Acesso à conta e responsabilização — O Dossiê Steam

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

O DOSSIER DA STEAM / II

A sua conta.O acesso deles.*Quem atende?*

Automatização dos serviços públicos. Apoio externalizado. E quem fica a arcar com os custos.

Acompanhe as infraestruturas, as perdas registadas e os documentos que sustentam as reivindicações.

Mapeie a infraestrutura ↘
ANEXO 01 / VIGILÂNCIA DO MERCADO PARALELO EM TEMPO REAL**550,000+**
Steam contas atualmente à venda no FSB Market (nome anonimizado; o nome original não é indicado aqui)
neste preciso momento

550,000+ INVENTÁRIO EM TEMPO REAL · 231,829 NO CORPUS HISTÓRICO RECOLHIDO (198,320 REGISTOS DO STEALER)
A principal plataforma subterrânea de transações para contas Steam pirateadas, `FSB Market` (outros nomes associados não divulgados), autentica tanto compradores como vendedores utilizando o OpenID oficial Steam da Valve (`openid.realm = https://FSB Market`). A qualquer momento, mais de meio milhão de contas roubadas e comprometidas (registos de roubo da RedLine/Lumma, capturas de phishing, preenchimento de credenciais) estão ativamente à venda por cêntimos ($0.50–$2.00). Nem `FSB Market` nem `o fórum associado` está bloqueado pelo Filtro de Ligações do Valve. Trata-se do reservatório industrial que alimenta as contas de bots pagas do 63.06%, que o Valve bloqueia sem prestar assistência à vítima.

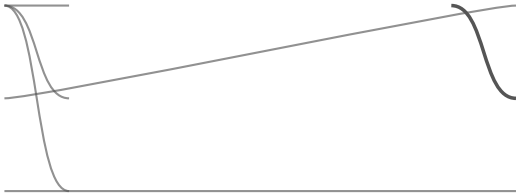
Dados em tempo real: Monitorização do mercado paralelo (mais de 550 mil em tempo real) ↗ · Abrir registo de captura ↗ · Abrir o registo do filtro de ligações ↗Mais de 550 mil AO VIVO

01 / UM ECOSSISTEMA COM AUTORES

A automatização tem*documentação escrita.*

Projetos identificados. Funcionalidades publicadas. Identifique a documentação de uma ferramenta e, em seguida, analise as relações entre os programadores identificadas.

252REPOSITÓRIOS RECOLHIDOS
3,320PERFIS NO GITHUB
4,214PERFIL – PARES DE REPOSITÓRIOS
Valve infraestruturas Bibliotecas comunitárias Aplicações reutilizáveis



As linhas indicam integrações ou dependências documentadas. Selecione um nó para ver as respetivas referências.

Automatização de várias contas / JustArchiNET

ArchiSteamFarm

O projeto anuncia explicitamente a obtenção simultânea de cartões em várias contas do Steam. O ficheiro do projeto declara uma dependência do SteamKit2.

Leia a documentação do próprio projeto ↗
SteamKit → ArchiSteamFarm
dependência declarada ↗

RELAÇÕES RECOLHIDAS

40 etiquetas de colaboradores · **40** etiquetas da Forker

Exemplo de colaborador abaixo. Estas designações descrevem a relação com o repositório, não uma relação laboral ou de aprovação.

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

O que o gráfico do programador revela
O gráfico representa as relações publicadas entre colaboradores e criadores de forks de projetos específicos e perfis do GitHub. Trata-se de registos públicos — forks de repositórios, listas de contribuições, associações de perfis. A questão é o que o rasto documental das capacidades publicadas e das relações entre programadores exige que Valve responda, e não o que esta investigação inventou. Os hashes das fontes são guardados no proveniência do mapa.

Explore toda a rede ↗ Dados de origem do repositório ↓

02 / CREDENCIAIS DIFERENTES. PODERES DIFERENTES.

Qual a tecla*De que é que estamos a falar?*

Para jogar um jogo, não é necessário que o jogador forneça uma chave pessoal da API Web. Essa é a distinção que está no cerne desta investigação.

01 / CONTA DE UTILIZADOR

Chave pessoal da API Web

`steamcommunity.com/dev/apikey`
Emitida a partir de uma conta de utilizador para chamadas à API autorizadas. A criação, a visibilidade, a revogação e a deteção de abusos das chaves são questões relacionadas com a segurança da conta.

