Zebrana sieć w liczbach — Raport „Steam”

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

PRZEGLĄD STATYSTYK // PLIK „02”

Steam Panel ekosystemu — Sieć w liczbach

Sieć w liczbach.

CO WYKAZUJE TA CZĘŚĆ
Ten pulpit nawigacyjny gromadzi informacje o strukturze kodu pochodzące od programistów serwisu 3,320 oraz z repozytoriów 252, identyfikując bazy kodu związane z hazardem dostępne na stronie 68 oraz mostki łączące różne platformy. Dane empiryczne wskazują na skupiska geograficzne i nakładanie się grup programistów, co pokazuje, że infrastruktura hazardowa typu „skin” stron trzecich funkcjonuje jako zorganizowana, silnie powiązana branża oprogramowania zintegrowana z platformą Steam.

← Powrót do podsumowania dla kadry kierowniczej
Skonsolidowane dane statystyczne z bazy danych dochodzenia: rozkład geograficzny, czołowe firmy, repozytoria gier hazardowych typu „skins” oraz aktywne mosty łączności.

Zespół Scanned Devs 3320
Łączna liczba repozycji 252
Repozytoria dotyczące hazardu 68
Łączna liczba połączeń 1,426
Struktura i sektory automatyki

Sektor I — Rdzeń korporacji „Valve”

Oficjalne repozytoria i oprogramowanie systemowe. Potwierdzone środowisko programistyczne pracowników firmy „Valve” – Nephyrin i Joe Ludwig.

Sektor II — Silniki autoryzacyjne i emulatory protokołów (SteamKit)

Biblioteki sieciowe opracowane metodą inżynierii odwrotnej, których współautorami są Nephyrin z serwisu Valve oraz DoctorMcKay, twórca gier hazardowych typu „skins”.

Sektor III — Klienci zajmujący się farmowaniem kart (ArchiSteamFarm)

Wykorzystaj emulatory protokołu SteamKit do uruchamiania w tle milionów fałszywych klientów (w stanie bezczynności) w celu gromadzenia kart kolekcjonerskich.

Lokalizacja deweloperów
Niemcy 57
Stany Zjednoczone 52
Kanada 48
Wielka Brytania 44
Polska 30
Francja 28
Federacja Rosyjska 27
Chiny 27
USA (stan Waszyngton) 23
Australia 19