.com** **24.8 years**Registered 2001-12-09 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Mass Key Market	**kinguin.net** **16.8 years**Registered 2009-12-17 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Usługi / grupa macierzysta	Domena główna / rejestr	Zaobserwowana domena uwierzytelniająca / wiek	Skala / zarejestrowana reakcja
Virtual Services	**g2g.com** **31.1 years**Registered 1995-08-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Account Broker	**playerup.com** **19.3 years**Registered 2007-05-30 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Smurf Shop	**smurfhub.net** **2.7 years**Registered 2023-12-26 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Smurf Shop	**smurfaccounts.com** **5.3 years**Registered 2021-05-18 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rank Shop	**buycsgorank.com** **6.2 years**Registered 2020-07-09 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Smurf Shop	**csgosmurfkings.com** **9.3 years**Registered 2017-06-08 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Smurf Shop	**smurfstore.co** **8.6 years**Registered 2018-03-03 WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Usługi / grupa macierzysta	Domena główna / rejestr	Zaobserwowana domena uwierzytelniająca / wiek	Skala / zarejestrowana reakcja
Card Leveling	**steamlvlup.com** **9.9 years**Registered 2016-11-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Card Leveling	**steamlevels.com** **10.6 years**Registered 2016-02-19 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Card Leveling	**levelsteam.com** **79 days**Registered 2026-07-04 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Card Leveling	**steamlevelu.com** **6.0 years**Registered 2020-09-05 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rank Boosting	**eloking.com** **12.2 years**Registered 2014-07-02 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rank Boosting	**boosteria.org** **11.9 years**Registered 2014-10-20 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Boosting SaaS	**overgear.com** **14.4 years**Registered 2012-04-20 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Usługi / grupa macierzysta	Domena główna / rejestr	Zaobserwowana domena uwierzytelniająca / wiek	Skala / zarejestrowana reakcja
Boosting SaaS	**blazingboost.com** **14.2 years**Registered 2012-06-23 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rank Boosting	**dota2boost.com** **2.9 years**Registered 2023-10-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Boosting SaaS	**buyboost.com** **22.4 years**Registered 2004-04-30 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Argumentacja przedstawiona w ramach dochodzeniaWybrana zasada / analiza i komentarz +

Ciężar dowodu

W ramach dochodzenia analizowana jest rozbieżność między ograniczeniami dotyczącymi wykorzystania komercyjnego a usługami wymienionymi w niniejszym dokumencie. Należy sklasyfikować każdą działalność i ustalić, czy istnieje wyraźne zezwolenie, zanim uzna się ją za naruszenie umowy. Opłaty za korzystanie z Community Market nie mają zastosowania do wszystkich transakcji zewnętrznych.

Czym jest rekord oznaczony, a czym nie jest

Rekord jest oznaczany, gdy w dokumentacji znajduje się opatrzona datą uwaga, która sprawia, że platforma podlega postanowieniom danej klauzuli na podstawie jej brzmienia. Oznaczenie to nie oznacza stwierdzonego naruszenia, a w odniesieniu do żadnej z wymienionych tutaj platform nie wydano wyraźnego zezwolenia Valve. W przypadku gdy platforma posiada zezwolenie, opublikowanie tej informacji powoduje usunięcie wpisu.

Źródła i metodologiaSzacunki, definicje i zakres +

Powyższe liczby odnoszą się do wybranej reguły. Typy rekordów grupują każdą platformę tylko raz; pełne tagi pojawiają się w szczegółach platformy. Wyszukiwanie i filtry działają w ramach tej reguły. Daty rejestracji pochodzą z zapisanego zrzutu ekranu RDAP / WHOIS. W przypadku subdomen stosowana jest data utworzenia domeny nadrzędnej. Sam wiek nie świadczy o ciągłości działania ani o trasie uwierzytelniania. Aktualne nazwy hostów uwierzytelniających pochodzą z zapisanych żądań OpenID wraz z sygnaturą czasową UTC; w przypadku nierozwiązanych sprawdzeń nie są ponownie wykorzystywane starsze etykiety. Obserwator zatrzymuje się przed logowaniem na stronie Steam i nie sprawdza statusu filtru linków Steam.
Pobierz obserwacje trasy ↗ Pobierz wyniki rejestru ↗

Przejrzyj archiwum źródłowe ↗

Załącznik G — Od wzoru odmowy do dokumentu źródłowego

Podręcznik postępowania w sprawie DSAR: wniosek o udostępnienie dowodów

W oparciu o art. 15 RODO można zwrócić się o udostępnienie danych osobowych związanych z utworzeniem klucza API, odzyskaniem konta oraz dostępem do pomocy technicznej. Zachowany zapis pozwala ustalić, kto zainicjował daną czynność oraz na jakich podstawach opierała się platforma.

