A economia dos cartões — O Dossier Steam

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

ANEXO V — A ECONOMIA DOS CARTÕES

Uma «fazenda de bots» não é uma fuga na loja do Valve. É uma *cliente*.

Uma conta Steam não pode receber nem um único cartão de jogo até ter gasto **$5.00** na loja. Não pode fazer «farming» de um jogo que não possui, nem de um que lhe tenha sido oferecido gratuitamente. Assim, antes de um sistema automatizado de «farming» de cartas produzir absolutamente nada, tem de pagar para ter acesso — por conta, a um preço publicado por Valve. Em seguida, a cláusula de automatização de Valve especifica, linha a linha, exatamente o que esse sistema de farm produz; a sua licença proíbe todas as formas pelas quais um cartão obtido através do sistema de farm se transforma em dinheiro; e o seu mercado fica com uma comissão quando o cartão é vendido — anunciado em 15%, mas com um valor mínimo de dois cêntimos por venda, o que, num cartão cujo preço é expresso em cêntimos, representa a maior parte do preço. Esta exposição avalia a dimensão desse comércio, quanto custa, em conjuntos, o nível mais alto de um perfil e o que o departamento de fiscalização de Valve faz com a mesma cláusula quando a conta pertence a um comerciante comum.

O que uma exploração agrícola tem de comprar em primeiro lugar Quanto custa um nível em conjuntos Os dois lados da secretária Quem controla a economia das cartas

$5.00 É necessário efetuar uma compra na loja antes de uma conta poder receber qualquer cartão — Página de apoio da Valve

13,876 Jogos no Steam que emitem cartas colecionáveis, com 99,971 tipos distintos de cartas

694,673 Conjuntos completos de cartas atualmente em stock em 91 bots de negociação cotados em bolsa

1,389,346 Limites de retirada de cartões de conta e de jogo que o stock já consumiu, no mínimo

$9.99 Preço mediano de um jogo de cartas — o conjunto completo é vendido por um valor mediano de $0.74

97,114 Membros do grupo de troca de cartas cuja lista de moderadores inclui um funcionário com o código Valve — § 08

01 — O processo

O que é, na verdade, uma quinta, passo a passo

Descrito apenas com base na documentação da própria ferramenta e nas páginas de apoio da Valve. Nada nesta secção é inferido, nem é contestado por nenhuma das partes.

Passo 1

Comprar em

A conta não deve ser *limitado*. A página de apoio do Valve impede que as contas com restrições *«Participar no Mercado Steam»*, de *"Troca de itens da comunidade Steam (cartas colecionáveis, pacotes de reforço, gemas, etc.)"* e de *«Ganhar Steam níveis de perfil (bloqueado no nível 0) e cartas colecionáveis»*. A entrada custa dinheiro: *"Terá de gastar, pelo menos, $5.00 USD na loja Steam."*

Passo 2

Comprar jogos

As cartas só se obtêm nos jogos que se possui. *«É necessário ser o proprietário do jogo na tua conta Steam para teres direito a receber quaisquer cartas que sejam distribuídas a partir dele. A partilha familiar não equivale a propriedade e não conta.»* As rotas gratuitas também estão encerradas: *«Os jogos pagos que tenhas obtido gratuitamente durante uma promoção não podem ser usados para obter cartas»*, e *«Não é possível obter cartas em jogos F2P sem gastar dinheiro nesses jogos.»*

Passo 3

Em espera
A ferramenta inicia sessão na conta na rede Steam em modo sem interface gráfica, *"analisa os teus crachás"*, cria a lista de títulos que podem ser cultivados e inicia *"jogar um jogo elegível e verificar periodicamente se o jogo já foi totalmente explorado."* Descrição do mecanismo feita pelo seu responsável: este *«não faz mais nada do que indicar Steam que estamos a jogar um determinado jogo.»*

Passo 4

As gotas acabam
Cada título é finito. *«Cada jogo tem um número fixo de cartas que se podem obter. Assim que as obtiveres todas (cerca de metade do conjunto completo), o jogo deixa de ser uma boa opção para farmar.»* Uma quinta que queira continuar a produzir tem de continuar a comprar títulos. A oferta de cartas é limitada pelas compras — por design e a favor de Valve.

Passo 5

Levantar dinheiro
A carta sai por uma de três vias: é vendida no Mercado da Comunidade, trocada ou transformada em gemas. Cada uma destas opções constitui uma transação no Mercado de Subscrições ou uma troca, e o § 3.D reserva o direito de cobrar: *"Valve pode cobrar uma comissão pelas transações realizadas num Mercado de Subscrições."* É este o passo que faz com que tudo isto constitua uma violação — ver 05.

Fontes, lidas e citadas textualmente no 2026-09-22: Steam Suporte — Contas de utilizador limitadas ↗ · ArchiSteamFarm Perguntas frequentes ↗ · Valve — Steam Perguntas frequentes sobre as cartas colecionáveis ↗ · Steam Contrato de Subscrição ↗ arquivado 2026-09-24 ↗. O símbolo ArchiSteamFarm é utilizado ao longo desta página como um instrumento de medição, e não como um arguido; a própria documentação do símbolo afirma claramente que *«A ASF não está autorizada pela Valve»*.

02 — A escala

Antes de uma exploração agrícola ganhar um cêntimo, já pagou Valve

Uma vez que uma conta com restrições não pode receber um cartão, todas as contas de uma exploração têm de ser libertadas dessas restrições antes de começarem a produzir. O valor mínimo é publicado e é cobrado por conta.

Dimensão da exploração agrícola	De onde vem esse número	Valor mínimo de compra na loja para que sejam elegíveis para o cartão
10 contas	O limite máximo recomendado pela ASF — *«com base nas diretrizes internas Valve, bem como nas nossas próprias sugestões»*	$50
100–200 contas	Limite técnico na mesma secção de perguntas frequentes: *«É possível executar até 100-200 bots com um único IP e uma única instância do ASF»*	$500 – $1,000
120 contas	Processo de aplicação de sanções n.º 3 abaixo — banido permanentemente	$600
170 contas	Caso de aplicação de sanções n.º 2 abaixo — banido permanentemente durante os Saldos de Inverno de 2017	$850
1,000 contas	Processo de aplicação da lei n.º 1 abaixo — comércio proibido	$5,000
5,000 contas *não verificado*	Balança de operador **comunicados no âmbito desta investigação e não verificados de forma independente** — ver a nota sobre a origem	$25,000
10,000 contas *não verificado*	Balança de operador **comunicados no âmbito desta investigação e não verificados de forma independente** — ver a nota sobre a origem	$50,000

As duas últimas linhas são os únicos dados desta página que se baseiam num relatório não confirmado, em vez de num documento — estão assinaladas na tabela e explicadas em a nota sobre a origem dos produtos, e nada mais aqui depende deles. A coluna da direita baseia-se exclusivamente no limiar de $5.00 USD publicado pela Valve e em mais nada. Trata-se de um **piso**, não se trata de uma estimativa do custo de uma quinta nem do que Valve rendeu: exclui os jogos, que têm de ser adquiridos e não podem ter sido obtidos gratuitamente numa promoção, e exclui os cerca de 15% que o Mercado Comunitário retém quando as cartas são vendidas. Nesta página não é apresentado qualquer valor relativo às receitas.

E a Valve definiu ela própria o preço de uma distribuição de cartões. A sua secção de perguntas frequentes sobre as cartas colecionáveis apresenta a taxa de conversão do modelo «free-to-play» em dólares:

"Os jogos gratuitos distribuem cartões de jogo com base nas compras que fazes no jogo." **Por cada $9 USD gastos (valor aproximado)** Desde o início da versão beta do Steam Trading Card, receberás uma carta."

— Valve, Steam Perguntas frequentes sobre as cartas colecionáveis ↗ · verificado literalmente 2026-09-22

Uma carta colecionável não é um brinde com o qual a plataforma tenha prejuízo. É algo que Valve vende, a um preço Valve publicado — e depois cobra uma segunda vez para revender. É por isso que a descrição honesta de uma «fábrica de cartas» não é *parasita*. É *comprador grossista*.

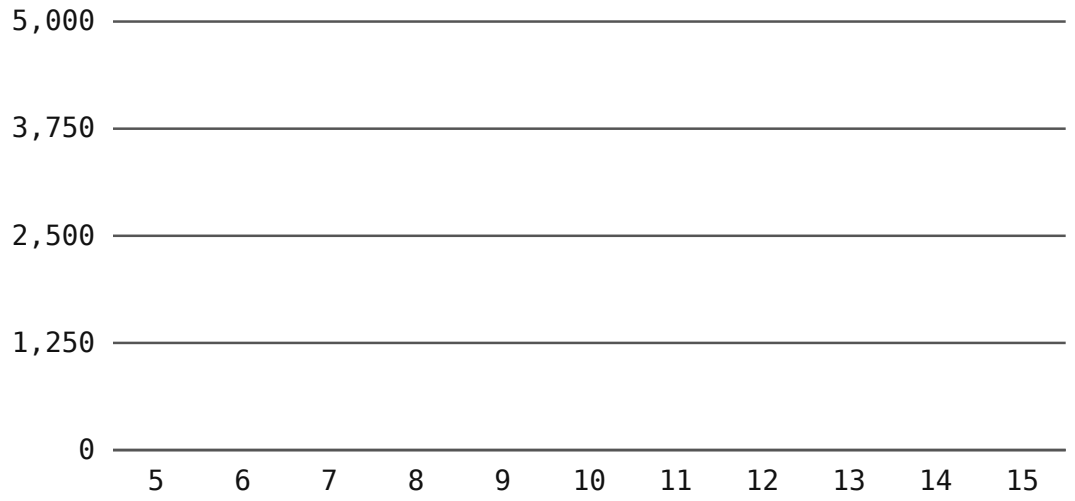
Qual é, de facto, o tamanho do objeto que está a ser comprado

Tudo, desde aqui até ao final desta secção, é medido, não relatado. O recenseamento de cartões baseia-se na lista de preços de crachás publicada pela Steam Card Exchange; os preços dos próprios jogos provêm da API da loja da própria Valve; o inventário de bots provém de um diretório público de bots que qualquer pessoa pode aceder. Todos os três foram consultados em 2026-09-22 e os cálculos estão apresentados na íntegra em secção 08.

