Kart ekonomisi — Steam Dosyası

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

EK V — KART EKONOMİSİ

Bir bot çiftliği, Valve’nin dükkanındaki bir sızıntı değildir. Bu bir *müşteri*.

Bir Steam hesabı, harcama yapana kadar tek bir koleksiyon kartı bile alamaz **$5.00** mağazada. Sahip olmadığı bir oyunu “farmlayamaz” ve kendisine bedelsiz verilen bir oyunu da “farmlayamaz”. Dolayısıyla, otomatik kart “farm” sistemi herhangi bir şey üretmeye başlamadan önce, Valve’in belirlediği fiyattan hesap başına giriş hakkını satın almış olmalıdır. Ardından Valve’nin otomasyon maddesi, o sistemin tam olarak ne ürettiğini satır satır belirtir; lisansı, farmlanmış bir kartın paraya dönüşmesini sağlayan her yolu yasaklar; ve kart ne olursa olsun satıldığında pazarı bir pay alır — 15%'da ilan edilir, ancak satış başına en az iki sent olarak belirlenir; bu da sent cinsinden fiyatlandırılan bir kart için fiyatın büyük bir kısmını oluşturur. Bu örnek, bu ticaretin ne kadar büyük olduğunu, bir profilin en üst seviyesinin set cinsinden ne kadara mal olduğunu ve hesap sıradan bir tüccara ait olduğunda Valve'ün uygulama biriminin aynı maddeyi nasıl uyguladığını ölçer.

Bir çiftliğin öncelikle satın alması gerekenler Bir seviyenin set başına maliyeti Masanın her iki tarafı Kart ekonomisini kim denetler?

$5.00 Bir hesap herhangi bir kart alabilmesi için önceden mağazada harcama yapılması gerekir — Valve’un kendi destek sayfası

13,876 Steam üzerinde, 99,971 farklı kart türü barındıran ve koleksiyon kartları dağıtan oyunlar

694,673 Şu anda halka açık 91 ticaret botu tarafından stokta tutulan eksiksiz kart setleri

1,389,346 Söz konusu hisse senedinin halihazırda tüketmiş olduğu hesap ve oyun kartı dağıtım limitleri, en azından

$9.99 Kartlı bir oyunun medyan fiyatı — oyunun tamamlanmış seti medyan olarak $0.74'a satılıyor

97,114 Moderatör listesinde Valve numaralı çalışan bulunan kart takas grubunun üyeleri — § 08

01 — Süreç

Bir çiftliğin gerçekte ne olduğu, adım adım

Yalnızca aracın kendi belgelerinden ve Valve’un kendi destek sayfalarından aktarılmıştır. Bu bölümdeki hiçbir bilgi bir çıkarım değildir ve bu bölümdeki hiçbir husus taraflarca tartışma konusu değildir.

1. Adım

Satın al

Hesap şunlardan biri olmamalıdır: *sınırlı*. Valve'nin destek sayfası, kısıtlı hesapların *"Steam Piyasasına Katılmak"*, kaynak: *"Topluluk öğelerinin (koleksiyon kartları, takviye paketleri, mücevherler vb.) takası"* ve şuradan: *"Steam Profil Seviyesi (Seviye 0'da kilitli) ve Koleksiyon Kartları kazanma"*. Asıl mesele paradır: *"Steam numaralı mağazada en az $5.00 USD tutarında alışveriş yapmanız gerekecektir."*

2. Adım

Oyun satın al

Kartlar yalnızca sahip olduğunuz oyunlardan düşer. *"Bu hesaptan herhangi bir kart kazanabilmek için oyunun Steam hesabında size ait olması gerekir. Aile paylaşımı, oyuna sahip olmak anlamına gelmez ve bu şartı karşılamaz."* Ücretsiz güzergâhlar da kapalıdır: *"Bir promosyon kapsamında ücretsiz olarak edindiğiniz ücretli oyunlarda kart düşürme amacıyla çiftçilik yapılamaz"*ve *"F2P oyunlarda hiç para harcamadan kartları atamazsınız."*

3. Adım

Boşta
Araç, hesabı Steam ağına başsız bir şekilde oturum açar, *"rozetlerinizi analiz eder"*, oynanabilir oyunların listesini oluşturur ve başlatır *"Uygun oyunu oynamak ve oyunun tamamen tamamlanıp tamamlanmadığını düzenli aralıklarla kontrol etmek."* Bu mekanizmaya ilişkin bakım sorumlusunun açıklaması: bu *"Steam'a, belirli bir oyunu oynadığımızı söylemekten başka bir şey yapmaz."*

4. Adım

Damlalar bitti
Her başlık sonludur. *"Her oyunda sabit sayıda kart düşer. Bunların hepsini topladığınızda (tam setin yaklaşık yarısı), oyun artık farm yapmak için uygun bir seçenek olmaktan çıkar."* Üretime devam etmek isteyen bir çiftlik, sürekli kart satın almak zorundadır. Kart arzı, satın alımlar yoluyla kısıtlanmaktadır — bu, sistemin tasarımı gereği ve Valve'nin lehine bir durumdur.

5. Adım

Para çekme
Kart, üç seçenekten biriyle elden çıkarılır: Topluluk Piyasası'nda satılır, takas edilir ya da mücevher haline getirilir. Her biri bir Abonelik Piyasası işlemi ya da takastır ve § 3.D'de şu hüküm yer almaktadır: *"Valve, Abonelik Pazarı'ndaki işlemler için bir ücret talep edebilir."* İşte tüm bu süreci bir güvenlik ihlaline dönüştüren adım budur — bkz. 05.

Kaynaklar, 2026-09-22'da aynen okunmuş ve alıntılanmıştır: Steam Destek — Sınırlı Kullanıcı Hesapları ↗ · ArchiSteamFarm SSS ↗ · Valve — Steam Koleksiyon Kartları SSS ↗ · Steam Abone Sözleşmesi ↗ arşivlendi 2026-09-24 ↗. ArchiSteamFarm, bu sayfa boyunca bir ölçü aracı olarak kullanılmaktadır, sanık olarak değil; kendi belgelerinde açıkça belirtildiği üzere, *"ASF, Valve tarafından yetkilendirilmemiştir"*.

02 — Ölçek

Bir çiftlik bir sent bile kazanamadan, çoktan Valve ödemiştir

Sınırlı hesaplara kart verilemediğinden, bir çiftlikteki her hesabın üretim yapmaya başlamadan önce sınırlı statüsünden çıkarılması gerekir. Bu ücretin tutarı kamuya açıklanmıştır ve hesap başına tahsil edilir.

Çiftlik büyüklüğü	Bu sayının kaynağı nedir?	Kart almaya hak kazanmak için gerekli minimum mağaza harcaması
10 hesap	ASF'nin tavsiye ettiği tavan — *"şirket içi Valve yönergelerine ve kendi önerilerimize dayanarak"*	$50

Çiftlik büyüklüğü	Bu sayının kaynağı nedir?	Kart almaya hak kazanmak için gerekli minimum mağaza harcaması
100–200 hesap	Aynı SSS'deki teknik sınır: *"Tek bir IP adresi ve tek bir ASF örneği ile 100-200 adede kadar bot çalıştırabilirsiniz"*	$500 – $1,000
120 hesap	Aşağıdaki 3 numaralı yaptırım vakası — kalıcı olarak yasaklandı	$600
170 hesap	Aşağıdaki 2 numaralı yaptırım vakası — 2017 Kış İndirimi sırasında kalıcı olarak yasaklandı	$850
1,000 hesap	Aşağıdaki 1 numaralı yaptırım davası — ticaretin yasaklanması	$5,000
5,000 hesap *doğrulanmamış*	Operatör tartısı **bu soruşturmaya bildirilmiş ve bağımsız olarak doğrulanmamış** — kaynak göstermeyle ilgili nota bakınız	$25,000
10,000 hesap *doğrulanmamış*	Operatör tartısı **bu soruşturmaya bildirilmiş ve bağımsız olarak doğrulanmamış** — kaynak gösterimi ile ilgili nota bakınız	$50,000

Bu sayfadaki rakamlar arasında, bir belgeye değil, doğrulanmamış bir rapora dayanan tek rakamlar son iki satırdır — bunlar tabloda işaretlenmiştir ve şu bölümde açıklanmıştır: tedarikle ilgili not, ve buradaki diğer hiçbir şey bunlara bağlı değildir. Sağdaki sütun, Valve'in açıkladığı $5.00 USD eşik değeri üzerinden yapılan hesaplamalardan ibarettir ve başka hiçbir şeyden ibaret değildir. Bu bir **zemin**, bir çiftliğin maliyetine ya da Valve'in ne kadar kazandığına dair bir tahmin değildir: Bu rakam, sahip olunması gereken ve promosyon yoluyla ücretsiz olarak elde edilemeyen oyunları kapsamaz; ayrıca kartlar satıldığında Topluluk Pazarı'nın aldığı yaklaşık 15% tutarını da içermez. Bu sayfada herhangi bir gelir rakamı belirtilmemiştir.

Ayrıca Valve de bir kart dağıtımı için fiyat belirlemiştir. Oyunun "Ticaret Kartları" SSS bölümünde, ücretsiz oyuna geçiş oranı açıkça dolar cinsinden belirtilmiştir:

"Ücretsiz oynanabilen oyunlarda, oyun içi satın alımlarınıza bağlı olarak oyun kartları verilir." **Harcanan her $9 ABD Doları için (yaklaşık)** "Steam Koleksiyon Kartı Beta sürümünün başlamasından bu yana, bir kart kazanacaksınız."

— Valve, Steam Koleksiyon Kartları SSS ↗ · kelimesi kelimesine doğrulanmış 2026-09-22
Bir koleksiyon kartı, platformun zarar ettiği bir hediye değildir. Bu, Valve'ın, Valve'de belirtilen fiyattan sattığı ve daha sonra yeniden satmak için ikinci kez ücret aldığı bir üründür. İşte bu nedenle, bir kart çiftliğinin dürüst tanımı şu değildir: *parazit*. Bu *toptan alıcı*.

Satın alınan şeyin gerçekte ne kadar büyük olduğu

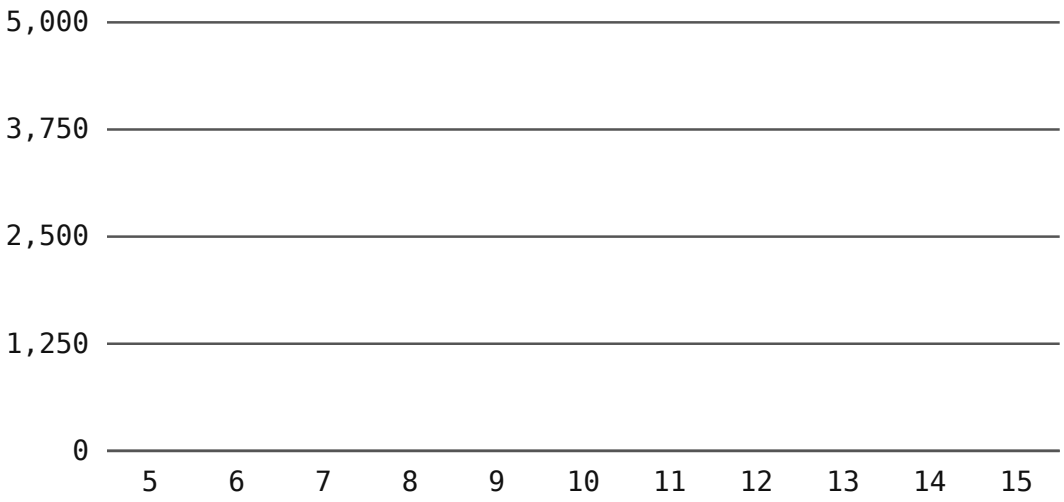
Buradan bu bölümün sonuna kadar olan her şey ölçülmüştür, raporlanmamıştır. Kart sayımı, Steam Card Exchange'in yayınladığı rozet fiyat listesine dayanmaktadır; oyunların fiyatları ise Valve'in kendi mağaza API'sinden alınmıştır; bot stoğu ise herkesin erişebileceği halka açık bir bot dizininden elde edilmiştir. Üçü de 2026-09-22'da okunmuştur ve hesaplamaların tamamı şu adreste verilmiştir: bölüm 08.

