Зібрана мережа в цифрах — Досьє «Steam»

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

ОГЛЯД СТАТИСТИКИ // ФАЙЛ 02

Steam Панель моніторингу екосистеми — Мережа в цифрах

Мережа в цифрах.

ЩО ДОКАЗУЄ ЦЕЙ РОЗДІЛ
Ця інформаційна панель узагальнює структурні дані про розробників 3,320 та репозиторії 252, виявляючи 68 кодові бази, пов’язані з азартними іграми, та міжплатформові мости зв’язку. Емпіричні дані висвітлюють географічні скупчення та перетини між розробниками, що свідчить про те, що інфраструктура азартних ігор із використанням сторонніх скінів функціонує як організована, тісно взаємопов’язана галузь програмного забезпечення, інтегрована з платформою Steam.

← Повернутися до огляду для керівництва
Зведені статистичні дані з бази даних розслідування: географічний розподіл, провідні компанії, сховища азартних ігор та мости активних підключень.

Scanned Devs 3320
Загальна кількість репо-операцій 252
Репо-операції, пов’язані з азартними іграми 68
Загальна кількість підключень 1,426
Структура та галузі автоматизації

Сектор I — Корпорація «Valve» — Основна частина

Офіційні репозиторії та системне програмне забезпечення. Підтверджене робоче середовище співробітників компанії «Valve» — Нефіріна та Джо Людвіга.

Сектор II — Механізми авторизації та емулятори протоколів (SteamKit)

Бібліотеки мережевих функцій, створені методом зворотного інжинірингу, у співавторстві з Nephyrin із Valve та розробником азартних ігор DoctorMcKay.

Сектор III — Клієнти, що займаються фармінгом карток (ArchiSteamFarm)

Використовуйте емулятори протоколу SteamKit для запуску мільйонів фейкових клієнтів (у режимі очікування) у фоновому режимі з метою фарму колекційних карток.

Географія розробників
Німеччина 57
Сполучені Штати Америки 52
Канада 48
Велика Британія 44
Польща 30
Франція 28
Російська Федерація 27
Китай 27

США (штат Вашингтон) 23
Австралія 19