Jaringan yang Terkumpul dalam Angka — Laporan “Steam”

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

GAMBARAN UMUM STATISTIK // BERKAS 02

Steam Dasbor Ekosistem — Jaringan dalam Angka

Jaringan ini, dalam angka.

APA YANG DIBUKTIKAN OLEH BAGIAN INI
Dasbor ini mengumpulkan informasi struktural dari para pengembang di 3,320 dan repositori di 252, serta mengidentifikasi basis kode khusus perjudian di 68 dan jembatan koneksi lintas platform. Data empiris tersebut menyoroti pola pengelompokan geografis dan tumpang tindih pengembang, yang menunjukkan bahwa infrastruktur perjudian skin pihak ketiga beroperasi sebagai industri perangkat lunak yang terorganisir dan sangat saling terhubung, yang terintegrasi dengan platform Steam.

← Kembali ke Ringkasan Eksekutif
Statistik gabungan dari basis data investigasi: sebaran geografis, perusahaan-perusahaan teratas, repositori perjudian berbasis skin, dan jembatan koneksi aktif.

Pengembang yang Telah Dipindai 3320
Jumlah Repo 252
Repos Perjudian 68
Jumlah Koneksi 1,426
Struktur dan Sektor-sektor Otomasi

Sektor I — Inti PerusahaanValve

Repositori resmi dan perangkat lunak sistem. Ruang pengembangan yang telah dikonfirmasi milik dua karyawanValve, Nephyrin dan Joe Ludwig.

Sektor II — Mesin Otorisasi & Emulator Protokol (SteamKit)

Pustaka jaringan hasil rekayasa balik yang ditulis bersama oleh Nephyrin dari Valve dan DoctorMcKay, pengembang tema perjudian.

Sektor III — Klien Penambangan Kartu (ArchiSteamFarm)

Gunakan emulator protokol SteamKit untuk menjalankan jutaan klien palsu (dalam keadaan idle) di latar belakang guna mengumpulkan kartu perdagangan.

Lokasi Pengembang
Jerman 57
Amerika Serikat 52
Kanada 48
Britania Raya 44
Polandia 30
Prancis 28
Federasi Rusia 27

Tiongkok 27
AS (Negara Bagian Washington) 23
Australia 19