Servidores De Juegos De Yahoo Vulnerados Usando Shellshock

Como muchos ya sabrán, Shellshock es el nuevo bug que preocupa a una gran cantidad de **Webmasters**, y no es para menos, ya que este bug es mas simple de usar que HeartBleed, pero mas peligroso en cuanto a la extracción de datos del servidor. El exploit de Bash (Shellshock), ha afectado a los servidores de juego de Yahoo. Pero, la compañía dice que no existen datos filtrados de clientes usando **Shellshock en los servidores**.

La vulneración de los servidores fue descubierta por el investigador de seguridad, **Jonathan Hall**. Hall explico que dos servidores de juegos en Yahoo, habían sido vulnerados. Después de que Yahoo fue contactado por Security Week, ha lanzado la siguiente declaración:

> *Un fallo de seguridad, llamado Shellshock, que podría exponer las vulnerabilidades en muchos servidores web fue identificado el 24 de septiembre. Tan pronto como nos dimos cuenta de la cuestión, comenzamos a parchear nuestros sistemas. Anoche, han sido aislados un puñado de nuestros servidores afectados y en este momento no tenemos ninguna evidencia de un compromiso a los datos del usuario. Estamos enfocados en brindar la experiencia más segura posible para nuestros usuarios de todo el mundo y estamos trabajando continuamente para proteger los datos de nuestros usuarios.*

El exploit es un problema de seguridad basado en Unix SSH, permite a los hackers hacerse cargo de un ordenador o servidor a través de la línea de comandos. Las empresas han estado aplicando parches de seguridad a sus servidores desde que el exploit fue descubierto. Al parecer, **Yahoo** no había tomando en cuenta sus servidores de **Yahoo Games**.