Architektur statt Exploit: Das Automation Network – Das Dossier „Steam“

Quelle: https://phishdestroy.io/steam_dossier/de/output_steam_network/index
CC0 1.0 Universal · 2026-09-30

Anhang VII · Analyse der technischen Architektur

Steam Netzwerkarchitektur – Protokolltreue und Ökosystemanalyse

Automatisierung ist das Fundament vValve. *Kein Exploit.*

WAS DIESER ABSCHNITT BELEGT
Dieses Modul bildet die technische Topologie der Entwickler-Repositorys unter 252, der Profile unter 3,320 und GitHub sowie der Mitwirkendenpaare unter 4,214 ab, die das Automatisierungsökosystem von Steam bilden. Es belegt, dass die Automatisierung durch Drittanbieter auf dem offiziellen Connection-Manager-Protokoll von Valve, Protobuf-Schemas und Web-APIs ohne Exploit-Code basiert. Durch die Entwicklung algorithmischer Steam-Guard-Bestätigungstoken und die Erhebung minimaler Transaktionsgebühren von bis zu 66.7%, Valve fungiert das Unternehmen als bewusster Architekt und Hauptnutznießer der automatisierten Ökosystembetriebe.

← Zurück zum Executive Briefing
Wenn sich Valve an Aufsichtsbehörden, Zahlungsabwickler oder Betrugsopfer wendet, führt es den Diebstahl von Skin-Daten und Marktmanipulationen auf „unbefugte Angriffe durch Dritte“ und „illegale Automatisierung durch Kriminelle“ zurück. Die technische Realität dieses Repository-Netzwerks unter 252-belegt jedoch genau das Gegenteil: **Jedes Automatisierungs-Framework, jeder Trading-Bot und jede Farming-Flotte arbeitet streng im Rahmen der offiziellen Protokolldefinitionen, Web-APIs und Authentifizierungsmechanismen, die von der Valve Corporation entwickelt, dokumentiert und kommerzialisiert wurden.**

Forensischer Befund: Bewusste Architektur vs. unrechtmäßiger Zugriff
Die in diesem Modul analysierte Software – darunter `SteamKit`, `node-steam-user`, `ValvePython/steam`, und `ArchiSteamFarm` — enthält **keine Software-Sicherheitslücken, keine Speicherbeschädigungen und keine Zero-Day-Exploits**. Es handelt sich um saubere, robuste Open-Source-Implementierungen des proprietären Connection-Manager-Client-Protokolls (CM) von „Valve“, von Google Protocol Buffers (Protobufs) sowie von Web-APIs. „Valve“ hat diese APIs für die programmatische Anmeldung entwickelt und „Steam Guard“ so konzipiert, dass algorithmische Bestätigungstoken (`identity_secret`) und erhebt eine in der Werbung angegebene Gebühr von 15%, die sich auf **bis zu 66.7% zugunsten von Valve** bei den Hochgeschwindigkeitskarten und den Massenwaren, die von automatisierten Botnetzen verwertet werden.

Säule 01 · Protokolltreue

Offizielle Protobuf-Schemas

Automatisierungsbibliotheken umgehen keine Sicherheitskontrollen. Sie serialisieren offizielle Protobuf-Nachrichten (`steammessages_clientserver.proto`) über TCP/WebSockets direkt an die offiziellen CM-Cluster von „Valve“, genau wie es der „Steam“-Client tut.

Pillar 02 · Algorithmic 2FA

Genehmigung für den programmatischen Handel

Die gesamte, mehrere Milliarden Dollar schwere Wirtschaft rund um den Handel mit Skins hängt von „Valve“ ab. `IEconService` API sowie TOTP-Schlüssel für mobile Authentifikatoren. Valve hat „Steam Guard“ gezielt entwickelt, um Handelsbestätigungen von Maschine zu Maschine zu ermöglichen.

Säule 03 · Gewerbliche Begünstigte

Monetarisierter Maschinen-Traffic: Bis zu 66.7% Mindestgebühr

Valve Es wird eine Gebühr von 15% beworben, doch bei den umsatzstarken Massenartikeln, mit denen automatisierte Bots handeln – Sammelkarten, Kartons und günstige Drops zu Preisen zwischen $0.03 und $0.05 – wird die Mindestgebühr von Valve in Höhe von zwei Cent ($0.01Steam + $0.01 publisher) erhoben. **50% an 66.7% zugunsten von Valve** (2¢ werden von einer 3¢-Karte abgebucht, sodass dem Verkäufer 1¢ verbleiben). Hinzu kommen $5.00 pro Konto ($26.8M allein für die gescannte Flotte).

Modul „01“ · Nachweise zu Repositorien und Protokollen

Öffentliche Entwickler- und Repository-Infrastruktur

Ausführlicher forensischer Katalog der Open-Source-Repositorys von „252“, die die Automatisierung von „Steam“ unterstützen. Veranschaulicht, wie gängige Software-Engineering-Tools die von „Valve“ veröffentlichten Endpunkte unter API ohne Exploits implementieren.

252 Repositorien
4,554 Links zu Rollen
Beweismaterial im Archiv prüfen → Modul „02“ · Demografie von Ökosystemen

Kennzahlen zum globalen Engineering-Ökosystem

Geografische und institutionelle Aufschlüsselung der Softwareentwickler aus dem Bereich „3,320“, die zum Automatisierungsökosystem „Steam“ beitragen, einschließlich der Zugehörigkeit zu den wichtigsten Arbeitgebern der Technologiebranche.

3,320 Ingenieure
98,902 Verbindungspaare
Ökosystemkennzahlen prüfen → Modul „03“ · Interaktive visuelle Darstellung

Interaktives Protokoll und Netzwerkdiagramm für Entwickler

Umfassende interaktive Netzwerkdiagramme auf Vis.js, die Repositorys, Protokollbibliotheken (SteamKit, Steamworks, ASF) und projektübergreifende Überschneidungen bei den Mitwirkenden abbilden. Veranschaulicht anschaulich die legitime, vernetzte Open-Source-Softwarearchitektur, die das Automatisierungsökosystem von Steam antreibt.

InteraktivVis.js Motor
Cluster-Isolierung Live-Suche
Keine Sicherheitslücken Standard-APIs
Interaktives Netzwerkdiagramm öffnen →

Regulatorischer und rechtlicher Kontext (Artikel von GDPR 25 sowie Verbraucherschutz):

Nach dem Grundsatz des „Data Protection by Design and by Default“ ist eine Plattformarchitektur, die die stillschweigende Generierung von „API“-Schlüsseln, die unangekündigte Stornierung von Handelsgeschäften und die maschinell automatisierte Liquidation von Vermögenswerten ermöglicht, eine architektonische Entscheidung des Plattformbetreibers. Wenn „Valve“ Verbraucher-Erstattungsansprüche systematisch mit der Begründung ablehnt, dass Verluste durch „externe Cyberangriffe“ verursacht wurden, verschleiert das Unternehmen, dass der Angriffsvektor in der eigValve von „“ bewusst konzipierten Web-API-Architektur liegt.

INTERAKTIVE ANSICHT

Eine vollständig interaktive Visualisierung des Repositorys „252-“ sowie des Entwicklernetzwerkdiagramms „3,320-“ finden Sie unter network.html. Die aggregierten Kennzahlen finden Sie auf der BI-Kennzahlen Seite.

Das „Steam“-Dossier · Archiv zur technischen Architektur · Öffentliche Quellenangaben · Alle Rechte wurden der Menschheit abgetreten.