# Архітектура, а не експлойт: мережа «Automation Network» — досьє «Steam»

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

Додаток VII · Аналіз технічної архітектури

# Steam Архітектура мережі — відповідність протоколам та аналіз екосистеми

Автоматизація — це архітектура компанії «Valve». *Це не експлойт.*

ЩО ДОКАЗУЄ ЦЕЙ РОЗДІЛ
Цей модуль відображає технічну топологію репозиторіїв розробників 252, профілів 3,320 GitHub та пар учасників 4,214, що лежать в основі екосистеми автоматизації Steam. Він доводить, що сторонні засоби автоматизації спираються на офіційний протокол Connection Manager Valve, схеми Protobuf та веб-API без експлойт-коду. Завдяки розробці алгоритмічних токенів підтвердження Steam Guard та стягуванню мінімальних комісій за транзакції, що не перевищують 66.7%,, Valve виступає як цілеспрямований архітектор та основний комерційний бенефіціар автоматизованих операцій екосистеми.

← Повернутися до огляду для керівництва
Коли компанія «Valve» звертається до регуляторних органів, платіжних систем або жертв шахрайства, вона пояснює крадіжки скінів та маніпуляції на ринку «несанкціонованими зловживаннями з боку третіх осіб» та «незаконною автоматизацією зловмисників». Технічна реальність цієї мережі репозиторіїв 252-свідчить про прямо протилежне: **Кожен фреймворк автоматизації, торговий бот та флот для фармінгу функціонують суворо в межах офіційних визначень протоколів, веб-API та механізмів автентифікації, розроблених, задокументованих та комерціалізованих корпорацією «Valve».**

Висновок експертизи: «Свідома архітектура» проти «незаконного вторгнення»
Програмне забезпечення, яке аналізується в цьому модулі, — зокрема `SteamKit`, `node-steam-user`, `ValvePython/steam`, та `ArchiSteamFarm` — містить **нуль вразливостей у програмному забезпеченні, нуль випадків пошкодження пам’яті та нуль експлойтів «нульового дня»**. Це чисті та надійні реалізації з відкритим кодом пропрієтарного клієнтського протоколу «Connection Manager» (CM) компанії «Valve», Google Protocol Buffers (Protobufs) та веб-API. Компанія «Valve» розробила ці API для підтримки програмного входу, а також створила «Steam Guard», щоб забезпечити підтримку алгоритмічних токенів підтвердження (`identity_secret`), а також стягує заявлений комісійний збір 15%, який зростає до **до 66.7% на користь Valve** щодо високошвидкісних карт та товарних розпродажів, які реалізують автоматизовані ботнети.

Напрям «01» · «Protocol Fidelity»

### Офіційні схеми Protobuf

Бібліотеки автоматизації не обходять засоби безпеки. Вони серіалізують офіційні повідомлення Protobuf (`steammessages_clientserver.proto`) через TCP/WebSockets безпосередньо до офіційних кластерів CM сервісу «Valve», точно так само, як це робить клієнт Steam.

Pillar 02 · Algorithmic 2FA

### Дозвіл на програмну торгівлю

Уся багатомільярдна економіка торгівлі шкірою залежить від Valve `IEconService` API та ключі мобільного аутентифікатора TOTP. Компанія «Valve» спеціально розробила систему «Steam Guard» для забезпечення підтвердження транзакцій між машинами.

Напрям 03 · Комерційний бенефіціар

### Трафік з монетизованих машин: до мінімальної комісії66.7%

Valve рекламує комісію у розмірі 15%, але на товарах з великим обсягом торгів, якими торгують автоматизовані боти — колекційні картки, набори та дешеві лоти вартістю від $0.03 до $0.05 — мінімальна комісія Valve у розмірі двох центів ($0.01 Steam + $0.01 видавця) становить **50% на адресу 66.7% на користь Valve** (2¢ знято з картки 3¢, у результаті чого продавцю залишилося 1¢). Плюс $5.00 за кожен рахунок ($26.8M лише за сканований автопарк).

Модуль «01» · Дані про репозиторії та протоколи

## Громадська інфраструктура для розробників та репозиторіїв

Детальний криміналістичний каталог репозиторіїв з відкритим кодом 252, на яких базується автоматизація Steam. У ньому простежується, як стандартні інструменти розробки програмного забезпечення реалізують опубліковані на сайті Valve кінцеві точки API без використання експлойтів.

**252**Репозиторії
**4,554**Посилання на ролі
Переглянути докази з репозиторію → Модуль «02» · Демографія екосистем

## Показники глобальної інженерної екосистеми

Географічний та інституційний розподіл інженерів-програмістів з компанії «3,320», які беруть участь у розвитку екосистеми автоматизації «Steam», включаючи їхню приналежність до провідних технологічних компаній-роботодавців.

**3,320**Інженери
**98,902**Пари з'єднань
Переглянути показники екосистеми → Модуль «03» · Інтерактивний візуальний графік

## Інтерактивний графік протоколу та мережі розробників

Комплексна інтерактивна діаграма мережі Vis.js, що відображає репозиторії, бібліотеки протоколів (SteamKit, Steamworks, ASF) та перехресні зв’язки між учасниками різних проєктів. Візуально демонструє легітимну, взаємопов’язану архітектуру програмного забезпечення з відкритим кодом, на якій базується екосистема автоматизації Steam.

**Інтерактивний**Vis.js Двигун
**Ізоляція кластерів**Пошук у реальному часі
**Відсутність вразливостей**Стандартні API
Відкрити інтерактивну мережеву діаграму →

**Нормативно-правовий контекст (стаття на сайті GDPR 25 та захист прав споживачів):**
Відповідно до принципу «захисту даних ще на етапі проектування та за замовчуванням» (Data Protection by Design and by Default), архітектура платформи, яка дозволяє автоматичне ( API) генерування ключів, скасування торгових операцій без попередження

та автоматизовану ліквідацію активів, є архітектурним рішенням оператора платформи. Коли Valve систематично відхиляє вимоги споживачів про відшкодування, стверджуючи, що збитки були спричинені «зовнішніми кібератаками», це приховує той факт, що вектором атаки є власна, навмисно розроблена архітектура веб- API Valve .
ІНТЕРАКТИВНИЙ ВИД

Повна інтерактивна візуалізація репозиторію «252-», 3,320-, — граф мережі розробників — доступна за адресою network.html. Зведені показники наведені на Показники BI сторінка.

Досьє «Steam» · Архів технічної архітектури · Публічні джерела · Усі права передані людству.