Das „Collected Network“ in Zahlen – Das Dossier „Steam“

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

STATISTIKÜBERSICHT // DATEI-02

Steam Ökosystem-Dashboard – Das Netzwerk in Zahlen

Das Netzwerk in Zahlen.

WAS DIESER ABSCHNITT BELEGT
Dieses Dashboard fasst Strukturdaten aus den Entwicklerteams von 3,320 und den Repositorys von 252 zusammen und identifiziert 68 glücksspielspezifische Codebasen sowie plattformübergreifende Verbindungsbrücken. Die empirischen Daten verdeutlichen geografische Clusterbildungen und Überschneidungen bei den Entwicklern und zeigen, dass die Glücksspielinfrastruktur von Drittanbietern als organisierte, stark vernetzte Softwarebranche fungiert, die in die Plattform von Steam integriert ist.

← Zurück zum Executive Briefing
Zusammengefasste Statistiken aus der Ermittlungsdatenbank: geografische Verteilung, führende Unternehmen, Skins-Glücksspiel-Repositorien und aktive Verbindungsbrücken.

Scanned Devs 3320
Repos insgesamt 252
Glücksspiel-Repos 68
Gesamtzahl der Verbindungen 1,426
Struktur und Branchen der Automatisierung

Sektor I – Kern der „Valve“-Gesellschaft

Offizielle Repositories und Systemsoftware. Bestätigter Entwicklungsbereich der „Valve“-Mitarbeiter Nephyrin und Joe Ludwig.

Sektor II – Autorisierungs-Engines und Protokoll-Emulatoren (SteamKit)

Durch Reverse Engineering erstellte Netzwerkbibliotheken, die gemeinsam von Nephyrin von „Valve“ und dem Entwickler von Glücksspiel-Skins DoctorMcKay verfasst wurden.

Sektor III – Kunden im Bereich Grafikkarten-Farming (ArchiSteamFarm)

Nutze SteamKit-Protokoll-Emulatoren, um im Hintergrund Millionen von gefälschten Clients (im Leerlauf) laufen zu lassen und so Sammelkarten zu farmen.

Entwickler nach Region
Deutschland 57
Vereinigte Staaten 52
Kanada 48
Vereinigtes Königreich 44
Polen 30
Frankreich 28
Russische Föderation 27

China 27
USA (Bundesstaat Washington) 23
Australien 19