02 / BACKEND DO JOGO

Chave da API Web do editor

Os parceiros da Steamworks utilizam as credenciais da editora para operações de backend suportadas, incluindo serviços relacionados com jogos. A chave pessoal de um jogador é uma credencial diferente.

03 / IDENTIDADE E SESSÃO

OpenID / tokens de sessão

O OpenID confirma a identidade junto de um site. Um token de sessão ou de atualização Steam tem uma finalidade diferente. Estes mecanismos não devem ser apresentados como uma única «chave API» intercambiável.

Valve documenta as chaves da API Web tanto do utilizador como do editor. Por conseguinte, a API Web na sua totalidade não é independente do Steamworks. Documentação sobre chaves API ↗ arquivado 2026-09-15 ↗ · Autenticação durante a sessão de jogo ↗ arquivado 2026-08-29 ↗

DOCUMENTADO PELO AUTOR DA FERRAMENTA / MARÇO DE 2024

A automação pode utilizar mais do que uma chave API.

A wiki do Trade Offer Manager descreve a utilização de um token de acesso de sessão para algumas partes da API Web quando não existe uma chave de API separada. Também menciona a confirmação por telemóvel para a criação de chaves a partir do final de 2023. O responsável pela manutenção afirma que a utilização do token desta forma não é suportada pela Valve; trata-se de uma afirmação desatualizada na documentação, não de um teste prático de contorno.

Consulte a explicação do responsável pela manutenção ↗ arquivado 2026-09-24 ↗

O LADO HUMANO / UM PERCURSO ILUSTRATIVO DO PHISHING

Ainda a jogar.*Já foi revelado.*

Uma mensagem de um amigo. Um pedido para votar. Uma página de agradecimento. Para o jogador, a tarefa está concluída. Uma sessão comprometida pode prolongar-se para além desse momento.

NO ECRÃ DO JOGADOR

F
O RELATO DE UM AMIGO
«Podes votar na nossa equipa?»

O pedido chega através do chat dSteam, proveniente de uma conta conhecida. Neste cenário, a página associada abre-se no navegador do cliente.

FORA DE VISTA

A confiança surge antes mesmo do site.

A conta de um amigo que tenha sido pirateada pode conferir credibilidade a um link de phishing. A interface Steam que o rodeia não certifica o site de destino.

REMETENTE CONHECIDO / DESTINATÁRIO EXTERNO

A segurança da conta é a questão a ter em conta antes de qualquer artigo ser vendido.

O jogador não tinha a intenção de criar uma credencial de automatização nem de delegar o controlo. O facto de voltar a um jogo não constitui prova de que a conta esteja segura. O Valve guarda os registos da sessão, o registo de criação da chave API e os dados de correlação dos dispositivos. A vítima não os guarda. Essa assimetria constitui o problema da responsabilização.

Acesso à sessão e tipos de credenciais
Uma chave API e uma sessão iniciada são credenciais distintas com capacidades diferentes. A revogação de uma chave não encerra uma sessão ativa. A própria documentação de Valve descreve ambas; Valve mantém os registos que indicariam qual das credenciais estava ativa no momento de qualquer ação contestada. O que se exige é a divulgação desse registo — e não uma inferência inventada pela investigação. Documentação do responsável pela manutenção sobre o tratamento de tokens ↗ arquivado 2026-09-24 ↗ · Valve documentação da chave ↗ arquivado 2026-09-15 ↗

03 / O MERCADO OFICIAL TEM UM LIMITE MÁXIMO

O artigo pode ser raro.*O limite mantém-se.*

Um preço superior ao limite máximo de cotação não pode ser alcançado através de uma única cotação no Mercado Comunitário a esse preço total.

PREÇO DE VENDA INDICATIVO$5,000Alterar o preço de venda do artigo
$100 $20,000
Uma ilustração do limite publicado, não constituindo uma avaliação nem uma recomendação de negociação.

LIMITE DE COTAÇÃO ≈ **$1,800**
TAMANHO DA CARTEIRA ≈ **$2,000**
Acima do limite máximo de cotação publicado.

Os fundos da carteira não podem ser levantados para uma conta bancária. Estas restrições criam a procura que os mercados de skins de terceiros vêm satisfazer: uma procura gerada pelos limites de listagem e de carteira, enquanto as próprias regras da Valve impedem que os operadores comerciais a satisfaçam.