13,876 Jogos em que se distribuem cartas
99,971 Tipos de cartões distintos
5 · 6 · 15 Cartas por conjunto: mínimo, mediana, máximo
$0.74 Preço mediano de um conjunto completo
$23,586.57 Um de cada conjunto à venda

Qual é a dimensão de um conjunto?

13,876 jogos por cartão do conjunto. Valve atribui cerca de metade deles a uma única conta.



Quanto custa a licença

Preço de tabela dos mesmos jogos na loja do Steam, em dólares americanos.



O que o conjunto final devolve

Preço de mercado do conjunto completo desses mesmos jogos.



Se compararmos o segundo e o terceiro gráficos, a estrutura da transação torna-se visível sem necessidade de cálculos: os jogos agrupam-se na casa das dezenas de dólares, enquanto os conjuntos a que dão origem se agrupam abaixo de um dólar. Ambos representam contagens dos mesmos 13,876 jogos, na mesma unidade do eixo, pelo que a comparação é entre duas alturas e não entre duas escalas.

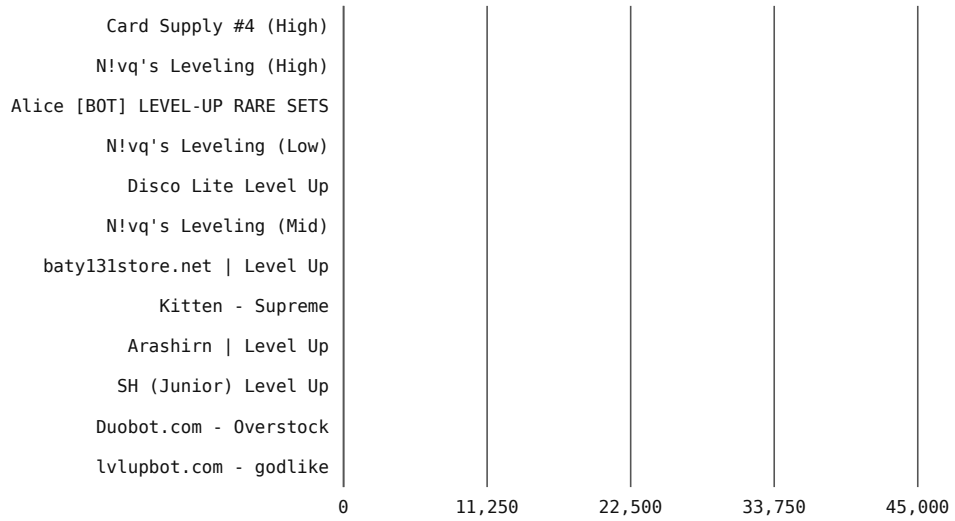
Essa é a vertente da oferta. A vertente da procura é a parte em que Valve não precisa de fazer publicidade, porque já está à vista de todos: um único diretório aberto de bots de troca de cartões apresenta **Neste momento, existem 91 bots com 694,673 conjuntos completos em stock.** Sem necessidade de iniciar sessão, sem extração de dados de um mercado online, sem dados privados — o valor das ações está impresso na página, ao lado do nome de cada bot.

Transforma essa ação na única unidade que importa aqui. A regra do próprio Valve: *«Na maioria dos jogos, será distribuído um número de cartas equivalente a cerca de metade do número de cartas do baralho desse jogo… **Vais ter de recolher a outra metade do conjunto junto de outros membros da comunidade.**"* Uma conta nunca consegue terminar um conjunto apenas jogando. São necessárias, no mínimo, duas contas, cada uma com esse jogo, e cada uma a esgotar a sua cota de «drops» (uma por jogo). Os «drops» não se regeneram.

694,673 Conjuntos em stock, 91 bots públicos
3,473,365 Cartas, com um mínimo de 5 cartas
1,389,346 Quotas de descarte consumidas, mínimo
2,602 Contas que possuem um único jogo, maior densidade de bots

Onde se encontram os conjuntos 694,673

Os doze maiores dos 91 «card bots» cotados em bolsa, por número de conjuntos completos em stock. Os dez maiores detêm 248,115 conjuntos no total — 35.7% de tudo o que está na tabela.



Cada uma dessas 1,39 milhões de quotas pertencia a uma conta que possuía o jogo, tinha ultrapassado o limite de $5.00 e nunca mais poderá gerar essas quotas novamente. Isto é *stock não vendido* em noventa e um bots. Não é uma medida do mercado; é uma medida do que resta depois do mercado.

O último valor refere-se a uma divisão em compartimentos, não a uma contagem de utilizadores. Um bot regista 14,310 conjuntos extraídos de apenas 11 jogos, pelo que pelo menos um desses jogos está representado por 1,301 conjuntos, o que corresponde a, pelo menos, 2,602 contas distintas que adquiriram esse jogo. É o número mais baixo que a aritmética permite, e diz respeito a um bot em noventa e um.

O que este piso diz e o que não diz

Estes bots compram cartas tanto a jogadores comuns como a «farms» — as taxas de compra que publicam são o objetivo deste diretório. **Portanto, os 1,39 milhões de licenças não correspondem ao número de contas detidas por explorações agrícolas.** Trata-se de um conjunto de itens que podem ser obtidos uma vez por conta e uma vez por jogo, que foram gastos algures no Steam e acabaram por ficar, por não terem sido vendidos, no stock comercial. Quer a conta por trás de cada um fosse uma conta de farm ou a de um adolescente a limpar a sua página de emblemas, isso não altera o que o Valve recebeu: o desbloqueio do $5.00, a licença do jogo e uma comissão do Mercado em cada transação — **não 15%, mas sim 15% ou os dois valores mínimos de um cêntimo, consoante o que for maior**, que, num cartão cujo preço é indicado em cêntimos, é, de longe, o maior. A conta está em a tabela de taxas abaixo. É esse o objetivo desta página, e não se trata de uma queixa contra os agricultores: a mesma conduta pela qual a Valve cobra uma taxa é a conduta que cita, palavra por palavra, quando banir definitivamente um utilizador por «uso comercial».

Este valor também representa um limite mínimo num segundo sentido. Considera apenas as ações que são *colocados à venda e não vendidos hoje* sobre os bots que *optar por estar num diretório público*. Tudo o que já foi vendido, tudo o que está em posse privada e todos os bots que não constam no diretório são excluídos.

E a agricultura não se sustenta com os preços praticados pela Valve'

A objeção óbvia é que uma «farm» compra jogos baratos para criar cartas caras. A própria API da loja da Steam diz o contrário. Dos 13,876 jogos que incluem cartas, os preços foram determinados para 13,713; **12,918 são títulos pagos com um preço de tabela mediano de $9.99.** O conjunto acabado é vendido, em média, por **$0.74**. São necessárias duas licenças por conjunto. Assim, o custo médio de um conjunto ronda aproximadamente **$19.98 licenças de jogo para produção e devoluções $0.74**.

Medido em 2026-09-22	Valor	O que resolve
Preço médio de tabela, jogo com cartas	$9.99	A licença é a parte mais cara da transação, não o cartão
Jogos com um preço igual ou inferior a $4.99	3,665 (28.4%)	Até a cauda mais barata é mais cara do que o conjunto que dela resulta
O jogo de cartas mais barato da loja	$0.99	Duas licenças, $1.98, para um conjunto que normalmente é vendido por menos de $1.30
Jogos cujo conjunto é vendido por um preço superior ao do próprio jogo	323 de 12,918 (2.5%)	A arbitragem de cartões em relação aos preços de tabela da Steam ocorre em 1 jogo em cada 40
Títulos «free-to-play» incluídos no censo	795	E Valve fixa o preço de cada um dos seus lançamentos em $9 de gastos no jogo

O que encerra a questão económica a favor de Valve e contra a versão habitual. Aos preços que a própria Valve cobra, **A «cultivação de cartões» é uma atividade deficitária que só funciona com licenças adquiridas a um preço inferior ao preço de tabela da Steam** — pacotes, preços regionais, revenda de chaves. Os cartões são o que resta. A compra é o acontecimento. E a compra ocorreu em Steam.

O que a quinta realmente sustenta

Juntando todas as peças, a exploração agrícola deixa de parecer algo que Valve tolera e passa a parecer algo de que Valve necessita. Cada insumo fornecido pela exploração agrícola é um produto que Valve regista ou fatura. Acompanhe uma conta de bot até ao seu destino:

Uma conta criada artificialmenteum «cliente grossista», e não uma fuga de informação

Vendas de jogos

Compra os títulos que acumula — desde os jogos de cartas 13,876 até aos jogos de baixa qualidade $0.50 — porque as cartas só aparecem nos jogos que possui.

