Економіка карт — Досьє «Steam»

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

ДОДАТОК V — КАРТКОВА ЕКОНОМІКА

«Ферма ботів» — це не протікання у магазині Valve. Це — *клієнт*.

Рахунок Steam не може отримати жодної колекційної картки, доки не буде витрачено **$5.00** у магазині. Вона не може фармити гру, якою не володіє, і не може фармити ту, яку отримала безкоштовно. Тож перш ніж автоматизована система фарму карт почне щось виробляти, вона має оплатити доступ — за кожен обліковий запис, за ціною, яку оприлюднює Valve. Потім пункт про автоматизацію Valve по рядках перелічує, що саме виробляє ця система; її ліцензія забороняє будь-які способи, за допомогою яких фармована картка перетворюється на гроші; а її ринок бере комісію, коли картка все одно продається — рекламована за ціною 15%, але з мінімальною ціною у два центи за продаж, що для картки, ціна якої виражена в центах, становить більшу частину вартості. Цей експонат показує, наскільки великим є цей обіг, скільки коштує у наборах найвищий рівень профілю, та як відділ контролю Valve застосовує те саме положення, коли обліковий запис належить звичайному трейдеру.

Що фермерське господарство має придбати в першу чергу Скільки коштує один рівень у наборах Обидві сторони столу Хто регулює економіку карт

$5.00 Необхідно здійснити покупку в магазині, перш ніж на рахунок можна буде отримати будь-яку картку — сторінка служби підтримки Valve

13,876 Ігри на Steam, які випускають колекційні картки та містять 99,971 різних типів карток

694,673 Повні набори карток, які наразі є в наявності у 91 публічно зареєстрованих торгових ботів

1,389,346 Норми видачі облікових та ігрових карток, які запас вже використав, як мінімум

$9.99 Медіанна ціна на карткову гру — готовий набір такої гри продається за медіанну ціну $0.74

97,114 Учасники групи з обміну картками, у списку модераторів якої зазначено співробітника з позначкою Valve — § 08

01 — Процес

Що таке ферма насправді: покроковий опис

Інформація наведена виключно на основі документації самого інструменту та сторінок служби підтримки Valve. Ніщо в цьому розділі не є висновком, і жодна зі сторін не оскаржує жодного з наведених тут тверджень.

Крок 1

Приєднатися

Акаунт не повинен бути *обмежений*. Сторінка підтримки Valve забороняє обліковим записам з обмеженими правами *«Участь у ринку Steam»*, з *«Обмін Steam предметами спільноти (колекційні картки, бустер-паки, дорогоцінні камені тощо)»* та з *«Отримання Steam рівнів профілю (зафіксовано на рівні 0) та колекційних карток»*. Головне — це гроші: *«Вам потрібно буде витратити щонайменше $5.00 доларів США у магазині Steam».*

Крок 2

Купити ігри

Картки можна отримати лише в іграх, які ви маєте у власності. *«Щоб мати право на отримання будь-яких карт із цієї гри, ви повинні бути її власником на своєму обліковому записі Steam. Спільний доступ для сім'ї не вважається правом власності і не береться до уваги».* Безкоштовні маршрути також закриті: *«У платних іграх, які ви отримали безкоштовно в рамках акції, неможливо фармити картки»*, та *«Неможливо отримати карти з безкоштовних ігор, не витративши в них жодних грошей».*

Крок 3

У режимі очікування
Цей інструмент безінтерфейсно входить в мережу Steam від імені облікового запису, *"аналізує ваші значки"*, формує список ігор, у яких можна заробляти ресурси, і запускає *«грати у відповідну гру та періодично перевіряти, чи вже повністю пройдено гру».* Опис механізму, наданий його розробником: він *«не робить нічого іншого, крім як повідомляти Steam, що ми граємо в певну гру».*

Крок 4

Краплі закінчилися
Кожен заголовок є скінченним. *«У кожній грі передбачена фіксована кількість карт, які можна отримати. Як тільки ви отримаєте їх усі (приблизно половину повного набору), гра більше не є перспективною для фарму».* Ферма, яка хоче продовжувати виробництво, мусить постійно купувати картки. Постачання карток обмежується обсягом покупок — це передбачено механізмом гри і грає на користь Valve.

Крок 5

Виведення коштів
Картка виходить через одні з трьох «дверей»: продається на «Ринку спільноти», обмінюється або переробляється на самоцвіти. Кожен із цих випадків є транзакцією на «Ринку передплатників» або обміном, і у § 3.D передбачено стягнення плати: *«Valve може стягувати комісію за транзакції на ринку підписок».* Саме цей крок і робить усе це порушенням — див. 05.

Джерела, прочитані та процитовані дослівно на 2026-09-22: Steam Підтримка — Обмежені облікові записи користувачів ↗ · ArchiSteamFarm Поширені запитання ↗ · Valve — Steam Часті запитання щодо колекційних карток ↗ · Steam Угода з абонентом ↗ архів 2026-09-24 ↗. На цій сторінці ArchiSteamFarm використовується як вимірювальний прилад, а не як відповідач; у його власній документації чітко зазначено, що *«ASF не має дозволу від Valve»*.

02 — Шкала

Перш ніж ферма заробить хоч один цент, вона вже виплатила Valve

Оскільки обліковий запис з обмеженим статусом не може отримати картку, кожен обліковий запис у фермі повинен бути переведений з обмеженого статусу, перш ніж він почне давати врожай. Поріг опубліковано, і плата стягується за кожен обліковий запис.

Розмір ферми	Звідки взято це число	Мінімальна сума покупок у магазині, необхідна для отримання права на отримання картки
10 облікових записів	Стеля, яку рекомендує ASF, — *«на основі внутрішніх Valve рекомендацій, а також наших власних пропозицій»*	$50
100–200 облікових записів	Технічна межа в тому ж розділі «Часті запитання»: *«За допомогою однієї IP-адреси та одного екземпляра ASF можна запустити до 100–200 ботів»*	$500 – $1,000
120 облікових записів	Справа про порушення № 3, наведена нижче — назавжди заблоковано	$600
170 облікових записів	Випадок № 2, описаний нижче, — постійна заборона під час зимового розпродажу 2017 року	$850
1,000 рахунків	Справа про примусове виконання № 1, наведена нижче — заборона торгівлі	$5,000
5,000 рахунків *неперевірений*	Ваги оператора **надані в рамках цього розслідування та не перевірені незалежно** — див. примітку щодо джерел інформації	$25,000
10,000 рахунків *неперевірений*	Ваги оператора **наведені в рамках цього розслідування та не перевірені незалежно** — див. примітку щодо джерел інформації	$50,000

Останні два рядки — це єдині дані на цій сторінці, що ґрунтуються на неперевіреному звіті, а не на документі — вони позначені в таблиці, пояснення щодо них наведено в примітка щодо джерел інформації, і ніщо інше тут від них не залежить. Правий стовпець відображає арифметичні обчислення, що ґрунтуються виключно на опублікованому Valve порозі в $5.00 доларів США, і ні на чому іншому. Це — **підлога**, це не оцінка вартості ферми чи суми, яку заробив Valve: ця цифра не враховує ігри, які мають бути у власності гравця і не можуть бути отримані безкоштовно в рамках акції, а також не враховує приблизно 15%, які стягує «Ринок спільноти» під час продажу карт. На цій сторінці не наводяться жодні дані щодо доходів.

А Valve самостійно визначило вартість роздачі карток. У розділі «Часті запитання» щодо колекційних карток вказано коефіцієнт конвертації у грі з безкоштовною моделлю в простих доларах:

«У безкоштовних іграх ігрові картки видаються залежно від ваших покупок у грі». **За кожні $9 доларів США, витрачених (приблизно)** «З моменту запуску бета-версії колекційних карток Steam ви отримаєте одну картку».

— Valve, Steam Часті запитання щодо колекційних карток ↗ · перевірено дослівно 2026-09-22

Колекційна картка — це не безкоштовний подарунок, на якому платформа зазнає збитків. Це товар, який Valve продає за ціною, опублікованою в Valve, а потім стягує плату вдруге за його подальший продаж. Ось чому чесний опис «карткової ферми» — це не *паразит*. Це *оптовий покупець*.

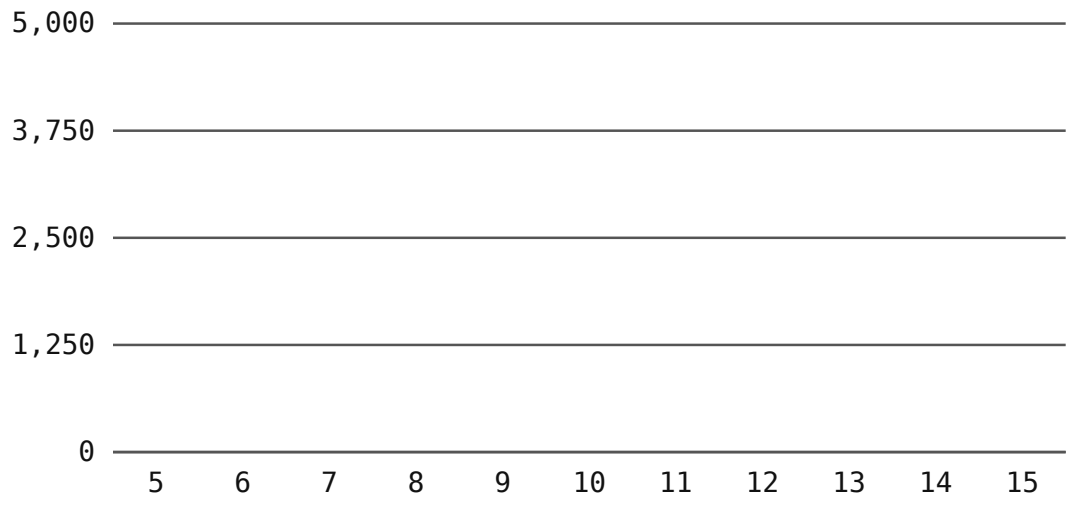
Який насправді розмір того, що купується

Усе, що наведено від цього місця до кінця цього розділу, є результатом вимірювань, а не даними зі звітів. Дані щодо кількості карток взято з опублікованого «Card Exchange» прайс-листа Steam; ціни на самі ігри отримано з API власного магазину Valve; дані щодо запасів ботів взято з публічного каталогу ботів, доступ до якого має кожен. Усі три джерела були прочитані на 2026-09-22, а повні розрахунки наведено в розділ 08.

