La rete raccolta in cifre — Il dossier “Steam”

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

PANORAMICA STATISTICA // FILE 02

Steam Pannello di controllo dell'ecosistema — La rete in cifre

La rete, in cifre.

COSA DIMOSTRA QUESTA SEZIONE
Questa dashboard aggrega le informazioni strutturali relative agli sviluppatori di 3,320 e ai repository di 252, identificando i codici sorgente specifici per il settore del gioco d’azzardo 68 e i ponti di connessione multipiattaforma. I dati empirici evidenziano i raggruppamenti geografici e le sovrapposizioni tra sviluppatori, dimostrando che l’infrastruttura di gioco d’azzardo “skin” di terze parti opera come un settore software organizzato e altamente interconnesso, integrato con la piattaforma di Steam.

← Torna al briefing esecutivo
Statistiche aggregate del database delle indagini: distribuzione geografica, principali aziende, archivi di skin per il gioco d’azzardo e ponti di connessione attivi.

Sviluppatori di Scanned 3320
Totale operazioni di pronti contro termine 252
Repos relativi al gioco d'azzardo 68
Connessioni totali 1,426
Struttura e settori dell'automazione

Settore I — Nucleo della Società “Valve”

Repository ufficiali e software di sistema. Spazio di sviluppo confermato dei collaboratori di Valve, Nephyrin e Joe Ludwig.

Settore II — Motori di autorizzazione ed emulatori di protocollo (SteamKit)

Librerie di rete ottenute tramite reverse engineering, realizzate in collaborazione da Nephyrin di Valve e DoctorMcKay, sviluppatore di giochi d'azzardo per skins.

Settore III — Clienti di card farming (ArchiSteamFarm)

Utilizza gli emulatori del protocollo SteamKit per eseguire in background milioni di client fittizi (inattivi) al fine di accumulare carte collezionabili.

Distribuzione geografica degli sviluppatori
Germania 57
Stati Uniti 52
Canada 48
Regno Unito 44
Polonia 30
Francia 28
Federazione Russa 27
Cina 27

Stati Uniti (Stato di Washington) 23
Australia 19