13,876 Kart dağıtan oyunlar
99,971 Farklı kart türleri

5 · 6 · 15 Set başına kart sayısı: en az, ortanca, en fazla
$0.74 Hazır bir setin medyan fiyatı
$23,586.57 Piyasada her setten bir tane

Bir kümenin büyüklüğü ne kadardır?

13,876 set içindeki kartlarla oynanan oyun sayısı. Valve bunların yaklaşık yarısını herhangi bir hesaba aktarıyor.



Lisansın maliyeti nedir?

Aynı oyunların Steam mağazasındaki liste fiyatları, ABD doları cinsinden.



Tamamlanmış kümenin döndürdüğü değer

Aynı oyunların eksiksiz setinin piyasa fiyatı.



İkinci ve üçüncü grafikleri birbiriyle karşılaştırarak incelediğinizde, hesaplama yapmanıza gerek kalmadan işlemin yapısı net bir şekilde ortaya çıkar: Oyunların çoğu on dolarlık aralıkta yoğunlaşırken, bunların getirdiği puanlar bir doların altında yoğunlaşmaktadır. Her ikisi de aynı 13,876 oyunlarının sayılarıdır ve aynı eksen birimini kullanmaktadır; dolayısıyla karşılaştırma, iki ölçek arasında değil, iki yükseklik arasında yapılmaktadır.

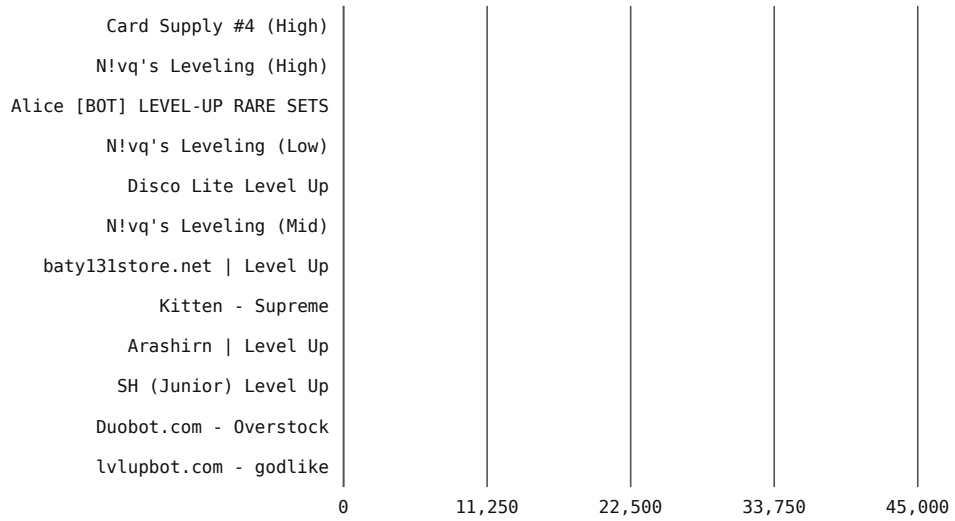
Bu, arz tarafıdır. Talep tarafı ise Valve'un reklam yapmasına gerek olmayan kısımdır, çünkü zaten herkesin gözü önünde yer almaktadır: Kart takas botlarını içeren tek bir açık dizin, şunları listelemektedir: **Şu anda stokta 694,673 tam set bulunduran 91 bot var.** Giriş gerekmez, pazar yerinden veri toplanmaz, özel veriler yoktur — stok rakamı, her botun adının yanındaki sayfada yazılıdır.

O hisseyi, burada tek önemli olan birim haline getir. Valve'un kendi kuralı: *"Çoğu oyunda, o oyunun kart setindeki kart sayısının yaklaşık yarısı kadar kart dağıtılır... **Setin diğer yarısını diğer topluluk üyelerinden toplamanız gerekecek.**"* Tek bir hesap, oynayarak bir seti asla tamamlayamaz. En az iki hesap gerekir; her ikisi de o oyuna sahip olmalı ve her biri oyun başına bir kez kullanılabilen bırakma hakkını kullanmalıdır. Bırakma hakları yenilenmez.

694,673 Stokta bulunan setler, 91 adet halka açık bot
3,473,365 Kartlar, en az 5 kartlık set halinde
1,389,346 Tüketilen damla tahsisatları, minimum
2,602 Tek bir oyuna sahip hesaplar, en yoğun bot

694,673 kümelerinin bulunduğu yer

Halka açık 91 kart botu arasından, stoklarındaki tam set sayısına göre en büyük on ikisi. En büyük on tanesi, aralarında toplam 248,115 set bulunduruyor — tahtadaki her şeyden 35.7% tane.



Bu 1,39 milyon tahsisatın her biri, oyunun sahibi olan, $5.00 eşiğini geçmiş ve bu düşmeleri bir daha asla üretemeyecek bir hesaba aitti. Bu, *satılmamış stok* doksan bir bot üzerinde. Bu, piyasanın bir göstergesi değil; piyasanın geriye bıraktıklarının bir göstergesidir.

Son rakam, kişi sayısı değil, sınıflandırma tablosudur. Bir bot, yalnızca 11 oyundan çekilen 14,310 seti listeliyor; dolayısıyla bu oyunlardan en az biri 1,301 setle temsil ediliyor, bu da o oyunu satın alan en az 2,602 farklı hesap olduğu anlamına gelir. Bu, aritmetiğin izin verdiği en küçük sayıdır ve doksan bir botun sadece biriyle ilgilidir.

Bu metnin neyi ifade ettiği ve neyi ifade etmediği

Bu botlar, hem sıradan oyunculardan hem de kart toplama hesaplarından kart satın alırlar — yayınladıkları satın alma fiyatları, bu rehberin temelini oluşturur. **Dolayısıyla, 1,39 milyon tahsisat, çiftliklere ait hesapların sayısını yansıtmamaktadır.** Bunlar, Steam'de bir yerlerde harcanmış ve satılmadan ticari stokta kalmış, hesap başına bir kez, oyun başına bir kez düşme kotalarının sayımıdır. Her birinin arkasındaki hesabın bir farm hesabı mı yoksa rozet sayfasını temizleyen bir genç mi olduğu, Valve'in topladıklarını değiştirmez: $5.00'ın kilidini açma hakkı, oyun lisansı ve her satıştan alınan Pazar payı — **15% değil, 15% ya da iki adet bir sentlik asgari tutardan hangisi daha büyükse o**, ki bu, sent cinsinden fiyatlandırılmış bir kartta açık ara daha büyük olanıdır. Hesaplama şöyledir: Aşağıdaki ücret tablosu. Bu sayfanın amacı budur ve bu, çiftçilere yönelik bir şikayet değildir: Valve'un ücret talep ettiği davranış, bir kişiyi "ticari kullanım" gerekçesiyle kalıcı olarak yasaklarken kelimesi kelimesine atıfta bulunduğu davranışın aynısıdır.

Bu rakam, ikinci bir anlamda da bir alt sınırdır. Yalnızca şu hisse senetlerini hesaba katmaktadır: *bugün listelenmiş ve satılmamış olan* botlar konusunda *genel dizinde yer almayı seçin*. Halihazırda satılmış olan her şey, özel olarak tutulan her şey ve dizin dışında kalan her bot hariç tutulmuştur.

Ayrıca, Valve'nin fiyatlarıyla tarım kâr getirmiyor

Burada akla gelen ilk itiraz, bir çiftliğin pahalı kartlar basmak için ucuz oyunlar satın aldığıdır. Steam'nin kendi mağaza API'si ise bunun aksini söylüyor. 13,876 kart içeren oyunlardan, 13,713 için fiyatlar belirlendi; **12,918, liste fiyatının ortancası $9.99 olan ücretli yayınlardır.** Bitmiş setlerin medyan satış fiyatı **$0.74**. Her set için iki lisans gereklidir. Dolayısıyla, bir setin maliyeti yaklaşık olarak **$19.98 adet oyun lisansının üretimi ve iadeleri $0.74**.

2026-09-22 üzerinde ölçülmüştür	Değer	Neyi düzenler?
Kartlı oyunlarda liste fiyatının medyanı	$9.99	İşlemin pahalı kısmı lisans, kart değil
Fiyatı $4.99 veya daha az olan oyunlar	3,665 (28.4%)	En ucuz kuyruk bile, ondan elde edilen setten daha pahalıdır
Mağazadaki en ucuz kartlı oyun	$0.99	Genellikle $1.30'nin altında satılan bir set için iki lisans, $1.98
Oyunun seti, oyunun kendisinden daha pahalıya satılan oyunlar	323 / 12,918 (2.5%)	40 oyundan 1'inde Steam'nin liste fiyatlarına karşı kart arbitrajı görülmektedir
Kayıt kapsamındaki ücretsiz oynanabilir oyunlar	795	Ve Valve, her bir ürünün fiyatını oyun içi harcama birimi $9 olarak belirliyor

Bu da ekonomik meseleyi Valve'ın lehine ve yaygın kanının aleyhine sonuçlandırıyor. Valve'in kendisinin uyguladığı fiyatlara göre, **Kart toplama, yalnızca Steam'nin liste fiyatının altında satın alınan lisanslarla işe yarayan, zarar getiren bir faaliyettir** — paketler, bölgesel fiyatlandırma, önemli yeniden satış. Kartlar ise geriye kalanlardır. Asıl olay satın almadır. Ve satın alma işlemi Steam tarihinde gerçekleşti.

Çiftliğin aslında neyi desteklediği

Parçaları bir araya getirdiğinizde, çiftlik artık Valve’un hoş gördüğü bir şey gibi görünmekten çıkar ve Valve’in ihtiyaç duyduğu bir şey gibi görünmeye başlar. Çiftliğin sağladığı her girdi, Valve’nin raporladığı veya faturalandırdığı bir çıktıdır. Bir bot hesabını dışarıya doğru takip edin:

Bir sahte hesapbir "toptan müşteri", sızıntı değil

Oyun satışları

Oynadığı oyunları satın alır — 13,876 kart oyunlarından $0.50 kalitesiz oyunlara kadar — çünkü kartlar yalnızca sahip olduğu oyunlardan düşer.