13,876 Ігри, в яких роздають карти
99,971 Різні типи карток
5 · 6 · 15 Кількість карток у наборі: мінімум, медіана, максимум
$0.74 Медіанна ціна готового набору
$23,586.57 На ринку є по одному екземпляру з кожного набору

Який розмір має набір

13,876 ігор за картками з набору. Valve переносить приблизно половину з них на будь-який один обліковий запис.



Скільки коштує ліцензія

Каталожна ціна тих самих ігор у магазині Steam, у доларах США.



Що повертає готовий набір

Ринкова ціна готового набору для тих самих ігор.



Якщо порівняти другий і третій графіки, то форма розподілу стає очевидною навіть без математичних розрахунків: ігри зосереджуються в діапазоні десятків доларів, а набори, які вони дають, — в межах одного долара. Обидва графіки відображають кількість одних і тих самих 13,876 ігор з однаковою одиницею виміру на осі, тому порівняння відбувається між двома висотами, а не між двома шкалами.

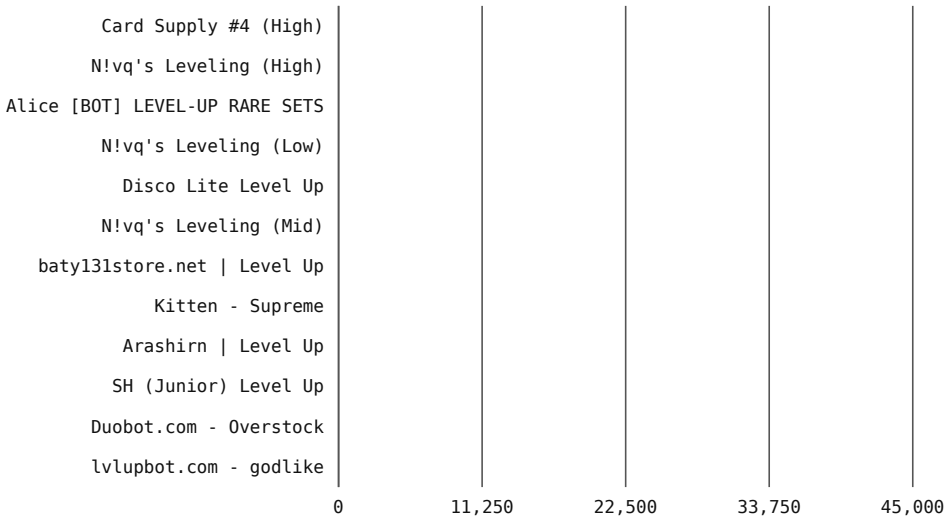
Це сторона пропозиції. Сторона попиту — це та частина, яку Valve не потрібно рекламувати, оскільки вона вже є у відкритому доступі: у єдиному відкритому каталозі ботів для обміну картками перелічено **На даний момент у наявності 91 бот із повними наборами 694,673.** Без авторизації, без збору даних з торгової платформи, без приватних даних — інформація про кількість товару вказана на сторінці поруч із назвою кожного бота.

Зробіть цю акцію єдиною величиною, яка тут має значення. Власне правило Valve: *«У більшості ігор випадає кількість карт, що дорівнює приблизно половині кількості карт у наборі цієї гри… **Вам доведеться зібрати іншу половину набору у інших учасників спільноти.**"* Один акаунт ніколи не зможе завершити сет, граючи. Потрібно щонайменше два акаунти, кожен з яких володіє цією грою і витрачає свою квоту на «дроп» (один раз на гру). Квота на «дроп» не відновлюється.

694,673Набори в наявності, 91 публічний бот
3,473,365Карти, при мінімальній кількості 5 карт
1,389,346Витрачені допуски на падіння, мінімальні
2,602Акаунти, на яких зареєстровано лише одну гру, — найбільша концентрація ботів

Де розташовані набори 694,673

Дванадцять найбільших із 91 публічно зареєстрованих «карткових ботів» за кількістю повних наборів у наявності. Десять найбільших з них разом мають 248,115 наборів — 35.7% від усього, що є на дошці.



Кожна з цих 1,39 мільйона квот належала обліковому запису, який володів грою, перетнув позначку $5.00 і більше ніколи не зможе отримати ці нагороди. Це *нереалізовані запаси* на дев’яносто одному боті. Це не показник ринку; це показник того, що залишається після ринку.

Останнє число відображає розподіл за категоріями, а не загальну кількість користувачів. Один бот вказує 14,310 наборів, отриманих лише з 11 ігор, отже, принаймні одна з цих ігор представлена 1,301 наборами, що відповідає щонайменше 2,602 різним обліковим записам, кожен з яких придбав цю гру. Це найменше число, яке допускає арифметика, і воно стосується одного бота з дев’яноста одного.

Що цей текст говорить, а що — ні

Ці боти купують картки як у звичайних гравців, так і у «ферм» — опубліковані ними ціни на купівлю і є основною метою цього каталогу. **Отже, 1,39 мільйона квот не є кількістю рахунків, що належать фермерським господарствам.** Це кількість допусків на отримання предметів — по одному на обліковий запис і по одному на гру — які були використані десь у грі Steam і в підсумку залишилися непроданими у комерційному запасі. Незалежно від того, чи був обліковий запис за кожним із них «фармом», чи підлітком, який розчищав свою сторінку з відзнаками, це не змінює того, що отримала Valve: розблокування $5.00, ліцензію на гру та частку від кожної угоди на Маркеті — **не 15%, а 15% або дві мінімальні суми по одному центу, залежно від того, яка з них більша**, що на картці, ціна якої вказана в центах, є значно більшою. Розрахунок наведено в наведена нижче шкала тарифів. У цьому і полягає суть цієї сторінки, і це не є наріканням на фермерів: та сама поведінка, за яку Valve стягує плату, — це саме та поведінка, яку вона дослівно наводить як підставу для постійного блокування користувача за «комерційне використання».

Цей показник також є мінімальним рівнем у другому значенні. Він враховує лише акції, які є *виставлені на продаж і не продані сьогодні* про ботів, які *вибрати розміщення у загальнодоступному каталозі*. Усе вже продано, усе перебуває у приватній власності, а всі боти, що не входять до каталогу, виключені.

А сільське господарство не окупається за цінами Valve

Очевидне заперечення полягає в тому, що ферма купує дешеві ігри, щоб випускати дорогі картки. Власний API магазину Steam свідчить про інше. З 13,876 ігор, що містять картки, ціни були визначені для 13,713; **12,918 — це платні видання, середня**

каталожна ціна яких становить $9.99. Медіана ціни готового набору становить **$0.74**. На кожен комплект потрібно дві ліцензії. Отже, середня вартість комплекту становить приблизно **$19.98 ігрових ліцензій на виробництво та повернення $0.74**.

Виміряно на 2026-09-22	Значення	Що це регулює
Медіанна ціна за каталогом, гра з картками	$9.99	Ліцензія — це та частина угоди, яка коштує дорожче, а не сама картка
Ігри вартістю $4.99 або менше	3,665 (28.4%)	Навіть найдешевший хвіст коштує дорожче, ніж набір, який з нього виходить
Найдешевша гра з картами у магазині	$0.99	Дві ліцензії, $1.98, на набір, який зазвичай продається за ціною нижче $1.30
Ігри, набір яких продається дорожче, ніж сама гра	323 із 12,918 (2.5%)	Арбітраж з картками щодо рекомендованих цін Steam зустрічається в 1 грі з 40
Безкоштовні ігри, включені до переліку	795	А Valve оцінює кожну зі своїх колекцій у $9 ігрових витрат

Це вирішує економічне питання на користь Valve і суперечить загальноприйнятій думці. За цінами, які встановлює сама Valve, **«фарм карт» — це збиткова діяльність, яка приносить прибуток лише у разі придбання ліцензій за ціною, нижчою за каталожну ціну Steam** — пакети, регіональні ціни, ключова перепродаж. Картки — це лише побічний продукт. Подія — це сама покупка. І покупка відбулася Steam.

Що насправді підтримує ферма

Якщо скласти всі ці елементи воєдино, ферма перестає виглядати як щось, що Valve терпить, і починає виглядати як щось, що Valve потребує. Кожен вхідний ресурс, який надає ферма, є вихідним ресурсом, за який Valve звітує або виставляє рахунки. Простежте один акаунт-бота назовні:

Один підроблений акаунт«оптовий клієнт», а не витік інформації

Продажі ігор

Купує ігри, які фармить — від карткових ігор 13,876 до «шовелвера» $0.50 — оскільки карти випадають лише з ігор, що знаходяться у власності.

«Онлайн» та ігри

Змушує їх скидати карти, тим самим поповнюючи показники кількості одночасних гравців та кількості відіграних годин, які Valve наводить як показники залученості — саме ту статистику, яку § 4.C називає «фальсифікацією часу гри».

