Arquitetura, não exploração: A Rede de Automatização — O Dossiê «Steam»

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

Anexo VII · Análise da Arquitetura Técnica

Steam Arquitetura de rede — Fidelidade ao protocolo e análise do ecossistema

A automatização é a base da arquiteturValve. *Não é uma falha de segurança.*

O QUE ESTA SECÇÃO DEMONSTRA
Este módulo mapeia a topologia técnica dos repositórios de desenvolvedores de 252, dos perfis de 3,320 GitHub e dos pares de colaboradores de 4,214 que sustentam o ecossistema de automação de Steam. Demonstra que a automação de terceiros se baseia no protocolo oficial Connection Manager da Valve, nos esquemas Protobuf e nas APIs Web, sem código de exploração. Ao desenvolver tokens de confirmação algorítmicos Steam Guard e cobrar taxas mínimas de transação até 66.7%,, o Valve funciona como o arquiteto intencional e principal beneficiário comercial das operações automatizadas do ecossistema.

← Voltar ao resumo executivo
Quando a Valve se dirige a entidades reguladoras, processadores de pagamentos ou vítimas de burlas, atribui o roubo de identidades e a manipulação do mercado a «explorações não autorizadas por terceiros» e a «automatização ilícita e desonesta». A realidade técnica desta rede de repositórios 252-demonstra exatamente o contrário: **Todas as plataformas de automatização, bots de negociação e frotas de «farming» operam estritamente de acordo com as definições oficiais do protocolo, as APIs Web e os mecanismos de autenticação concebidos, documentados e monetizados pela Valve Corporation.**

Conclusão forense: Arquitetura consciente vs. Violação ilegítima
O software analisado neste módulo — incluindo `SteamKit`, `node-steam-user`, `ValvePython/steam`, e `ArchiSteamFarm` — contém **zero vulnerabilidades de software, zero corrupções de memória e zero explorações de dia zero**. Trata-se de implementações de código aberto, limpas e robustas do protocolo de cliente proprietário Connection Manager (CM) dValve, dos Google Protocol Buffers (Protobufs) e das APIs da Web. A Valve concebeu estas APIs para aceitar inícios de sessão programáticos e criou o Steam Guard para permitir tokens de confirmação algorítmicos (`identity_secret`), e cobra uma taxa anunciada de 15% que aumenta até **até 66.7% a favor de Valve** nas transações de alta velocidade e nas vendas em massa de produtos básicos que as botnets automatizadas liquidam.

Pilar 01 · Fidelidade ao Protocolo

Esquemas oficiais do Protobuf

As bibliotecas de automatização não contornam as barreiras de segurança. Elas serializam mensagens Protobuf oficiais (`steammessages_clientserver.proto`) através de TCP/WebSockets diretamente para os clusters CM oficiais do Valve, exatamente como faz o cliente Steam.

Pilar 02 · Algorítmica 2FA

Autorização de Negociação Programática

Toda a economia de comércio de skins, que movimenta vários milhares de milhões de dólares, depende de «Valve» `IEconService` API e chaves TOTP de autenticação móvel. A Valve concebeu intencionalmente o Steam Guard para permitir confirmações de transações entre máquinas.

Pilar 03 · Beneficiário comercial

Tráfego gerado por máquinas monetizado: até um valor mínimo de comissão de66.7%

Valve Anuncia uma comissão de 15%, mas nos artigos de grande volume que os bots automatizados negociam — cartões colecionáveis, caixas e artigos baratos com preços entre $0.03 e $0.05 — a comissão mínima de dois cêntimos da Valve ($0.01Steam + $0.01 publisher) retira **50% 66.7% a favor de Valve** (2¢ retirados de um cartão 3¢, deixando o vendedor com 1¢). Além disso, $5.00 por conta ($26.8M só na frota digitalizada).

Módulo 01 · Evidências relativas ao repositório e ao protocolo

Infraestrutura pública de desenvolvimento e repositórios

Catálogo forense detalhado de 252 repositórios de código aberto que sustentam a automação de Steam. Explica como as ferramentas padrão de engenharia de software implementam os pontos de extremidade API publicados por Valve sem recorrer a exploits.

252 Repositórios
4,554 Links relacionados com funções
Analisar as provas do repositório → Módulo 02 · Demografia dos ecossistemas

Métricas do ecossistema global de engenharia

Distribuição geográfica e institucional dos engenheiros de software da «3,320» que contribuem para o ecossistema de automação «Steam», incluindo as afiliações empresariais às principais empresas do setor tecnológico.

3,320 Engenheiros
98,902 Par de ligações
Analisar os indicadores do ecossistema → Módulo 03 · Gráfico visual interativo

Gráfico interativo do protocolo e da rede de programadores

Mapeamento abrangente, em forma de gráfico de rede interativo, de repositórios do Vis.js, bibliotecas de protocolos (SteamKit, Steamworks, ASF) e sobreposições de colaboradores entre projetos. Demonstra visualmente a arquitetura de software de código aberto legítima e interligada que sustenta o ecossistema de automação do Steam.

InterativoVis.js Motor
Isolamento de clusters Pesquisa em tempo real
Sem vulnerabilidadesAPIs padrão
Abrir gráfico de rede interativo →

Contexto regulamentar e jurídico (artigo da GDPR 25 e proteção do consumidor): De acordo com o princípio da «Proteção de Dados desde a Conceção e por Predefinição», uma arquitetura de plataforma que permita a geração silenciosa de chaves «API», o cancelamento de transações sem notificação prévia e a liquidação automatizada de ativos por sistemas é uma escolha arquitetónica do operador da plataforma. Quando a Valve rejeita sistematicamente os pedidos de reembolso dos consumidores, alegando que as perdas foram

causadas por «ataques cibernéticos externos», oculta o facto de que o vetor de ataque é a própria arquitetura Web API da Valve, concebida intencionalmente.
VISUALIZAÇÃO INTERATIVA

Está disponível uma visualização interativa completa do repositório «252-», 3,320-, do gráfico da rede de programadores, em network.html. As métricas agregadas encontram-se no Métricas de BI página.

O Dossiê «Steam» · Arquivo de Arquitetura Técnica · Registos de Código Aberto · Todos os direitos cedidos à humanidade.