"Çevrimiçi" ve oyun zamanı

Onları kart bırakmak için boşta bırakarak, Valve’nın etkileşim olarak gösterdiği eşzamanlı oyuncu sayısı ve oynanan saat rakamlarını besliyor — § 4.C’nin tam olarak “oyun süresini sahte gösterme” olarak adlandırdığı istatistik.

Kayıtlar

Kart alabilmesi için önce $5.00 sınırlı hesap kapısını geçmesi gerekir — her hesap için gerçek mağaza harcaması Valve defter.

Cüzdandaki para ve ücretler

Sattığı her kart, Market üzerinden geri yönlendirilir; burada düşük değerli bir kart için ücret 66.7%’a kadar çıkarken, elde edilen gelir Steam Cüzdan’da kilitli kalır.

Steam. seviye Halkla İlişkiler

Rozetler ve seviyeler Valve vitrinleri, yalnızca setlerin oluşturulmuş olması nedeniyle mevcuttur — ve bu merdivenin en üst basamağı botlarla doludur (bkz. § 03).

Çiftliği kaldırın; yukarıdaki tüm sayılar düşer — oyunun satış adedi daha azdı, “çevrimiçi” kısmı daha küçüktü, hesap hiçbir zaman kaydedilmedi, ücret hiçbir zaman tahsil edilmedi ve seviyeye hiçbir zaman ulaşılamadı. İşte bu yüzden, otomasyonu yasaklayan bir kural, milyonlarca otomatik hesapla bir arada varlığını sürdürüyor: yasak bir seçenek, faaliyet ise gelir kaynağıdır.

Ve nakit çekme işleminin kendisi bir değer kaybıdır Valve vergiler iki kez

Kart, döngünün sonu değildir. Valve'ın kendi mekanizması, bir kartın ezilip **mücevherler**, ve mücevherler, bir şey yapmak için harcanabilir **ek paketler** — üç kart daha — bunlar da satılır ya da tekrar ezilir. Her adım bir Pazar işlemi ya da dönüştürmedir ve her biri vergilendirilir. Bu döngünün yönü, aşağıda ölçülen ücret tabanından kaynaklanır ve dışarıdan bir modele gerek duymaz: bu döngü içinde satılan her kart, **en az iki sent**, üç ila beş arasında alınıp satılan kartlarda; dolayısıyla her çevirmede geri kazanılan miktar, harcanan miktardan daha az oluyor. Bu döngü sanal değeri yok ediyor ve onun yerine yeni, ücretli işlemlerin yapılmasını zorunlu kılıyor. **Bu zararın büyüklüğüne ilişkin burada herhangi bir rakam belirtilmemiştir** — Set başına elde edilen getiri, bu araştırmada ölçülmemiş olan mücevher oranlarına ve güçlendirici şanslarına bağlıdır.

Koleksiyon kartısahip olunan oyundan düşenler
→
Mücevherlerkart ezildi, ücret alındı
→
Geliştirme paketiüretim için harcanan mücevherler
→
3 yeni kartMarket'te satıldı, komisyon alındı
↶

Burada yalnızca mekanikler belirtilmiştir ve bunlar Valve’a aittir — kartlar mücevhere dönüşür, mücevherlerle booster paketleri üretilir, booster paketlerinden kartlar elde edilir — her biri Steam Koleksiyon Kartları SSS’sinde belgelenmiştir ve her aşama vergilendirilebilir bir Pazar etkinliğidir. Döngü mekaniklerinin kaynağı: Valve, Steam Koleksiyon Kartları SSS ↗.

Bu sadece geçici bir durum değil. Bu, yıllara dayanan sağlam bir temele sahip bir sektör.

Tek bir anlık görüntü tesadüf olabilir. Bu nedenle, kamuya açık kart botu dizini, 2022’den 2026’ya kadar Wayback Machine aracılığıyla her sezonluk Steam indirim döneminde bir kez okundu — botların taşıdığı sabit stok ve her indirim döneminde aynı hesaplar. Ekonomi bir anda ortaya çıkıp kaybolmaz; istikrarlı bir operatör çekirdeği ile varlığını sürdürür ve zirve noktasında **Stokta üç milyon tam set mevcut** 2023 Kış indirimi sırasında — tek bir anda, tek bir dizinde tutulan, değeri yaklaşık üç yüz bin TF2 anahtarı.

Kamuya açık bot dizininde bulunan eksiksiz kart setleri, Steam satışa göre

Her sezonluk indirim için steam.supply/CardBots adresinden bir Wayback anlık görüntüsü. Fare imlecini üzerine getirdiğinizde, o anlık görüntüdeki kurdan hesaplanan TF2 anahtarlarının değerini görebilirsiniz.



401 Satışlar genelinde tespit edilen farklı bot hesapları
597 satıştan 5’inde veya daha fazlasında yer alan — istikrarlı çekirdek
162022–2026 yılları arasında düzenlenen 7 müzayedenin her birinde yer aldı
3,22 milyon Stokta bulunan Peak setleri (Kış 2023) ≈ $570k–790k anahtar

Bir satış elemanının rozet basamakları en üstten nasıl görünür?

Talep tarafı, arz tarafıyla eşleşiyor. Kamu sektöründe 2024 Yaz İndirimi rozet sıralaması arşivlendi 2026-07-16 ↗, bir numaralı hesap satış rozetini kazanmıştı **1,740,645 kez** — 1,74 milyon adet on kartlık set, **17,4 milyon kart** tek bir profil süslemesine dönüştürülmüştür. Satışın kendi piyasa fiyatı üzerinden ($0.50 bir set) bu, **~$870,000** kartın değerine göre; gerçekte satın alındığı şekilde — botların seviyesini yükseltmek için takas edilen TF2 anahtarları, anahtar başına yaklaşık 7,6 set — bu **~229,000 tuş, yaklaşık $410,000–$570,000** reel anlamda. İkinci hesap: 552,000 setleri, ~$130,000–181,000. Hiç kimse bunun için oynamaz. Bu satın alınır ve satın alma işleminin her aşaması, Valve’ün tasfiye ettiği bir işlemdir.

Yöntem ve sınırlar: Her bir anlık görüntünün listelediği botlar arasında set-stock değeri toplanır; *sayı* Anlık görüntülerdeki bot sayısı, satışlar arasında karşılaştırılamaz; zira bazı anlık görüntülerde yalnızca öne çıkan botlar gösterilirken, bazılarında ise tam dizin gösterilir; bu nedenle stok, görünen bot sayısının en düşük seviyesi olarak değerlendirilir, tam bir sayım olarak değil. Anahtar değerleri, her anlık görüntünün ilan edilen anahtar başına set sayısının medyan değerini ve bir $1.79–$2.49 TF2 anahtarını kullanır. Kalıcılık, anlık görüntüler arasında SteamID64 ile sağlanır. 2021 yılına ait anlık görüntüler daha eski bir sayfa düzeni kullanıyordu ve bu çalışmaya dahil edilmemiştir. Veriler: çiftlik-ekonomisi-zaman-çizelgesi.json; SteamLadder’dan rozet seviyeleri; Steam Kart Borsası’ndan belirlenen fiyatlar (satış anındaki Wayback anlık görüntüleri, $0.05 bir kart).

Ve herhangi bir indirim kampanyası olmadığında da aynı ürün yelpazesi orada bulunuyor

Yukarıdaki iki fotoğraf, iki farklı grup değildir. Bunlar, farklı anlarda fotoğraflanmış tek bir filodur. Bu bölümün başında okunan dizin, bir **Sezon indiriminin yapılmadığı sıradan bir gün** — 2026-09-22 — ve hareketsizken bile sabit kaldı **91 bot ve 694,673 tam set**: yaklaşık **186,000 TF2 tuşu, $334,000–$464,000 kart değeri, boşta bekliyor** satışlar arasındaki süre. Bu, hiçbir şey olmadığında işletmenin üstlendiği minimum yükümlülüktür.

Ve bu da aynı işlemdir. SteamID64 ile eşleştirildi, **Bu 91 bekleme modundaki botun 87’si — 96% — yukarıdaki yedi satış anlık görüntüsünde de yer almaktadır**, her birinde on altı tane. Bu rehber, satış için açılıp sonrasında kapanan geçici bir tezgah değildir; bu filonun

sayısını **3,22 milyon set** 2023 Kış sezonunun zirve döneminde ve asla sıfıra düşmez. İndirim, ürün satıldığında gerçekleşir. Yılın geri kalanında da geçerlidir.

Botların her biri için dinlenme dizini

Her bir kare, 2026-09-22 dizinindeki bir botu temsil eder; bu bot, yedi satış anlık görüntüsünde de yer alıyorsa vurgulanır. **91, o gün rehberde belirtilen sayıdır; filonun büyüklüğü değildir** — Satış anlık görüntülerinde 401 farklı hesap görülüyor ve dizin, farklı günlerde farklı bir kesiti gösteriyor.

Geçmiş satışlarda görülen (87) Son anlık görüntüden bu yana eklenen yenilikler (4)
Aynı genel dizinden, oturum açılmadan yapılan satış dışı temel okuma değeri 2026-09-22'dur. Dinlenme değeri, her botun kendi ilan ettiği anahtar başına set oranı ile bunun üzerindeki $1.79–$2.49 anahtar aralığını kullanır. Örtüşme, yedi satış anlık görüntüsüyle SteamID64 üzerinden hesaplanır. Öne çıkan ve tam listeler anlık görüntüye göre farklılık gösterdiğinden, bu karşılaştırma stok ve kimliği karşılaştırır, kullanıcı sayısını değil. Aritmetik işlemler bölüm 08.

03 — Merdiven

Diğer ürün ise adınızın yanındaki sayıdır

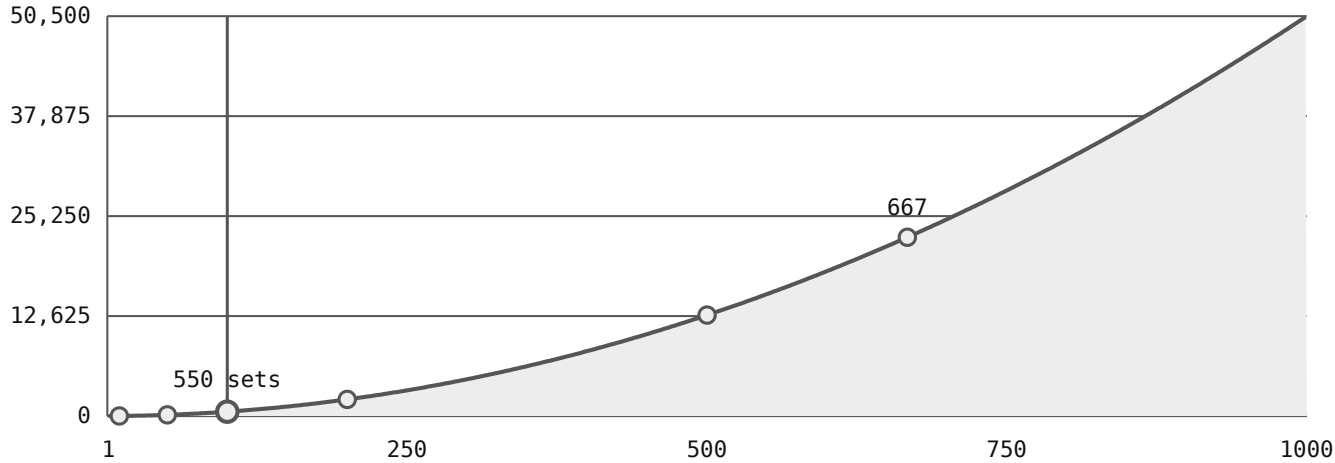
Kartlar hammadde niteliğindedir. Bitmiş ürün Steam seviyesindedir ve Valve set olarak fiyatlandırılır.