Реєстрації

Потрібно пройти контроль обмеженого рахунку $5.00, перш ніж можна буде отримати картку — реальні витрати в магазині Valve записів на кожен рахунок.

Гроші на гаманці та комісії

Кожна продана картка проходить через «Маркет», де комісія за картку з низькою номінальною вартістю досягає 66.7%, а виручка залишається заблокованою у гаманці Steam.

Steam-рівень PR

Вітрини з значками та рівнями Valve існують лише тому, що набори були створені вручну — а верхівку цієї ієрархії займають боти (див. § 03).

Вилучіть ферму, і всі наведені вище числа зменшаться — гра продалася меншим тиражем, «онлайн»-спільнота була меншою, обліковий запис так і не було зареєстровано, плату так і не стягнули, а рівень так і не було досягнуто. Ось чому правило, що забороняє автоматизацію, співіснує з мільйонами автоматизованих облікових записів: заборона — це лише опція, а активність — це дохід.

А сам вивід коштів — це втрата вартості: Valve — подвійне оподаткування

Картка — це не кінець циклу. Завдяки власній механіці Valve картку можна розчавити до **коштовні камені**, а дорогоцінні камені витрачаються на виготовлення **набори карт** — ще три картки — які знову продаються або знищуються. Кожен крок у циклі — це ринкова транзакція або конвертація, і кожна з них оподатковується. Напрямок цього циклу випливає з мінімального розміру комісії, визначеного нижче, і не потребує зовнішньої моделі: кожна картка, продана в межах циклу, віддає **щонайменше два центи**, на картках, які обмінюються за три-п’ять, тож кожен оберт рукоятки приносить менше, ніж було вкладено. Цей цикл знищує віртуальну вартість і змушує замінювати її новими транзакціями, за які стягується комісія. **У цьому тексті не наводиться жодних даних щодо розміру цих збитків** — прибуток за один набір залежить від частоти випадання самоцвітів та ймовірності випадання бустерів, які в рамках цього дослідження не вимірювалися.

Колекційна картка предмети з власної гри
→
Коштовне каміння картка зім'ята, комісія стягнута
→
Додатковий набір коштовні камені, витрачені на виготовлення
→
3 нові картки продано на Market, комісія стягнута
↶

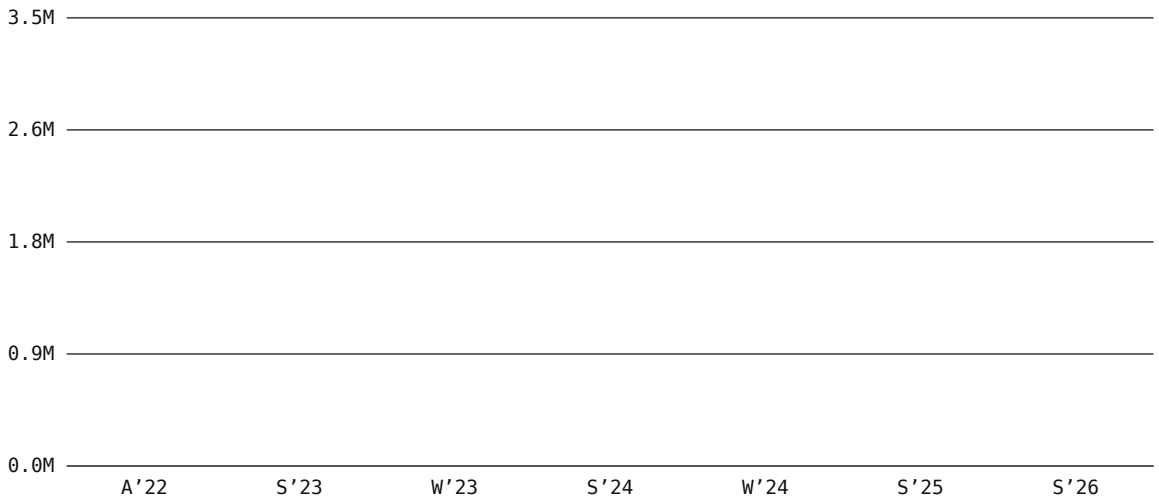
Тут викладено лише механіку гри, і це власна механіка Valve — карти перетворюються на самоцвіти, із самоцвітів виготовляють бустери, а з бустерів отримують карти — кожна з цих операцій описана в розділі «Часті запитання про колекційні карти» Steam, і кожен такий крок є подією на ринку, що оподатковується. Джерело механіки циклу: Valve, Steam Часті запитання щодо колекційних карток ↗.

Це не просто миттєве явище. Це галузь, що має багаторічну основу.

Один знімок екрана міг бути випадковістю. Тому публічний каталог карткових ботів переглядали один раз під час кожного сезонного розпродажу Steam, використовуючи Wayback Machine, у період з 2022 по 2026 рік — асортимент товарів, який боти пропонували, та ті самі акаунти, розпродаж за розпродажем. Ця економіка не з’являється і не зникає; вона існує постійно, маючи стабільне ядро операторів, і досягла піку, перевищивши **три мільйони комплектів у наявності** під час зимової розпродажі 2023 року — близько третини мільйона цінних ключів TF2, що зберігалися одночасно в одному каталозі.

Повні набори карток, що зберігаються у загальнодоступному каталозі ботів, за Steam продажів

Один знімок з Wayback для steam.supply/CardBots на кожен сезонний розпродаж. Наведіть курсор, щоб побачити вартість ключів TF2 за курсом на момент створення цього знімка.



401У процесі продажів було виявлено окремі акаунти-ботів
59Присутні у 5 або більше з 7 продажів — стабільне ядро
16Брав участь у кожному з 7 аукціонів у 2022–2026 роках
3,22 млнНаявність на складі набору Peak (зима 2023 року) ≈ $570k–790k у ключах

Як виглядає «драбинка значків» одного відділу продажів, якщо дивитися зверху

Попит відповідає пропозиції. Щодо громадськості Рейтинг значків «Літній розпродаж 2024» архів 2026-07-16 ↗, а обліковий запис № 1 створив значок продажу **1,740,645 разів** — 1,74 мільйона наборів із десяти карток, **17,4 мільйона карток** об’єднані в єдиний профільний орнамент. За ринковою ціною самого розпродажу ($0.50 за комплект) це становить **~$870,000** вартість картки; якщо купувати так, як це робиться насправді — обмінюючи ключі TF2 на підвищення рівня ботів із розрахунку приблизно 7,6 наборів за один ключ — то це **~229,000 клавіші, приблизно $410,000–$570,000** у реальному вираженні. Рахунок № 2: 552,000 наборів, ~$130,000–181,000. Ніхто з людей не грає за це. Його купують, і кожен етап купівлі є транзакцією, яку Valve зводить до нуля.

Метод та обмеження: загальний обсяг запасів підсумовується за всіма ботами, переліченими у кожному знімку; *число* Кількість ботів у кожному знімку не можна порівнювати між різними продажами, оскільки в деяких знімках відображаються лише рекомендовані боти, а в інших — повний каталог; отже, дані про кількість ботів слід розглядати як мінімальний показник того, що було видно, а не як повний перелік. Для ключових значень використовується медіанна кількість наборів на ключ, заявлена в кожному знімку, та ключ TF2 з значенням від $1.79 до $2.49. Сталість забезпечується за допомогою SteamID64 у всіх знімках. Знімки за 2021 рік використовували старий макет сторінки і не включені до аналізу. Дані: farm-economy-timeline.json; рівні значків із SteamLadder; ціни, встановлені на Steam Card Exchange (знімки Wayback на момент продажу, $0.05 за картку).

І цей самий асортимент товарів доступний навіть тоді, коли акції не проводяться

Дві фотографії, наведені вище, не зображують дві популяції. Це один флот, сфотографований у різні моменти часу. Каталог, згаданий на початку цього розділу, було прочитано на **звичайний день, коли не проводиться сезонний розпродаж** — 2026-09-22 — і навіть у стані спокою вона трималася **91 ботів та 694,673 повних наборів**: приблизно **186,000 клавіші TF2, $334,000–$464,000 номіналу карти, перебувають у неактивному стані** між продажами. Це мінімальний обсяг, який підтримує підприємство, коли нічого не відбувається.

І це та сама операція. Збіг за SteamID64, **87 із цих 91 неактивних ботів — 96% — також фігурують у семи знімках стану продажів, наведених вище**, по шістнадцять у кожному з них. Цей каталог — це не тимчасовий кіоск, який відкривається на час розпродажу, а потім закривається; це постійний комерційний перелік, який завдяки цьому ж автопарку збільшився аж до **3,22 мільйона комплектів** на піку зими 2023 року і ніколи не опускається до нуля. Розпродаж — це коли товар продається. Він існує й протягом решти року.

Каталог зберігання, для кожного бота окремо

Кожен квадрат відповідає одному боту в каталозі на 2026-09-22; він виділений, якщо також фігурує у семи знімках продажів. **Цифра 91 — це те, що було вказано в довіднику того дня, а не чисельність флоту** — У знімках продажів фігурує 401 унікальний обліковий запис, а каталог відображає різні набори даних у різні дні.

Показано в минулих аукціонах (87) Нові зміни з моменту останнього знімка (4)
Базове значення для нерозпродажу дорівнює 2026-09-22 з того самого публічного каталогу, без входу в систему. Для розрахунку базового значення використовується власна заявлена частота наборів на ключ кожного бота та діапазон ключів $1.79–$2.49 вище. Перекриття визначається за SteamID64 у порівнянні з сімома моментальними знімками розпродажу. Оскільки перелік «рекомендованих» та «повних» позицій відрізняється залежно від моментального знімка, тут порівнюються запаси та ідентифікатори, а не кількість користувачів. Арифметика в розділ 08.