1. 01

   Zachowaj swoją oś czasu.

   Zapisz powiadomienia dotyczące konta, bilety, identyfikatory transakcji oraz daty w czasie UTC. Zabezpiecz konto i zapoznaj się z opcjami odzyskiwania dostępnymi dla danej gry i transakcji.

   Steam Informacje dotyczące ochrony handlu ↗

2. 02

   Poproś o udostępnienie Twoich przechowywanych danych.

   Poproś o dane dotyczące znaczników czasu, adresów IP źródłowych, kluczowych zdarzeń związanych z cyklem życia kluczy, potwierdzeń bezpieczeństwa oraz działań związanych z odzyskiwaniem dostępu do konta. Uwzględnij zdarzenia związane z dostępem do pomocy technicznej oraz odbiorców, jeśli dane te dotyczą Ciebie.

3. 03

   Zachowaj potwierdzenie dostawy.

   Należy skorzystać z kanału kontaktowego ds. ochrony prywatności Valve. Standardowy termin udzielenia odpowiedzi wynosi jeden miesiąc; w przypadku konieczności przedłużenia tego terminu o maksymalnie dwa kolejne miesiące należy przedstawić uzasadnienie w ciągu tego pierwszego miesiąca.

   Valve ścieżka kontaktowa dotycząca prywatności ↗ zarchiwizowano 2026-09-21 ↗

4. 04

   Porównaj odpowiedzi.

   Porównaj zapisy z chronologią wydarzeń. Zapytaj o przyczyny pominięć, a następnie, jeśli to konieczne, skorzystaj z procedury składania skargi do organu nadzorczego. Zachowaj odpowiedź dokładnie w takiej postaci, w jakiej ją otrzymałeś.

Zakres stosowania / Artykuł 15
Dostęp obejmuje przechowywane dane osobowe, w tym dane zawarte w logach. Nie gwarantuje on dostępu do wszystkich dokumentów wewnętrznych, odtworzonych zapisów ani nieocenzurowanych danych dotyczących innych osób. Należy poprosić o czytelny odpis oraz o podanie podstawy ewentualnych ograniczeń.

Wytyczne EDPB dotyczące dostępu, §§ 2, 4–6 ↗ · Artykuły 12, 15 i 77 RODO ↗ zarchiwizowano 2026-09-20 ↗

Wniosek osoby, której dane dotyczą, o dostęp do danych RODO / Artykuł 15

Bezpieczeństwo konta i historia dostępu

Przed wysłaniem należy zastąpić pola w nawiasach.

```
To: Valve Privacy Team
Subject: Article 15 GDPR request — account security records

Account / SteamID: [YOUR ACCOUNT IDENTIFIER]
Relevant period (UTC): [START] to [END]
Related support tickets: [TICKET REFERENCES]

I request a copy of the personal data concerning me that you retain for this period, including:

1. API-key registration, confirmation, use and revocation events, with available timestamps, source
IP addresses, registered domains, device or user-agent information and non-secret key identifiers.

2. Recorded account-recovery actions, password/email/phone changes, Steam Guard removals or resets,
confirmation events and the account-related evidence relied on to authorize those actions.

3. Personal data in support-access and administrative-action logs concerning my account, including
available dates, purposes, actions and the support entity involved, subject to applicable rights of
others.

4. Account-related records used to determine any sanction, and available records of my complaints,
reviews and responses.

Please also provide the applicable processing purposes, categories, recipients, retention periods or
criteria, and available information about sources where data were not obtained from me.

Where processing relies on my consent, please provide the retained record of the consent relied upon
and the wording presented at that time.

Please provide an intelligible electronic copy with time zones and field definitions. Please do not
include active credentials or secret tokens. If any requested data are not held, please say so. For
any withheld data, please identify the scope and legal basis of the restriction and provide the
remainder.

Please acknowledge receipt and respond within the applicable Article 12 period, explaining any
necessary extension. I also ask you to preserve relevant existing records while this request is
handled.

Name: [YOUR NAME]
Date: [DATE]
```

Co można osiągnąć dzięki adresowi IP centrum danych

Rozbieżność stanowi podstawę do wszczęcia dochodzenia.