"Online" e tempo de brincar

Faz com que eles fiquem inativos para que deixem cair cartas, alimentando os números relativos ao número de jogadores simultâneos e às horas jogadas que Valve cita como «envolvimento» — a estatística exata a que a secção § 4.C se refere como «tempo de jogo falso».

Inscrições

É necessário ultrapassar o limite de $5.00 da conta antes de poder receber um cartão — um registo de compras em lojas físicas Valve por conta.

Dinheiro na carteira e taxas

Cada cartão que vende passa pelo Market, onde a comissão pode chegar a 66.7% num cartão de baixo valor e os rendimentos ficam bloqueados na Carteira Steam.

Relações públicas de nível 0

Os emblemas e os níveis Valve só existem porque foram criados conjuntos — e o topo dessa classificação é ocupado por bots (ver § 03).

Se retirarmos a exploração, todos os números acima diminuem — o jogo vendeu menos exemplares, a componente «online» foi menor, a conta nunca foi registada, a taxa nunca foi cobrada e o nível nunca foi atingido. É por isso que uma regra que proíbe a automatização coexiste com milhões de contas automatizadas: a proibição é a opção e a atividade é a receita.

E o próprio levantamento de dinheiro representa uma perda de valor Valve — paga-se imposto duas vezes

A carta não é o fim do ciclo. A própria mecânica do Valve permite que uma carta seja esmagada até **joias**, e as gemas devem ser utilizadas para criar **pacotes de cartas** — mais três cartas — que são vendidas ou destruídas novamente. Cada etapa corresponde a uma transação no Mercado ou a uma conversão, e cada uma é tributada. A direção desse ciclo decorre do limite mínimo de taxa calculado abaixo e não requer nenhum modelo externo: todas as cartas vendidas no seu âmbito são entregues **pelo menos dois cêntimos**, em cartões cuja transação custa entre três e cinco, pelo que cada volta da manivela rende menos do que o valor inicialmente investido. Este ciclo destrói o valor virtual e obriga a que novas transações, sujeitas a comissões, o substituam. **Não é aqui apresentado qualquer valor relativo à dimensão dessa perda** — o retorno por conjunto depende das taxas de gemas e das probabilidades dos boosters, que esta investigação não mediu.

Cartão colecionáveliten obtidos no jogo que se possui
→
Pedras preciosascartão danificado, taxa cobrada
→
Pacote de reforçogemas gastas na criação
→
3 novas cartasvendido no Market, com comissão cobrada
↶

Aqui apenas se referem as mecânicas, que são próprias do Valve — as cartas transformam-se em gemas, as gemas servem para criar pacotes de cartas, os pacotes de cartas proporcionam cartas —, todas documentadas no FAQ das Cartas Colecionáveis do Steam, sendo cada passo um evento de Mercado sujeito a tributação. Origem das mecânicas do ciclo: Valve, Steam Perguntas frequentes sobre as cartas colecionáveis ↗.

Isto não é apenas um momento. É um setor com uma estrutura que se estende por vários anos.

Um único instantâneo pode ser um acaso. Por isso, o diretório público dos bots de cartões foi consultado uma vez por cada promoção sazonal Steam, através do Wayback Machine, de 2022 a 2026 — o stock fixo que os bots tinham e as mesmas contas, promoção após promoção. A economia não surge e desaparece; persiste, com um núcleo estável de operadores, e atingiu o seu pico em mais de **três milhões de conjuntos completos em stock** durante a promoção de Inverno de 2023 — cerca de um terço de um milhão de chaves do TF2 de valor armazenadas num determinado momento, num único diretório.

Conjuntos completos de cartas disponíveis no diretório público do bot, à venda por Steam

Um instantâneo do Wayback de steam.supply/CardBots por promoção sazonal. Passe o cursor para ver o valor em chaves do TF2 à taxa desse instantâneo.



401 Contas de bots distintas detetadas nas vendas
59Presente em 5 ou mais das 7 vendas — o núcleo estável
16Esteve presente em todos os 7 leilões, entre 2022 e 2026
3,22 milhões Conjuntos Peak em stock (Inverno de 2023) ≈ $570k–790k em chaves

Como se apresenta a tabela de distintivos de vendas quando vista do topo

A procura corresponde à oferta. No setor público Escalão de emblemas da Promoção de Verão de 2024 arquivado 2026-07-16 ↗, a conta número um tinha criado o emblema de venda **1,740,645 vezes** — 1,74 milhões de conjuntos de dez cartas, **17,4 milhões de cartões** integrados numa única decoração de perfil. Ao preço de mercado da própria venda ($0.50 por conjunto), isso equivale a **~$870,000** do valor do cartão; comprado da forma como é realmente comprado — chaves do TF2 trocadas para subir de nível bots a cerca de 7,6 conjuntos por chave — é **~229,000 teclas, cerca de $410,000–$570,000** em termos reais. A conta número dois: 552,000 define o intervalo ~$130,000–181,000. Nenhum ser humano joga por isto. É comprado, e cada etapa da compra é uma transação que Valve liquida.

Método e limites: o stock total é somado entre os bots que cada instantâneo apresenta; o *número* O número de bots por instantâneo não é comparável entre as vendas, uma vez que alguns instantâneos mostram apenas os bots em destaque e outros o diretório completo; por isso, o stock é interpretado como um valor mínimo do que estava visível, e não como um recenseamento. Os valores das chaves utilizam a taxa mediana de conjuntos anunciados por chave de cada instantâneo e uma chave TF2 de $1.79–$2.49. A persistência é feita através do SteamID64 entre instantâneos. Os instantâneos de 2021 utilizavam um layout de página mais antigo e não foram incluídos. Dados: farm-economy-timeline.json; níveis de emblemas do SteamLadder; preços definidos pelo Steam Card Exchange (instantâneos do Wayback no momento da venda, $0.05 por cartão).

E essa mesma frota continua lá quando não há nenhuma promoção a decorrer

As duas imagens acima não correspondem a duas populações. Trata-se de uma única frota, fotografada em momentos diferentes. O diretório mencionado no início desta secção foi lido num **um dia normal, sem nenhuma promoção sazonal em curso** — 2026-09-22 — e mesmo em repouso mantinha-se **91 bots e 694,673 conjuntos completos**: da ordem de **186,000 teclas do TF2, $334,000–$464,000 do valor da carta, inativas** entre vendas. Esse é o nível mínimo que a operação mantém quando não há atividade.

E trata-se da mesma operação. Identificada pelo SteamID64, **87 desses 91 bots inativos — 96% — também aparecem nos sete instantâneos de vendas acima**, dezasseis em cada uma delas. O diretório não é uma banca que abre para a venda e fecha a seguir; é um

inventário comercial permanente que esta mesma frota aumentou até atingir **3,22 milhões de conjuntos** no pico do Inverno de 2023 e nunca desce a zero. Uma promoção é quando se vendem produtos. Também existe durante o resto do ano.

O diretório de repouso, bot a bot

Cada quadrado representa um bot no diretório em 2026-09-22, que fica destacado se também aparecer nas sete imagens de vendas. **91 é o número que constava no diretório nesse dia, não o tamanho da frota** — Aparecem 401 contas distintas nos resumos de vendas, e o diretório apresenta uma amostra diferente em dias diferentes.

Visto em leilões anteriores (87) Novidades desde o último instantâneo (4)
A leitura de referência sem promoção é de 2026-09-22 a partir do mesmo diretório público, sem necessidade de início de sessão. O valor de repouso utiliza a taxa de conjuntos por chave anunciada por cada bot e a faixa de chaves $1.79–$2.49 acima. A sobreposição é feita com base no SteamID64 em relação aos sete instantâneos de promoção. Como a lista de produtos em destaque difere da lista completa consoante o instantâneo, esta compara o stock e a identidade, e não o número de utilizadores. Cálculos em secção 08.

03 — A escada

O outro produto é o número que aparece ao lado do teu nome

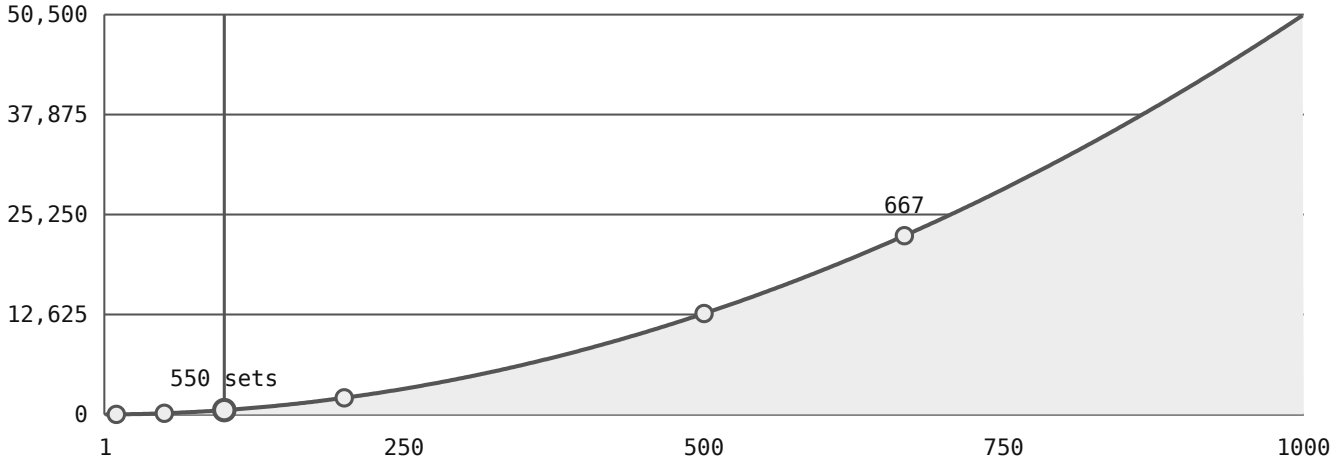
As cartas são a matéria-prima. O produto final é de nível Steam, e Valve define o seu preço por conjuntos.