03 — Сходи

Інший елемент — це число, що стоїть поруч із вашим ім’ям

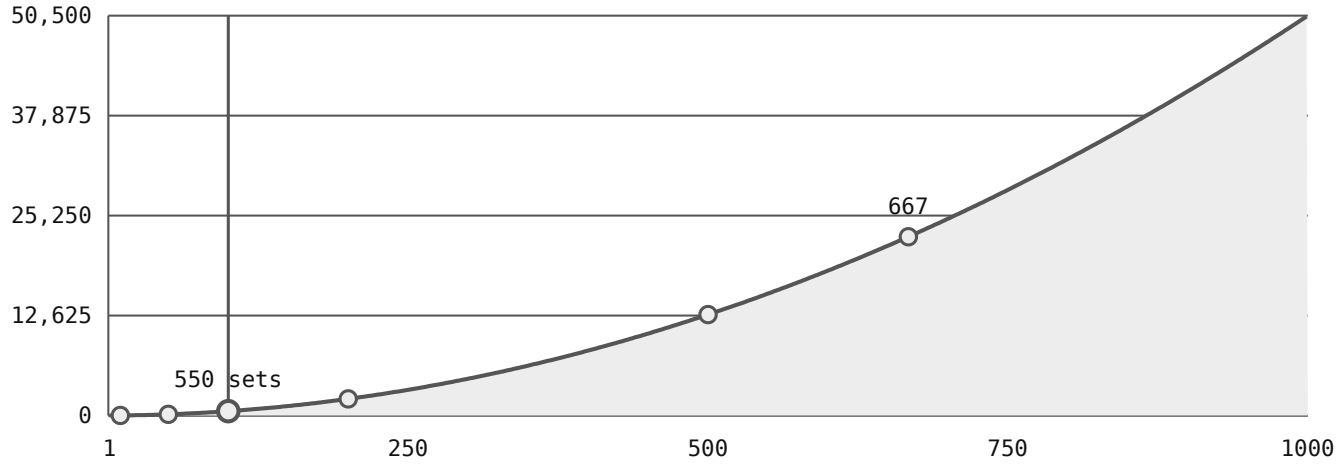
Картки — це сировина. Готова продукція має рівень Steam, а Valve визначає її ціну в наборах.

100Steam Рівень
Цільовий рівень — перетягніть або скористайтеся клавішами зі стрілками
Ціна одного повного комплекту, доларів США
$0.20 — найдешевший повний набір у переліку, $0.74 — медіана, $1.70 — середнє значення. Цифра стосується лише карток — вона не включає $5.00 розблокування чи ігрові ліцензії.

55,000Необхідний XP
550Використані повні комплекти
110Ігри, які варто придбати, щоб самостійно заробляти в них ресурси
$407.00Вартість карток за цією ціною
1,100Зниження дотацій, що були використані, мінімальне
$5,500.00$5.00 розблоковується, якщо обліковий запис не використовується повторно

Використані повні набори, рівень від 1 до 1,000

Одне виготовлення значка = один повний набір = 100 XP. Кожен рівень у межах десятки коштує на 100 XP більше, ніж рівень у наступній десятці нижче.



Рівень — це не просто прикраса, яку Valve залишає без уваги. Він інтегрований у обліковий запис. З власного розділу «Часті запитання» про торгові картки від Valve, де йдеться про те, що дає виготовлення значка: *«100 XP, що може підвищити ваш рівень Steam. **Якщо ваш рівень Steam зросте, обмеження на кількість друзів у вашому списку збільшиться на п’ять**, і, можливо, ви отримаєте можливість налаштувати свій профіль за допомогою вітрин».* А щодо бустер-пакетів: *«Ваш рівень Steam підвищує ймовірність отримання бустер-паку: 10-й рівень: +20%... 50-й рівень: ймовірність отримання збільшується на +100% (тобто ймовірність подвоїлася)».*

Отже, цей рівень визначає дві речі Valve: скільки людей ви можете додати в друзі та з якою швидкістю безкоштовні картки потрапляють у ваш інвентар. Другий фактор має кумулятивний ефект — чим більше наборів ви використали, тим швидше платформа надає вам новий матеріал. Valve вбудував цикл реінвестицій у продукт.

Курс обміну є фіксованим і оприлюднений. Виготовлення одного значка вимагає одного повного набору і приносить 100 XP; *«Набір для однієї гри можна створити не більше п’яти разів».* Вартість одного рівня XP зростає кожні десять рівнів. У результаті виходить наступне, і жодні дані тут не є приблизними:

Steam Рівень	Повні набори, які він використовує	Ігри, які потрібно мати, щоб самостійно їх створювати	На найнижчому рівні, що коли-небудь фіксувався ($0.20)	У наборі медіан ($0.74)	Масштаб
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 — це не гіпотетичне значення. Це найвищий рівень, до якого, за даними публічного каталогу, може підняти клієнта один бот із 33,359 наборів, які він має у 6,117 іграх. Четвертий стовпець відображає ту саму шкалу цін, порівняну з найдешевшим повним

набором у всьому переписі; п’ятий — з медіаною. Обидва показники є ринковими цінами виключно на самі картки і повністю виключають вартість розблокування $5.00 та ліцензії на ігри.

Як перевірялася крива, оскільки Valve її не публікує

Valve вказує коефіцієнт нарахування значків (*«Кожні 100 XP дають вам додатковий Steam рівень»*) і потім здійснює хеджування — *«(принаймні на початку)»* — без оприлюднення інформації про підвищення. Використана вище крива є стандартною, за якою кожен рівень у блоці з десяти коштує на 100 XP більше, ніж у блоці нижче нього. Це було перевірено за каталогом, а не припущено: для кожного бота, чий оголошений максимум обмежується його запасом, а не обмеженням у п’ять суден на гру, **рівень, обчислений на основі цієї кривої, точно збігається з рівнем, який вказує бот** — 541 проти 541, 494 проти 494, 464 проти 464. У тих випадках, коли обмеження діє, розраховане значення виходить на кілька рівнів вище, що й є нормальним для обмеження, яке також залежить від глибини складу в кожній грі. Щодо кривої вище рівня 667 жодних тверджень не робиться.

Прочитайте таблицю поруч із розділом 02 — і стане зрозуміло, як влаштований цей бізнес. Щоб вивести один акаунт на рівень 500, хтось повинен зібрати 12,750 повних наборів. Кожен із цих наборів вимагав використання квоти на дроп щонайменше двох акаунтів, кожен із цих акаунтів перетнув $5.00-рівень, і кожен із них мав гру. **Один декоративний номер у верхній частині профілю базується на щонайменше 25,500 витрачених квотах на скидання, розташованих під ним.** Valve не зазнає збитків за цією угодою. Valve є контрагентом за кожним її етапом.

04 — Статистика

У цьому пункті сільське господарство не описується в загальних рисах. У ньому наведено його перелік.

§ 4.C не є загальним реченням, спрямованим проти ботів. У перелічених у ньому прикладах по черзі зазначено дві речі, які виробляє «карткова ферма».

«Забороняється використовувати будь-які скрипти, боти, макроси чи інші системи, що не керуються людиною («Автоматизація»), для взаємодії з Контентом та Послугами на Steam будь-яким чином, зокрема, але не обмежуючись:

- Автоматизація процесу створення облікового запису Steam,
- Фальсифікація ігрових статистичних даних (наприклад, завищення кількості перемог чи поразок, XP, часу гри),
- Отримання винагород або прогресу без реального внеску користувача,
- «Участь у системах оцінювання (таких як рецензування колегами або «Overwatch») за допомогою автоматизованих засобів, зокрема шляхом впливу на результати або повідомлення про користувачів на основі заздалегідь запрограмованих дій, а не на основі обґрунтованого судження».

— Steam Угода з абонентом, § 4.C ↗ архівувати 2026-09-24 ↗ · взято та наведено дослівно 2026-09-22

«…час ігор»

Години простою — це не «фіктивні» години. У розділі «Часті запитання» ASF дається пряма відповідь на це питання — *«Чому час гри в іграх, отриманих через ASF, не збільшується?»* — разом із: **«Так, але не в режимі реального часу. Steam фіксує час**

відтворення з фіксованими інтервалами та планує оновлення відповідних даних… зазвичай оновлення відбувається приблизно кожні 30 хвилин».

Ці години відображаються у статистиці Valve, на сторінках магазину Valve, а також у статистиці кількості одночасних гравців, яку Valve публікує самостійно Steam Діаграми ↗ архівувано 2026-09-23 ↗. У цих показниках неактивний обліковий запис неможливо відрізнити від активного. Показники залученості, які платформа оприлюднює, розраховуються на основі сукупності, що, згідно з власними правилами платформи, включає облікові записи, які не використовуються.

«…без реального врахування думки користувачів»

Це визначення поняття «вилучення неактивної картки», сформульоване Valve. Воно також є визначенням рівня Steam, значка, права на отримання бустер-паків та досвіду профілю, що надаються разом із ним — у FAQ ASF підтверджується, що цей інструмент *«зберігає можливість отримувати бустер-паки»*, оскільки він входить у систему так само, як і офіційний клієнт.

Отже, система винагород і заборонений вчинок — це один і той самий механізм, розглянутий з двох боків. Valve передбачив, що винагорода має надаватися за витрачений час, а не за майстерність, а потім ввів положення, яке забороняє отримання винагороди будь-яким іншим способом, окрім як шляхом витрачання цього часу людиною.