100Steam Seviye
Hedef seviye — sürükleyin veya ok tuşlarını kullanın
Bir tam setin fiyatı, ABD doları
$0.20, veriler içindeki en ucuz tam settir; $0.74 medyan, $1.70 ise ortalamadır. Bu rakam yalnızca kartları kapsamaktadır — $5.00 kilit açma öğelerini veya oyun lisanslarını asla kapsamamaktadır.

55,000XP gereklidir
550Tüketilen tam setler
110 Sahip olunması gereken oyunlar, kendi başına oynamak
$407.00 Bu fiyata kartların maliyeti
1,100 Yanmış damla payları, minimum
$5,500.00$5.00, hiçbir hesap yeniden kullanılmadığında kilidi açılır

Tüketilen tam setler, seviye 1'den 1,000'a kadar

Bir rozet zanaatı = bir tam set = 100 XP. Onluk bir aralık içindeki her seviye, bir alt aralıktan 100 XP daha pahalıdır.



Bir seviye, Valve'ın görmezden geldiği bir süs değildir. Hesaba entegre edilmiştir. Valve'in kendi Trading Cards SSS bölümünde, bir rozet oluşturmanın size ne kazandırdığına dair şu açıklama yer almaktadır: *"100 XP; bu, Steam seviyenizi yükseltebilir."* ***Eğer Steam Seviyeniz artarsa, arkadaş listenizin kapasite sınırı beş kişi artacaktır****, ve muhtemelen profilinizi vitrinlerle kişiselleştirme imkânını da kazanacaksınız."* Ve ek paketler konusunda: *"Steam seviyeniz, booster paketi düşme oranınızı artırır: Seviye 10: +20%... Seviye 50: Düşme oranınızda +100% artış (yani oran iki katına çıkmıştır)."*

Dolayısıyla bu seviye iki şeyi belirliyor Valve: kaç kişiyle arkadaş olabileceğinizi ve ücretsiz kartların envanterinize ne kadar hızlı düştüğünü. İkincisi kademeli olarak artar — ne kadar çok set tüketirseniz, platform size o kadar hızlı ve fazla içerik sunar. Valve, ürüne yeniden yatırım döngüsünü entegre etti.

Döviz kuru sabittir ve ilan edilmiştir. Bir rozet yapımı, bir tam set tüketir ve 100 XP kazandırır; *"Aynı oyun için bir seti en fazla beş kez oluşturabilirsin."* Her on seviye atladıkça bir seviyenin XP maliyeti artar. Bu durum aşağıdaki sonuçları ortaya çıkarır ve burada yer alan hiçbir rakam tahmini değildir:

Steam Seviye	Tükettiği tam setler	Bunları kendin yapmak için mutlaka sahip olman gereken oyunlar	Kayıtlara geçen en ucuz seviyede ($0.20)	Ortalama kümesinde ($0.74)	Ölçek
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, varsayımsal bir rakam değildir. Bu, halka açık dizinde yer alan tek bir botun, 6,117 oyunda sahip olduğu 33,359 set arasından bir müşteriyi ulaştırabileceğini ilan ettiği en yüksek seviyedir. Dördüncü sütun, sayımda herhangi bir yerde bulunan en ucuz tam setin fiyatına göre belirlenmiş fiyat skalasını; beşinci sütun ise medyan fiyata göre belirlenmiş fiyat skalasını göstermektedir. Her ikisi de yalnızca kartların piyasa fiyatlarını yansıtmaktadır ve $5.00 kilit açma ücretini ve oyun lisanslarını tamamen hariç tutmaktadır.

Eğri nasıl kontrol edildi, çünkü Valve bunu yayınlamıyor

Valve rozet oranını belirtir (*"Her 100 XP, sana Steam seviye daha kazandırır"*) ve ardından bunu riskten korur — *"(en azından başlangıçta)"* — artış bilgisini yayınlamadan. Yukarıda kullanılan eğri standart eğridir; bu eğride, onluk bir blok içindeki her seviye, bir alt bloktan 100 XP daha pahalıdır. Bu varsayım değil, dizinle karşılaştırılarak doğrulanmıştır: ilan edilen maksimum seviyesi, oyun başına beş zanaat sınırıyla değil, stokuyla sınırlı olan her bot için, **Bu eğriden hesaplanan seviye, botun bildirdiği seviyeyle tam olarak örtüşüyor** — 541'e karşı 541, 494'e karşı 494, 464'e karşı 464. Üst sınırın geçerli olduğu durumlarda ise hesaplanan rakam birkaç seviye daha yüksek çıkıyor; bu da, maç başına kadro derinliğine de bağlı olan bir üst sınırın yapması gereken şeydir. 667 seviyesinin üzerindeki eğri hakkında herhangi bir iddiada bulunulmamaktadır.

02 numaralı bölümün yanındaki çizelgeyi okuduğunuzda, iş modelinin yapısı ortaya çıkıyor. Bir hesabı 500 seviyesine çıkarmak için, birinin 12,750 tam set toplaması gerekir. Bu setlerin her biri en az iki hesabın düşme kotasını gerektirir; bu hesapların her biri $5.00 kapısını geçmiştir

ve her biri oyuna sahiptir. **Bir profilin en üstünde yer alan bir gösteriş numarası, altında bulunan en az 25,500 harcanmış düşme kotasına dayanır.** Valve o işlemi kaybetmiyor. Valve ise işlemin her bir ayağının karşı tarafıdır.

04 — İstatistikler

Bu madde tarımı genel hatlarıyla tanımlamamaktadır. Tarımın unsurlarını tek tek sıralamaktadır.

§ 4.C, genel bir bot önleme hükmü değildir. Bu maddede sıralanan örnekler, bir kart çiftliğinin ürettiği iki şeyi arka arkaya belirtmektedir.

"Steam'daki İçerik ve Hizmetlerle herhangi bir şekilde etkileşim kurmak amacıyla, aşağıdakiler dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere, hiçbir türde komut dosyası, bot, makro veya insan kontrolü dışında çalışan diğer sistemler ('Otomasyon') kullanamazsınız:

- Steam hesap oluşturma sürecini otomatikleştirmek,
- Oyun istatistiklerini tahrif etmek (örneğin, galibiyet veya mağlubiyet sayılarını, XP'yi, oyun süresini şişirmek),
- Gerçek kullanıcı katılımı olmadan ödül kazanmak veya ilerleme kaydetmek,
- "Bilgiye dayalı bir değerlendirme yerine önceden belirlenmiş eylemler yoluyla sonuçları etkilemek veya kullanıcıları bildirmek dahil olmak üzere, otomatik yöntemlerle değerlendirme sistemlerine (mesela akran değerlendirmeleri veya 'overwatch' gibi) katılmak."

— Steam Abone Sözleşmesi § 4.C ↗ arşivlendi 2026-09-24 ↗ · aynen alınmış ve alıntılanmış 2026-09-22

"...oyun zamanı"

Boşta geçen saatler hayali saatler değildir. ASF SSS'si bu soruyu doğrudan yanıtlıyor — *"ASF aracılığıyla elde edilen oyunların oynama süresi neden artmıyor?"* — şunlarla birlikte: **"Öyle, ama gerçek zamanlı değil. Steam, oyun süresini belirli aralıklarla kaydeder ve buna göre güncelleme planlar… genellikle yaklaşık 30 dakikada bir güncellenir."**

Bu saatler, Valve'un kayıtlarına, Valve'in mağaza sayfalarına ve Valve'nin kendi sitesinde yayınladığı eşzamanlı oyuncu sayılarına yansıtılır Steam Grafikler ↗ arşivlendi 2026-09-23 ↗. Bu rakamlarda, aktif olmayan bir hesap ile oyun oynayan bir hesap arasında bir ayrım yapılamamaktadır. Platformun dışarıya açıkladığı etkileşim rakamları, platformun kendi kurallarına göre oyun oynamayan hesapları da içeren bir kullanıcı kitlesi üzerinden hesaplanmaktadır.

"...kullanıcıların gerçek görüşleri olmadan"

Bu, Valve tarafından yazılmış, "kullanılmayan kart bırakma" kavramının tanımıdır. Aynı zamanda, Steam Seviyesi'nin, rozetinin, booster paketi almaya hak kazanma koşullarının ve bununla birlikte gelen profil XP'sinin de tanımını oluşturmaktadır — ASF SSS'si bu aracı doğrulamaktadır *"ek paket alma imkânını korur"*, çünkü resmi istemciyle aynı şekilde oturum açıyor.

Dolayısıyla ödül sistemi ve yasaklanmış eylem, iki farklı açıdan bakıldığında tek bir mekanizmadır. Valve, ödülün beceriye değil zamana bağlı olarak elde edilmesini sağladı; ardından, o zamanı harcayan kişi dışında başka hiçbir şeyin ödül elde etmesini yasaklayan bir madde yazdı.

05 — Ticari kullanım tuzağı

Çiftlik kartıyla yapılan her çıkış, lisansın yasakladığı bir çıkıştır — ve Valve girişte bir ücret almaktadır

İşte bu kısım, “sorumlu” bir şekilde kart toplamakla çözülemez. Lisans, kişisel ve ticari olmayan kullanım içindir; bir kartın toplanmaya değer hale gelmesi, ancak kişisel kullanım olmaktan çıktığı anda gerçekleşir.

