Arquitectura, no vulnerabilidad: The Automation Network — El dossier de «Steam»

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

Anexo VII · Análisis de la arquitectura técnica

Steam Arquitectura de red: fidelidad de protocolos y análisis del ecosistema

La automatización es la arquitectura de «Valve». *No es un exploit.*

LO QUE DEMUESTRA ESTA SECCIÓN
Este módulo describe la topología técnica de los repositorios de desarrolladores de 252, 3,320, los perfiles de GitHub y los pares de colaboradores de 4,214 que sustentan el ecosistema de automatización de Steam. Demuestra que la automatización de terceros se basa en el protocolo oficial Connection Manager de Valve, los esquemas Protobuf y las API web, sin código de explotación. Mediante el diseño algorítmico de Steam de los tokens de confirmación de Guard y el cobro de comisiones mínimas por transacción de hasta 66.7%, Valve, actúa como artífice intencional y principal beneficiario comercial de las operaciones automatizadas del ecosistema.

← Volver al informe ejecutivo
Cuando Valve se dirige a los organismos reguladores, a las entidades de procesamiento de pagos o a las víctimas de estafas, atribuye el robo de identidades y la manipulación del mercado a «vulnerabilidades explotadas por terceros no autorizados» y a «automatización ilícita y fraudulenta». La realidad técnica de esta red de repositorios 252-demuestra exactamente lo contrario: **Todos los marcos de automatización, bots de trading y flotas de «farming» operan estrictamente dentro de las definiciones oficiales del protocolo, las API web y los mecanismos de autenticación diseñados, documentados y monetizados por la empresa «Valve».**

Conclusión forense: Arquitectura consciente frente a violación ilegítima
El software analizado en este módulo —entre los que se incluyen— `SteamKit`, `node-steam-user`, `ValvePython/steam`, y `ArchiSteamFarm` — contiene **cero vulnerabilidades de software, cero daños en la memoria y cero exploits de día cero**. Se trata de implementaciones de código abierto, limpias y robustas del protocolo propietario «Connection Manager» (CM) de Valve, de Google Protocol Buffers (Protobufs) y de las API web. Valve diseñó estas API para admitir inicios de sesión programáticos, y diseñó Steam Guard para permitir el uso de tokens de confirmación algorítmicos (`identity_secret`), y cobra una tarifa anunciada de 15% que se incrementa hasta **hasta 66.7% a favor de Valve** en las operaciones de alta velocidad y las ventas masivas de productos básicos que liquidan las redes de bots automatizadas.

Pilar 01 · Protocol Fidelity

Esquemas oficiales de Protobuf

Las bibliotecas de automatización no eluden los controles de seguridad. Serializan los mensajes Protobuf oficiales (`steammessages_clientserver.proto`) a través de TCP/WebSockets directamente a los clústeres oficiales de CM de Valve, exactamente igual que lo hace el cliente

de Steam.

Pilar 02 · Algorítmica 2FA

Autorización para el comercio programático

Toda la economía del comercio de skins, valorada en miles de millones de dólares, depende de Valve's `IEconService` API y claves de autenticación TOTP para dispositivos móviles. Valve ha diseñado específicamente Steam Guard para permitir las confirmaciones de operaciones entre máquinas.

Pilar 03 · Beneficiario comercial

Tráfico de la máquina monetizado: hasta un mínimo de66.7%

Valve Anuncia una comisión de 15%, pero en el caso de los artículos de gran volumen con los que operan los bots automatizados —cromos, estuches y artículos de bajo coste con precios que oscilan entre los $0.03 y los $0.05— la comisión mínima de dos céntimos de Valve ($0.01 Steam + $0.01 publisher) supone **50% a 66.7% a favor de Valve** (2¢ deducidos de una tarjeta 3¢, lo que deja al vendedor con 1¢). Además, $5.00 por cuenta ($26.8M solo en la flota escaneada).

Módulo «01» · Evidencia sobre repositorios y protocolos

Infraestructura pública de desarrolladores y repositorios

Catálogo forense detallado de los repositorios de código abierto de 252 que sustentan la automatización de Steam. Analiza cómo las herramientas estándar de ingeniería de software implementan los puntos finales publicados por Valve en API sin recurrir a exploits.

252 Repositorios
4,554 Enlaces relacionados con el puesto
Revisar las pruebas del depósito → Módulo «02» · Demografía de los ecosistemas

Métricas del ecosistema global de ingeniería

Desglose geográfico e institucional de los ingenieros de software de 3,320 que contribuyen al ecosistema de automatización de Steam, incluidas las afiliaciones corporativas a las principales empresas del sector tecnológico.

3,320 Ingenieros
98,902 Pares de conexiones
Consultar los indicadores del ecosistema → Módulo «03» · Gráfico visual interactivo

Gráfico interactivo del protocolo y la red de desarrolladores

Mapeo exhaustivo en forma de gráfico de red interactivo de Vis.js que recoge repositorios, bibliotecas de protocolos (SteamKit, Steamworks, ASF) y solapamientos entre colaboradores de distintos proyectos. Muestra de forma visual la arquitectura de software de código abierto, legítima e interconectada, que sustenta el ecosistema de automatización de Steam.

InteractivoVis.js Motor
Aislamiento de clústeresBúsqueda en directo
Sin vulnerabilidadesAPI estándar
Abrir el gráfico de red interactivo →

Contexto normativo y jurídico (artículo de GDPR 25 y protección del consumidor): En virtud del principio de «protección de datos desde el diseño y por defecto», una arquitectura de plataforma que permita la generación silenciosa de claves de «API», la

cancelación de operaciones sin previo aviso y la liquidación de activos automatizada por máquinas constituye una elección arquitectónica del operador de la plataforma. Cuando Valve rechaza sistemáticamente las reclamaciones de reembolso de los consumidores alegando que las pérdidas se debieron a «ciberataques externos», oculta que el vector de ataque es la propia arquitectura web API de Valve, diseñada intencionadamente.
VISTA INTERACTIVA

La visualización interactiva completa del repositorio «252-», 3,320-, el gráfico de la red de desarrolladores, está disponible en network.html. Las métricas agregadas se encuentran en la Métricas de BI página.

El dossier «Steam» · Archivo de arquitectura técnica · Registros de código abierto · Todos los derechos cedidos a la humanidad.