05 — Пастка комерційного використання

Кожен вихід із картки, що використовується в рамках програми, є виходом, який заборонено ліцензією, — і Valve стягує плату на вході

Саме цю проблему неможливо вирішити шляхом «відповідального» фармінгу. Ліцензія призначена для особистого, некомерційного використання, і картка стає привабливою для фармінгу лише в той момент, коли вона перестає бути особистою.

§ 2.A — ліцензія

*"Valve цим надає, а ви приймаєте, невиключну ліцензію та право на використання Контенту та Послуг для ваших **особисте, некомерційне використання** (за винятком випадків, коли комерційне використання прямо дозволено в цьому документі або у відповідних Умовах передплати).»*

§ 2.G — обмеження

*«Ви не маєте права: … (iii) **використовувати Контент та Послуги або будь-яку їх частину в будь-яких комерційних цілях**, за винятком випадків, коли це прямо дозволено в інших розділах цієї Угоди (включно з будь-якими Умовами передплати або Правилами користування).»*

§ 3.D — плата

*"**Valve може стягувати комісію за транзакції на платформі підписок.** «Про будь-які комісії вам буде повідомлено до завершення транзакції».*

Прочитайте ці три пункти разом — і позиція закривається

Картка, яку зберігають, не має ніякої цінності для ферми. Картка, яку продають, обмінюють або переробляють на дорогоцінні камені, була використана для створення цінності — і Valve у своєму листі про застосування санкцій сама вказала, як це називається: оператору 170 ботів було повідомлено, що обліковий запис

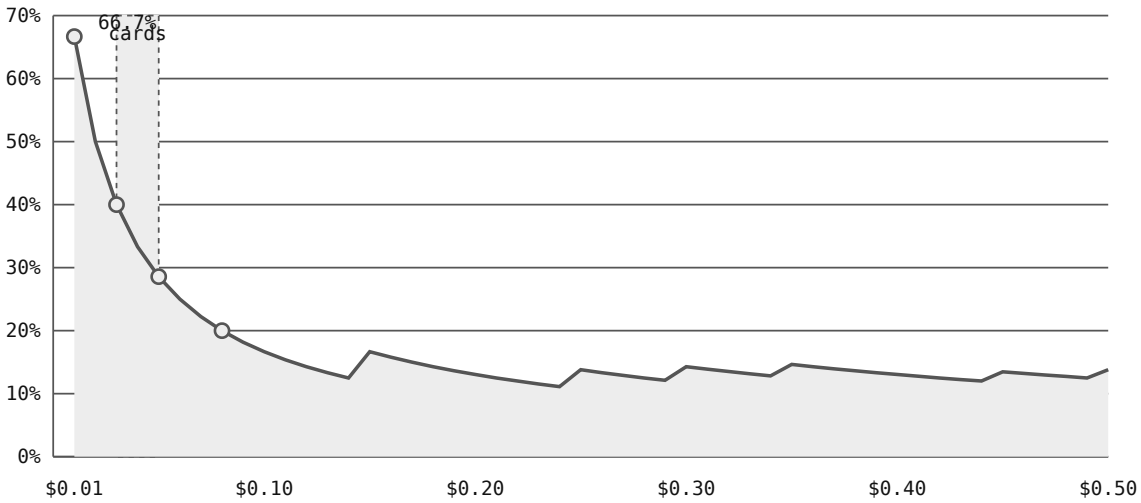
«використовувався для незаконного збору колекційних карток на Steam, а також для пов’язаної з цим діяльності, що не обмежувалася лише комерційною діяльністю». У цьому випадку картки потрапили на ринок. Продаж відбувся. Комісія була стягнута. Заборона була введена вже після цього.

Вартість проходу через ці ворота не становить 15%. На карті з фермою вона сягає двох третин.

§ 3.D. Резерви *«плата»*. На картках, які насправді випускає ферма, ця комісія аж ніяк не дорівнює рекламованим ~15%. Community Market бере **5% Steam комісія за транзакцію та 10% комісія за гру, мінімальний розмір кожної з яких становить $0.01** (З власного розділу «Часті запитання» на Community Market від Valve). На картці, виставленій за один цент, ці мінімальні ціни *є* ціна: покупець сплачує три центи, два з яких — комісія. Завдяки округленню в меншу сторону показник 15% перетворюється на фактичний збір, який зростає до **66.7%** саме там, де рухається ринок карток — кілька центів за картку.

Фактична комісія за продаж на ринку «Спільнота» залежно від ціни, запропонованої продавцем

5% Steam + 10% ігор, кожна — щонайменше $0.01. У затіненій смузі відбувається фактичний обмін колекційними картками — приблизно $0.03–$0.05 за картку.



Продавець хоче	Steam 5% (мін. $0.01)	Гра 10% (хв. $0.01)	Оплачує покупець	Сукупна плата
$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%

Комісія за гру в розмірі 10% надходить до додатка, який випустив картку; 5% залишається у Valve, а на власних іграх Valve та базових предметах інвентарю вся комісія дістається Valve. У будь-якому разі гроші йдуть від фармера — продаж картки вартістю три центи приносить один цент, а два центи залишаються у розробника. Помножте це на сотні тисяч продажів карток вартістю менше п’яти центів, які генерує ферма, і *«плата, яку може стягувати Valve»* це бізнес-модель, а не примітка. Джерело:

Steam Часті запитання щодо Community Market — Комісії ↗ архів 2026-09-21 ↗, читається як 2026-09-22; крива є арифметичною на основі цих двох опублікованих ставок та їхніх мінімальних значень $0.01.

Не існує такого варіанту налаштування цього інструменту, який би дозволив уникнути цього. Його може використовувати одна людина, з одного облікового запису, дотримуючись суворої стриманості — і в той самий момент, коли ця людина продасть хоча б одну «вирощену» картку за кошти з гаманця, до неї застосовуватиметься те саме речення з § 2.G, що й до оператора, який має десять тисяч таких карток. Отже, Valve залишила за собою право застосувати це порушення фактично до кожного продавця карток на власному ринку, але відмовилася застосовувати його фактично до всіх них. **Правило, яке дотримується з такою частотою, не є правилом. Це — варіант.** Питання, яке ставить ця виставка, полягає не в тому, чому терплять «фармерів» карток; а в тому, чому така ж міра застосовується до поодинокого користувача, який продає картку, тоді як комерційна економіка карток, яку ці картки живлять — торговельні сервіси, боти для підвищення рівнів, оптові продавці — функціонує відкрито, а одна з її найбільших груп модератується співробітником Valve (§ 08). Порушення застосовується лише до дрібних власників, а для машин від нього відмовляються.

06 — Історія виконання рішень

Без попередження, хвилями, і це поширюється по номеру телефону

Valve включив положення про право на припинення дії угоди без попередження безпосередньо в текст угоди, розмістивши його одразу після пункту про автоматизацію.

«Valve може обмежити або закрити ваш обліковий запис (облікові записи) чи певну підписку у разі будь-якої поведінки чи діяльності, яка є незаконною, становить шахрайство або використання автоматизованих засобів, або порушує Steam Правила поведінки в Інтернеті. **Ви визнаєте, що компанія Valve не зобов’язана попереджати вас перед припиненням дії вашої підписки (підписок) та/або облікового запису.**"

— Steam Договір про підписку, § 4.D ↗ архів 2026-09-24 ↗ · перевірено дослівно 2026-09-22

1,000+ боти · заборона на торгівлю. «Схоже, цей обліковий запис використовувався для управління мережею бот-акаунтів. Використання ботів є порушенням Угоди з абонентом Steam».

Понад 170 ботів · назавжди заблоковано, зимовий розпродаж 2017 року. «Цей обліковий запис використовувався для незаконного збору колекційних карток на Steam, а також для пов’язаної з цим діяльності, що не обмежувалася лише комерційною. Обліковий запис було назавжди заблоковано, і служба підтримки Steam не може надати додаткову допомогу з цього питання».

Понад 120 ботів · назавжди заблоковано. «Цей та інші облікові записи використовувалися для перевантаження нашої мережевої інфраструктури, що є порушенням правил поведінки в Інтернеті Steam».

— Steam Повідомлення служби підтримки, наведені в ArchiSteamFarm розділі «Чи когось за це заблокували?» розділу «Часті запитання». Джерело ↗ · перевірено дослівно 2026-09-22

Випадок 4 — червень 2025 року, VAC заборони на виведення з експлуатації

CS2

У власному трекері проєкту зафіксовано випадок, що стався пізніше за три вищезазначені: акаунти, які лише запускали Counter-Strike 2 у режимі бездіяльності за допомогою цього інструменту, отримали **VAC заборони** — у сенсі боротьби з шахрайством, а не в адміністративному сенсі. Позиція розробника полягає в тому, що простоювання не може спричинити такого, оскільки воно *«не робить нічого іншого, крім як повідомляти Steam, що ми граємо в певну гру».* Причина цього є спірною. А ось те, що ці акаунти було заблоковано, — ні.

— ArchiSteamFarm обговорення № 3440, відкрито 26 червня 2025 року ↗ · прочитати 2026-09-22

Як гине основний обліковий запис

У цій же гілці обговорення один із учасників проєкту описує правило поширення інформації: акаунти можуть бути заблоковані **«по ланцюжку», якщо вони використовують один і той самий номер телефону** — *«Це може бути лише одна заборона VAC, яка поширюється на «чисті» акаунти, пов'язані із заблокованим».*

Steam Guard вимагає введення номера телефону. «Ферми» створюються на основі номера телефону оператора. Тому заходи з боротьби з порушеннями не обмежуються одноразовими обліковими записами: вони простежують спільний ідентифікатор аж до облікового запису, який містить бібліотеку, список друзів та інвентар. Саме так один із учасників проєкту описує механізм, за яким одна дія призводить до видалення основного облікового запису оператора разом із фермою — і саме тому втрати під час хвилі боротьби з порушеннями не вимірюються в $5 облікових записах. (Описано учасником проєкту в обговоренні ASF на GitHub № 3440; офіційного підтвердження Valve чи офіційного прецеденту в архівах немає.)

