Architettura, non vulnerabilità: The Automation Network — Il dossier su “Steam”

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

Allegato VII · Analisi dell'architettura tecnica

Steam Architettura di rete — Fedeltà al protocollo e analisi dell'ecosistema

L'automazione è l'architettura di “Valve”. *Non è un exploit.*

COSA DIMOSTRA QUESTA SEZIONE
Questo modulo illustra la topologia tecnica dei repository degli sviluppatori di 252, dei profili di 3,320 GitHub e delle coppie di collaboratori di 4,214 che sono alla base dell’ecosistema di automazione di Steam. Dimostra che l’automazione di terze parti si basa sul protocollo ufficiale Connection Manager di Valve, sugli schemi Protobuf e sulle API Web, senza codice di exploit. Progettando token di conferma algoritmici Steam Guard e riscuotendo commissioni minime di transazione fino a 66.7%, Valve, l’azienda agisce come architetto intenzionale e principale beneficiario commerciale delle operazioni automatizzate dell’ecosistema.

← Torna al briefing esecutivo
Quando Valve si rivolge alle autorità di regolamentazione, ai gestori di pagamenti o alle vittime di truffe, attribuisce il furto di skin e la manipolazione del mercato a "exploit non autorizzati da parte di terzi" e a "automazioni illecite e non autorizzate". La realtà tecnica di questa rete di repository 252-dimostra esattamente il contrario: **Ogni framework di automazione, bot di trading e flotta di farming opera rigorosamente nel rispetto delle definizioni ufficiali del protocollo, delle API Web e dei meccanismi di autenticazione progettati, documentati e monetizzati dValve.**

Risultato dell’analisi forense: architettura consapevole contro violazione illegittima
Il software analizzato in questo modulo — tra cui `SteamKit`, `node-steam-user`, `ValvePython/steam`, e `ArchiSteamFarm` — contiene **zero vulnerabilità software, zero corruzioni di memoria e zero exploit zero-day**. Si tratta di implementazioni open source pulite e robuste del protocollo client proprietario Connection Manager (CM) di Valve, dei Google Protocol Buffers (Protobufs) e delle API Web. Valve ha progettato queste API per accettare accessi programmatici e ha sviluppato Steam Guard per consentire l'utilizzo di token di conferma algoritmici (`identity_secret`), e riscuote una commissione pubblicizzata come “15%” che aumenta fino a **fino a 66.7% a favore di Valve** sulle carte ad alta velocità e sulle merci in calo di cui le botnet automatizzate si liberano.

Pillar 01 · Protocol Fidelity

Schemi ufficiali di Protobuf

Le librerie di automazione non aggirano i controlli di sicurezza. Esse serializzano i messaggi Protobuf ufficiali (`steammessages_clientserver.proto`) tramite TCP/WebSockets direttamente ai cluster CM ufficiali di Valve, esattamente come fa il client Steam.

Pillar 02 · Algorithmic 2FA

Autorizzazione al commercio programmatico

L'intera economia del commercio di pelle, del valore di diversi miliardi di dollari, dipende dall'Valve `IEconService` API e chiavi di autenticazione TOTP per dispositivi mobili. Valve ha progettato appositamente Steam Guard per consentire le conferme delle transazioni da macchina a macchina.

Pilastro 03 · Beneficiario commerciale

Traffico generato dalle macchine monetizzate: fino a66.7%, con una commissione minima

Valve pubblicizza una commissione “15%”, ma sugli articoli di largo consumo su cui operano i bot automatizzati — figurine, confezioni e articoli economici con prezzi compresi tra $0.03 e $0.05 — la commissione minima di due centesimi di Valve ($0.01Steam + $0.01 publisher) comporta un costo aggiuntivo **50% a 66.7% a favore di Valve** (2¢ prelevati da una carta 3¢, lasciando al venditore 1¢). Più $5.00 per conto ($26.8M solo per la flotta sottoposta a scansione).

Modulo 01 · Repository e prove relative al protocollo

Infrastruttura pubblica per sviluppatori e repository

Catalogo forense dettagliato dei repository open source di 252 che sono alla base dell'automazione di Steam. Illustra come gli strumenti standard di ingegneria del software implementino gli endpoint API pubblicati da Valve senza ricorrere a exploit.

252 Archivi
4,554 Collegamenti relativi al ruolo
Esamina le prove contenute nell'archivio → Modulo 02 · Demografia degli ecosistemi

Indicatori relativi all'ecosistema ingegneristico globale

Ripartizione geografica e istituzionale degli ingegneri software di 3,320 che contribuiscono all'ecosistema di automazione Steam, comprese le affiliazioni aziendali presso i principali datori di lavoro del settore tecnologico.

3,320 Ingegneri
98,902 Coppie di connessioni
Verifica gli indicatori dell'ecosistema → Modulo 03 · Grafico visivo interattivo

Grafico interattivo del protocollo e della rete degli sviluppatori

Mappa interattiva completa Vis.js che illustra le reti di repository, le librerie di protocolli (SteamKit, Steamworks, ASF) e le sovrapposizioni tra i contributori dei diversi progetti. Dimostra visivamente la potenza dell’architettura software open source legittima e interconnessa che alimenta l’ecosistema di automazione di Steam.

InterattivoVis.js Motore
Isolamento dei cluster Ricerca in tempo reale
Zero vulnerabilitàAPI standard
Apri il grafico interattivo della rete →

Contesto normativo e giuridico (articolo di GDPR 25 e tutela dei consumatori):
In base al principio della “protezione dei dati fin dalla progettazione e per impostazione predefinita”, un’architettura di piattaforma che consenta la generazione silenziosa di chiAPI, l’annullamento di operazioni senza preavviso e la liquidazione automatizzata delle attività da parte di sistemi automatici rappresenta una scelta architettonica dell’operatore della

piattaforma. Quando Valve respinge sistematicamente le richieste di rimborso dei consumatori sostenendo che le perdite sono state causate da «attacchi informatici esterni», nasconde il fatto che il vettore di attacco è proprio l’architettura Web API progettata intenzionalmente dValve.

VISUALIZZAZIONE INTERATTIVA

È disponibile una visualizzazione interattiva completa del repository 252-e del grafico della rete degli sviluppatori di 3,320-all'indirizzo network.html. Le metriche aggregate si trovano nella Metriche BI pagina.

Il Dossier “Steam” · Archivio dell’architettura tecnica · Documenti di dominio pubblico · Tutti i diritti ceduti all’umanità.