Limites de mercado da Steam ↗ arquivado 2026-09-21 ↗

04 / DENTRO DO LIMITE DE APOIO

Responsável pela gestão de dados.*Responsável pelo acesso.*

A política de privacidade da Valve prevê expressamente a partilha de dados pessoais com prestadores de serviços de assistência externos, na medida do necessário para a prestação dessa assistência.

O JOGADOR **Conta e comprovativos**
→
VÁLVULA **Processo de recuperação**
→
PRESTADOR DE APOIO **Acesso delegado**
Política de Privacidade §5.2 ↗ · A própria política da Valve autoriza o acesso de terceiros para fins de assistência. As questões em aberto são: que autorizações foram concedidas, que registos de auditoria existem e o que aconteceu quando o acesso foi alegadamente utilizado de forma indevida.

2015

A balança era pública

Valve reconheceu a ocorrência generalizada de roubos de contas e descreveu as medidas de proteção.

Valve publicação ↗ arquivado 2026-08-09 ↗

2015

Valve subcontratou o serviço — e assim o afirmou

A Valve mantém uma pequena equipa interna de Steam Liderança de Apoio e afirmou que *"contratou algumas empresas diferentes"* para gerir o apoio (Erik Johnson, Valve, à Kotaku); o n.º 5.2 da sua política de privacidade autoriza o acesso desses terceiros aos dados dos utilizadores. **Qual é o prestador de serviços que tem acesso à recuperação de contas? Valve nunca o revelou** — A discussão na comunidade menciona empresas como a Concentrix, mas nenhuma delas foi Valve-confirmada. O serviço externalizado já estava em funcionamento anos antes de qualquer uma das admissões abaixo.

Kotaku: Valve no seu apoio ↗ arquivado 2025-07-11 ↗

2023

A primeira admissão

A equipa de CS:GO da Valve assume por escrito a responsabilidade pela violação de uma conta ocorrida através do seu próprio processo de pedido de ajuda e anula as transações.

Abrir o processo de subcontratação ↓

2025

A segunda admissão

33 meses depois, o Suporte Steam escreve que um técnico «não seguiu o nosso processo, o que resultou na restauração da sua conta a nome de outra pessoa». O mesmo canal. O mesmo resultado.

Dexerto, 14 de novembro de 2025 ↗

DOINDO DO CASO / A HFB E AS ALEGAÇÕES DE EXTERNALIZAÇÃO

A forma de entrar era o próprio Steam Support. *Valve afirmou-o por escrito.*

Na resposta do serviço de apoio reproduzida pelo Dexerto, a equipa de CS:GO da Valve assume a responsabilidade pela violação de uma conta **através do processo de pedido de ajuda** — o seu próprio canal, não uma página de phishing nem o utilizador. Os artigos foram recuperados e as transações anuladas, o que constitui a solução que Valve diz às outras vítimas que não existe. O inventário da HFB foi registado em **$2,000,000+** nesse dia e **$3,000,000+** no acompanhamento; **O Qkss perdeu $1,000,000+ da mesma forma e não ganhou nada**.

RESPOSTA DO SUPORTE / REPRODUZIDO POR DEXERTO · 21 de fevereiro de 2023

> «comprometido através de um pedido de assistência, pelo qual a equipa do CS:GO assume a responsabilidade»

Leia a reportagem e a mensagem reproduzida ↗ arquivado 2025-08-18 ↗
01 / QUE VÁLVULA ADMITIU

O seu próprio canal de apoio foi a porta de entrada

A resposta aborda a conta comprometida e a anulação das suas transações. Valve anulou-as — pelo que as transações eram reversíveis. O ticket original autenticado não consta desta coleção.

02 / O QUE AS DEMISSÕES NÃO RESOLVERAM

A mesma porta voltou a abrir-se em novembro de 2025

A empresa contratada despediu toda a sua equipa de apoio Steam — notícia divulgada pela Mzkshow através do Dexerto, e não por meio de um comunicado Valve da empresa. Trinta e três meses depois, a Steam Support escreveu a outro cobrador que «um técnico de apoio que tratou do pedido de ajuda não seguiu o nosso processo, o que resultou na restauração da sua conta a nome de outra pessoa». Frase da própria Valve, sobre o mesmo canal.

A segunda admissão, 14 de novembro de 2025 ↗
03 / O QUE É O OPEN

Valve nunca revelou o nome do empreiteiro

Nem o contratante nem a localização são identificados por estas fontes. Isso não constitui uma lacuna na reportagem — trata-se de uma informação que a Valve não revelou sobre quem tinha acesso às contas dos utilizadores.