Wniosek o klucz API pochodzący z sieci centrum danych, jak w przypadku dostawcy usług hostingowych poruszonym w niniejszym dochodzeniu, może mieć znaczenie w kontekście porównania z zapisami logowania, potwierdzeniami oraz historią aktywności użytkownika. Sam adres IP nie pozwala zidentyfikować sprawcy ani automatycznie obejść wszystkich zabezpieczeń. Dowód na to, że wrogie podmiot dostarczył zarejestrowaną zgodę, może podważyć możliwość powoływania się na tę zgodę; inne podstawy prawne i kwestie odpowiedzialności wymagają odrębnej analizy.

Zobacz zachowaną skargę dotyczącą zakazu i RODO →

Załącznik H — Analiza archiwum serwisu Wayback Machine · opublikowane statystyki dotyczące wsparcia

Liczba obsługiwanych spraw. Opublikowane czasy reakcji.

Ograniczenia dotyczące kontekstu i źródła
Valve publikuje codzienne statystyki dotyczące pomocy technicznej pod adresem `store.steampowered.com/stats/support`. Archiwa serwisu Wayback Machine zawierają historyczne kopie tej strony z lat 2018–2026. Wynikający z tych danych stosunek liczby zgłoszeń do liczby pracowników jest niezgodny z ręczną weryfikacją każdego zgłoszenia w opublikowanych czasach reakcji.

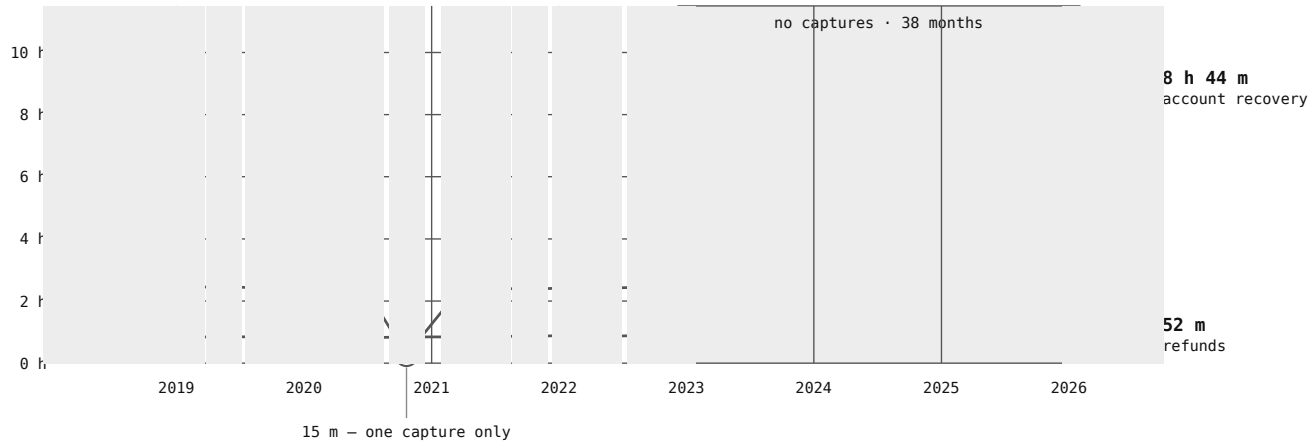
Porównaj zarchiwizowane dane dotyczące wsparcia użytkownika Valve w poszczególnych zapisanych migawkach. W opisie metodologii wyjaśniono, co te dane pozwalają zmierzyć, a czego nie.

Liczba spraw w porównaniu z opublikowanym czasem reakcji (2018 → 2026)

Dwie kolejki w jednym punkcie obsługi klienta – na podstawie 21 zarchiwizowanych zrzutów ekranu.

Valve publikuje dane dotyczące pomocy na żywo na stronie `store.steampowered.com/stats/support`. Każdy z poniższych punktów to sama dolna granica Valve, która pojawiła się na tej stronie w dniu, w którym serwis Internet Archive wykonał jej zrzut — nie jest to nasze oszacowanie. Obie serie przedstawiają tę samą miarę w tej samej jednostce, więc powinny znajdować się na jednej osi i można je bezpośrednio porównywać ze sobą.