§ 2.A — lisans

"Valve işbu belge ile, İçeriği ve Hizmetleri kendi amaçlarınız doğrultusunda kullanmak üzere münhasır olmayan bir lisans ve hak vermektedir ve siz de bunu kabul edersiniz." ***kişisel, ticari olmayan kullanım*** *(işbu belgede veya ilgili Abonelik Koşullarında ticari kullanımın açıkça izin verildiği durumlar hariç)."*

§ 2.G — kısıtlama

"Aşağıdakileri yapma hakkınız yoktur: … (iii) ***İçeriği ve Hizmetleri veya bunların herhangi bir bölümünü ticari amaçlarla kullanmak****, bu Sözleşmenin başka bir yerinde (Abonelik Koşulları veya Kullanım Kuralları dahil) açıkça izin verilen durumlar hariç."*

§ 3.D — ücret

*"****Valve, Abonelik Pazarı’ndaki işlemler için bir ücret talep edebilir.*** *Olası tüm ücretler, işlemin tamamlanmasından önce size bildirilecektir."*

Üçünü bir arada okuduğunuzda pozisyon kapanır

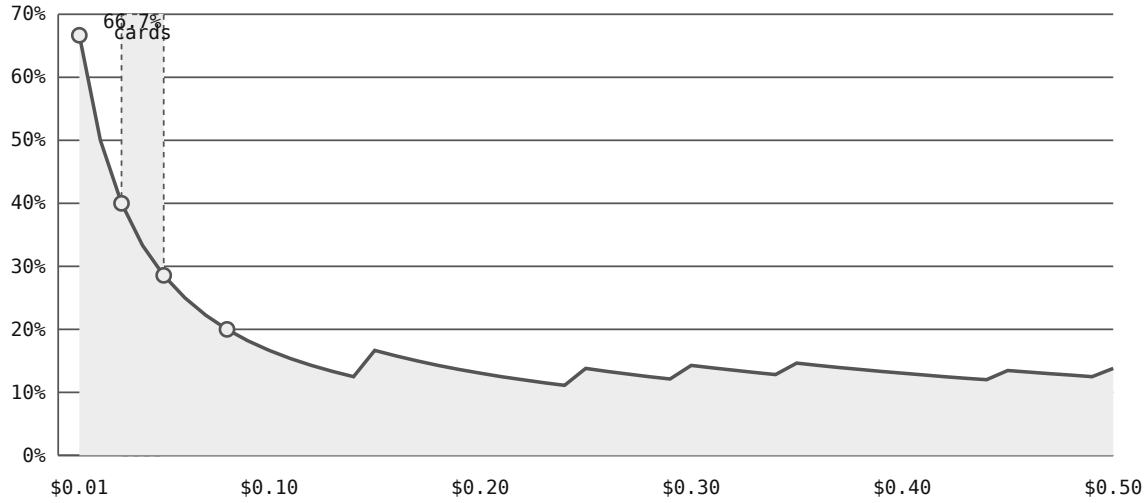
Elinde tutulan bir kart, bir çiftlik için hiçbir değer taşımaz. Satılan, takas edilen veya mücevherlere dönüştürülen bir kart, değer yaratmak için kullanılmıştır — ve Valve, kendi yaptırım mektubunda buna ne ad verdiğini belirtmiştir: 170 botun işletmecisine, hesabın *"Steam'da koleksiyon kartlarını yasadışı olarak toplamak için kullanılmıştı; bunun yanı sıra, sadece ticari faaliyetlerle sınırlı olmayan ilgili faaliyetler de gerçekleştirilmişti."* O durumda kartlar piyasaya çıktı. Satışlar tamamlandı. Komisyon alındı. Yasak ise daha sonra geldi.

O kapıdaki ücret 15% değildir. Kiralanmış bir kartta bu ücret üçte ikiye ulaşır.

§ 3.D Yedekler *"bir ücret"*. Bir çiftliğin fiilen ürettiği kartlarda, bu ücret reklamda belirtilen ~15% ile hiç alakası yoktur. Topluluk Pazarı, **5% Steam işlem ücreti ve 10% oyun ücreti; her birinin alt sınırı $0.01’dır** (Valve’un kendi Topluluk Pazarı SSS’si). Bir sentten listelenen bir kartta bu katlar *şunlardır* fiyat: alıcı üç sent öder; bunun ikisi komisyon ücretidir. Aşağı yuvarlama kuralı, 15% rakamını, 15%’a kadar yükselen fiili bir vergiye dönüştürür **66.7%** kart pazarının tam olarak hangi seviyede olduğu — kart başına birkaç sent.

Topluluk Pazarı’ndaki bir satışta, satıcının talep ettiği fiyat üzerinden hesaplanan efektif ücret

5% Steam + 10% oyun, her biri en az $0.01. Gölgelendirilmiş aralık, koleksiyon kartlarının fiilen takas edildiği aralıktır — kart başına yaklaşık $0.03–$0.05.



Satıcı şunu istiyor:	Steam 5% (en az $0.01)	Maç 10% (dakika $0.01)	Masraflar alıcıya aittir	Toplam ücret
$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%

10% oyun ücreti, kartı düzenleyen uygulamaya gider; 5% ise Valve’ye aittir ve Valve’ün kendi oyunlarında ve temel envanter öğelerinde ücretin tamamı Valve’e kalır. Her halükarda para çiftçiden çıkıyor — üç sentlik bir kartın satışı bir sent kâr getirirken, iki sent kaybedilir. Bunu, bir çiftliğin ürettiği yüz binlerce beş sentin altındaki kart satışıyla çarpın ve *"Valve'nin tahsil edebileceği ücret"* iş modelidir, bir dipnot değil. Kaynak: Steam Topluluk Pazarı SSS — Ücretler ↗ arşivlendi 2026-09-21 ↗, 2026-09-22 olarak okunur; eğri, yayınlanan bu iki faiz oranı ve bunların $0.01 taban seviyeleri üzerinden aritmetik olarak hesaplanır.

Bu durumdan kaçınabilecek hiçbir araç yapılandırması yoktur. Araç, tek bir kişi tarafından, tek bir hesap üzerinden, son derece ihtiyatlı bir şekilde çalıştırılabilir — ancak o kişi, cüzdan bakiyesi karşılığında tek bir “farming” yoluyla elde edilmiş kartı sattığı anda, § 2.G’deki aynı hüküm, on bin kart satıcısının işletmecisine uygulandığı gibi ona da uygulanır. Bu nedenle Valve, kendi pazarındaki hemen hemen her kart satıcısına karşı uygulayabileceği bir ihlal maddesini saklı tutmuş, ancak fiilen hepsine karşı bunu uygulamayı reddetmiştir. **Bu sıklıkta uygulanan bir kural, kural değildir. Bu bir seçenektir.** Bu serginin ortaya koyduğu soru, kart çiftçilerine neden göz yumulduğu değil; asıl soru, bir kart satan tek bir kullanıcıya karşı bu seçeneğin neden uygulandığı, oysa bu kartların beslediği ticari kart ekonomisi — ticaret hizmetleri, seviye atlama botları, toplu satıcılar — açık bir şekilde devam ederken, en büyük gruplarından biri Valve çalışanı tarafından denetleniyor (§ 08). Kural ihlali, küçük ölçekli sahiplere karşı uygulanırken, sistemlere karşı göz yumuluyor.

06 — Yürürlük kaydı

Önceden haber verilmeden, dalgalar halinde ve telefon numarası üzerinden yayılıyor

Valve, önceden bildirim gerektirmeyen yetkiyi, otomasyon maddesinden hemen sonraki madde olarak sözleşmenin içine ekledi.

"Valve, yasadışı olan, Hile veya Otomasyon teşkil eden ya da Steam Çevrimiçi Davranış Kurallarını ihlal eden herhangi bir davranış veya faaliyet nedeniyle Hesaplarınızı veya belirli bir Aboneliğinizi kısıtlayabilir veya sonlandırabilir. **Valve'un, Aboneliklerinizi ve/veya Hesabınızı feshetmeden önce size bildirimde bulunma yükümlülüğü olmadığını kabul edersiniz.**"

— Steam Abone Sözleşmesi § 4.D ↗ arşivlendi 2026-09-24 ↗ · kelimesi kelimesine doğrulanmış 2026-09-22

1,000+ bot · ticaret yasağı uygulandı. "Görünüşe göre bu hesap, bir bot hesapları ağını yönetmek için kullanılmış. Bot kullanımı, Steam Abone Sözleşmesi'ni ihlal etmektedir."

170'den fazla bot · kalıcı olarak yasaklandı, 2017 Kış İndirimi. "Bu hesap, Steam'da koleksiyon kartlarını yasadışı bir şekilde toplamak ve bununla ilgili, sadece ticari faaliyetlerle sınırlı olmayan diğer faaliyetlerde kullanılmıştır. Hesap kalıcı olarak engellenmiştir ve Steam Destek ekibi bu konuyla ilgili ek destek sağlayamaz."

120'den fazla bot · kalıcı olarak engellendi. "Bu ve diğer hesaplar, ağ altyapımızı aşırı yüklemek amacıyla kullanıldı; bu da Steam çevrimiçi davranış kurallarının ihlali anlamına gelir."

— Steam ArchiSteamFarm numaralı SSS'nin "Bunun yüzünden kimse yasaklandı mı?" başlıklı bölümünde yer alan destek mesajları. Kaynak ↗ · kelimesi kelimesine doğrulanmış 2026-09-22

Vaka 4 — Haziran 2025, VAC atıl durumda olan CS2'lere yönelik yasaklar

Yukarıdaki üç olaydan daha geç bir olay, projenin kendi takip sisteminde kaydedilmiştir: Yalnızca bu araç aracılığıyla Counter-Strike 2'yi boşta çalıştıran hesaplar şunları almıştır: **VAC yasak** — hile önleme amaçlı olan türden, idari amaçlı olan değil. Sorumlunun görüşü, boşta kalmanın buna yol açamayacağı yönündedir, çünkü bu *"Steam'a, belirli bir oyunu oynadığımızı söylemekten başka bir şey yapmaz."* Bunun nedeni tartışmalı. Hesapların engellendiği gerçeği ise tartışma konusu değil.

— ArchiSteamFarm tartışma #3440, 26 Haziran 2025'te açıldı ↗ · oku 2026-09-22

Ana hesabın nasıl ortadan kalkacağı

Aynı başlık altında bir proje ortağı, yasaklama kuralını şöyle açıklıyor: hesaplar yasaklanabilir **"zincir yoluyla", eğer aynı telefon numarasını kullanıyorlarsa** — *"Bu, yasaklanan hesapla bağlantılı 'temiz' hesaplara yayılan tek bir VAC yasağı olabilir."*

Steam Guard bir telefon numarası gerektirir. Farmlar, operatörün telefon numarası üzerinden oluşturulur. Dolayısıyla yaptırımlar tek kullanımlık hesaplarla sınırlı kalmaz: ortak tanımlayıcıyı takip ederek kütüphaneyi, arkadaş listesini ve envanteri barındıran hesaba kadar uzanır. Bu, bir proje katılımcısının, tek bir eylemin operatörün ana hesabını çiftlikle birlikte nasıl ortadan kaldırdığını açıkladığı mekanizmadır — ve bu nedenle, bir yaptırım dalgasında yaşanan kayıp $5 hesapla ölçülmez. (ASF GitHub tartışması #3440'da bir proje katılımcısı tarafından açıklanmıştır; kayıtlarda resmi bir Valve onayı veya resmi bir emsal bulunmamaktadır.)

Aynı paragraf, beş yıl arayla, üç farklı emlakçıdan

Tarım faaliyetlerini ihlal sayan madde — kişisel, ticari olmayan bir lisansın ticari amaçla kullanılması — sadece çiftliklere özgü değildir. Bu, Steam'un ticaret faaliyetleri nedeniyle bir hesabı kapatırken her zaman öne sürdüğü gerekçedir ve bu gerekçe hazır bir şablon olarak sunulur. Aşağıda, beş yıl arayla üç farklı, adı belirtilen temsilciden bu bildirimleri alan kişiler tarafından yayınlanan üç örnek yer almaktadır.