100Steam Nível
Nível alvo — arraste ou utilize as setas do teclado
Preço de um conjunto completo, em dólares americanos
$0.20 é o conjunto completo mais barato do recenseamento, $0.74 a mediana e $1.70 a média. O valor refere-se apenas às cartas — nunca aos $5.00 desbloqueios nem às licenças do jogo.

55,000É necessário ter XP
550 Conjuntos completos consumidos
110 Jogos para ter, cultivando-os tu mesmo
$407.00 Custo dos cartões a esse preço
1,100 Subsídios por queda queimados, mínimo
$5,500.00$5.00 desbloqueia, se nenhuma conta for reutilizada

Conjuntos completos consumidos, nível 1 a 1,000

Um objeto artesanal tipo crachá = um conjunto completo = 100 XP. Cada nível dentro de um bloco de dez custa mais 100 XP do que o bloco imediatamente abaixo.



Um nível não é um elemento decorativo que o Valve ignora. Está associado à conta. De acordo com as Perguntas Frequentes sobre Cartas de Jogo do próprio Valve, sobre o que se ganha ao criar um emblema: *"100 XP, o que pode aumentar o teu nível Steam. **Se o teu Nível Steam aumentar, o limite do tamanho da tua lista de amigos será aumentado em cinco**, e, possivelmente, irás desbloquear a possibilidade de personalizar o teu perfil com vitrines."* E quanto aos pacotes de cartas: *«O teu nível Steam aumenta a tua taxa de obtenção de pacotes de reforço: Nível 10: +20%... Nível 50: aumento de +100% na tua taxa de obtenção (ou seja, a taxa duplicou).»*

Assim, o nível dá acesso a duas funcionalidades Valve: controla o número de pessoas com quem podes ser amigo e a velocidade a que as cartas gratuitas entram no teu inventário. O segundo fator acumula-se — quanto mais conjuntos tiveres consumido, mais rapidamente a plataforma te fornece mais material. Valve integrou o ciclo de reinvestimento no produto.

A taxa de câmbio é fixa e é publicada. A criação de um emblema consome um conjunto completo e rende 100 XP; *«Podes criar um conjunto para o mesmo jogo, no máximo, cinco vezes.»* O custo em XP por nível aumenta a cada dez níveis. Isso resulta no seguinte, e nada aqui é uma estimativa:

Steam Nível	Conjuntos completos que consome	Jogos que tens de ter para os criares tu mesmo	No valor mais baixo de sempre ($0.20)	No conjunto mediano ($0.74)	Escala
10	10	2	$2.00	$7.40	
50	150	30	$30.00	$111.00	
100	550	110	$110.00	$407.00	
200	2,100	420	$420.00	$1,554.00	
500	12,750	2,550	$2,550.00	$9,435.00	
667	22,579	4,516	$4,515.80	$16,708.46	

667 não é uma hipótese. É o nível mais alto a que um único bot no diretório público anuncia que pode levar um cliente, entre os 33,359 conjuntos que possui em 6,117 jogos. A quarta coluna corresponde ao mesmo preço da tabela comparado com o conjunto completo mais barato em qualquer parte do recenseamento; a quinta, com a mediana. Ambos são preços de mercado apenas para as cartas e excluem totalmente o desbloqueio $5.00 e as licenças dos jogos.

Como é que a curva foi verificada, uma vez que o Valve não a publica?

Valve indica a taxa de distintivos (*«Cada 100 XP dá-te um nível adicional Steam»*) e, em seguida, faz uma cobertura — *«(pelo menos para começar)»* — sem publicar a escalada. A curva utilizada acima é a padrão, na qual cada nível dentro de um bloco de dez custa mais 100 XP do que o bloco abaixo dele. Foi verificada com base no diretório, em vez de ser assumida: para cada bot cujo máximo anunciado seja limitado pelo seu stock, em vez do limite de cinco criações por jogo, **o nível calculado a partir desta curva corresponde exatamente ao nível anunciado pelo bot** — 541 contra 541, 494 contra 494, 464 contra 464. Nos casos em que o limite máximo se aplica, o valor calculado fica alguns níveis acima, o que é precisamente o que um limite máximo que também depende da profundidade do plantel por jogo deve fazer. Não se fazem afirmações sobre a curva acima do nível 667.

Basta ler a tabela ao lado da secção 02 para perceber como funciona o negócio. Para colocar uma conta no nível 500, é necessário reunir 12,750 conjuntos completos. Cada um desses conjuntos exigiu, no mínimo, as quotas de drop de duas contas; cada uma dessas contas tinha ultrapassado o portão $5.00 e possuía o jogo. **Um número de vaidade na parte superior de um perfil assenta em, pelo menos, 25,500 quotas de gotas gastas que se encontram por baixo dele.** Valve não vai perder essa transação. Valve é a contraparte em cada uma das suas componentes.

04 — As estatísticas

A cláusula não descreve a agricultura de forma vaga. Enumera-a.

O § 4.C não é uma frase geral contra os bots. Os exemplos nele enumerados indicam, um a seguir ao outro, os dois elementos que uma «card farm» produz.

«Não é permitido utilizar qualquer tipo de scripts, bots, macros ou outros sistemas não controlados por seres humanos («Automatização») para interagir com os Conteúdos e Serviços no Steam de qualquer forma, incluindo, entre outros:

- Automatizar o processo de criação de contas Steam,
- Falsificar estatísticas de jogo (por exemplo, vitórias ou derrotas exageradas, XP, tempo de jogo),
- Ganhar recompensas ou avançar sem uma contribuição genuína do utilizador,
- Participar em sistemas de avaliação (como revisões por pares ou «supervisão») através de meios automatizados, incluindo influenciar resultados ou denunciar utilizadores por meio de ações programadas, em vez de um julgamento informado.»

— Steam Contrato de Subscrição § 4.C ↗ arquivado 2026-09-24 ↗ · extraído e citado literalmente 2026-09-22

"…hora de brincar"

As horas de inatividade não são horas fantasmas. A secção de perguntas frequentes da ASF responde diretamente à questão — *«Porque é que o tempo de jogo dos jogos obtidos através do ASF não aumenta?»* — com: **«Sim, mas não em tempo real. O Steam regista o tempo de jogo em intervalos fixos e programa a atualização... normalmente é atualizado a cada 30 minutos, mais ou menos.»**

Essas horas ficam registadas nos registos da Valve, nas páginas da loja da Valve e nas contagens de jogadores simultâneos que a Valve publica por conta própria Steam Gráficos ↗ arquivado 2026-09-23 ↗. Nesses números, uma conta inativa é indistinguível de uma conta ativa. Os números de envolvimento que a plataforma divulga são calculados com base numa população que inclui, segundo as próprias regras da plataforma, contas que não estão ativas.

«… sem um contributo genuíno dos utilizadores»

Essa é uma definição de «idled card drop», redigida por Valve. É também uma definição do Nível Steam, do crachá, da elegibilidade para pacotes de reforço e dos XP de perfil que o acompanham — o FAQ da ASF confirma a ferramenta *"mantém a possibilidade de receber pacotes de reforço"*, porque faz o início de sessão da mesma forma que o cliente oficial.

Assim, o sistema de recompensas e o ato proibido constituem um único mecanismo visto de dois pontos de vista. Valve concebeu a recompensa de forma a que fosse gerada pelo tempo, e não pela habilidade, e depois redigiu uma cláusula que proibia a geração de recompensas por qualquer meio que não fosse o tempo gasto por uma pessoa.

05 — A armadilha da utilização comercial

Cada saída a partir de um cartão de acesso a uma área cultivada é uma saída proibida pela licença — e a Valve cobra uma taxa à saída

Esta é a parte que não pode ser resolvida através da «exploração responsável». A licença destina-se a uso pessoal e não comercial, e um cartão só passa a valer a pena ser explorado no momento em que deixa de ser de uso pessoal.

§ 2.A — a licença

*"Valve concede, por meio do presente, e o utilizador aceita, uma licença e um direito não exclusivos para utilizar o Conteúdo e os Serviços para o seu **uso pessoal e não comercial** (exceto nos casos em que a utilização comercial seja expressamente permitida no presente documento ou nos Termos de Subscrição aplicáveis)."*

§ 2.G — a restrição

*«não tem direito a: … (iii) **explorar o Conteúdo e os Serviços, ou qualquer parte dos mesmos, para quaisquer fins comerciais**, salvo nos casos expressamente permitidos noutra parte do presente Acordo (incluindo quaisquer Termos de Subscrição ou Regras de Utilização)."*

§ 3.D — a taxa

*"**Valve pode cobrar uma comissão pelas transações realizadas numa Plataforma de Subscrições.** Quaisquer taxas ser-lhe-ão comunicadas antes da conclusão da transação.»*

Se lermos os três em conjunto, a posição fica encerrada

Uma carta que é guardada não tem qualquer valor para uma quinta. Uma carta que é vendida, trocada ou transformada em gemas foi utilizada para gerar valor — e a Valve referiu, na sua própria carta de aplicação da política, como designa isso: foi comunicado ao operador de 170 bots que a conta *"foi utilizado para a recolha ilegal de cartões colecionáveis no Steam, bem como para atividades relacionadas e não apenas comerciais."* Nesse caso, os cartões chegaram ao mercado. As vendas foram concluídas. A comissão foi cobrada. A proibição surgiu só depois.

