Dostęp do konta i odpowiedzialność — Dossier Steam

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

DOSSIER STEAM / II

Twoje konto.Ich dostęp.*Kto odbiera?*

Automatyzacja usług publicznych. Zlecanie wsparcia na zewnątrz. A ludzie muszą ponosić koszty.

Śledź rozwój sytuacji w zakresie infrastruktury, zgłoszone straty oraz dokumenty stanowiące podstawę roszczeń.

Prześledź infrastrukturę ↘
ZAŁĄCZNIK 01 / NADZÓR NAD RYNKIEM „LIVE SHADOW”**550,000+**
Steam kont aktywnie wystawionych na sprzedaż na platformie FSB Market (nazwa zanonimizowana; oryginalna nazwa nie jest tu podawana)
właśnie w tej chwili

550,000+ AKTUALNE ZAPASY · 231,829 W HISTORYCZNYM KORPUSIE DANYCH ZEBRANYCH (198,320 LOGI STEALERA)
Główna podziemna platforma wymiany informacji dotycząca przejętych kont Steam, `FSB Market` (inne powiązane nazwy nie są podawane) weryfikuje tożsamość zarówno kupujących, jak i sprzedających za pomocą oficjalnego identyfikatora OpenID Valve o numerze Steam (`openid.realm = https://FSB Market`). W każdej chwili w sprzedaży znajduje się ponad pół miliona skradzionych i przejętych kont (logi programów wykradających dane z RedLine/Lumma, dane zebrane w wyniku phishingu, ataki typu credential stuffing), które są oferowane za grosze ($0.50–$2.00). Żadne z nich `FSB Market` ani `powiązane forum` jest blokowany przez filtr linków użytkownika Valve. Jest to przemysłowa baza zasilająca 63.06% płatnych kont botów, które Valve blokuje bez udzielania pomocy ofierze.

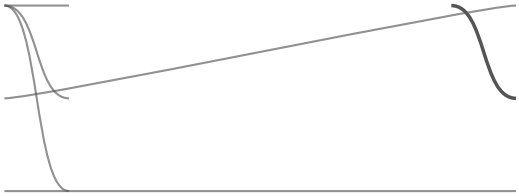
Aktualności na żywo: Monitorowanie rynku cieni (ponad 550 tys. użytkowników na żywo) ↗ · Otwórz zapis przechwycenia ↗ · Otwórz ślad filtra Link ↗Ponad 550 tys. NA ŻYWO

01 / EKOSYSTEM Z AUTORAMI

Automatyzacja ma*dokumentacja.*

Nazwane projekty. Opublikowane możliwości. Znajdź dokumentację danego narzędzia, a następnie przeanalizuj zebrane powiązania między programistami.

252ZBIORY ZEBRANE
3,320PROFILE NA GITHUBIE
4,214PROFIL – PARY REPOZYTORIÓW
Valve infrastruktura Biblioteki publiczne Aplikacje wielokrotnego użytku



Linie wskazują udokumentowane integracje lub zależności. Wybierz węzeł, aby prześledzić powiązania z nim związane.

Automatyzacja obsługi wielu kont / JustArchiNET

ArchiSteamFarm

Projekt wyraźnie reklamuje możliwość jednoczesnego zdobywania kart na różnych kontach serwisu Steam. W pliku projektu zadeklarowano zależność od biblioteki SteamKit2.

Zapoznaj się z dokumentacją samego projektu ↗
SteamKit → ArchiSteamFarm
zadeklarowana zależność ↗

ZBIÓR RELACJI

40 etykiety autorów · **40** etykiety typu „forker”

Poniżej znajduje się przykładowy wpis autora. Etykiety te opisują powiązania z repozytorium, a nie stosunek pracy ani zatwierdzenie.

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

Co wynika z wykresu dewelopera
Wykres przedstawia opublikowane powiązania między autorami i twórcami rozgałęzień w ramach wymienionych projektów a profilami na GitHubie. Są to dane publiczne — rozgałęzienia repozytoriów, listy wkładu oraz powiązania profilowe. Pytanie dotyczy tego, na jakie pytania musi odpowiedzieć Valve na podstawie śladów dokumentacyjnych dotyczących opublikowanych możliwości i relacji między programistami, a nie tego, co zostało wymyślone w ramach niniejszego badania. Skróty kodu źródłowego są zapisane w pochodzenie mapy.