29 Eylül saat 19:56'da Steam Destek ekibinden gelen mesaj

> "Yazıştığınız hesap, Steam Abone Sözleşmesi'nin şartlarını ihlal ettiği için kilitlenmiştir. Bu hesap, ticaret faaliyetleri, topluluk bildirimleri ve diğer faktörler temelinde ticari amaçlarla kullanıldığı tespit edilmiştir."
>
> Bu kilit kalıcıdır ve Steam Destek ekibi bu konuda size daha fazla yardımcı olamaz.
>
> Elimizdeki tüm bilgileri paylaştığımız için bu yardım talebini kapatıyorum. Bu konuyla ilgili artık yanıt almayacağınızı lütfen unutmayın.
>
> Saygılarımla,
> "Hal"

Bu yardım talebi kapatılmıştır.
29 Eylül 2020. Alıcı tarafından şu yorumla paylaşıldı: *"RIP Trading."* — @gergelyszabo94 ↗

Destek Ekibinden Mesaj Steam 12 Temmuz saat 22:41'de

> "Yazıştığınız hesap, Steam Abone Sözleşmesi'nin şartlarını ihlal ettiği için kilitlenmiştir. Hesap, ticaret faaliyetleri, topluluk bildirimleri ve diğer faktörler temelinde ticari amaçlarla kullanıldığı tespit edilmiştir."
>
> Bu kilit kalıcıdır ve Steam Destek ekibi bu konuda size daha fazla yardımcı olamaz.
>
> Elimizdeki tüm bilgileri paylaştığımız için bu yardım talebini kapatıyorum. Hesap kilidi ile ilgili olarak ileride gönderilecek yardım taleplerinin yanıt verilmeksizin kapatılabileceğini lütfen unutmayın.
>
> Steam Destek
> "Vido"

Bu yardım çağrısı sona ermiştir.
12 Temmuz 2024, Portekizce arayüz. Alıcı, profesyonel bir CS2 oyuncusudur: *"Steam destek ekibiyle zaten iletişime geçtim ama sadece otomatik yanıtlar alıyorum... Faceit'te oynayamıyorum ve profesyonel maçlara da katılamıyorum."* — @prcs25 ↗ arşivlendi 2024-07-15 ↗

Alıcı tarafından alıntılanmıştır, r/steamsupport

> "Merhaba, yazdığınız hesap, Steam Abone Sözleşmesi'nin şartlarını ihlal ettiği için kilitlenmiştir. Bu hesabın, işlemler, topluluk bildirimleri ve diğer faktörler temelinde ticari amaçlarla kullanıldığı tespit edilmiştir."
>
> Bu kilit kalıcıdır ve Steam Destek ekibi bu konuda size daha fazla yardımcı olamaz.
>
> Elimizdeki tüm bilgileri paylaştığımız için bu yardım talebini kapatıyorum. Hesap kilidi ile ilgili olarak ileride gönderilecek yardım taleplerinin yanıt verilmeden kapatılabileceğini lütfen unutmayın.
>
> Steam Destek
> "Sally"

Üç ayrı talepte olmak üzere toplam üç kez alındı.
29 Mart 2025. Yazar, hesap kilidini itiraz etmiyordu — hesabı, e-posta adresiyle birlikte çalınmıştı ve erişim izni istiyordu: *"Yasakla ilgili bir şey sormuyorum ve buna itiraz etmiyorum, sadece Steam hesabıma erişmek istiyorum... Valve her talebime aynen bu cevabı kopyalayıp yapıştırıyor ve talebi kapatıyor."* — r/steamsupport ↗, bu araştırmanın kendi şikayet veri kümesinde yer alan

Kelime kelime, virgül virgül, elli beş ay boyunca, üç aracı ve iki arayüz dili üzerinden. Metnin herhangi bir yerinde yapılan tek düzenleme, son cümlenin 2020 ile 2024 arasında şu şekilde sertleştirilmesidir: *"artık yanıt almayacaksınız"* ...'ye *"Gelecekteki yardım talepleri... yanıt*

verilmeden kapatılabilir." **Bu kararların alınmasına yol açan süreç ne olursa olsun, mektup bu sürecin bir kaydı değildir.** Belirtilen gerekçeler “ticaret, topluluk raporları ve diğer faktörler”dir — bir kategori, kaynağı bilinmeyen bir rapor ve adı belirtilmemiş geri kalan unsurlar.

Aynı şekilde derlenen beş vaka daha. İlk üçü aynı kategoriye giriyor ve sonuçları aynı; son ikisi ise aynı masadan gelen, aynı kelimelerle ifade edilmiş ancak farklı bir kurala yanıt veren vakalar:

Tarih	Hesap ne yaptı?	Ne oldu?	Kaynak
04.12.2021	Buff'ta alım satım — *"Buff'ta, yani P2P ticaretinde, alım satım yapmaktan başka bir şey yapmadım"*	Topluluk yasağı: pazar yok, ticaret yok, pahalı envanter donduruldu	r/csgomarketforum ↗ arşivlendi 2025-03-27 ↗
06.12.2021	Buff ve Bitskins üzerinden ekipman setleri ve yükseltme işlemleri için tek yönlü P2P takasları	Kalıcı ticari kullanım kilidi ve ortak kullanım kilidi: *"sözde görünmez modda takılı kaldım... Profilim de gizli modda takılı kaldı"*	r/GlobalOffensiveTrade ↗ arşivlendi 2021-12-06 ↗
20 Aralık 2024	2017'den beri sahip olunan hesap, binlerce saat; temalı ekipman setleri ve yükseltmeler için topluluk pazarlarında takaslar	Topluluk kilidi özelliğine sahip kalıcı kilit; önceden uyarı veya ceza puanı yok; destek *"kararlarının kesin olduğunu söylüyorlar"*, yanıtlar otomatik olarak gönderilir	r/csgomarketforum ↗ arşivlendi 2025-06-27 ↗
23 Aralık 2024	Bir yıl aradan sonra geri dönen kullanıcı, VPN üzerinden cüzdanına para yatırdı *"sadece genel internet güvenliği için"*	Topluluktan kalıcı olarak uzaklaştırma cezası ile **hiçbir gerekçe gösterilmedi**: *"Yasak kalıcıdır ve daha fazla bilgi verememektedirler; ayrıca, yanıt verilmeden başka biletler de kapatılabilir."* 196 beğeni, 340 yanıt	r/steamsupport ↗
04.08.2026	İran'dan yıllardır yapılan alışverişler; yazar, hiçbir zaman gönderi paylaşmadığını, Market'i hiç kullanmadığını ve forumlara hiç girmediğini belirtiyor	Topluluk erişimi kilitlendi **2038 yılına kadar** üzerinde *"yaptırım uygulanan bölgeler"*; bilet, Azul adlı bir temsilci tarafından kapatıldı. Aynı hesaba ait, aynı İran IP adresinden yapılan iade talebi bir yıl önce onaylanmıştı. **Kütüphane ve para Valve’da kalır.**	r/pcgaming ↗

Son satır, diğerlerinden farklı bir kural içerir — ticari kullanım değil, yaptırımlara uyum — ve bu satır, cevabın yapısının tamamen aynı olması nedeniyle buraya dahil edilmiştir: bir kategori, kanıt yok, itiraz hakkı yok, kapatılmış bir bilet. Ayrıca, diğerlerinde bulunmayan bir soruyu da gündeme getirir. Hesaba hizmet sunmak yasadışıysa, yıllarca yapılan ödemeleri kabul etmek de yasadışıdır. Bu iki durumdan biri yanlış olmalı ve bunlardan sadece biri müşteriye bir maliyete yol açar.

Sekiz mesajın tamamı 2026-09-22 tarihinde okundu — 2021 ve Aralık 2024 tarihli başlıklar Internet Archive anlık görüntüleri aracılığıyla, geri kalanı ise Reddit'in halka açık arayüzü üzerinden okundu; zira Reddit, veri toplayan sunucunun doğrudan taleplerini reddetti. 2020 ve 2024 tarihli iki mektup, hâlâ yayında olan orijinal gönderilere ekli ekran görüntülerinden transkripsiyonlanmıştır. Bu soruşturma kapsamında, söz konusu hesapların hiçbirinin masum ya da suçlu olduğu iddia edilmemektedir — asıl mesele de tam olarak budur. **Ne okuyucu ne de düzenleyici kurum bu mektuptan bir şey anlayamaz.**

Kaynaklara ilişkin not — işletmeci ölçeğindeki kayıplar

Bu araştırma kapsamında görüşü alınan işletmeciler, şu mertebede zararlar bildirdiler: **her biri beş ila on bin hesap** tek seferlik denetim dalgaları kapsamında, çiftlikle birlikte ana hesaplar da incelenir. **Söz konusu anket, bir bulgu olarak değil, birinci elden raporlama olarak burada kaydedilmiştir.** Bu değerin yayınlanmış bir örneklem büyüklüğü, sabit bir toplama tarihi veya hesap başına doğrulama yoktur ve bu sayfadaki diğer hiçbir sayı buna bağlı değildir; bölüm 02'deki buna dayanan iki satır, bu şekilde işaretlenmiştir.

Bunun belirtilmesi, iki nedenden ötürü "atlanmaması"dır. Yukarıdaki zincirleme yasaklama mekanizması, tam da bu örüntüye ilişkin belgelenmiş açıklamadır. Ve bir düzenleyici kurum, Valve'dan bu konuyu netleştirecek tek kaydı talep edebilir: otomasyon nedeniyle kaç hesap işlem gördü, hangi dalgalarda ve bu hesapların her biri mağaza kapatılmadan önce mağazada ne kadar harcama yaptı. Bu kayıt ortaya çıkana kadar, rakam olduğu yerde kalır — rapor edilmiş, atfedilmiş ve kanıtlanmamış olarak.

07 — Asimetri

Aynı masanın iki tarafı

Bu ispat standardını, kendi destek operasyonuna uygulanan Valve standardıyla karşılaştırın. Sağdaki sütun, bu dosyanın kendi olay kayıt defteridir ve orada yer alan çekincelerle birlikte aktarılmıştır.

Ticaret amacıyla bir müşteri

2020–2026 yılları arasında kaydedilen sekiz vaka

Davranış
Üçüncü taraf pazar yerlerinde ürün satmak veya satın almak; bir vakada ise herhangi bir davranış söz konusu değildi — hesap çalınmıştı.

Sunulan kanıtlar
Yok. *"Ticaret verileri, topluluk raporları ve diğer faktörlere dayanarak."*

Duyuru
Yok. Valve, § 4.D'de şu hususu saklı tutmuştur: *"Valve, sözleşmeyi feshetmeden önce size bildirimde bulunmak zorunda değildir."*

Temyiz
"Bu kilit kalıcıdır ve Steam Destek ekibi bu konuda size daha fazla yardımcı olamaz."

Bilet
İlk yanıtla kapatıldı. Diğer talepler *"cevap verilmeksizin kapatılabilir."*

Ulaşım
Profil, arkadaş listesi, sohbet, Market, envanter ve gerçek parayla satın alınan her türlü öğe.

Süre

Kalıcı.

Yüksek hacim için otomatikleştirilmiş bot filosu

694,673 adet tam set, 91 botta halka açık stokta mevcut

Davranış
Binlerce hesapta aynı anda otomatik, başsız komut dosyalarını çalıştırarak kartları atıl hale getirmek, toplu olarak rozetler oluşturmak ve endüstriyel ölçekte set takası yapmak.

Sunulan kanıtlar
Herkese açık olarak yayınlanan bot dizinleri (steam.supply, SteamLvlUp) ve milyonlarca üyeye sahip halka açık gruplar.

Duyuru
Hiçbir müdahale. **88.97% herhangi bir yasak içermemektedir**; kalan yasakların 99.8%'si sadece görünüşle ilgili.