Один і той самий абзац, написаний з інтервалом у п'ять років трьома різними агентами

Положення, згідно з яким ведення сільського господарства вважається порушенням — тобто комерційне використання особистої, некомерційної ліцензії — не стосується виключно фермерських господарств. Це стандартна причина, яку Steam наводить при закритті облікового запису через торгівлю, і ця причина надходить у вигляді шаблону. Нижче наведено три приклади, опубліковані людьми, які отримали їх з інтервалом у п'ять років від трьох різних зазначених агентів.

Повідомлення від служби підтримки Steam 29 вересня о 19:56

> «Акаунт, з якого ви пишете, було заблоковано за порушення умов Угоди з користувачем Steam. На підставі даних про торгові операції, повідомлень від спільноти та інших факторів було встановлено, що цей акаунт використовувався в комерційних цілях.
>
> Ця блокування є постійним, і Steam Служба підтримки не може надати вам подальшу допомогу з цього приводу.
>
> Оскільки ми надали всю інформацію, якою володіємо, я закриваю цей запит на допомогу. Зверніть увагу, що ви більше не отримаєте відповідей щодо цього питання.
>
> З повагою,
> «Хал»

Цей запит на допомогу було закрито.
29 вересня 2020 року. Опубліковано одержувачем із коментарем *«RIP Trading».* — @gergelyszabo94 ↗

Повідомлення служби підтримки Steam 12 липня о 22:41

> «Акаунт, з якого ви пишете, було заблоковано за порушення умов Угоди з користувачем Steam. На підставі даних про торгові операції, повідомлень від спільноти та інших факторів було встановлено, що цей акаунт використовувався в комерційних цілях.
>
> Ця блокування є постійним, і Steam Служба підтримки не може надати вам подальшу допомогу з цього питання.
>
> Оскільки ми надали всю інформацію, якою володіємо, я закриваю цей запит на допомогу. Зверніть увагу, що майбутні запити на допомогу, подані щодо блокування облікового запису, можуть бути закриті без відповіді.
>
> Steam Підтримка
> «Відео»

Цей запит про допомогу було закрито.
12 липня 2024 року, португальський інтерфейс. Адресат — професійний гравець у CS2: *«Я вже звернувся до служби підтримки Steam, але отримую лише автоматичні відповіді... Не можу грати в Faceit, а також не можу брати участь у професійних матчах».* — @prcs25 ↗ архів 2024-07-15 ↗

Цитата з допису користувача r/steamsupport

> «Доброго дня! Акаунт, з якого Ви пишете, було заблоковано за порушення умов Угоди з підписником Steam. На підставі даних про торгові операції, повідомлень від спільноти та інших факторів було встановлено, що цей акаунт використовувався в комерційних цілях.
>
> Ця блокування є постійним, і Steam Служба підтримки не може надати вам подальшої допомоги з цього приводу.
>
> Оскільки ми надали всю інформацію, якою володіємо, я закриваю цей запит на допомогу. Зверніть увагу, що майбутні запити на допомогу щодо блокування облікового запису можуть бути закриті без відповіді.
>
> Steam Підтримка
> «Саллі»

Отримано тричі, у відповідь на три окремі запити.
29 березня 2025 року. Автор не оскаржував блокування — його обліковий запис було викрадено разом з електронною поштою, і він просив надати йому доступ: *«Я не запитую про блокування і не оскаржую його, я просто хочу отримати доступ до свого облікового запису Steam... Valve надають мені одну й ту саму відповідь, скопійовану та вставлену, на кожен запит, а потім закривають запит».* — r/steamsupport ↗, що містяться у власному корпусі скарг цього розслідування

Слово за словом, кома за комою, протягом п’ятдесяти п’яти місяців, за участю трьох агентів та двох мов взаємодії. Єдина правка в усьому тексті — це уточнення в останньому реченні щодо періоду між 2020 та 2024 роками, з *«Ви більше не отримаєте відповідей»* до *«Майбутні запити про допомогу... можуть бути закриті без відповіді».* **Яким би не був процес, що призвів до цих рішень, цей лист не є його відображенням.** Зазначеними підставами є «торгівля, повідомлення громадськості та інші фактори» — категорія, звіт невідомого походження та невизначена решта.

Ще п’ять випадків, зібраних таким самим чином. Перші три належать до однієї категорії та мають однаковий результат; останні два — це відповіді одного й того самого відділу, що стосуються різних правил, викладені однаковими словами:

Дата	Що зробив цей акаунт	Що сталося	Джерело
04.12.2021	Купівля та продаж на Buff — *«Я не робив нічого іншого, крім купівлі та продажу на Buff, тобто P2P-торгівлі»*	Заборона спільноти: відсутність ринку, відсутність торгівлі, замороження дорогих запасів	r/csgomarketforum ↗ архів 2025-03-27 ↗
06.12.2021	Односторонні P2P-обміни через Buff та Bitskins для придбання комплектацій та обміну на кращі	Постійний замок для комерційного використання та замок для загального користування: *«Застряг у режимі «псевдоневидимості»… Мій профіль також застряг у приватному режимі»*	r/GlobalOffensiveTrade ↗ архівувати 2021-12-06 ↗
20.12.2024	Акаунт існує з 2017 року, тисячі годин; торгує на платформах спільноти, обмінюючи тематичні набори спорядження та покращуючи їх	Постійна блокування з колективним блокуванням, без попереднього попередження чи зарахування штрафних балів; підтримка *«заявляють, що їхнє рішення є остаточним»*, відповіді надсилаються автоматично	r/csgomarketforum ↗ архів 2025-06-27 ↗
23.12.2024	Користувач, який повернувся, поповнив гаманець після річної перерви, скориставшись VPN *«лише для загальної безпеки в Інтернеті»*	Постійна заборона доступу до спільноти з **причина взагалі не вказана**: *«Заборона є постійною, і вони не можуть надати додаткову інформацію, а подальші звернення можуть бути закриті без відповіді».* 196 лайків, 340 відповідей	r/steamsupport ↗
04.08.2026	Багаторічні покупки в Ірані; автор заявляє, що ніколи не публікував дописів, ніколи не користувався «Маркетом» і ніколи не відвідував форуми	Доступ для спільноти заблоковано **до 2038 року** понад *«регіони, щодо яких введено санкції»*; заявку закрив оператор на ім’я Азул. Повернення коштів з того самого облікового запису з тієї самої іранської IP-адреси було затверджено роком раніше. **Бібліотека та гроші залишаються у Valve.**	r/pcgaming ↗

Останній рядок відрізняється від решти — йдеться про дотримання санкцій, а не про комерційне використання — і його включено, оскільки форма відповіді ідентична: категорія, відсутність доказів, відсутність можливості оскарження, закритий запит. Крім

того, він порушує питання, якого немає в інших випадках. Якщо обслуговування цього рахунку було незаконним, то й прийом платежів протягом багатьох років також був незаконним. Одна з цих двох позицій має бути хибною, і лише одна з них обійшлася клієнту в будь-які витрати.

Усі вісім повідомлень було прочитано на 2026-09-22 — нитки за 2021 рік та грудень 2024 року через знімки з Internet Archive, а решту — через загальнодоступний інтерфейс Reddit, оскільки Reddit відмовився виконувати прямі запити від хостингу, що здійснював збір даних. Два листи за 2020 та 2024 роки транскрибовано зі скріншотів, доданих до оригінальних дописів, які досі доступні. У рамках цього розслідування жоден із цих акаунтів не вважається ані невинним, ані винним у чомусь — саме в цьому й полягає суть. **Ні читач, ні регулятор не зможуть це зрозуміти з листа.**

Примітка щодо джерел даних — втрати на рівні операторів

Оператори, опитані в рамках цього дослідження, повідомляють про збитки в розмірі **від п’яти до десяти тисяч облікових записів у кожному** під час окремих етапів виконання, при цьому основні рахунки велося разом із господарством. **Ця агітаційна кампанія зафіксована тут як звіт від першоджерела, а не як результат.** Для цього показника не опубліковано розмір вибірки, не встановлено фіксовану дату збору даних, не передбачено перевірку за кожним рахунком, і жодне інше число на цій сторінці не залежить від нього; два рядки в розділі 02, які базуються на ньому, позначені відповідним чином.

Це стверджується, а не залишається без уваги, з двох причин. Зазначений вище механізм заборони ланцюгів є задокументованим поясненням саме цієї закономірності. А регулятор може вимагати від Valve надати той єдиний запис, який би вирішив це питання: скільки рахунків було заблоковано в рамках автоматизації, в яких хвилях, і скільки кожен із цих рахунків витратив у магазині до його закриття. Доки цей запис не з’явиться, цифра залишається такою, як є — повідомленою, приписаною та недоведеною.

07 — Асиметрія

Обидві сторони одного столу

Порівняйте цей стандарт доказування зі стандартом Valve, що застосовується до її власної операції з надання підтримки. У правій колонці наведено реєстр інцидентів із цього досьє, відтворений із тими ж застереженнями, що містяться в оригіналі.

Клієнт, для торгівлі

Вісім задокументованих випадків, 2020–2026 рр.

Поведінка

Продаж або купівля товарів на сторонніх торговельних майданчиках; в одному випадку ніяких дій взагалі не було — обліковий запис було викрадено.