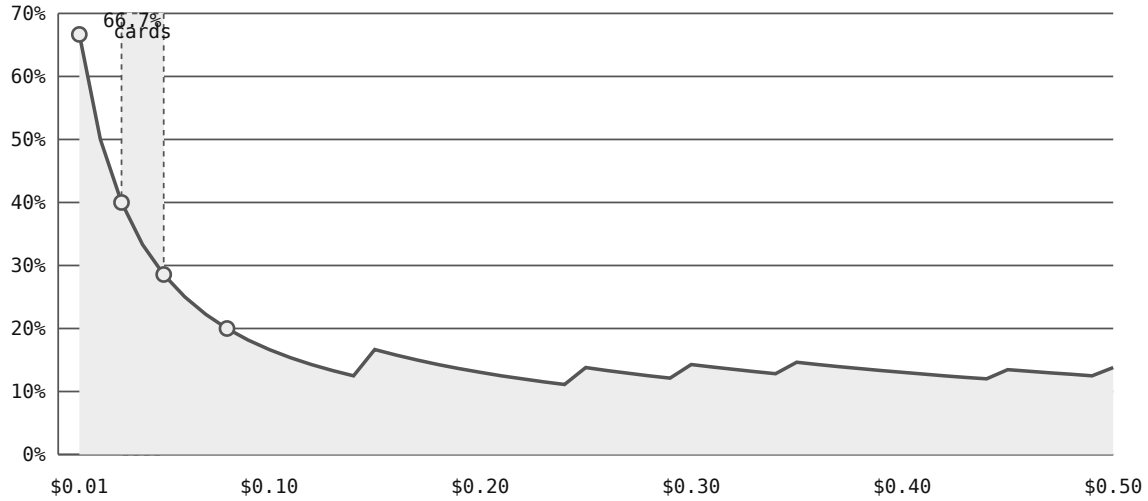
A taxa nessa porta não é de 15%. Numa carta «farmed», atinge dois terços.

§ 3.D reservas *«uma taxa»*. Nos cartões que uma exploração agrícola produz efetivamente, essa taxa não tem nada a ver com o valor anunciado de ~15%. O Mercado Comunitário cobra uma **5% Steam de taxa de transação e 10% de taxa de jogo, cada uma com um valor mínimo de $0.01** (Perguntas frequentes do Community Market do Valve). Numa ficha com o preço de um cêntimo, esses pisos *são* o preço: o comprador paga três cêntimos, dois dos quais

correspondem a comissões. O arredondamento para baixo transforma o valor nominal 15% numa taxa efetiva que ascende a **66.7%** exatamente onde se situa o mercado das cartas — alguns cêntimos por carta.

Comissão efetiva numa venda no Mercado Comunitário, com base no preço pedido pelo vendedor

5% Steam + 10% jogos, cada um com um mínimo de $0.01. A faixa sombreada corresponde ao intervalo em que as cartas de coleção são efetivamente trocadas — aproximadamente $0.03–$0.05 por carta.



O vendedor pretende	Steam 5% (mín. $0.01)	Jogo 10% (min $0.01)	O comprador paga	Taxa combinada
$0.01	$0.01	$0.01	$0.03	66.7%
$0.03	$0.01	$0.01	$0.05	40.0%
$0.05	$0.01	$0.01	$0.07	28.6%
$0.08	$0.01	$0.01	$0.10	20.0%
$1.00	$0.05	$0.10	$1.15	13.0%

A taxa de 10% do jogo reverte para a aplicação que emitiu o cartão; a taxa de 5% pertence a Valve e, nos títulos próprios de Valve e nos itens do inventário base, a totalidade da taxa reverte para Valve. Seja como for, o dinheiro sai do «farmer» — a venda de um cartão de três cêntimos rende um cêntimo e faz perder dois. Multiplique isso pelas centenas de milhares de vendas de cartões com valor inferior a cinco cêntimos que uma «farm» gera e *«a taxa que Valve pode cobrar»* é o modelo de negócio, não uma nota de rodapé. Fonte: Steam Perguntas frequentes sobre o Mercado Comunitário — Taxas ↗ arquivado 2026-09-21 ↗, lida-se 2026-09-22; a curva é aritmética com base nessas duas taxas publicadas e nos seus limites mínimos $0.01.

Não há nenhuma configuração da ferramenta que escape a isto. Pode ser utilizada por uma única pessoa, numa única conta, com total moderação — e, no momento em que essa pessoa vender um único cartão obtido de forma abusiva para obter fundos na carteira, a mesma sanção prevista no § 2.G aplica-se-lhe tal como se aplica ao operador de dez mil. A Valve reservou, portanto, uma violação que poderia invocar contra praticamente todos os vendedores de cartas no seu próprio mercado, mas recusou-se a invocá-la contra praticamente todos eles. **Uma regra aplicada dessa forma não é uma regra. É uma opção.** A questão que esta exposição coloca não é por que razão os «card farmers» são tolerados; mas sim por que razão essa mesma opção é aplicada contra um utilizador isolado que vende um cartão,

enquanto a economia comercial de cartões que esses cartões alimentam — os serviços de troca, os bots de subida de nível, os vendedores a granel — continua a funcionar abertamente, sendo um dos seus maiores grupos moderado por um funcionário Valve (§ 08). A violação é reservada ao pequeno detentor e ignorada no caso da máquina.

06 — Histórico de execução

Sem aviso prévio, em ondas, e vai descendo pelo número de telefone

Valve incluiu a cláusula relativa ao poder de rescisão sem pré-aviso no próprio contrato, logo a seguir à cláusula relativa à automatização.

"Valve pode restringir ou encerrar a(s) sua(s) conta(s) ou uma subscrição específica devido a qualquer conduta ou atividade que seja ilegal, constitua uma fraude ou automação, ou viole as Regras de Conduta Online Steam. **O utilizador reconhece que a Valve não é obrigada a notificá-lo antes de rescindir a(s) sua(s) Subscrição(ões) e/ou Conta.**"

— Steam Contrato de Assinante § 4.D ↗ arquivado 2026-09-24 ↗ · verificado literalmente 2026-09-22

1,000+ bots · banidos do comércio. «Parece que esta conta foi utilizada para gerir uma rede de contas de bots. A utilização de bots constitui uma violação do Acordo de Subscrição Steam.»

Mais de 170 bots · banidos permanentemente, Promoção de Inverno de 2017. «Esta conta foi utilizada para a recolha ilegal de cartões colecionáveis no Steam, bem como para atividades relacionadas, não apenas comerciais. A conta foi bloqueada definitivamente e o Apoio ao Cliente Steam não pode prestar assistência adicional sobre esta questão.»

Mais de 120 bots · banidos permanentemente. «Esta e outras contas foram utilizadas para sobrecarregar a nossa infraestrutura de rede, o que constitui uma violação das regras de conduta online Steam.»

— Steam Mensagens de apoio reproduzidas na ArchiSteamFarm FAQ, na secção «Alguém foi banido por causa disso?». Fonte ↗ · verificado literalmente 2026-09-22

Caso 4 — junho de 2025, VAC proibições relativas ao CS2 em inatividade

Um episódio posterior aos três acima referidos está registado no próprio sistema de acompanhamento do projeto: as contas que apenas tinham deixado o Counter-Strike 2 em espera através da ferramenta receberam **VAC proibições** — do tipo anti-batota, não do tipo administrativo. A posição do responsável pela manutenção é que ficar inativo não pode causar isso, uma vez que *«não faz mais nada do que dizer Steam que estamos a jogar um determinado jogo.»* A causa é objeto de controvérsia. O facto de as contas terem sido banidas, não.

— ArchiSteamFarm discussão n.º 3440, aberta a 26 de junho de 2025 ↗ · ler 2026-09-22

Como uma conta principal deixa de existir

No mesmo tópico, um colaborador do projeto descreve a regra de aplicação: as contas podem ser banidas **«em cadeia», se estiverem a utilizar o mesmo número de telefone** — *«pode tratar-se apenas de um ban VAC, que se propagou a contas "limpas" associadas à conta banida.»*

Steam Guard requer um número de telefone. As «farms» são criadas com base no número de telefone do operador. Assim, a ação coerciva não se limita às contas descartáveis: segue o identificador partilhado até à conta que contém a biblioteca, a lista de amigos e o inventário.

Esse é o mecanismo descrito por um colaborador do projeto para explicar como uma única ação elimina a conta principal de um operador juntamente com a rede — e é por isso que a perda numa onda de fiscalização não se mede em $5 contas. (Descrito por um colaborador do projeto na discussão n.º 3440 do GitHub da ASF; não existe qualquer confirmação oficial Valve nem qualquer precedente formal registado.)