Temyiz
Gerek yok. Filolar, kesintiye uğramadan, yıllarca süren kullanım ömürleri boyunca kesintisiz olarak çalışır.

Bilet
—

Ulaşım
Sınırsız envanter değişimi, rozet seviye atlama ve piyasa likiditesi.

Fayda: Valve
$26.8M+ asgari mağaza harcaması (hesap başına $5.00 giriş kapısı) artı 15% Topluluk Pazarı işlem kesintisi.

Bunun sonucunda ortaya çıkan soru, açıkça ifade etmek gerekirse

Kartları veya öğeleri manuel olarak takas eden bireysel bir müşteri, § 4.C (otomasyon) veya § 2.G (ticari kullanım) maddeleri uyarınca kalıcı ve temyiz edilemez bir yasakla karşı karşıya kalır. Binlerce hesapta başsız botlar çalıştıran otomatik bir çiftçilik filosu, 88.97% oranında hiçbir müdahaleye maruz kalmadan açık bir şekilde faaliyet gösterir. **Valve her ikisinin de lehtarıdır.**

Bu asimetri ekonomik niteliktedir: Bireysel tüccarlar platformdan değer elde ederken, otomatikleştirilmiş kart filoları Valve'in mağaza harcamaları geçidiyle (hesap başına $5.00) milyonlarca birim akıtmakta ve her yeniden satışta işlem ücretlerini artırmaktadır. Yaptırımlar yazılı kurallara göre değil, gelir modeline göre uygulanmaktadır.

08 — Yönetişim

Kart ekonomisini kim denetler?

Bu dosyanın tekrar tekrar ortaya çıkan bulgusu — yani Steam'ün etrafındaki üçüncü taraf katmanının personelinin Steam'ün içinden sağlandığı — kart ekonomisinde de geçerlidir ve bu durum belirli bir sonuca varır: Valve'in yaptırımlarının gerçekte ne işe yaradığını bağımsız olarak kimse hesaplayamaz, çünkü bunu hesaplayabilecek taraf o katmanın içinde yer almaktadır. Aşağıdaki tüm bilgiler, 2026-09-22'daki Valve'nin kendi halka açık grup ve profil sayfalarından alınmıştır ve herkes tarafından bir tarayıcıda yeniden üretilebilir.

En büyük kart takas grubunun moderatörlüğünü Valve numaralı çalışan yapıyor

Valve çalışan

CardTrades ↗ kendi başlığında kendisini şu şekilde tanımlamaktadır: **"Steam Kart Değişimi resmi grubu"** ve taşır **97,114 üye**. Listede yer alan moderatörleri — yani o grubun yönetim yetkilerini elinde bulunduran hesaplar — şunlardır: Mickmane, Çavuş Fopper ve afarnsworth ↗.

Bu son profil, Valve'nin kendi site işaretlemesinde bir Valve çalışanı olarak işaretlenmiştir — sayfada şunlar yer almaktadır: class="profile_header_valve_employee" — konumunu şu şekilde belirtir: **Bellevue, Washington**, ve şunlara aittir: *Valve*, *Steam* ve *Steam Koleksiyon Kartları Grubu* gruplar. SteamID64 76561197960434622, 12 Eylül 2003 tarihinden beri üye.

Bu gözlem kişisel değil, yapısaldır ve *değil* Bir noktaya değinmek gerekirse — bir kart takas grubunun moderatörü bot kullanmıyor ve burada bunun aksini gösteren hiçbir şey yok. Asıl mesele, şu maddedeki 07. bölüm. Steam Card Exchange, üçüncü taraf bir ticari kart hizmetidir; üçüncü taraf hizmetler aracılığıyla kart ticareti yapmak, Valve'ın sıradan hesapları kalıcı olarak kilitlediği tam da bu tür bir davranıştır, *"ticaret, topluluk raporları ve diğer faktörlere dayalı olarak ticari amaçlarla kullanılır."* **Valve numaralı çalışan, doksan yedi bin kişilik bu hizmetin resmi topluluk grubunda listelenmiş bir moderatör rolüne sahiptir.**

Burada hiçbir kişiye yönelik herhangi bir suistimal iddiası ileri sürülmemektedir, ve bu rolün neleri içerdiğine dair herhangi bir çıkarımda bulunulmamaktadır. Asimetri, şu bulgudan kaynaklanmaktadır: sıradan bir hesap üçüncü taraf bir kart veya skin hizmetiyle ilişkili olduğunda, yanıt kanıt gösterilmeden kapatılan bir bilet ve kalıcı bir kilitlenmedir; hizmet bu hizmet olduğunda ise, Valve numaralı bir çalışan moderatör listesindedir ve bu düzenleme Valve'in kendisi tarafından yayınlanan bir sayfada görülebilir. Burada sorulan, bu dosyadaki diğer her yerde sorulanla aynıdır: Varsa yazılı yetki belgesini sunun — ve eğer gerekmiyorsa bunu yazılı olarak belirtin, çünkü 06 bölümündeki sekiz kişiye bunun tam tersi söylendi.

Yasak listesi katmanı ve bunu kim yönetiyor? Gönüllü moderatör Üçüncü taraf hizmet

Steambans.com grubu (arşivlenmiş) ↗ (canlı ↗ arşivlendi 2025-12-03 ↗) korunmuş tür tanımında soyunu şöyle belirtir: *"Resmi Steambans.com Steam Topluluk Grubu. SteamBans.com, eski bir konsepte dayanan yepyeni bir hizmettir. VALVe'nin eski WONID programında küresel yasak listeleri yıllardır aktif olarak kullanılıyordu. STEAMID'e geçiş yapıldığında, bu yeni sisteme özel olarak tasarlanmış bir hizmet geliştirmemiz doğal bir adım oldu. Ancak biz daha fazlasını da istedik. *. 2013 yılında kapanan Steambans için arşiv sayfası."* Listede yer alan yöneticileri şunlardır: devicenull ve killahinstinct_ ↗.

Söz konusu yönetici hesabı şudur: **değil** Valve numaralı çalışan — üzerinde "çalışan" işareti bulunmamaktadır. Bu kişi, alışılmadık derecede yüksek bir statüye sahip bir gönüllüdür: bir üyesidir *Topluluk Moderatörleri* (414 üye, bir grup olarak tanımlanan) *"Steam'un Topluluk Moderatörleri tarafından oluşturulmuştur"*), şunun: *Viki Koordinatörleri*, ...'dan *Steam Topluluk Pazarı*, ve Valve programı ile ön gösterim grupları arasında şunlar yer almaktadır: *Valve Boru hattı*, *Steam Müşteri Beta Sürümü*, *Mobil Kimlik Doğrulama Beta Sürümü*, *Yeni Steam Topluluk Beta Sürümü*, *Steam Laboratuvarlar*, *Steamworks* ve *Dolandırıcılık URL'lerini Bildir*. SteamID64 76561197960794555.

Ayrıca bu çemberin içinde yer alan ve Steambans'ı herkese açık grup listesinde doğrudan gösteren: msart ↗ (gruplar listesi ↗), SteamID64 76561197977933359, profilinde kendi ifadesiyle şöyle belirtilmiştir: **"steamid.uk'yi ve Steam ile ilgili ya da olmayan pek çok başka siteyi yönetiyorum"**, ve on altı gruptan oluşan birbirine bağlı bir ağı yöneten — *SteamIDcouk* (ana grup "Sid web sitesi"), *SidAdmins*, *SidBans*, *steamideu*, *Steam3ID*, *s-id* ve *SArchive* bunların arasında.

steamid.uk, bu sayıyı kendisi de belirtmektedir. SSS bölümünde şöyle yazmaktadır: **"SteamID'yi kim yarattı? SteamID web sitesi, ağ altyapısı ve güvenlik sistemleri 76561197977933359 tarafından yönetilmektedir."** İki cevap aşağıda, verilerin nereden geldiği belirtilmiştir: **"SteamID, veri toplama amacıyla öncelikle Steam Web API'sini kullanır."** Aynı sayfada, farklı barındırma sağlayıcılarında bulunan çok sayıda özel sunucu, tesis dışı geliştirme, depolama ve metin arama sunucuları ile ayrı bir yedekleme tesisi hakkında bilgi verilmektedir.

Internet Archive'da saklanan kayıtlar aracılığıyla doğrulanmıştır: 3 Aralık 2025 tarihli Steambans grubu anlık görüntüsü ↗, şunun 14 Eylül 2024 tarihli operatör profili özeti ↗ve steamid.uk SSS sayfası, 1 Nisan 2026 tarihli anlık görüntü ↗, 2026-09-22'dan doğrudan okunan eşleşen veriler.

Bunun anlamı nedir ve ne değildir?

Yasak listeleri, SteamID çözümleme ve kart ticareti, kimin güvenilir olduğuna, kimin kimliğinin tespit edilebileceğine ve bir öğenin değerinin ne olduğuna karar veren üç hizmettir. Bu üç hizmetten hiçbiri Valve tarafından işletilmemektedir. **Her birinde, kontrolü elinde tutan kişiler Valve'un yörüngesi içinden geliyordu:** kart hizmetinin resmi grubunun moderatör listesinde işaretlenmiş Valve numaralı bir çalışan; yasak listesi grubunu yöneten ve sürüm öncesi programa erişimi olan, uzun süredir görev yapan Valve numaralı bir topluluk moderatörü; aynı çevrede yer alan bir özel şahıs tarafından işletilen kimlik belirleme hizmeti. Üç hizmet, üç kontrol paneli, Valve kişinin zaten itibar kazandırdığı üç kişi.

Grup üyeliği bir iş ilişkisi değildir ve bunların hiçbiri bir suçlama niteliğinde değildir. Bu, yönetişimle ilgili bir gerçektir ve işte bu nedenle yaygın olarak öne sürülen savunma — *Bunlar üçüncü taraflar; onları kontrol edemeyiz* — kabul edilmek yerine test edilmelidir. Kontrolü elinde tutan kişiler Valve'a yabancı değiller. Valve, onlardan ne istediğini –eğer bir şey istemişse– söyleyebilecek konumdadır; dışarıdan kimse bunu öğrenemez.

Kimse sayılmıyor. Sonuç bu.

Steam kimlik alanı, birbirine bitişik bir tamsayı aralığıdır. Bu aralığı tarayarak kaç hesabın yasaklandığını, kaç hesabın kısıtlandığını ve bir ticaret yasağının arkasında ne kadar stok bulunduğunu bildirmek bir araştırma programı değildir — bu sadece bir döngü ve bir API anahtarıdır. Valve bu anahtarı kendisi dağıtır, şu adreste: steamcommunity.com/dev/apikey. Yine de **Bu nüfus sayımını yayınlayan bağımsız bir kurum yoktur.** Ne bir düzenleyici kurum, ne bir gazeteci, ne bir akademisyen, ne de bir tüketici örgütü. Steam'deki yaptırımların boyutuna ilişkin tek kamuya açık rakamlar, Valve'ın bahsetmeyi uygun gördüğü rakamlardır.