Poznaj całą sieć ↗ Dane źródłowe repozytorium ↓

02 / RÓŻNE UPRAWNIENIA. RÓŻNE MOCE.

Który klawisz*O czym tu mowa?*

Rozgrywanie gry nie wymaga od gracza podania osobistego klucza API. To właśnie ta różnica stanowi sedno niniejszego dochodzenia.

01 / KONTO UŻYTKOWNIKA

Osobisty klucz API serwisu internetowego

`steamcommunity.com/dev/apikey`
Wydawane z poziomu konta użytkownika w celu wykonywania dozwolonych wywołań API. Tworzenie kluczy, ich widoczność, unieważnianie oraz wykrywanie nadużyć to kwestie związane z bezpieczeństwem konta.

02 / INFRASTRUKTURA GRY

Klucz API serwisu internetowego wydawcy

Partnerzy Steamworks korzystają z danych uwierzytelniających wydawcy w celu wykonywania obsługiwanych operacji zaplecza, w tym usług związanych z grami. Klucz osobisty gracza stanowi odrębny element uwierzytelniający.

03 / TOŻSAMOŚĆ I SESJA

OpenID / tokeny sesji

OpenID służy do potwierdzania tożsamości w witrynie internetowej. Token sesji lub odświeżania Steam ma inne przeznaczenie. Mechanizmów tych nie należy przedstawiać jako jednego, zamiennego „klucza API”.

Valve zawiera zarówno klucze API sieciowe użytkowników, jak i wydawców. W związku z tym całość interfejsu API nie jest oddzielona od Steamworks. Dokumentacja klucza API ↗ zarchiwizowano 2026-09-15 ↗ · Uwierzytelnianie podczas sesji gry ↗ zarchiwizowano 2026-08-29 ↗

OPISANIE PRZEZ AUTORA NARZĘDZIA / MARZEC 2024 R.

W automatyzacji można wykorzystać nie tylko klucz API.

W wiki narzędzia Trade Offer Manager opisano sposób korzystania z tokenu dostępu sesyjnego w niektórych częściach interfejsu API, gdy nie ma oddzielnego klucza API. Zawiera ona również informacje o potwierdzeniu na urządzeniu mobilnym wymaganym przy tworzeniu klucza od końca 2023 roku. Opiekun projektu stwierdza, że takie wykorzystanie tokenu nie jest obsługiwane przez Valve; jest to jednak przestarzała informacja zawarta w dokumentacji, a nie wynik aktualnego testu obejścia.

Zapoznaj się z wyjaśnieniem osoby odpowiedzialnej za utrzymanie ↗ zarchiwizowano 2026-09-24 ↗

STRONA LUDZKA / PRZYKŁADOWA ŚCIEŻKA PHISHINGOWA

Wciąż gram.*Już ujawniono.*

Wiadomość od znajomego. Prośba o oddanie głosu. Strona z podziękowaniem. Dla gracza zadanie jest zakończone. Sesja, której bezpieczeństwo zostało naruszone, może trwać dłużej niż ta chwila.

NA EKRANIE ODTWARZACZA

F
RELACJA PRZYJACIELA
„Czy możesz zagłosować na naszą drużynę?”

Prośba przychodzi za pośrednictwem czatu serwisu Steam z konta, które użytkownik zna. W tej sytuacji strona, do której prowadzi link, otwiera się w przeglądarce klienta.

POZA ZASIĘGIEM WZROKU

Zaufanie buduje się jeszcze przed uruchomieniem strony internetowej.

Przejęte konto znajomego może nadać linkowi phishingowemu pozory wiarygodności. Otaczający go interfejs Steam nie potwierdza autentyczności docelowej strony internetowej.

ZNANY NADAWCA / ZEWNĘTRZNE MIEJSCE PRZEZNACZENIA

Przed sprzedażą jakiegokolwiek przedmiotu należy zadbać o bezpieczeństwo konta. Gracz nie miał zamiaru tworzyć poświadczeń do automatyzacji ani przekazywać kontroli. Powrót do gry nie stanowi dowodu na to, że konto jest bezpieczne. Valve przechowuje logi sesji, zapis dotyczącego utworzenia klucza API oraz dane dotyczące korelacji urządzeń. Ofiara nie posiada tych danych. Ta asymetria stanowi problem odpowiedzialności.