Наведені докази

Немає. *«На основі даних про торги, повідомлень спільноти та інших факторів».*

Повідомлення

Немає. Valve зазначено в § 4.D: *«Valve не зобов’язана попереджати вас перед припиненням дії договору».*

Апеляція

«Ця блокування є постійним, і Steam Служба підтримки не може надати вам подальшу допомогу з цього питання».

Квиток
Справа закрита після першої відповіді. Подальші запити *"може бути закрито без відповіді".*

Діапазон
Профіль, список друзів, чат, «Маркет», інвентар та всі предмети, придбані за реальні гроші.

Тривалість
Постійний.

Автоматизований парк ботів для обробки великих обсягів

694,673 комплектів у відкритому запасі у 91 ботах

Поведінка
Одночасне виконання автоматизованих скриптів у режимі «headless» на тисячах облікових записів для виведення карток у неактивний стан, масового створення значків та обміну наборами в промислових масштабах.

Наведені докази
Відкриті каталоги ботів (steam.supply, SteamLvlUp) та публічні групи з мільйонами учасників.

Повідомлення
Жодного втручання. **88.97% не передбачають жодних заборон**; 99.8% із решти заборон мають суто косметичний характер.

Апеляція
У цьому немає потреби. Флоти безперебійно функціонують протягом багаторічного життєвого циклу.

Квиток
—

Діапазон
Необмежений обмін інвентарем, прокачування значків та ліквідність ринку.

Вигода до Valve
$26.8M+ у вигляді мінімальної суми покупок у магазині ($5.00 вхідних воріт на кожен обліковий запис) плюс 15% відрахування за транзакції на «Community Market».

Отже, питання, яке при цьому виникає, якщо сказати просто:

Приватний користувач, який вручну торгує картками чи предметами, підлягає постійній забороні без права оскарження відповідно до § 4.C (автоматизація) або § 2.G (комерційне використання). Автоматизований флот для фармінгу, що використовує безлюдні боти на тисячах акаунтів, працює відкрито з показником «88.97%» (без порушень). **Valve є бенефіціаром обох.**

Асиметрія має економічний характер: окремі трейдери отримують прибуток від платформи, тоді як автоматизовані парки карток вливають мільйони в систему обробки витрат у магазині Valve ($5.00 на кожен обліковий запис) та збільшують комісію за

транзакції під час кожного перепродажу. Контроль за дотриманням правил не здійснюється згідно з письмовими правилами, а виходить із моделі отримання доходу.

08 — Управління

Хто регулює економіку карт

Повторюваний висновок цього досьє — про те, що рівень сторонніх учасників навколо Steam укомплектований зсередини Steam — справедливий і для карткової економіки, і він призводить до конкретного висновку: жодна незалежна особа не може оцінити, що насправді робить служба Valve з забезпечення дотримання правил, оскільки сторона, здатна це оцінити, перебуває всередині цього рівня. Усі наведені нижче факти були отримані з власних публічних груп та профілів Valve на 2026-09-22 і можуть бути відтворені будь-ким у браузері.

Співробітник із Valve керує найбільшою групою з обміну картками Valve співробітник

CardTrades ↗ у власному заголовку описує себе як **«Steam Офіційна група „Card Exchange“»** і несе **97,114 учасників**. Модератори, зазначені в списку — акаунти, які керують цією групою, — це Мікмейн, Сержант Фоппер та afarnsworth ↗.

Цей останній профіль у розмітці самого сайту Valve позначений як співробітник Valve — на сторінці вказано class="profile_header_valve_employee" — вказує своє місцезнаходження як **Белв'ю, штат Вашингтон**, і належить до *Valve*, *Steam* та *Steam Група колекційних карток* групи. SteamID64 76561197960434622, член організації з 12 вересня 2003 року.

Це зауваження має структурний, а не особистий характер, і воно *не* щодо автоматизації — модератор групи з обміну картками не використовує бота, і ніщо тут не вказує на протилежне. Справа в тому, що в пункті розділ 07. Steam Card Exchange — це сторонній сервіс з торгівлі картками; торгівля картками через сторонні сервіси є саме тією дією, за яку Valve назавжди блокує звичайні облікові записи згідно з *«використовується в комерційних цілях з урахуванням обсягів торгівлі, звітів спільноти та інших факторів».* **Співробітник Valve обіймає посаду модератора в офіційній спільноті цього сервісу, яка налічує 97 тисяч учасників.**

У даному випадку проти жодної особи не висунуто жодних звинувачень у вчиненні правопорушень, і не робиться жодних висновків щодо того, що саме передбачає ця роль. Асиметрія полягає в наступному: коли звичайний обліковий запис пов’язаний із сторонньою карткою або сервісом «скін», відповіддю є закриття квитка та постійна блокада без надання доказів; коли ж йдеться про цей сервіс, співробітник Valve входить до списку модераторів, і ця домовленість відображається на сторінці, яку публікує сам Valve. Питання полягає в тому ж, що й у всіх інших частинах цього досьє: надайте письмове дозвіл, якщо він існує — а якщо він не потрібен, повідомте про це письмово, оскільки восьми особам у розділі 06 було сказано протилежне.

Рівень списку заборонених і хто ним керує Модератор-волонтер Сторонній сервіс

Група Steambans.com (архів) ↗ (наживо ↗ архів 2025-12-03 ↗) описує своє походження у збереженому описі групи: *«Офіційна спільнота Steambans.com Steam. SteamBans.com — це абсолютно новий сервіс, заснований на старій концепції. Глобальні списки банів вже багато років використовуються в старій програмі WONID від VALVe. Коли відбувся перехід на STEAMID, для нас стало цілком природним розробити сервіс, спеціально орієнтований*

*на цю нову систему. Але ми також прагнули більшого. *. Архівна сторінка сайту Steambans, який припинив роботу у 2013 році».* До переліку його адміністраторів входять devicenull та killahinstinct_↗.

Цей обліковий запис адміністратора — це **не** працівник з позначкою «a Valve» — у нього немає позначки «працівник». Це волонтер із надзвичайно високим статусом: член *Модератори спільноти* (414 учасників, описана як група *«Створено модераторами спільноти Steam»*), з *Координатори Вікі*, з *Steam Громадський ринок*, а також групи, пов’язані з програмою Valve та попередніми релізами, зокрема: *Valve Трубопровід*, *Steam Бета-версія для клієнтів*, *Бета-версія Mobile Auth*, *Нова бета-версія для спільноти Steam*, *Steam Лабораторії*, *Steamworks* та *Повідомити про шахрайські URL-адреси*. SteamID64 76561197960794555.

Також у межах цього кола та з відображенням Steambans безпосередньо у списку учасників його публічної групи: msart ↗ (список учасників групи ↗), SteamID64 76561197977933359, у профілі якого зазначено такими словами: **«Я керую сайтом steamid.uk та багатьма іншими сайтами, пов’язаними та не пов’язаними зі Steam»**, і який керує об’єднаною мережею з шістнадцяти груп — *SteamIDcouk* (основна група «Веб-сайт Sid»), *SidAdmins*, *SidBans*, *steamideu*, *Steam3ID*, *s-id* та *SArchive* серед них.

Сам сайт steamid.uk вказує ту саму цифру. У розділі «Часті запитання» зазначено: **«Хто створив SteamID? Веб-сайт SteamID, мережева інфраструктура та системи безпеки перебувають під управлінням 76561197977933359».** У двох наступних відповідях вказано, звідки беруться ці дані: **«SteamID для збору даних використовує переважно веб-API Steam.»** На цій же сторінці описано низку виділених серверів у різних хостинг-провайдерів, зовнішні сервери для розробки, зберігання даних та текстового пошуку, а також окремий центр резервного копіювання.

Підтверджено на основі збережених записів Інтернет-архіву: Знімок групи «Steambans» від 3 грудня 2025 року ↗, а саме Знімок профілю оператора станом на 14 вересня 2024 року ↗, а також Знімок екрана з розділу «Часті запитання» сайту steamid.uk від 1 квітня 2026 року ↗, збіжні дані, зчитані безпосередньо з 2026-09-22.

Що з цього випливає, а що — ні

Списки заборон, визначення SteamID та обмін картками — це три сервіси, які визначають, кому можна довіряти, кого можна ідентифікувати та скільки коштує той чи інший предмет. Жоден із цих трьох сервісів не управляється Valve. **На кожному з них люди, які керували кораблем, прибули з-за меж орбіти Valve:** позначений Valve співробітник у списку модераторів офіційної групи сервісу карток; досвідчений Valve модератор спільноти, який має доступ до програми до її офіційного випуску та адмініструє групу списку заблокованих користувачів; сервіс ідентифікації, яким керує одна приватна особа, що належить до того самого кола. Три сервіси, три площини контролю, три особи Valve, яким вже надано відповідний статус.

Членство в групі не є працевлаштуванням, і це аж ніяк не є звинуваченням. Це факт у сфері державного управління, і саме це є причиною того, що звичайний аргумент на захист — *це сторонні організації, ми не можемо їх контролювати* — це потрібно перевірити, а не просто прийняти на віру. Люди, які керують процесом, добре знайомі з Valve. Valve може сказати, чого саме, якщо взагалі чогось, воно від них вимагало; ніхто ззовні не має можливості це з’ясувати.

Ніхто не веде підрахунок. Ось який висновок.

Простір ідентифікаторів Steam — це суцільний діапазон цілих чисел. Проходження цього простору та зведення даних про те, скільки облікових записів заблоковано, скільки обмежено та скільки товарів перебуває під торговою забороною, — це не дослідницька програма, а просто цикл і ключ API. Valve сам видає цей ключ на steamcommunity.com/dev/apikey. І все ж **Жодна незалежна організація не оприлюднює даних цього перепису.** Ні регулятор, ні журналіст, ні науковець, ні організація споживачів. Єдині оприлюднені дані щодо масштабів заходів з забезпечення дотримання законодавства щодо Steam — це ті, про які вирішила згадати Valve.