Wnioski o zwrot kosztów — pieniądze Valve są w posiadaniu **Bezpieczeństwo konta i odzyskiwanie dostępu** — konto, które utraciłeś



49–55 min Dolna granica zwrotu w każdym odczycie od lutego 2018 r. do sierpnia 2026 r. W ciągu ośmiu i pół roku zmienia się ona o mniej niż sześć minut, podczas gdy dzienny wolumen zwrotów zmienia się dziewięciokrotnie.
2,4 godz. → 8,7 godz. Dolna granica czasu odzyskiwania konta wynosi około 2,4 godziny we wszystkich pomiarach do grudnia 2022 r., z wyjątkiem jednego. W trzech pomiarach z 2026 r. Valve podaje wartości 10,9 godz., 5,8 godz. i 8,7 godz.
×2,8 → ×13O ile wolniej przebiega proces zwrotu środków w porównaniu z refundacjami – według danych opublikowanych przez samego Valve. Przez pięć lat sytuacja pozostaje stabilna, a potem różnica się powiększa — kolejka, w której proces przebiega wolniej, to ta, w której to użytkownik, a nie Valve, ponosi koszty.
Źródło: 21 kopii archiwalnych z serwisu Wayback Machine store.steampowered.com/stats/support, od 2018-02-03 do 2026-08-10; ekstrakcja w `VALVE_EVIDENCE_PACK/databases/steam_support_stats_history.json`. Zapoznaj się z ograniczeniami przedstawionymi na wykresie: wykres przedstawia *niższy* granica przedziału Valve wyników. Opublikowana górna granica jest gorsza w obu przypadkach — zwroty trwały od 1,5 godziny do 1,5 dnia, a odzyskiwanie od 7,0 godzin do 3,6 dnia. Dwa zrzuty ekranu zostały zarchiwizowane w zlokalizowanej wersji tej samej strony Valve — 2018-11-03 w języku czeskim, 2020-03-25 w języku francuskim — i są oznaczone w tabeli jako (cs) oraz (fr); ich dane przedstawiono tutaj z przetłumaczonymi nazwami jednostek miary i liczbami zgodnymi z publikacją, a dosłowne ciągi źródłowe zachowano w pliku ekstrakcji. Każdy zrzut zawierał czas odpowiedzi dla obu kolejek, a żaden punkt na żadnej z linii nie został wyinterpolowany. Pojedyncza wartość czasu przywrócenia wynosząca 2020-10-21 dla 15 minut została zaznaczona na wykresie i pozostawiona: pojawia się ona tylko w jednym zrzucie, a żaden inny zrzut nie mieści się w jej rzędzie wielkości. Pomiędzy wartościami 2022-12-08 a 2026-02-01 nie ma żadnego zapisu; ta 38-miesięczna luka w danych jest zacieniona i nie narysowano na niej żadnej linii. Wartości te opisują opublikowane czasy reakcji. Nie pokazują one, co dzieje się w ramach konkretnego zgłoszenia, a Valve nie opublikowało danych dotyczących liczby pracowników, w odniesieniu do których można by je interpretować.