Relato contemporâneo do caso ↗
Três perguntas às quais Valve ainda não respondeu: quem poderia anular a recuperação da conta, o que a auditoria de acesso revelou e o que mudou posteriormente.

Alegações posteriores constantes do arquivo de apoio conservado
Duas publicações no Reddit de 2024 dão conta de novas investigações do Mzkshow — um caso de levantamento de uma proibição VAC, em julho de 2024, e um caso de inventário $13,000, em dezembro de 2024. Trata-se de incidentes relatados separadamente. A questão da responsabilização em cada um deles é idêntica: quem tinha acesso de sobreposição, o que a auditoria revelou e o que mudou.

14 de julho de 2024 · recuperação comunicada / caso de proibição VAC ↗ 2 de dezembro de 2024 · relatado $13,000 caso de inventário ↗ arquivado 2025-08-05 ↗ Duas publicações guardadas, linhas de origem e hashes ↓

05 / ACOMPANHAR A PERDA

Qualquer montante*precisa de uma capa.*

Dez casos, de junho de 2022 a março de 2026. Cada montante corresponde ao valor publicado pela fonte indicada — **$6,300,000**, **$2,000,000+**, **$1,000,000+**, **≈$320,000**, **≈$300,000**, e desceu para 288 €. O Valve guarda o registo de transações, o registo da sessão e a pista de auditoria de suporte para cada uma delas, mas não apresentou nenhum deles.

CANAL DE APOIO 21 JUNHO 2022
$2,000,000+

HFB — the largest inventory in the game

AVALIAÇÃO DO INVENTÁRIO DIVULGADA · AUMENTADA PARA MAIS DE $3M NA ATUALIZAÇÃO DE 2023 DE FEVEREIRO

Sete «Dragon Lores» de coleção e o Karambit «Blue Gem» n.º1; só essa faca custa cerca de $1.26m. Inativo há três anos, com o autenticador ainda ativado; e-mail e palavra-passe alterados através do processo de recuperação do apoio ao cliente. A Valve reverteu as transações — e assumiu a sua responsabilidade por escrito. Antes da reversão, já tinham sido levantados cerca de $200,000+ em receitas através do market.csgo.com, que efetua pagamentos em dinheiro e criptomoedas. Uma reversão devolve uma skin, não o dinheiro que alguém já depositou. A reversão também causou um problema: um comprador escondeu o seu «Souvenir Dragon Lore» numa unidade de armazenamento no jogo; o script não conseguiu ver o interior do próprio contentor; e Valve duplicou um item no valor de $130,000 ao anular um roubo — detetado através dos IDs dos itens e de denúncias da comunidade, eliminado em julho 2022,; o comprador foi reembolsado pela BUFF em vez de Valve.

Dexerto, dia do roubo ↗

CARTEIRA E COMPRAS 07 JUL 2022
>$500

44 disputed Market purchases

GASTOS DECLARADOS COM CARTEIRA · USD

Um utilizador denuncia compras não autorizadas de itens de baixo valor no Dota 2 e uma resposta insatisfatória do serviço de apoio ao cliente.

Leia a queixa e veja as capturas de ecrã associadas ↗

VIOLAÇÃO DA PLATAFORMA 14 2022 de agosto
$6,300,000

CS.Money — 19,000+ skins dos bots

AVALIAÇÃO DE PREÇO · PRIMEIRA ESTIMATIVA $1.6M

Os atacantes apoderaram-se dos ficheiros do autenticador móvel dos bots de negociação da plataforma e esvaziaram-nos, distribuindo parte do saque a negociadores conhecidos para confundir as pistas. Investigadores da comunidade identificaram 55 contas de atacantes em poucas horas. Valve não reverteu nada — um site de terceiros situa-se fora de Steam, afirmou o mesmo Steam cujo inventário, transações API e sistema de contas foram alvo do roubo do início ao fim.

Leia o relato da época ↗

CANAL DE APOIO NOTÍCIA 21 FEV 2023
$1,000,000+

Qkss — a mesma porta, o mesmo ator, resposta oposta

AVALIAÇÃO DO INVENTÁRIO DECLARADO

Tratado da mesma forma que o caso HFB, pelo mesmo interveniente, através do mesmo pedido de assistência técnica. O caso HFB foi resolvido na íntegra oito meses antes. O caso Qkss não. Não há nada no registo publicado que distinga os dois casos, exceto a dimensão do público.

