Het verzamelde netwerk in cijfers — Het dossier over de ‘Steam’

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

STATISTIEKEN OVERZICHT // BESTAND02

Steam Ecosysteemdashboard — Het netwerk in cijfers

Het netwerk in cijfers.

WAT IN DIT HOOFDSTUK WORDT AANGETOOND
Dit dashboard bundelt structurele informatie over 3,320 ontwikkelaars en 252 repositories, en brengt 68 gokspecifieke codebases en platformoverschrijdende verbindingsbruggen in kaart. De empirische gegevens brengen geografische clustering en overlappingen tussen ontwikkelaars aan het licht, waaruit blijkt dat de gokinfrastructuur van derde partijen functioneert als een georganiseerde, sterk onderling verbonden software-industrie die is geïntegreerd met het platform van Steam.

← Terug naar het Executive Briefing
Geconsolideerde statistieken van de onderzoeksdatabase: geografische spreiding, toonaangevende bedrijven, opslagplaatsen voor gok-skins en actieve verbindingsbruggen.

Scanned Devs 3320
Totaal aantal repo's 252
Verslagen over kansspelen 68
Totaal aantal verbindingen 1,426
Structuur en sectoren van de automatisering

Sector I — Kern van de Valve-onderneming

Officiële repositories en systeemsoftware. Bevestigde ontwikkelomgeving van de medewerkers Nephyrin en Joe Ludwig van Valve.

Sector II — Autorisatiemodules en protocol-emulators (SteamKit)

Netwerkbibliotheken die via reverse engineering zijn ontwikkeld, in samenwerking met Nephyrin van Valve en DoctorMcKay, ontwikkelaar van gokspellen.

Sector III — Klanten voor het minen van cryptovaluta (ArchiSteamFarm)

Gebruik SteamKit-protocolemulators om op de achtergrond miljoenen nepclients (in ruststand) te laten draaien om ruilkaarten te verzamelen.

Geografie van ontwikkelaars
Duitsland 57
Verenigde Staten 52
Canada 48
Verenigd Koninkrijk 44
Polen 30
Frankrijk 28
Russische Federatie 27

China 27
VS (staat Washington) 23
Australië 19