Dostęp do sesji i rodzaje poświadczeń
Klucz API i sesja logowania to odrębne poświadczenia o różnych uprawnieniach. Cofnięcie klucza nie powoduje zakończenia aktywnej sesji. Dokumentacja Valve opisuje oba te elementy; Valve przechowuje logi, które pozwoliłyby ustalić, które poświadczenie było aktywne w momencie wykonania jakiejkolwiek spornej czynności. Żądamy ujawnienia tego zapisu — a nie wniosków wyciągniętych w wyniku dochodzenia. Dokumentacja opiekuna dotycząca obsługi tokenów ↗ zarchiwizowano 2026-09-24 ↗ · Valve kluczowa dokumentacja ↗ zarchiwizowano 2026-09-15 ↗

03 / RYNEK OFICJALNY MA SWÓJ PUŁAP

Ten przedmiot może być rzadki.*Ograniczenie pozostaje w mocy.*

Ceny przekraczającej limit wyceny nie można osiągnąć poprzez jedną ofertę na Rynku Wspólnotowym po tej pełnej cenie.

ORIENTACYJNA CENA WYWOŁAWCZA$5,000Zmień cenę wywoławczą przedmiotu
$100 $20,000
Ilustracja opublikowanego limitu, a nie wycena ani zalecenie dotyczące transakcji.

LIMIT OFERT ≈ **$1,800**
CZAPKA Z KAPSUŁĄ ≈ **$2,000**
Powyżej opublikowanego limitu notowań.

Środków z portfela nie można wypłacić na konto bankowe. Ograniczenia te powodują powstanie popytu, który zaspokajają zewnętrzne rynki skórek: popytu generowanego przez limity dotyczące wystawiania ofert i portfeli, podczas gdy własne zasady serwisu Valve uniemożliwiają komercyjnym operatorom zaspokojenie tego popytu.

Limity rynkowe Steam ↗ zarchiwizowano 2026-09-21 ↗

04 / W OBSZARZE GRANICY WSPARCIA

Powierzono nam dane.*Odpowiada za dostęp.*

Polityka prywatności serwisu Valve wyraźnie przewiduje udostępnianie danych osobowych zewnętrznym dostawcom usług wsparcia technicznego, o ile jest to konieczne do zapewnienia wsparcia.

GRACZ **Konto i dowody**
→
ZAWÓR **Proces odzyskiwania**
→
DOSTAWCA WSPARCIA **Dostęp delegowany**
Polityka prywatności §5.2 ↗ · Polityka firmy Valve zezwala na dostęp podmiotów zewnętrznych w celu zapewnienia wsparcia. Otwarte pozostają następujące pytania: jakie uprawnienia zostały przyznane, jakie istnieją ścieżki audytu oraz co się stało, gdy rzekomo doszło do nadużycia tego dostępu.

2015

Skala była publiczna

Valve potwierdziło, że doszło do masowych kradzieży kont, i opisało środki ochronne.

Valve publikacja ↗ zarchiwizowano 2026-08-09 ↗

2015

Valve zlecił obsługę stanowiska firmie zewnętrznej — i tak też powiedział

Valve utrzymuje niewielki wewnętrzny zespół kierowniczy ds. wsparcia Steam i oświadczył, że *„zatrudnił kilka różnych firm”* w celu obsługi pomocy technicznej (Erik Johnson, Valve, serwis Kotaku); zgodnie z § 5.2 polityki prywatności serwisu te strony trzecie mają prawo dostępu do danych użytkowników. **Który wykonawca posiada uprawnienia do odzyskiwania kont, Valve nigdy tego nie ujawnił** — W dyskusjach społecznościowych pojawiają się nazwy takich dostawców jak Concentrix, ale żadna z nich nie została Valve-potwierdzona. Zewnętrzne centrum obsługi działało już na długo przed obydwoma poniższymi przyznaniami.

Kotaku: Valve w sekcji pomocy ↗ zarchiwizowano 2025-07-11 ↗

2023

Pierwsze przyjęcie

Drużyna CS:GO Valve przyjmuje na piśmie odpowiedzialność za włamanie na konto, do którego doszło w wyniku działania jej własnego systemu zgłaszania problemów, i cofa transakcje.

Otwórz sprawę dotyczącą outsourcingu ↓

2025

Drugie przyjęcie

33 miesiące później dział pomocy technicznej Steam informuje, że technik „nie zastosował się do naszej procedury, co spowodowało, że Państwa konto zostało przywrócone innej osobie”. Ten sam kanał. Ten sam wynik.