Otwórz każde przechwycenie jako tabelę

Każdy zarchiwizowany zrzut ekranu, w postaci opublikowanej

Przechwyć	Zwroty kosztów / dzień	Odpowiedź w sprawie zwrotu kosztów	Powrót do zdrowia / dzień	Działania naprawcze
2018-02-03	98,788	od 50,12 minuty do 1,52 godziny	25,662	od 2,51 godziny do 1,80 dnia
2018-05-07	60,494	od 53,83 minuty do 1,47 dnia	24,226	od 2,45 godziny do 2,22 dnia
2018-08-02	69,084	od 50,27 minuty do 1,59 godziny	28,953	od 2,44 godziny do 22,17 godziny
2018-11-03 (cs)	63,410	od 49,28 minuty do 1,54 godziny	33,910	od 2,42 godziny do 1,31 dnia
2019-02-01	76,305	od 50,13 minuty do 1,52 godziny	35,164	od 2,44 godziny do 2,04 dnia
2019-05-18	78,951	od 51,03 minuty do 3,12 godziny	27,514	Od 2,46 godziny do 20,39 godziny
2019-09-07	78,941	od 50,65 minuty do 1,66 godziny	28,812	od 2,42 godziny do 13,59 godziny
2019-12-13	69,589	od 50,77 minuty do 1,55 godziny	25,322	od 2,45 godziny do 1,13 dnia
2020-03-25 (fr)	139,278	od 49,45 minuty do 1 godziny i 53 minut	32,302	od 2,48 godziny do 3,62 dnia
2020-06-26	278,504	od 48,98 minuty do 2,29 godziny	20,343	od 2,39 godziny do 6,99 godziny
2020-10-21	107,633	od 50,80 minuty do 1,54 godziny	20,688	od 15,33 minuty do 8,62 godziny
2021-03-20	158,956	od 50,80 minuty do 1,64 godziny	25,760	od 2,34 godziny do 11,62 godziny
2021-06-26	547,907	od 51,93 minuty do 6,73 godziny	29,728	Od 2,40 godziny do 15,63 godziny
2021-10-10	170,103	od 51,88 minuty do 3,25 godziny	23,989	od 2,39 godziny do 13,05 godziny
2022-01-31	354,386	od 53,65 minuty do 8,09 godziny	24,391	od 2,42 godziny do 15,29 godziny
2022-05-09	172,555	od 51,83 minuty do 1,65 godziny	23,289	od 2,41 godziny do 16,90 godziny
2022-09-05	153,453	od 53,67 minuty do 4 godzin i 15 minut	23,594	od 2,45 godziny do 1,22 dnia
2022-12-08	181,075	od 54,83 minuty do 6,67 godziny	27,111	od 2,46 godziny do 18,89 godziny
2026-02-01	317,762	od 50,30 minuty do 1,52 godziny	47,197	Od godz. 10.91 do godz. 21.30
2026-05-09	246,776	od 50,12 minuty do 1,52 godziny	35,264	od 5,81 godziny do 15,60 godziny

Przechwyć	Zwroty kosztów / dzień	Odpowiedź w sprawie zwrotu kosztów	Powrót do zdrowia / dzień	Działania naprawcze
2026-08-10	373,244	od 52,05 minuty do 2,07 godziny	45,319	od 8,73 godziny do 16,52 godziny

GŁÓWNA UWAGA:
W poprzek **21 zrzutów ekranu z serwisu Wayback** w przedziale od 2018-02-03 do 2026-08-10, dzienne wnioski o zwrot wynosiły od **60,494** (maj 2018 r.) do **547,907** (czerwiec 2021 r.) — a **9,1× spread**. Wynik za rok 2026 wynosi 373,244 (+278% w porównaniu z danymi z lutego 2018 r.).
W ciągu tych samych dziewięciu lat opublikowana dolna granica czasu reakcji na wniosek o zwrot nigdy nie spadła poniżej **49–55 minut** zakres: całkowity czas trwania wynoszący mniej niż sześć minut, podczas gdy obciążenie, które za tym stało, wzrosło dziewięciokrotnie.
Gdyby ktoś poświęcał na przeczytanie każdego biletu choćby 5 sekund, przetworzenie 373,244 biletów dziennie (obecnie) zajęłoby **22 agenci pracujący przez całą dobę, 7 dni w tygodniu** tylko po to, by je otwierać i zamykać; w szczytowym momencie (547,907, czerwiec 2021 r.) liczba ta wzrasta do 32.
Gdyby opublikowany czas reakcji odzwierciedlał czas obsługi pojedynczego zgłoszenia (~52 min/zgłoszenie), to wynikająca z tego liczba pracowników pracujących jednocześnie wynosiłaby rzędu **13,500 agentów** przy obecnej wielkości i ~20,000 w szczytowym momencie. Nie znaleziono żadnych danych dotyczących liczby pracowników wspierających Valve; w niniejszym opracowaniu nie przyjęto żadnych założeń w tej kwestii.
Co z tego wynika: stosunek liczby spraw do liczby pracowników nie pozwala na przeprowadzenie weryfikacji przez człowieka każdej sprawy przy podanych czasach reakcji. Dane te wskazują na w dużej mierze zautomatyzowaną pierwszą fazę rozpatrywania spraw; nie podano jednak, jaki odsetek spraw podlega weryfikacji przez człowieka.
Dlaczego ma to znaczenie dla zgodności z RODO
Artykuł 22 RODO zabrania podejmowania wyłącznie zautomatyzowanych decyzji dotyczących poszczególnych osób, które pociągają za sobą istotne skutki prawne, bez zapewnienia prawa do weryfikacji przez człowieka na żądanie. Jeśli decyzje dotyczące wsparcia (zamknięcie zgłoszeń, działania związane z kontem, odmowa spełnienia wniosków o udostępnienie danych) są podejmowane wyłącznie przez zautomatyzowane skrypty, każda taka decyzja, która „w znaczący sposób wpływa” na użytkownika, może stanowić naruszenie art. 22.