Dexerto sobre a investigação do Mzkshow ↗

CANAL DE APOIO NOTÍCIA DE 2023 DE FEVEREIRO
≈ $320,000

A própria prática de abuso de informação privilegiada — um ano dessa prática

RECEITAS AUFERIDAS AO LONGO DE CERCA DE UM ANO · NÃO SE TRATA DE UMA AVALIAÇÃO DE EXISTÊNCIAS

O acesso pela equipa de apoio permitiu consultar o histórico da conta até 15 anos atrás: a primeira chave de CD, o primeiro e-mail, o primeiro cartão — exatamente as provas que o processo de recuperação exige. Quem detém a base de dados ganha sempre essa discussão contra quem detém a conta. Um M4A4 Howl roubado com holos «iBUYPOWER» e «Titan Katowice» 2014 foi vendido por $35,000 e acabou nas mãos do b1t da NAVI, que não tinha como saber. A resposta do contratante foi despedir todos os funcionários que trabalhavam no apoio ao Steam.

Notícias da Escorenews sobre a mesma investigação ↗

CARTEIRA E COMPRAS 09 DEC 2023
€288

Perda da carteira, apesar da proteção em duas etapas

TRUSTPILOT · ÍNDICE DE FONTES 16

O avaliador refere que a sua conta foi pirateada e que lhe foi recusada ajuda relativamente às despesas no Market. A exportação não contém qualquer URL de avaliação individual.

Verificar a proveniência da fonte ↗

RECUPERAÇÃO DE CONTAS 02 DEC 2024
$13,000

«Matvey» — dois anos após os despedimentos

ESTIMATIVA DO INVENTÁRIO DO AUTOR

A recuperação foi concedida a alguém que forneceu dados da conta que o próprio titular não conseguiu confirmar. O mesmo procedimento, o mesmo resultado, depois de o prestador de serviços ter encerrado o seu serviço de apoio ao cliente Steam.

Leia a alegação arquivada ↗

RECUPERAÇÃO DE CONTAS 09 MAIO DE 2025
≈ $10,000

Recuperação através do bilhete de outra pessoa

PERDA DE ARTIGO OBJETO DE RECLAMAÇÃO · USD

Um utilizador do Quebeque alega que o serviço de apoio redefiniu a palavra-passe e removeu a proteção da conta na sequência de um pedido de outra pessoa.

Leia a queixa em primeira pessoa ↗

CANAL DE APOIO 13 NOV 2025
≈ $300,000

Hawkeye337 — e a segunda confissão por escrito dValve

COLEÇÃO COMPLETA DE HOLOGRAMAS «2014» DE KATOWICE

O atacante exigiu um bitcoin d1 e começou a transferir a coleção para contas Negevs para a destruir. Steam Resposta do Apoio ao Cliente: «Um técnico de apoio que tratou do pedido de ajuda não seguiu o nosso processo, o que resultou na restauração da sua conta a nome de

outra pessoa.» Trinta e três meses após a primeira admissão, a mesma situação. Restaurada poucas horas depois de o tópico se ter tornado tendência em X. O Qkss não tinha esse público.

Dexerto, 14 Nov 2025 ↗

CARTEIRA E COMPRAS 29 MAR 2026
$50

Recargas não autorizadas e jogos oferecidos

TRUSTPILOT · ÍNDICE DE FONTES 290

O avaliador alega despesas não autorizadas e pedidos de reembolso não atendidos. A URL específica da avaliação não consta da exportação.

Verificar a proveniência da fonte ↗

A atribuição e os montantes mantêm-se tal como relatados por cada fonte. Valve dispõe dos registos de transações, dos registos de sessão e da pista de auditoria de apoio para cada um destes casos. Apresente-os. Uma publicação preservada no Reddit não resolve a questão — são os próprios registos de Valve que o fazem.

A COLEÇÃO / APÓS A VERIFICAÇÃO

231,829 contas à venda. *Valve contém os registos de cada um.*

354 → 201

Registos do Trustpilot

Foram removidas 153 linhas duplicadas. Os URLs das avaliações individuais não foram preservados na exportação.

231,829

Steam listagens de contas

33,509 classificado como «registo automático»; 198,320 sob a etiqueta «ladrão» do colecionador. Os anúncios não constituem vendas concluídas.

Auditoria à cobrança ↓ Pesquisar no arquivo de código-fonte ↗