O mesmo parágrafo, com cinco anos de diferença, de três agentes diferentes

A cláusula que considera a comercialização uma violação — a utilização comercial de uma licença pessoal e não comercial — não se aplica apenas às explorações agrícolas. É o motivo habitual que a Steam invoca quando encerra uma conta por motivos de comercialização, e esse motivo é apresentado como um modelo padrão. Seguem-se três exemplos, publicados pelas pessoas que os receberam, com um intervalo de cinco anos, provenientes de três agentes diferentes identificados.

Mensagem do Suporte Steam em 29 de setembro às 19:56

> «A conta na qual está a escrever foi bloqueada por ter violado os termos do Contrato de Subscrição Steam. A conta foi identificada como sendo utilizada para fins comerciais com base em transações, denúncias da comunidade e outros fatores.»
>
> Este bloqueio é permanente e Steam O Serviço de Apoio não pode ajudá-lo mais nesta questão.
>
> Uma vez que já fornecemos toda a informação de que dispomos, vou encerrar este pedido de ajuda. Tenha em atenção que não receberá mais respostas relativamente a esta questão.
>
> Cumprimentos,
> «Hal»

Este pedido de ajuda foi encerrado.

29 de setembro de 2020. Publicado pelo destinatário com o seguinte comentário *"Adeus, RIP Trading."* — @gergelyszabo94 ↗

Mensagem do Suporte Steam em 12 de julho às 22:41

> «A conta na qual está a escrever foi bloqueada por ter violado os termos do Steam Acordo de Subscrição. A conta foi identificada como sendo utilizada para fins comerciais com base em transações, denúncias da comunidade e outros fatores.»
>
> Este bloqueio é permanente e Steam O Serviço de Apoio não pode ajudá-lo mais nesta questão.
>
> Uma vez que já fornecemos toda a informação de que dispomos, vou encerrar este pedido de assistência. Tenha em atenção que futuros pedidos de assistência relativos ao bloqueio da conta poderão ser encerrados sem resposta.
>
> Steam Apoio
> «Vido»

Este pedido de ajuda foi encerrado.

12 de julho de 2024, interface em português. O destinatário é um jogador profissional de CS2: *«Já contactei o apoio técnico do Steam, mas só recebo respostas automáticas... Não consigo jogar no Faceit nem participar em jogos profissionais.»* — @prcs25 ↗ arquivado 2024-07-15 ↗

Citado pelo destinatário, r/steamsupport

> "Olá, a conta na qual está a escrever foi bloqueada por ter violado os termos do Contrato de Subscrição Steam. A conta foi identificada como sendo utilizada para fins comerciais com base em transações, denúncias da comunidade e outros fatores.
>
> Este bloqueio é permanente e Steam O Apoio ao Cliente não pode ajudá-lo mais com esta questão.
>
> Uma vez que já fornecemos toda a informação de que dispomos, vou encerrar este pedido de ajuda. Tenha em atenção que futuros pedidos de ajuda enviados relativamente ao bloqueio da conta poderão ser encerrados sem resposta.
>
> Steam Apoio
> «Sally»

Recebido três vezes, em três pedidos distintos.

29 de março de 2025. O autor não estava a contestar o bloqueio — a sua conta tinha sido roubada juntamente com o seu e-mail e estava a pedir acesso: *«Não estou a perguntar sobre o banimento nem a contestá-lo; só quero ter acesso à minha conta do Steam... Valve deram-me exatamente esta resposta, copiada e colada em todos os pedidos, e encerraram o pedido.»* — r/steamsupport ↗, incluídos no próprio conjunto de queixas da presente investigação

Palavra por palavra, vírgula por vírgula, ao longo de cinquenta e cinco meses, três agentes e duas línguas de interface. A única alteração em todo o texto é a redação da última frase, que passou de 2020 para 2024, de *«não receberá mais respostas»* para *«futuros pedidos de ajuda... poderão ser encerrados sem resposta.»* **Seja qual for o processo que esteve na origem destas decisões, a carta não constitui um registo do mesmo.** Os motivos invocados são «atividades comerciais, relatos da comunidade e outros fatores» — uma categoria, um relatório de origem desconhecida e um conjunto de fatores não especificados.

Mais cinco casos, recolhidos da mesma forma. Os três primeiros pertencem à mesma categoria e têm o mesmo resultado; os dois últimos referem-se ao mesmo serviço, respondendo a uma regra diferente com as mesmas palavras:

Data	O que a conta fez	O que aconteceu	Fonte
04.12.2021	Comprar e vender no Buff — *«Não fiz mais do que algumas compras e vendas no Buff, também conhecido como negociação P2P»*	Proibição na comunidade: sem mercado, sem transações, inventário caro congelado	r/csgomarketforum ↗ arquivado 2025-03-27 ↗
06.12.2021	Transações P2P unidirecionais através do Buff e do Bitskins para equipamento e trocas por modelos superiores	Fechadura permanente para uso comercial e fechadura comunitária: *«Fiquei preso num modo pseudo-invisível... O meu perfil também ficou bloqueado na modalidade privada»*	r/GlobalOffensiveTrade ↗ arquivado 2021-12-06 ↗
20 de dezembro de 2024	Conta aberta desde 2017, milhares de horas; trocas em mercados da comunidade por equipamentos temáticos e trocas por itens de nível superior	Bloqueio permanente com bloqueio comunitário, sem aviso prévio nem advertência; apoio *"afirmam que a sua decisão é definitiva"*, as respostas são automáticas	r/csgomarketforum ↗ arquivado 2025-06-27 ↗

Data	O que a conta fez	O que aconteceu	Fonte
23.12.2024	Um utilizador que regressa adiciona fundos à carteira após um ano de ausência, utilizando uma VPN *«apenas para segurança geral na Internet»*	Banimento permanente da comunidade com **não foi apresentada qualquer justificação**: *«A proibição é permanente e não podem fornecer mais informações, podendo outros pedidos de apoio ser encerrados sem resposta.»* 196 votos positivos, 340 respostas	r/steamsupport ↗
04.08.2026	Anos de compras no Irão; o autor afirma que nunca publicou nada, nunca utilizou o Market, nunca utilizou os fóruns	Acesso à comunidade bloqueado **até 2038** mais *«regiões sujeitas a sanções»*; pedido de assistência encerrado por um agente chamado Azul. O reembolso da mesma conta, proveniente do mesmo endereço IP iraniano, tinha sido aprovado um ano antes. **A biblioteca e o dinheiro ficam com Valve.**	r/pcgaming ↗

A última linha segue uma regra diferente das restantes — conformidade com sanções, e não utilização comercial — e está incluída porque o formato da resposta é idêntico: uma categoria, sem provas, sem recurso, um ticket encerrado. Além disso, levanta uma questão que as outras não levantam. Se era ilegal prestar serviços à conta, os anos de pagamentos foram ilegalmente aceites. Uma dessas duas posições tem de estar errada, e apenas uma delas acarretou custos para o cliente.

Todas as oito foram lidas no 2026-09-22 — os tópicos de 2021 e dezembro de 2024 através de instantâneos do Internet Archive e os restantes através de uma interface pública do Reddit, uma vez que o Reddit recusou os pedidos diretos do anfitrião responsável pela recolha. As duas cartas de 2020 e 2024 foram transcritas a partir das capturas de ecrã anexadas às publicações originais, que ainda se encontram ativas. Esta investigação não alega que nenhuma destas contas seja inocente ou culpada de nada — e é precisamente essa a questão. **Nenhum leitor, nem qualquer entidade reguladora, consegue perceber isso a partir da carta.**

Nota sobre a origem dos dados — perdas à escala do operador

Os operadores inquiridos no âmbito desta investigação referem perdas da ordem dos **cinco a dez mil contas cada** em operações de fiscalização pontuais, com a verificação das contas principais a ser efetuada em simultâneo com a exploração agrícola. **Essa sondagem é registada aqui como informação fornecida pela própria entidade, e não como uma conclusão.** Não possui um tamanho de amostra publicado, nem uma data de recolha fixa, nem uma verificação por conta, e nenhum outro valor nesta página depende dele; as duas linhas na secção 02 que se baseiam nele estão assinaladas como tal.

É afirmado, em vez de omitido, por duas razões. O mecanismo de proibição em cadeia acima é a explicação documentada precisamente para esse padrão. E uma entidade reguladora pode exigir, a partir de Valve, o único registo que resolveria a questão: quantas contas foram alvo de medidas de automatização, em que fases, e quanto cada uma dessas contas tinha gasto na loja antes de esta ser encerrada. Enquanto esse registo não existir, o valor permanece como está — relatado, atribuído e não comprovado.

07 — A assimetria

Os dois lados da mesma secretária

Compare esse padrão de prova com o Valve aplicado à sua própria operação de apoio. A coluna da direita corresponde ao registo de incidentes deste dossiê, reproduzido com as ressalvas que nele constam.

Um cliente, para fins de negociação

Oito casos documentados, 2020–2026

Conduta
Venda ou compra de artigos em plataformas de comércio de terceiros; num dos casos, não houve qualquer conduta indevida — a conta tinha sido roubada.

Provas apresentadas
Nenhum. *«Com base nas transações, nos relatos da comunidade e noutros fatores.»*

Aviso
Nenhuma. Valve reservou isso no § 4.D: *«A Valve não é obrigada a notificá-lo antes de rescindir o contrato.»*

Recurso
«Este bloqueio é permanente e Steam O Apoio ao Cliente não pode ajudá-lo mais nesta questão.»