Bilet **HT-2YBP-F7JP-D4VB** (Sekcja 18) została zamknięta po trzech dniach z odesłaniem do szablonu i bez odniesienia do przytoczonej podstawy prawnej. Na podstawie zgłoszenia nie można ustalić, czy ktoś je przejrzał; jest to pytanie, które organ nadzorczy może skierować do Valve na podstawie art. 22 oraz art. 15 ust. 1 lit. h).

Źródło: kopie zapasowe serwisu store.steampowered.com/stats/support utworzone przez Wayback Machine (2018-02-03, 2021-06-26, 2026-08-10) — dane wyodrębnione do pliku VALVE_EVIDENCE_PACK/databases/steam_support_stats_history.json (21 zrzutów, 2018–2026). Uwaga: czas odpowiedzi „~52 min” stanowi dolną granicę dla kategorii zwrotów; czas odpowiedzi w zakresie bezpieczeństwa konta wynosił 2,4–16,5 godz. w tych samych zrzutach. 2021-06-26 to historyczny szczyt (547,907 wniosków o zwrot), a nie monotoniczny punkt środkowy — liczba wniosków wzrosła około 6-krotnie w latach 2020–2021, po czym częściowo spadła, by w 2026 r. powrócić do poziomu 373 tys.

Załącznik I — Zakres zbioru danych · wyniki, które można odtworzyć

Policz rekordy. Sprawdź zakres.

Ograniczenia dotyczące kontekstu i źródła
Należy policzyć rekordy, a następnie zweryfikować podane dane: każdą z poniższych liczb można ponownie obliczyć na podstawie opublikowanych plików.

Należy przeanalizować bazowe zbiory danych, odtworzyć wyniki liczenia oraz odróżnić wiersze źródłowe od pojedynczych zdarzeń.

Plik CSV główny zawiera **40,448 wierszy**. Spośród nich, **36,516** pochodzą z kanału Discord-AntiScam poświęconego phishingowi. Pozostałe **3,932** Zawiera informacje z serwisu GitHub, recenzje, wyniki wyszukiwania, materiały z forum oraz inne źródła, tworząc kompleksowy indeks zgłoszonych tematów poruszanych przez społeczność oraz raportów dotyczących bezpieczeństwa.

W tym pliku CSV 1,690 wierszy zostało zaklasyfikowanych pod etykietą zbioru „Unpatched Security Exploit” (niezałatane luki w zabezpieczeniach), co odnosi się do historycznych zgłoszeń użytkowników i ujawnionych luk w zabezpieczeniach. Śledzenie tych zgłoszeń wymaga przeanalizowania konkretnej osi czasu kompilacji oraz publicznej historii poprawek dla każdego wątku.

Archiwum z możliwością wyszukiwania zawierające 16,319 rekordów stanowi odrębną, wyselekcjonowaną kompilację z własnym manifestem, przeznaczoną do precyzyjnego lokalnego przeglądania konkretnych zgłoszeń użytkowników i raportów o incydentach.

> Aby stworzyć wiarygodną ścieżkę audytu, każdy zgłoszony przez użytkownika wpis musi zostać zweryfikowany w oparciu o udokumentowane harmonogramy kompilacji oraz historyczne dzienniki poprawek.

Oddzielne rekordy zbioru z części II **231,829 unikalne identyfikatory ofert**, w tym 33,509 w kategorii automatycznej rejestracji oraz 198,320 oznaczone jako niezweryfikowane transfery. Wartość SHA-256 pliku wejściowego jest zgodna z zachowanym pomiarem. Liczby te opisują próby wystawienia ofert i zaobserwowane transfery, a nie ostateczne wartości transakcji ani zweryfikowane sumy kradzieży, co podkreśla potrzebę wykorzystania pierwotnych zapisów platformy do pomiaru dokładnego wpływu ekonomicznego. Wykaz wymiarów i skrótów ↗

Opanuj CSV ↗ · Indeks archiwum z funkcją wyszukiwania ↗ · Sprawdź rekordy źródłowe ↗

Załącznik J — Informacje o niniejszym dochodzeniu

Valve nie opublikowało żadnych danych dotyczących egzekwowania przepisów. *Zbudowaliśmy taki.*

Niezależny. Niekomercyjny. Opracowany wyłącznie na podstawie danych publicznych. Przedłożony organom regulacyjnym.

