«Steam» ملف — الشبكة التي تم تجميعها بالأرقام

المصدر: https://phishdestroy.io/steam_dossier/ar/output_steam_network/steam_ecosystem_dashboard
CC0 1.0 Universal · 2026-09-30

نظرة عامة على الإحصائيات // الملف 02

Steam لوحة معلومات النظام البيئي — الشبكة بالأرقام

الشبكة، بالأرقام.

ما يثبته هذا القسم
تجمع لوحة المعلومات هذه المعلومات الهيكلية من مطوري 3,320 ومستودعات 252، وتحدد قواعد البيانات الخاصة بالمقامرة على 68 وجسور الاتصال عبر المنصات. وتسلط البيانات التجريبية الضوء على التجمعات الجغرافية والتداخلات بين المطورين، مما يدل على أن البنية التحتية للمقامرة عبر «سكين» (skin) التابعة لأطراف ثالثة تعمل كصناعة برمجيات منظمة ومترابطة للغاية ومتكاملة مع منصة Steam.

← العودة إلى ملخص الإدارة التنفيذية
إحصاءات موحدة لقاعدة بيانات التحقيق: التوزيع الجغرافي، وأبرز الشركات، ومستودعات المقامرة بالـ"سكينز"، وجسور الاتصال النشطة.

المطورون الممسوحون ضوئيًا 3320
إجمالي عمليات إعادة الشراء 252
مستودعات المقايضة الخاصة بالمقامرة 68
إجمالي عدد الاتصالات 1,426
هيكل وقطاعات الأتمتة

القطاع الأول — شركة «Valve» (الجزء الأساسي)

المستودعات الرسمية وبرامج الأنظمة. مساحة تطوير مؤكدة لموظفي شركة «Valve»، وهما نيفيرين وجو لودفيغ.

القطاع الثاني — محركات الترخيص ومحاكيات البروتوكولات (SteamKit)

مكتبات شبكية تم تطويرها عبر الهندسة العكسية، شارك في تأليفها Nephyrin من موقع «Valve» ومطور ألعاب المقامرة DoctorMcKay.

القطاع الثالث — عملاء تربية البطاقات (ArchiSteamFarm)

استخدم محاكيات بروتوكول SteamKit لتشغيل ملايين العملاء الوهميين (في وضع الخمول) في الخلفية بهدف جمع بطاقات التداول.

الجغرافيا الخاصة بالمطورين
ألمانيا 57
الولايات المتحدة 52
كندا 48
المملكة المتحدة 44
بولندا 30
فرنسا 28
الاتحاد الروسي 27
الصين 27
الولايات المتحدة الأمريكية (ولاية واشنطن) 23
أستراليا 19