Bilhete
Encerrado após a primeira resposta. Outros pedidos *"pode ser encerrado sem resposta."*

Alcance
Perfil, lista de amigos, chat, Market, inventário e todos os itens comprados com dinheiro real.

Duração
Permanente.

Uma frota de bots automatizados, para grande volume

694,673 conjuntos completos em stock público distribuídos por 91 robôs

Conduta
Executar scripts automatizados em modo «headless» em milhares de contas simultaneamente para desativar cartões, criar emblemas em massa e trocar conjuntos em escala industrial.

Provas apresentadas
Diretórios de bots publicados abertamente (steam.supply, SteamLvlUp) e grupos públicos com milhões de membros.

Aviso
Sem intervenção. **88.97% não está sujeito a qualquer tipo de proibição**; 99.8% das proibições restantes são meramente cosméticas.

Recurso
Não é necessário. As frotas operam de forma contínua ao longo de ciclos de vida plurianuais, sem interrupções.

Bilhete
—

Alcance
Troca de inventário sem restrições, nivelamento de crachás e liquidez do mercado.

Benefício para Valve
$26.8M+ no valor mínimo de compras na loja ($5.00 porta de entrada por conta) mais 15% reduções nas transações do Mercado Comunitário.

A questão que isto levanta, em termos simples

Um cliente individual que troque cartões ou itens manualmente está sujeito a uma suspensão permanente e inapelável ao abrigo do § 4.C (automatização) ou do § 2.G (utilização comercial). Uma frota de «farming» automatizada que utiliza bots sem intervenção humana em milhares de contas opera abertamente com uma taxa de intocabilidade de 88.97%. **Valve é o beneficiário de ambos.**

A assimetria é de natureza económica: os comerciantes individuais retiram valor da plataforma, enquanto as frotas de cartões automatizadas injetam milhões no limite de gastos na loja da Valve ($5.00 por conta) e alimentam as comissões de transação em cada revenda. A aplicação das regras não segue o regulamento escrito; segue o modelo de receitas.

08 — Governação

Quem controla a economia das cartas

A conclusão recorrente deste dossiê — de que a camada de terceiros em torno de Steam é composta por pessoal proveniente do interior de Steam — também se aplica à economia dos cartões, e leva a uma conclusão específica: ninguém independente consegue avaliar o que a ação coerciva de Valve realmente faz, porque a parte capaz de avaliar está dentro dessa camada. Todos os factos abaixo foram obtidos a partir do próprio grupo público e das páginas de perfil de Valve em 2026-09-22 e podem ser reproduzidos por qualquer pessoa num navegador.

Um funcionário com o código Valve modera o maior grupo de troca de cartas Valve funcionário

CardTrades ↗ descreve-se, no seu próprio cabeçalho, como o **"Steam Grupo oficial de troca de cartões"** e transporta **97,114 membros**. Os seus moderadores indicados — as contas que detêm o controlo desse grupo — são Mickmane, SgtFopper e afarnsworth ↗.

Esse último perfil é identificado pela própria marcação do site de Valve como um colaborador Valve — a página apresenta class="profile_header_valve_employee" — indica a sua localização como **Bellevue, Washington**, e pertence à *Valve*, *Steam* e *Steam Grupo de Cartas Colecionáveis* grupos. SteamID64 76561197960434622, membro desde 12 de setembro de 2003.

A observação é de natureza estrutural, não pessoal, e é *não* uma questão de automação — o moderador de um grupo de troca de cartas não está a utilizar um bot, e nada aqui sugere o contrário. A questão prende-se com a cláusula em secção 07. Steam O Card Exchange é um serviço de cartões comerciais de terceiros; a troca de cartões através de serviços de terceiros é precisamente a conduta pela qual o Valve bloqueia permanentemente as contas normais ao

abrigo de *«utilizado para fins comerciais com base em transações, relatórios da comunidade e outros fatores.»* **Um colaborador Valve desempenha a função de moderador oficial no grupo comunitário oficial desse serviço, que conta com noventa e sete mil membros.**

Não é feita aqui qualquer acusação de irregularidade contra qualquer indivíduo, e não se tira qualquer conclusão sobre o que essa função implica. A assimetria é a constatação: quando uma conta comum recorre a um serviço de cartão ou de «skin» de terceiros, a resposta é um ticket encerrado e um bloqueio permanente sem que sejam apresentadas provas; quando o serviço é este, um funcionário Valve consta da lista de moderadores e o acordo está visível numa página que o próprio Valve publica. O que se pede é o que se pede em todas as outras partes deste dossiê: apresente a autorização por escrito, se existir — e, se não for necessária, diga-o por escrito, porque a oito pessoas da secção 06 foi dito o contrário.

A camada da lista de proibições e quem a administra Moderador voluntário Serviço prestado por terceiros

Grupo do Steambans.com (arquivado) ↗ (ao vivo ↗ arquivado 2025-12-03 ↗) regista a sua linhagem na descrição do grupo que se conservou: *"O grupo oficial da comunidade Steambans.com Steam. O SteamBans.com é um serviço totalmente novo baseado num conceito antigo. As listas globais de banimentos estão ativas há anos no antigo programa WONID da VALVe. Quando ocorreu a mudança para o STEAMID, foi natural para nós desenvolvermos um serviço especialmente concebido para este novo sistema. Mas também queríamos mais. *. Página de arquivo do Steambans, que encerrou em 2013."* Entre os seus administradores constam devicenull e killahinstinct_ ↗.

Essa conta de administrador é **não** um Valve colaborador — não tem qualquer indicação de que seja colaborador. Trata-se de um voluntário com um estatuto invulgarmente elevado: um membro de *Moderadores da comunidade* (414 membros, descrito como um grupo *"criado pelos moderadores da comunidade de Steam"*), de *Coordenadores da Wiki*, de *Steam Mercado Comunitário*, e dos grupos do programa Valve e de pré-lançamento, incluindo *Valve Pipeline*, *Steam Versão Beta para Clientes*, *Autenticação Móvel (Versão Beta)*, *Nova versão beta da comunidade Steam*, *Steam Laboratórios*, *Steamworks* e *Denunciar URLs fraudulentas*. SteamID64 76561197960794555.

Também dentro desse círculo e a exibir os Steambans diretamente na lista de membros do seu grupo público: msart ↗ (lista de grupos ↗), SteamID64 76561197977933359, cujo perfil afirma, nas suas próprias palavras **«Sou o responsável pelo site steamid.uk e por muitos outros sites relacionados ou não com o Steam»**, e que gere uma rede interligada de dezasseis grupos — *SteamIDcouk* (grupo principal «Sid website»), *SidAdmins*, *SidBans*, *steamideu*, *Steam3ID*, *s-id* e *SArchive* entre eles.

O próprio site steamid.uk indica esse mesmo número. Nas suas perguntas frequentes (FAQ): **«Quem criou o SteamID? O site do SteamID, a infraestrutura de rede e os sistemas de segurança são todos geridos pela 76561197977933359.»** Duas respostas mais abaixo indica-se de onde provêm os dados: **«O SteamID utiliza principalmente a API Web Steam para a recolha de dados.»** A mesma página descreve vários servidores dedicados em diferentes fornecedores de alojamento, servidores de desenvolvimento, armazenamento e pesquisa de texto fora das instalações, bem como uma instalação de cópias de segurança separada.

Verificado através de registos preservados no Internet Archive: o Resumo do grupo Steambans de 3 de dezembro de 2025 ↗, o Resumo do perfil do operador a 14 de setembro de 2024 ↗, e o Resumo das Perguntas Frequentes do Steamid.uk, de 1 de abril de 2026 ↗, comparando os dados lidos diretamente em 2026-09-22.

O que isto significa, e o que não significa

As listas de banimento, a resolução do SteamID e a troca de cartões são os três serviços que determinam quem é de confiança, quem é identificável e qual é o valor de um item. Nenhum destes três serviços é gerido pela Valve. **Em cada uma delas, as pessoas que estavam aos comandos provinham do interior da órbita de Valve:** um colaborador Valve sinalizado na lista de moderadores do grupo oficial do serviço de cartões; um moderador da comunidade Valve com longa experiência, com acesso ao programa de pré-lançamento, responsável pela administração do grupo da lista de banidos; o serviço de identificação gerido por um particular que faz parte do mesmo círculo. Três serviços, três interfaces de controlo, três pessoas Valve às quais já tinha sido concedido estatuto.

A filiação num grupo não equivale a um vínculo laboral, e nada disto constitui uma acusação. É um facto de governação, e é essa a razão pela qual a defesa habitual — *trata-se de terceiros, não temos controlo sobre eles* — tem de ser testado, em vez de ser aceite. As pessoas que estão aos comandos não são estranhas ao Valve. O Valve está em posição de dizer o que lhes pediu, se é que lhes pediu alguma coisa; ninguém de fora está em posição de o descobrir.

Ninguém conta. É essa a conclusão.

O espaço de identificação Steam é um intervalo contínuo de números inteiros. Percorrê-lo e indicar quantas contas estão banidas, quantas estão limitadas e qual é a quantidade de inventário sujeita a uma proibição de transações não constitui um programa de investigação — trata-se de um ciclo e de uma chave API. O Valve fornece essa chave, em steamcommunity.com/dev/apikey. E, no entanto, **Nenhuma entidade independente publica esse recenseamento.** Não é uma entidade reguladora, nem um jornalista, nem um académico, nem uma associação de consumidores. Os únicos dados públicos sobre a dimensão da aplicação da lei em Steam são aqueles que Valve decide mencionar.