Dexerto, 14 listopada 2025 r. ↗

AKTA SPRAWY / HFB I ZARZUTY DOTYCZĄCE OUTSOURCINGU

Drogą do tego było samo wsparcie Steam. *Valve potwierdził to na piśmie.*

W odpowiedzi działu pomocy technicznej opublikowanej przez serwis Dexerto drużyna CS:GO Valve przyznaje się do odpowiedzialności za włamanie na konto **w ramach procedury zgłaszania prośby o pomoc** — własny kanał, a nie strona phishingowa ani sam użytkownik. Pozycje zostały odzyskane, a transakcje cofnięte, co stanowi środek zaradczy, o którym Valve informuje inne ofiary, że nie istnieje. Stan zapasów HFB wyniósł **$2,000,000+** tego dnia oraz **$3,000,000+** w dalszej części; **Qkss przegrał $1,000,000+ w ten sam sposób i nic nie zdobył**.

ODPOWIEDŹ DZIAŁU POMOCY / PRZEKAZANE PRZEZ DEXERTO · 21 LUTEGO 2023 r.

> „zostało naruszone w wyniku zgłoszenia do pomocy technicznej, za co odpowiedzialność bierze zespół CS:GO”

Przeczytaj relację i zacytowaną wiadomość ↗ zarchiwizowano 2025-08-18 ↗
01 / JAKI ZAWÓR ZOSTAŁ ZATWIERDZONY

Własny kanał wsparcia był drogą do tego

Odpowiedź dotyczy konta, którego bezpieczeństwo zostało naruszone, oraz anulowania transakcji z tego konta. Valve je anulował — znaczy, że transakcje te można było cofnąć. Oryginalny, uwierzytelniony bilet nie znajduje się w tym zbiorze.

02 / CZEGO NIE UDAŁO SIĘ ROZWIĄZAĆ POPRZEZ ZWOLNIENIA

Te same drzwi otworzyły się ponownie w listopadzie 2025 roku

Wykonawca zwolnił cały swój personel wsparcia Steam — jak poinformował serwis Mzkshow za pośrednictwem Dexerto; nie było to oświadczenie Valve wydane przez dział kadr. Trzydzieści trzy miesiące później firma Steam Support napisała do innego użytkownika serwisu, że „technik wsparcia, który zajmował się zgłoszeniem pomocy, nie zastosował się do naszej procedury, co spowodowało przywrócenie Państwa konta innej osobie”. To zdanie pochodzi z Valve i dotyczy tego samego kanału.

Druga hospitalizacja, 14 listopada 2025 r. ↗
03 / CO TO JEST OPEN

Valve nigdy nie podał nazwy wykonawcy

Źródła te nie podają ani nazwy wykonawcy, ani lokalizacji. Nie jest to luka w sprawozdaniu — jest to informacja, której Valve nie ujawniło, a która dotyczy tego, kto miał dostęp do kont użytkowników.

Współczesna relacja z tej sprawy ↗
Trzy pytania, na które Valve nie udzielił odpowiedzi: kto mógł zablokować proces odzyskiwania konta, jakie ustalenia przyniosła kontrola dostępu oraz co się zmieniło po tym wydarzeniu.

Późniejsze zarzuty zawarte w zachowanym archiwum dokumentacji pomocniczej
Dwa wpisy na Reddicie z 2024 r. zawierają informacje o kolejnych dochodzeniach dotyczących Mzkshow — sprawie zniesienia blokady VAC z lipca 2024 r. oraz sprawie dotyczącej zasobów $13,000 z grudnia 2024 r. Są to oddzielnie zgłoszone zdarzenia. W obu przypadkach pytania dotyczące odpowiedzialności są identyczne: kto miał uprawnienia do obejścia ograniczeń, co wykazał audyt i co się zmieniło.

14 lipca 2024 r. · zgłoszono odzyskanie / sprawa dotycząca zakazu VAC↗ 2 grudnia 2024 r. · zgłoszono $13,000 przypadek dotyczący zapasów ↗ zarchiwizowano 2025-08-05 ↗ Dwa zachowane słupki, wiersze źródłowe i skróty ↓

05 / ŚLADEM STRATY

Każda kwota*potrzebuje etui.*

Dziesięć spraw, od czerwca 2022 r. do marca 2026 r. Każda kwota odpowiada danym opublikowanym przez wskazane źródło — **$6,300,000**, **$2,000,000+**, **$1,000,000+**, **≈$320,000**, **≈$300,000**, a cena spadła do 288 euro. Valve przechowuje dziennik transakcji, zapis sesji oraz ścieżkę audytową pomocy technicznej dla każdej z nich, ale nie udostępnił żadnego z tych dokumentów.

