La red «The Collected» en cifras — El dossier de «Steam»

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

RESUMEN DE ESTADÍSTICAS // ARCHIVO02

Steam Cuadro de mando del ecosistema — La red en cifras

La red, en cifras.

LO QUE DEMUESTRA ESTA SECCIÓN
Este panel de control recopila información estructural de los desarrolladores de 3,320 y los repositorios de 252, identificando 68 bases de código específicas del sector del juego y puentes de conexión entre plataformas. Los datos empíricos ponen de relieve la concentración geográfica y los solapamientos entre desarrolladores, lo que demuestra que la infraestructura de juego de terceros funciona como una industria de software organizada y altamente interconectada, integrada en la plataforma de Steam.

← Volver al informe ejecutivo
Estadísticas consolidadas de la base de datos de la investigación: distribución geográfica, principales empresas, repositorios de apuestas con «skins» y puentes de conexión activos.

Scanned Devs 3320
Total de repos 252
Repos relacionados con el juego 68
Total de conexiones 1,426
Estructura y sectores de la automatización

Sector I — Núcleo de la Corporación «Valve»

Repositorios oficiales y software del sistema. Espacio de desarrollo confirmado de los empleados deValve, Nephyrin y Joe Ludwig.

Sector II — Motores de autorización y emuladores de protocolos (SteamKit)

Bibliotecas de red creadas mediante ingeniería inversa, de la que son coautores Nephyrin, de «Valve», y DoctorMcKay, desarrollador de juegos de azar de «skins».

Sector III — Clientes de «card farming» (ArchiSteamFarm)

Utiliza emuladores del protocolo SteamKit para ejecutar millones de clientes falsos (en modo inactivo) en segundo plano con el fin de conseguir cromos.

Geografía de los desarrolladores
Alemania 57
Estados Unidos 52
Canadá 48
Reino Unido 44
Polonia 30
Francia 28
Federación Rusa 27

China 27
EE. UU. (estado de Washington) 23
Australia 19