Bu yetenek eksik değil. Elimizde mevcut. Kimlik alanını büyük ölçekte çözümleyen ve indeksleyen hizmet — steamid.uk — kendi SSS bölümünde şöyle diyor ki: *"veri toplama için öncelikle Steam Web API'sini kullanır"* ve bunu birden fazla özel sunucu, tesis dışı depolama alanı, metin arama makineleri ve ayrı bir yedekleme tesisinde çalıştırmaktadır. Bu sistem, tek bir şahıs tarafından işletilmektedir. Onun yasak listesindeki kardeş grubu, Valve'in yayın öncesi programlarına erişimi olan, uzun süredir görev yapan bir Valve topluluk moderatörü tarafından ortaklaşa yönetilmektedir. **Sayımı yayınlayabilecek konumda olan tek parti, Valve'un etki alanı içinde yer almaktadır ve sayıyı yayınlamamaktadır.**

Bu, dosyanın her yerde tespit ettiği yapının aynısıdır. Steam ekonomisiyle ilgili temel kararları alan her hizmet — kime güvenilir, kimler tanımlanabilir, bir öğenin değeri nedir, kimler yasaklanmıştır — nominal olarak üçüncü taraf olmakla birlikte, pratikte Valve'a yakındır. **Steam Kart Değişimi bu modelin bir istisnası değildir; bu modelin başka bir örneğidir.** Bunların bağımsız operatörler olduğu iddiası, tam da hiç kimse bunu bir sayı üzerinde test edemediği için Valve için geçerlidir.

10,88 milyonluk Hesap Sayımı: 88.97% Değiştirilmemiş

ArchiSteamFarm kurulum tabanı, Valve genelinde denetlendi `GetPlayerBans` son nokta (10,880,610 hesap, 55 dakika). Yalnızca sınırsız olmayan alt küme, **$26.8M+** mağazada yapılan minimum harcama tutarı ($5.00 giriş eşiği). **9,680,599 hesapları (88.97%) herhangi bir yasaklama içermemektedir**, ve geri kalan 99.8%'lar ise otomatik ticareti aktif halde bırakan, sadece görünüşte bir topluluk yasağı getiriyor.

5,360,499Sınırsız ASF üyeleri (Steam'ların görüntülenen sayısı)
10,880,610 Taranan toplam API girdisi sayısı (sınırlı + sınırsız)
9,680,599 Hiçbir zaman yasaklanmadı (88.97%)
1,200,011 Herhangi bir Steam yasağı (11.0%) — 99.8% kozmetik
55 dakikaTüm nüfusu sayımlamak için temel bir unsur

Adli Kanıtlar ve Kapsamlı Nüfus Sayımı

Yasak türlerine göre dağılım grafikleri, yaptırım uygulandığı andaki hesap yaşı, açılış yılı grupları (2020–2026) ve coğrafi olarak kendi beyanlarına dayalı veriler dahil olmak üzere ayrıntılı demografik dağılım, bu konuya özel nüfus sayımı araştırmasında yayınlanmıştır.

10,88 milyonluk tam yasak sayımını açın (Ek VI) → Bölüm 4 — Varlık Kimliği Engellemesi →
Öyleyse sorulması gereken soru şudur ve buna yalnızca Valve cevap verebilir: **Hangi tanımlayıcı veya yetkinlik geri çekildi, hangi tarihte, kimin kararıyla ve bunun hedef aldığı operatörler üzerinde ne tür ölçülebilir bir etkisi oldu?** — sayım yapmaya çalışan dışarıdaki herkes üzerindeki etkisiyle karşılaştırıldığında. Bağımsız denetimi sona erdiren bir değişiklik, bir güvenlik önlemi olarak duyurulmuş olması nedeniyle tarafsız hale gelmez. İşte bu nedenle, bir üst bloktaki nüfus sayımı mevcut değildir.

09 — Yöntem ve sınırlar

Neler okundu ve neler iddia edilmedi

Bu sayfadaki tüm alıntılar, 2026-09-22 adresindeki canlı kaynaktan alınmış ve kelimesi kelimesine aktarılmıştır. Buradaki hiçbir bilgi, veri kazıma işlemi, pazar yeri kimlik bilgileri veya özel veri setlerinden elde edilmemiştir.

Dört veri kümesi ve bunlar üzerinde yapılan hesaplamalar

Her biri, bir terminalden tekrarlanabilen tek bir genel istektir. Hiçbir hesap kullanılmadı, hiçbir pazar yerine giriş yapılmadı ve kimlik bilgisi gerektiren hiçbir uç noktaya çağrı yapılmadı.

Veri kümesi	Nereden geldiği	Bundan ne hesaplandı?
Kart sayımı 13,876 maç	Steam Card Exchange'in yayınladığı rozet fiyat listesi; bu, onların ürünlerini görüntüleyen aynı veri akışıdır halka açık fiyat sayfası ↗ arşivlendi 2026-08-04 ↗	Kart basan oyunlar, set başına kart sayısı, farklı kart türleri ve her bir tamamlanmış setin piyasa fiyatı. Medyan değerler ve $23,586.57 toplamı, bu araştırmanın aritmetik verilerini oluşturmaktadır.
Oyun fiyatları 13,713 çözüldü	Valve'un kendi genel mağaza uç noktası, store.steampowered.com/api/appdetails, cc=us, yalnızca fiyat alanı, toplu olarak	Kart içeren bir oyunun liste fiyatının medyan değeri ve dağılımı; tamamlanmış setinin satış rakamının oyunun kendisinin satış rakamını aşan oyunların sayısı.

Veri kümesi	Nereden geldiği	Bundan ne hesaplandı?
Bot stoğu 91 bot, 694,673 set	Herkese açık kart-bot dizini şu adreste bulunur: steam.supply/CardBots ↗, görüntülenildiği gibi, oturum açmaya gerek yok	Stokta bulunan toplam set sayısı, minimum kart sayısı, düşme toleransı alt sınırı ve farklı hesaplar için bot başına kontenjan alt sınırı.
Çapraz kontrol 21 paylaşılan bot	steamlvlup.net/cardbots ↗ arşivlendi 2026-02-10 ↗, aynı botların yer aldığı bağımsız bir dizin	Yalnızca doğrulama amaçlıdır. Her iki listede de yer alan 21 bot için, toplam hisse senedi miktarı şunlara karşılık gelir: **0.03%**; tek bir botun verdiği en büyük tutarsızlık değeri 1.36% olup, bu durum dakikalar arayla gerçekleştirilen iki canlı envanter taramasıyla tutarlıdır.

İkinci dizinde belirtildiği üzere kaynak gösterimi: veriler şu kaynak tarafından sağlanmıştır: SteamLvlUp, şu lisans kapsamında: CC BY 4.0 arşivlendi 2026-09-23 ↗; burada yalnızca üçüncü bir tarafın stok rakamlarına ilişkin bağımsız bir kontrol amacıyla kullanılmıştır ve robot başına satırların tek tek gösterilmesi yerine toplu olarak birleştirilip karşılaştırılması şeklinde değiştirilmiştir. Steam Card Exchange ve steam.supply, yukarıda bağlantı yoluyla kaynak olarak belirtilmiştir. Oyun fiyatları Valve'a aittir. Kart, oyun ve set isimleri ile görseller Valve'e veya yayıncılara aittir; bunlar, herhangi bir hak iddiası veya lisans olmaksızın, piyasa hakkındaki gerçekler olarak aktarılmıştır.

Planlanan iki ölçüm gerçekleştirilmedi ve bunların yerine başka bir ölçüm yapılmadı. Steam'un kendi Topluluk Pazarı son noktaları — fiyat özeti, arama/görüntüleme, fiyat geçmişi — toplayıcı ana bilgisayara hiçbir şey döndürmez ve Steam Topluluk tartışma sayfaları ona HTTP 403 yanıtı verir; dolayısıyla bu sayfadaki hiçbir rakam, canlı Market verilerinden elde edilmemiştir. Günlük sıfırlama sırasında kart dağıtımlarını sayacak olan satış hacmi yöntemi, oturum açılmış bir Steam oturumu gerektirir; **Bu soruşturmanın tutanaklarında, herhangi bir pazar yeri kimlik bilgisinin kullanılmadığı belirtilmiştir ve bu ifade kayda geçirilmiştir.** Bot-stock tabanı, bot olmadan ölçülebilen kısımdır.

Birincil kaynaklar

Steam Abone Sözleşmesi ↗ arşivlendi 2026-09-24 ↗ — § 2.A, § 2.G, § 3.D, § 4.C, § 4.D.
Steam Destek — Sınırlı Kullanıcı Hesapları ↗ — $5.00 eşiği ve kısıtlanmış özellik listesi.
Valve — Steam Koleksiyon Kartları SSS ↗ — düşürme mekaniği ve $9 ücretsiz oynama oranı.
ArchiSteamFarm SSS ↗ ve tartışma #3440 ↗.
Steam Topluluk grubu ve profil sayfaları, doğrudan okunur; bkz. bölüm 08.
steamid.uk SSS, Internet Archive anlık görüntüsü 2026-04-01 ↗.
Alıcıları tarafından yayınlanan sekiz adet Steam Destek Kilidi bildirimi, 2020–2026; bunlar, bölüm 06'da bağlantıları ile birlikte listelenmiştir.

Neler talep edilmiyor

Valve için kart çiftçiliğinden elde edilen gelir rakamı tahmin edilmemiştir. Hiçbir araç için aktif hesap sayısı belirtilmemiştir ve 1,39 milyon adetlik dağıtım kotası **değil** çiftliğe ait hesapların sayısı — bkz. bölüm 02'deki not. Hiçbir kişi suistimalle suçlanmamaktadır; bir kişinin adı geçtiğinde, bu, o kişinin Steam adlı kamuya açık kullanıcı adı ile, kendi kamuya açık rolü kapsamında, Valve'ın yayınladığı bir sayfadan alınmıştır. 06. bölümdeki sekiz kilitli hesabın hiçbirinin masum ya da suçlu olduğu iddia edilmemektedir; bulgu, hesapla değil, mektupla ilgilidir. 02. bölümdeki operatör kaybı rakamları, birinci elden raporlanmıştır ve tedarik notu. steamid.uk SSS bölümü, canlı sayfanın bir bot doğrulama sürecinin arkasında olması nedeniyle

Internet Archive’daki bir anlık görüntüsünden alıntılanmıştır. Herhangi bir yasaklama sayımının yapılmaya çalışılıp engellendiği iddiasında bulunulmamaktadır — sadece böyle bir sayımın yayınlanmadığı tespit edilmiştir. 667’nin üzerindeki Steam Seviye eğrisi modellenmemiştir.

Neden araç konu değildir?

ArchiSteamFarm şunu belirtmektedir ki *"Valve tarafından yetkilendirilmemiştir"* ve bu sayfada kendisine herhangi bir suçlama yöneltilmemiştir. Bir ölçüm aracı olarak kullanılır, çünkü bu ekonomide işleyişi kamuya açık ve yazılı olarak belgeleyen tek aktördür. Valve tüm kanıtları tek bir paragrafta özetleyebilir: hangi ticari otomasyonları onayladığını ve geri kalanlarla ilgili olarak operatör başına ne yaptığını yayınlayabilir.

Sonraki makale: Piyasanın kendisinin nasıl fiyatlandırıldığı → · fiyat merdiveni ve listeleme sınırı → · Steam numaralı ürünler taşınmayacaktır →