KANAŁ WSPARCIA 21 CZERWIEC 2022
$2,000,000+

HFB — the largest inventory in the game

ZGŁOSZONA WYCENA ZAPASÓW · PODWYŻSZONA DO PONAD3M W LUTYM 2023 – DALSZE INFORMACJE

Siedem pamiątkowych noży Dragon Lores oraz karambit #1Blue Gem, którego cena wynosi około $1.26m. Konto pozostawało nieaktywne przez trzy lata, a funkcja uwierzytelniania była nadal włączona; adres e-mail i hasło zmieniono za pośrednictwem procedury odzyskiwania dostępu w dziale pomocy technicznej. Firma Valve cofnęła transakcje — i potwierdziła swoją odpowiedzialność na piśmie. Przed cofnięciem transakcji zgłoszono, że kwota $200,000+ zysków została już wypłacona za pośrednictwem serwisu market.csgo.com, który obsługuje płatności gotówkowe i kryptowalutowe. Cofnięcie transakcji powoduje zwrot skórki, a nie pieniędzy, które ktoś już zdeponował na koncie. Cofnięcie transakcji spowodowało również błąd: nabywca ukrył swój przedmiot „Souvenir Dragon Lore” w magazynie w grze, skrypt nie mógł zajrzeć do wnętrza tego kontenera, a serwis Valve zduplikował przedmiot o wartości $130,000 podczas cofania kradzieży — wykryto to dzięki identyfikatorom przedmiotów i zgłoszeniom społeczności, a przedmiot usunięto w lipcu 2022,. Nabywca otrzymał zwrot środków od serwisu BUFF, a nie od Valve.

Dexerto, dzień kradzieży ↗

PORTFEL I ZAKUPY 07 LIPIEC 2022
>$500

44 disputed Market purchases

DEKLAROWANE WYDATKI Z PORTFELA · USD

Użytkownik zgłasza nieautoryzowane zakupy przedmiotów o niskiej wartości w grze Dota 2 oraz niezadowalającą reakcję działu obsługi klienta.

Przeczytaj skargę i obejrzyj załączone zrzuty ekranu ↗

NARUSZENIE BEZPIECZEŃSTWA PLATFORMY 14 Sierpień 2022
$6,300,000

CS.Money — 19,000+ skórki z botów

WYCENA · PIERWSZA WYCENA $1.6M

Hakerzy przejęli pliki aplikacji do uwierzytelniania mobilnego należące do botów handlowych platformy i opróżnili je, przekazując część zdobyczy znanym inwestorom, aby zmylić ślady. Badacze ze społeczności w ciągu kilku godzin zidentyfikowali konta atakujących 55. Valve nie zdołało nic odwrócić — strona zewnętrzna znajduje się poza Steam, poinformowała ta sama firma Steam, której zapasy, system transakcyjny API oraz system kont były przedmiotem kradzieży od początku do końca.

Przeczytaj współczesną relację ↗

KANAŁ WSPARCIA OPUBLIKOWANO 21 LUTY 2023
$1,000,000+

Qkss — te same drzwi, ten sam aktor, przeciwna odpowiedź

ZGŁOSZONA WYCENA ZAPASÓW

Rozpatrywano to w taki sam sposób, jak sprawę HFB – przez tego samego aktora, w ramach tego samego zgłoszenia do pomocy technicznej. Sprawa HFB została całkowicie rozstrzygnięta osiem miesięcy wcześniej. Sprawa Qkss – nie. W opublikowanej dokumentacji nie ma nic, co odróżniałoby te dwie sprawy, poza liczbą osób, których dotyczyły.