Ця можливість не відсутня. Вона просто прихована. Сервіс, який обробляє та індексує простір ідентифікаторів у великих обсягах — steamid.uk — у своєму розділі «Часті запитання» зазначає, що він *«в першу чергу використовує веб-API Steam для збору даних»* і працює на базі декількох виділених серверів, зовнішніх сховищ даних, машин для текстового пошуку та окремого центру резервного копіювання. Цим проектом керує одна приватна особа. Група «побратимів» зі списку заблокованих користувачів спільно адмініструється модератором спільноти Valve, який має багаторічний стаж роботи та доступ до попередніх версій програм Valve. **Єдина сторона, яка має можливість оприлюднити результати підрахунку, перебуває в орбіті Valve, але не оприлюднює їх.**

Така сама структура спостерігається, як зазначається в досьє, і в усіх інших випадках. Кожна служба, яка приймає рішення, що мають вирішальне значення для економіки Steam — кому довіряти, кого можна ідентифікувати, скільки коштує той чи інший товар, кому заборонено доступ — номінально є сторонньою, але фактично тісно пов’язана з Valve. **Steam «Обмін картками» не є винятком із цієї закономірності; це ще один її приклад.** Аргумент про те, що це незалежні оператори, може бути використаний для Valve саме тому, що нікому ще не вдалося перевірити його на конкретному числі.

Перепис 10,88 млн облікових записів: 88.97% Непереглянуті

База встановлених пристроїв ArchiSteamFarm була перевірена у компаніях Valve `GetPlayerBans` кінцева точка (10,880,610 облікових записів, 55 хвилин). Сама лише необмежена підмножина становить **$26.8M+** щодо мінімальної суми витрат у магазині (поріг входу $5.00). **9,680,599 облікових записів (88.97%) не мають жодних обмежень**, а 99.8% із решти мають лише символічні заборони від спільноти, які не заважають роботі автоматизованої торгівлі.

5,360,499Члени ASF без обмежень (кількість, що відображається як Steam)
10,880,610Загальна кількість перевірених записів API (з обмеженнями та без обмежень)
9,680,599Ніколи не блокували (88.97%)
1,200,011Має будь-яку заборону Steam (11.0%) — 99.8% косметичний
55 хвЩоб провести перепис усього населення, потрібно одне ключове

Криміналістичні докази та глибокий перепис населення

Детальний демографічний аналіз — включаючи діаграми розподілу за типами блокувань, вік облікових записів на момент застосування санкцій, групи за роком створення (2020–2026) та географічні дані, надані самими користувачами, — опубліковано в спеціальному дослідженні за результатами перепису.

Відкрити повний перелік заборон обсягом 10,88 млн (Додаток VI) → Розділ 4 — Блокування ідентифікатора активу →

Отже, питання, яке слід поставити, і на яке може відповісти лише Valve: **який саме ідентифікатор або повноваження було скасовано, в який день, за чиїм рішенням, та який вимірюваний вплив це мало на операторів, на яких воно було спрямовано** — на тлі того, як це вплинуло на всіх, хто перебував зовні й намагався провести підрахунок. Зміна, що скасовує незалежний аудит, не стає нейтральною лише тому, що її було оголошено як захід безпеки. Саме це є причиною того, що перепису населення, про який йшлося у попередньому абзаці, не існує.

09 — Метод та обмеження

Що було прочитано, а що не стверджується

Кожна цитата на цій сторінці була взята з активного джерела на 2026-09-22 і відтворена дослівно. Жодна інформація тут не походить зі скрейпінгу, облікових даних торговельних майданчиків чи приватних наборів даних.

Чотири набори даних та обчислення з ними

Кожен із них — це окремий публічний запит, який можна відтворити з терміналу. Не використовувався жоден обліковий запис, не здійснювався вхід на жодний маркетплейс і не викликався жоден кінцевий пункт, що вимагає введення облікових даних.

Набір даних	Звідки це взялося	Що було обчислено на основі цього
Перепис карток 13,876 ігор	Steam Опублікований Card Exchange прайс-лист на бейджі — той самий канал даних, на основі якого відображаються їхні сторінка з публічними цінами ↗ архів 2026-08-04 ↗	Ігри, в яких випускаються картки, кількість карток у наборі, окремі типи карток та ринкова ціна кожного готового набору. Медіани та загальна сума $23,586.57 є арифметичними показниками цього дослідження.
Ціни на ігри 13,713 вирішено	Власна публічна точка доступу магазину Valve, store.steampowered.com/api/appdetails, копія: США, лише поле ціни, партіями	Медіана та розподіл рекомендованої ціни на настільну гру; кількість ігор, готовий набір яких продається краще, ніж сама гра.
Запас ботів 91 ботів, 694,673 наборів	Публічний каталог карт-ботів за адресою steam.supply/CardBots ↗, читається так, як відображається, без входу в систему	Загальна кількість наборів на складі, мінімальна кількість карток, мінімальний ліміт вилучення та мінімальний ліміт розподілу між ботами для окремих облікових записів.
Перевірка 21 спільних ботів	steamlvlup.net/cardbots ↗ архів 2026-02-10 ↗, незалежний каталог цих самих ботів	Тільки для перевірки. Щодо 21 бота, які вказані в обох списках, Aggregate Stock погоджується на **0.03%**; найбільша розбіжність, пов’язана з одним ботом, становить 1.36%, що відповідає результатам двох обходів актуального асортименту, проведених з інтервалом у кілька хвилин.

Вказівка джерела, як того вимагає другий каталог: дані надані SteamLvlUp, на умовах ліцензії CC BY 4.0 архів 2026-09-23 ↗; використовується тут виключно як незалежна перевірка даних про запаси третьої сторони, причому дані були модифіковані таким чином, що рядки за кожним ботом були зведені та порівняні, а не відтворені. Steam Card Exchange та steam.supply зазначені вище за посиланням. Ціни на ігри вказані Valve. Назви та зображення карт, ігор та наборів належать Valve або видавцям і відтворені без будь-яких претензій чи ліцензій як факти про ринок.

Два заплановані вимірювання не було проведено, і їх не замінено. Власні кінцеві точки «Community Market» від Steam — огляд цін, пошук/відображення, історія цін — не повертають жодних даних хосту-збирачу, а Steam сторінки обговорення спільноти повертають йому код HTTP 403, тому жодні дані на цій сторінці не базуються на актуальних даних Market. Метод підрахунку обсягу продажів, який би враховував кількість отриманих карток під час щоденного оновлення, вимагає сеансу, в якому користувач Steam увійшов у систему; **У протоколі цього розслідування зазначено, що жодних облікових даних торговельної платформи не використовувалося, і ця інформація була збережена.** Мінімальна ціна акцій — це та ціна, яку можна визначити без урахування впливу ботів.

Першоджерела

Steam Угода з абонентом ↗ архів 2026-09-24 ↗ — § 2.A, § 2.G, § 3.D, § 4.C, § 4.D.
Steam Підтримка — Обмежені облікові записи користувачів ↗ — поріг $5.00 та перелік обмежених ознак.
Valve — Steam Часті запитання щодо колекційних карток ↗ — відмовитися від механіки випадання предметів та моделі «грай безкоштовно» $9.
ArchiSteamFarm Поширені запитання ↗ та обговорення № 3440 ↗.
Steam Сторінки груп та профілів у спільноті, для безпосереднього перегляду, для розділу 08.
Часті запитання на сайті steamid.uk, знімок з Інтернет-архіву 2026-04-01 ↗.
Вісім Steam повідомлень про блокування підтримки, опублікованих їхніми одержувачами у 2020–2026 роках, перелічені разом із посиланнями на них у розділі 06.

Що не є предметом заявки

Оцінка доходу від «кард-фармінгу» для Valve не наводиться. Кількість активних облікових записів для жодного інструменту не вказується, а 1,39 мільйона дозволів на дроп є **не** кількість облікових записів, що належать фермі — див. примітку в розділі 02. Жодна особа не звинувачується у правопорушеннях; якщо згадується ім’я особи, то це відбувається під її власним публічним Steam ніком, у її власній публічній ролі, зі сторінки, яку публікує Valve. Жоден із восьми заблокованих акаунтів у розділі 06 не визнається невинним чи винним; висновок стосується листа, а не самого акаунта. Дані щодо втрати операторів у розділі 02 є даними від першоджерела та позначені як такі на примітка щодо джерел постачання. Цитата з розділу «Часті запитання» сайту steamid.uk взята зі знімка Інтернет-архіву, оскільки доступ до активної сторінки обмежений системою перевірки на ботів. Не стверджується, що будь-які спроби проведення перепису заблокованих користувачів були зроблені та придушені — констатується лише те, що жодних даних не опубліковано. Крива рівня Steam вище 667 не моделюється.

Чому інструмент не є предметом

ArchiSteamFarm зазначає, що це *"не санкціоновано Valve"* і на цій сторінці їй нічого не закидають. Вона використовується як вимірювальний інструмент, оскільки є єдиною стороною в цій економіці, яка публічно та в письмовій формі документує механізми

функціонування. Valve може викласти всю суть у одному абзаці: опублікувати, яку комерційну автоматизацію вона схвалює, та звіт за кожним оператором про те, що було зроблено щодо решти.

Читайте далі: як формується ціна самого ринку → · цінова шкала та обмеження на кількість пропозицій → · товари з кодом Steam не будуть поставлятися →