A capacidade não falta. Está disponível. O serviço que resolve e indexa o espaço de identificação em grande escala — steamid.uk — afirma na sua própria secção de perguntas frequentes que *«utiliza principalmente a API Web Steam para a recolha de dados»* e opera-o através de vários servidores dedicados, armazenamento externo, máquinas de pesquisa de texto e uma instalação de cópias de segurança separada. É gerido por um particular. O seu grupo de irmãos da lista de banidos é co-administrado por um moderador de longa data da comunidade Valve, com acesso aos programas de pré-lançamento de Valve. **A única entidade em posição de divulgar os resultados encontra-se na órbita de Valve e não os divulga.**

Esta é a mesma estrutura que o dossiê identifica em todos os outros contextos. Todos os serviços que tomam decisões determinantes sobre a economia Steam — quem é de confiança, quem é identificável, qual é o valor de um bem, quem está proibido — são, nominalmente, entidades terceiras e, na prática, estão ligados ao Valve. **Steam O «Card Exchange» não constitui uma exceção a esse padrão; é mais um exemplo do mesmo.** A alegação de que se trata de operadores independentes pode ser invocada por Valve precisamente porque nunca ninguém conseguiu testá-la em relação a um número.

Censo de 10,88 milhões de contas: 88.97% Não alterado

A base instalada do ArchiSteamFarm foi auditada em todo o Valve `GetPlayerBans` ponto final (10,880,610 contas, 55 minutos). Só o subconjunto não limitado representa **$26.8M+** no valor mínimo de compra na loja (limite mínimo de entrada de $5.00). **As contas 9,680,599 (88.97%) não estão sujeitas a qualquer tipo de restrição**, e 99.8% dos restantes estão sujeitos apenas a proibições comunitárias de caráter meramente simbólico, que mantêm a negociação automatizada ativa.

5,360,499 Membros da ASF sem restrições (número exibido de Steam)
10,880,610 Total de entradas da API analisadas (limitadas + não limitadas)
9,680,599 Nunca foi banido (88.97%)
1,200,011 Incluir qualquer proibição Steam (11.0%) — 99.8% cosmético
55 min Para recensear toda a população, é fundamental

Provas forenses e recenseamento aprofundado

A análise demográfica detalhada — incluindo gráficos de distribuição por tipo de banimento, antiguidade da conta no momento da aplicação da medida, agrupamentos por ano de criação (2020–2026) e dados geográficos fornecidos pelos próprios utilizadores — encontra-se publicada no estudo de recenseamento específico.

Abrir o Censo Completo das Proibições (10,88 milhões) (Anexo VI) → Secção 4 — O bloqueio do ID do ativo →
Portanto, a pergunta a colocar, e à qual apenas Valve pode responder, é: **qual o identificador ou a capacidade que foi retirado, em que data, por decisão de quem e que efeito mensurável teve nos operadores a quem se destinava** — em contraste com o seu impacto em todas as pessoas lá fora que estavam a tentar fazer a contagem. Uma alteração que põe fim à auditoria independente não se torna neutra só porque foi anunciada como uma medida de segurança. É por isso que o recenseamento mencionado no parágrafo anterior não existe.

09 — Método e limites

O que foi lido e o que não é reivindicado

Todas as citações nesta página foram retiradas da fonte ao vivo em 2026-09-22 e reproduzidas na íntegra. Nada aqui provém de uma extração de dados, de credenciais de uma plataforma de mercado ou de um conjunto de dados privado.

Os quatro conjuntos de dados e os cálculos que lhes são aplicados

Cada uma delas é uma única solicitação pública, reproduzível a partir de um terminal. Não foi utilizada qualquer conta, não se efetuou o início de sessão em nenhuma plataforma de comércio e não foi chamado nenhum ponto de extremidade que exigisse credenciais.

Conjunto de dados	De onde veio	O que foi calculado a partir disso
Censo de cartões 13,876 jogos	Steam A tabela de preços de crachás publicada pela Card Exchange, o mesmo feed que apresenta os seus página de preços ao público ↗ arquivado 2026-08-04 ↗	Jogos que emitem cartas, cartas por conjunto, tipos de cartas distintos e o preço de mercado de cada conjunto completo. As medianas e o total $23,586.57 constituem os dados aritméticos desta investigação.
Preços dos jogos 13,713 resolvido	O ponto de acesso público da loja do Valve, store.steampowered.com/api/appdetails, cc=us, apenas o campo do preço, em lotes	Mediana e distribuição do preço de tabela de um jogo com cartas; o número de jogos cujo conjunto completo vende mais do que o próprio jogo.
Existências de robôs 91 bots, 694,673 conjuntos	O diretório público de bots de cartas em steam.supply/CardBots ↗, tal como aparece, sem necessidade de iniciar sessão	Total de conjuntos em stock, o número mínimo de cartões, o limite mínimo de perdas e o limite mínimo por bot em contas distintas.

Conjunto de dados	De onde veio	O que foi calculado a partir disso
Verificação cruzada 21 bots partilhados	steamlvlup.net/cardbots ↗ arquivado 2026-02-10 ↗, um diretório independente desses mesmos bots	Apenas para verificação. Nos 21 bots que constam em ambas as listas, a «Agregate Stock» concorda em **0.03%**; a maior discrepância entre dois bots é 1.36%, o que é consistente com duas recolhas de dados de stock em tempo real realizadas com poucos minutos de intervalo.

Atribuição, conforme exigido pelo segundo diretório: dados fornecidos por SteamLvlUp, licenciado ao abrigo de CC BY 4.0 arquivado 2026-09-23 ↗; utilizado aqui apenas como uma verificação independente dos dados de existências de terceiros e modificado no sentido de que as linhas por robô foram agregadas e comparadas, em vez de reproduzidas. Steam O Card Exchange e o steam.supply são referidos acima através de ligações. Os preços dos jogos são da autoria de Valve. Os nomes e imagens das cartas, jogos e conjuntos são de Valve ou das editoras, reproduzidos sem qualquer reivindicação nem licença, como factos relativos a um mercado.

Não foram efetuadas duas medições previstas, que não foram substituídas. Os próprios parâmetros de referência do Mercado Comunitário da Steam — visão geral dos preços, pesquisar/apresentar, histórico de preços — não devolve qualquer resposta ao host de recolha, e Steam as páginas de discussão da Comunidade devolvem um código HTTP 403 ao mesmo, pelo que nenhum valor nesta página é derivado de dados em tempo real do Market. O método de volume de vendas que teria contabilizado as distribuições de cartas na reinicialização diária requer uma sessão Steam com início de sessão; **O manifesto desta investigação indica que não foi utilizada qualquer credencial do marketplace, e essa declaração foi mantida.** O nível mínimo de existências de bot é o que é possível medir sem um bot.

Fontes primárias

Steam Contrato de Subscrição ↗ arquivado 2026-09-24 ↗ — § 2.A, § 2.G, § 3.D, § 4.C, § 4.D.
Steam Suporte — Contas de utilizador limitadas ↗ — o limiar $5.00 e a lista de funcionalidades restritas.
Valve — Steam Perguntas frequentes sobre as cartas colecionáveis ↗ — a mecânica de drop e a taxa de jogo gratuito $9.
ArchiSteamFarm Perguntas frequentes ↗ e discussão n.º 3440 ↗.
Steam Páginas de grupos e perfis da comunidade, para consulta direta, na secção 08.
Perguntas frequentes do steamid.uk, instantâneo do Internet Archive 2026-04-01 ↗.
Oito Steam Avisos relativos ao bloqueio de apoio publicados pelos respetivos destinatários, 2020–2026, enumerados com os respetivos links na secção 06.

O que não é reivindicado

Não foi estimada qualquer receita para o Valve proveniente da «card farming». Não foi apresentado qualquer número de contas ativas para nenhuma ferramenta, e as 1,39 milhões de quotas de retirada são **não** um recenseamento das contas pertencentes à exploração agrícola — ver a nota na secção 02. Nenhuma pessoa é acusada de qualquer irregularidade; quando uma pessoa é identificada, é através do seu próprio nome de utilizador público Steam, no âmbito da sua função pública, a partir de uma página Valve que publica. Nenhuma das oito contas bloqueadas na secção 06 é considerada inocente ou culpada; a conclusão diz respeito à carta, não à conta. Os números relativos às perdas dos operadores na secção 02 são relatórios de primeira mão e estão identificados como tal em a nota de origem. As perguntas frequentes

do steamid.uk são citadas a partir de um instantâneo do Internet Archive, uma vez que a página ativa está protegida por um desafio de bot. Não se afirma que tenha sido tentado realizar qualquer recenseamento de banimentos e que este tenha sido suprimido — a conclusão é apenas de que não foi publicado nenhum. A curva de nível Steam acima de 667 não foi modelada.

Por que razão a ferramenta não é o tema

ArchiSteamFarm afirma que isso *«não está autorizado por Valve»* e não é acusada de nada nesta página. É utilizada como instrumento de medição, porque é a única entidade nesta economia que documenta os mecanismos publicamente e por escrito. A Valve pode resumir toda a exposição num único parágrafo: publicar quais as automatizações comerciais que autoriza e o registo, por operador, do que fez em relação ao resto.

Leia a seguir: como é que o próprio mercado é avaliado → · a escala de preços e o limite máximo de cotação → · os artigos Steam não serão transportados →