88.97% flota automatyzacji pozostaje nienaruszona — nie wprowadzono żadnego zakazu
67.77% z 51,732 oszustów, wobec których zapadły wyroki, pozostaje na wolności
$26.8M+ minimalna kwota wydatków w sklepie dla floty nieobjętej limitami
3.6% domeny związane z hazardem zablokowane przez filtr linków użytkownika Valve
8 lat zarejestrowanych incydentów związanych z bezpieczeństwem
Czym to jest. Raport kryminalistyczny dotyczący platformy Steam firmy Valve Corporation — jej historii egzekwowania przepisów, ekonomii opartej na „card-farmingu”, ram prawnych oraz infrastruktury uwierzytelniania, z której korzystają operatorzy gier hazardowych za

pośrednictwem własnego serwera OpenID firmy Steam. Każda wartość można odtworzyć na podstawie dwóch źródeł: publicznego interfejsu API firmy Valve oraz zbiorów danych opublikowanych wraz z niniejszym dochodzeniem.

Dla kogo jest przeznaczony. Organy regulacyjne właściwe w sprawach dotyczących Valve — organ nadzorczy ds. RODO w Niderlandach, FinCEN, SEC, koordynator ds. usług cyfrowych w ramach DSA, UOKiK oraz wszelkie organy ścigania badające przepływy finansowe powiązane z Steam. Również dla dziennikarzy, badaczy i wszystkich użytkowników, którzy zostali na stałe zablokowani na koncie, którym odmówiono zwrotu środków lub którym skradziono zasoby, a którym powiedziano, że nie ma możliwości odwołania.

Jedyne żądanie. Valve przechowuje te dane z zachowaniem pełnej dokładności — wraz z podanymi powodami blokady, pełną przestrzenią identyfikacyjną i w czasie rzeczywistym. Jest w stanie przetworzyć każde zapytanie zawarte w tej dokumentacji w ciągu kilku sekund i zdecydowało się nie publikować żadnej z tych informacji. Pytanie skierowane do każdego właściwego organu jest proste: *a dlaczego nie?*

Czego autorzy nie twierdzą. W trakcie tych prac nie dokonano żadnego logowania do Steam na żadnej platformie zewnętrznej. Podany adres URL OpenID określa parametry żądania, a nie fakt zakończonego logowania. Posiadanie oddzielnej domeny podlegającej rejestracji nie stanowi samo w sobie dowodu na obejście zasad. Daty rejestracji stanowią dolną granicę czasu, w którym host mógł po raz pierwszy pojawić się w żądaniu OpenID; nie świadczą one o ciągłym użytkowaniu. Autorzy nie twierdzą, co wiedział lub zamierzał Valve: każde stwierdzenie dotyczące Valve jest powiązane z datowanym dokumentem publicznym lub datowaną obserwacją. Tam, gdzie twierdzenia nie można było poprzeć dokumentem źródłowym, zostały one usunięte.

Kim jesteśmy
PhishDestroy — niezależni badacze. Nie jesteśmy powiązani z korporacją Valve ani żadną z wymienionych tu platform. Jedno konto Steam zostało wykorzystane wyłącznie w celu udokumentowania wniosku złożonego na podstawie RODO, o którym mowa w sekcji 18.

Informacja prawna
Niekomercyjne, zdecentralizowane dochodzenie w interesie publicznym. Wszystkie dane udostępniane są „tak jak są”, bez żadnych gwarancji. Niniejsza publikacja nie stanowi orzeczenia sądowego.

DOMENA PUBLICZNA
Licencjonowanie
Wszelkie prawa przekazano ludzkości. Można powielać, adaptować i publikować — podanie źródła nie jest wymagane. Dostęp z regionów objętych sankcjami OFAC: zabroniony. Pełna licencja i zastrzeżenia prawne →