Masterhacks – En la actualidad, la industria de los videojuegos deja alrededor de 61 mil millones de dólares al año en todo el mundo.

Algunos éxitos han sido muy claros, como League of Legends, que tuvo 36 millones de espectadores, superando la final de la NBA de este año que tuvo un promedio de 31 millones.

Por estas razones, los videojuegos también han sido blancos de los ciberdelincuentes, y una prueba es la más reciente amenaza, llamada Steam Stealer, un código malicioso que afecta a la plataforma Steam, donde los jugadores compran juegos para cualquier computadora.

También se compran ítems que dan más poderes en el juego. Como cuchillos que valen 400 dólares o un rifle para Call of Duty con valor de 1,200 dólares.

«Es una locura ver cómo pueden pagar tanto por cosas virtuales, pero tenerlos le da estatus al gamer dentro de la comunidad», dijo Santiago Pontiroli, analista de seguridad de Kaspersky Lab.

Steam cuenta con 140 millones de usuarios en el mundo, y Steam Stealer se propaga por medio de programas fraudulentos que simulan ser chats para comunicarse con otros o a través de sitios fake (phishing).

Con esto, los delincuentes roban las cuentas de las víctimas, con todos los juegos que tengan, pero lo más valioso son los productos que han ganado después de varios años de juego o al comprarlos invirtiendo mucho dinero.

Pontiroli afirma que existe una cadena del crimen muy organizada y efectiva. «En promedio venden las cuentas robadas en 15 dólares y en grandes lotes. Otro grupo las compra al por mayor y vende separadamente los juegos y los ítems valiosos. Todos sacan su tajada».

Es tanto el nivel de organización que se venden los «kits» de hackeo por 35 dólares y permiten que un delincuente sin conocimientos en informática pueda robar las cuentas de Steam y venderlas en foros de hackers.

El operador de ChileSteam.cl, Cristián Barrera, afirma que en el mundo se multiplican los casos de usuarios que pierden sus cuentas. «Básicamente es por irresponsabilidad de ellos, ya que entran a sitios en los que les ofrecen códigos de juegos gratis y entregan sus datos».

Steam ha reconocido que 77 mil cuentas son robadas cada mes y por lo tanto ideó una serie de medidas para que no suceda más. «Una de ellas es la autenticación de dos vías, que además de pedir el password, envía un código al celular cuando uno quiere comprar o vender algo. El problema es que es optativo y los jugadores no lo utilizan», dice Barrera.

Aunque esto ocurre muy comúnmente, en países como Chile no se ha dado aviso a las autoridades. «No hemos tenido denuncias que se relacionen con el cifrado de archivos asociados a videojuegos o casos en que se cobre recompensa para su recuperación», dice Rodrgio Figueroa, jefe de la Brigada Investigadora del Cibercrimen Metropolitana. Pero afirma que sí tiene conocimiento de que últimamente existe una variante de ransomware que encripta los archivos donde se almacenan las partidas de videojuegos.