A rede «The Collected» em números — O Dossiê «Steam»

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

VISÃO GERAL DAS ESTATÍSTICAS // ARQUIVO 02

Steam Painel do Ecossistema — A Rede em Números

A rede, em números.

O QUE ESTA SECÇÃO DEMONSTRA
Este painel agrega informações estruturais sobre os programadores d3,320 e os repositórios d252, identificando 68 bases de código específicas para jogos de azar e pontes de ligação entre plataformas. Os dados empíricos destacam a concentração geográfica e as sobreposições entre programadores, demonstrando que a infraestrutura de jogos de azar de terceiros funciona como uma indústria de software organizada e altamente interligada, integrada à plataforma dSteam.

← Voltar ao resumo executivo
Estatísticas consolidadas da base de dados da investigação: distribuição geográfica, principais empresas, repositórios de apostas com skins e pontes de ligação ativas.

Scanned Devs 3320
Total de repos 252
Repos de jogos de azar 68
Total de ligações 1,426
Estrutura e Setores da Automatização

Setor I — Núcleo da Corporação «Valve»

Repositórios oficiais e software de sistema. Espaço de desenvolvimento confirmado dos colaboradores do Valve, Nephyrin e Joe Ludwig.

Setor II — Mecanismos de autorização e emuladores de protocolo (SteamKit)

Bibliotecas de rede criadas por engenharia inversa, de autoria conjunta de Nephyrin, do site Valve, e do DoctorMcKay, programador de jogos de apostas com skins.

Setor III — Clientes de «card farming» (ArchiSteamFarm)

Utilizar emuladores do protocolo SteamKit para executar milhões de clientes falsos (em modo inativo) em segundo plano, com o objetivo de acumular cartas colecionáveis.

Geografia dos programadores
Alemanha 57
Estados Unidos 52
Canadá 48
Reino Unido 44
Polónia 30
França 28
Federação Russa 27

China 27
EUA (Estado de Washington) 23
Austrália 19