□치로 보는 통합 네트워크 — ‘Steam’ 자료집

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

통계 개요 // 파일02

Steam 생태계 대시보드 — □치로 보는 네트워크

숫자로 보는 네트워크.

이 섹션이 입증하는 바

이 대시보드는 3,320의 개발자들과 252의 저장소에 걸쳐 구조적 정보를 종합하여, 68의 도박 관련 코드베이스와 크로스 플랫폼 연결 브리지를 식별합니다. 실증 데이터는 지리적 집적 현상과 개발자 중복 현상을 부가ㄱ시키며, 제3자 스킨 도박 인프라가 Steam의 플랫폼과 통합된, 조직적이고 고도로 상호 연결된 소프트웨어 산업으로 운영되고 있음을 보여줍니다.

← 경영진_브리핑으로_돌아가기

조사 데이터베이스의 통합 통계: 지리적 분포, 주요 기업, 스킨 도박 저장소 및 활성 연결 브리지.

스캔된 개발자들 3320
총 리포 252
도박 관련 리포 68
총 연결 수 1,426

자동화의 구조와 분야

제1구역 — Valve 코퍼레이션 코어

공식 저장소 및 시스템 소프트웨어. Valve의 직원인 Nephyrin과 Joe Ludwig가 개발□ 것으로 확인된 공가ㄴ.

섹터 II — 인증 엔진 및 프로토콜 에뮬레이터 (SteamKit)

Valve의 Nephyrin과 스킨 도박 게임 개발자 DoctorMcKay가 공동으로 제작□ 리버스 엔지니어링된 네트워크 라이브러리입니다.

섹터 III — 카드 파밍 고객 (ArchiSteamFarm)

SteamKit 프로토콜 에뮬레이터를 활용하여 백그라운드에서 수백만 개의 가짜 클라이언트(대기 상태)를 실행하고, 이를 통해 트레이딩 카드를 수집합니다.

개발자 지역 분포

독일 57
미국 52
캐나다 48
영국 44
폴란드 30
프랑스 28
러시아 연방 27
중국 27
미국 (워싱턴주) 23
호주 19