Dexerto o śledztwie w sprawie Mzkshow ↗

KANAŁ WSPARCIA OPUBLIKOWANO 2023
≈ $320,000

Samo wykorzystywanie informacji poufnych — w ciągu jednego roku

WYNIKI Z OKOŁO ROKU · NIE JEST TO WYCENA ZAPASÓW

Dział wsparcia uzyskał dostęp do historii konta sięgającej nawet 15 lat wstecz: pierwszy klucz CD, pierwszy e-mail, pierwsza karta — dokładnie te dowody, których wymaga proces odzyskiwania konta. Ktokolwiek posiada bazę danych, zawsze wygrywa tę dyskusję z posiadaczem konta. Jeden skradziony M4A4 Howl z hologramami iBUYPOWER i Titan Katowice 2014 został sprzedany za $35,000 i trafił do b1t z drużyny NAVI, który nie miał o tym pojęcia. Reakcją wykonawcy było zwolnienie wszystkich pracowników obsługujacSteam.

Escorenews na temat tego samego śledztwa ↗

PORTFEL I ZAKUPY 09 GRUDZIEŃ 2023
€288

Utrata portfela pomimo dwustopniowej ochrony

TRUSTPILOT · INDEKS ŹRÓDEŁ 16

Recenzent zgłasza włamanie na konto oraz odmowę pomocy w sprawie wydatków w Market. Eksport nie zawiera indywidualnego adresu URL recenzji.

Sprawdź pochodzenie źródła ↗

ODZYSKIWANIE KONTA 02 GRUDZIEŃ 2024
$13,000

„Matvey” — dwa lata po zwolnieniach

SZACUNKOWY STAN ZAPASÓW AUTORA

Odzyskanie dostępu przyznano osobie, która podała dane konta, których sam właściciel nie był w stanie potwierdzić. Ta sama procedura, ten sam wynik – po tym, jak wykonawca zlikwidował swoje centrum pomocy technicznej pod adresem Steam.

Przeczytaj zachowane zarzuty ↗

ODZYSKIWANIE KONTA 09 MAJ 2025
≈ $10,000

Odzyskanie środków za pomocą biletu innej osoby

ZGŁOSZONA UTRATA PRZEDMIOTU · USD

Użytkownik z Quebecu twierdzi, że dział pomocy technicznej zresetował hasło i usunął zabezpieczenia konta na prośbę innej osoby.

Przeczytaj skargę sporządzoną w pierwszej osobie ↗

KANAŁ WSPARCIA 13 LISTOPAD 2025
≈ $300,000

Hawkeye337 — oraz drugie pisemne przyznanie się do winy ze strony „Valve”

PEŁNA KOLEKCJA HOLO Z KATOWIC „2014”

Atakujący zażądał bitcoina o wartości 1 i zaczął przenosić zawartość konta na portfele Negev, aby je zniszczyć. Steam Odpowiedź działu pomocy technicznej: „technik obsługi klienta, który zajmował się zgłoszeniem, nie zastosował się do naszej procedury, co spowodowało, że Twoje konto zostało przywrócone innej osobie”. Trzydzieści trzy miesiące po pierwszym zgłoszeniu – ta sama sytuacja. Konto przywrócono w ciągu kilku godzin od momentu, gdy wątek stał się popularny na X. Qkss nie miało takiej liczby odbiorców.

Dexerto, 14 Nov 2025 ↗

PORTFEL I ZAKUPY 29 MAR 2026
$50

Nieautoryzowane doładowania i gry otrzymane w prezencie

TRUSTPILOT · INDEKS ŹRÓDEŁ 290

Recenzent zarzuca nieautoryzowane wydatki i bezskuteczne wnioski o zwrot kosztów. W eksporcie brakuje adresu URL konkretnej recenzji.

Sprawdź pochodzenie źródła ↗

Źródła i kwoty pozostają zgodne z danymi podanymi przez poszczególne źródła. Valve przechowuje dzienniki transakcji, zapisy sesji oraz ścieżkę audytową wsparcia technicznego dla każdego z tych przypadków. Należy je przedstawić. Zachowany wpis na Reddicie nie rozstrzyga tej kwestii — rozstrzygają ją własne zapisy Valve.

KOLEKCJA / PO SPRAWDZENIU

231,829 kont w promocji. *Valve zawiera logi dotyczące każdego z nich.*

354 → 201

Dane z serwisu Trustpilot

Usunięto 153 zduplikowane wiersze. Adresy URL poszczególnych recenzji nie zostały zachowane w eksporcie.

231,829

Steam wykazy kont

33,509 sklasyfikowane jako zarejestrowane automatycznie; 198,320 oznaczone przez kolekcjonera jako „skradzione”. Oferty nie oznaczają sfinalizowanych transakcji.

Kontrola zbiorów ↓ Przeszukaj archiwum źródłowe ↗