Mạng lưới được thu thập qua các con số — Hồ sơ “Steam”

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

TỔNG QUAN VỀ THỐNG KÊ // TẬP TIN02

Steam Bảng điều khiển hệ sinh thái — Mạng lưới qua các con số

Mạng lưới, qua các con số.

PHẦN NÀY CHỨNG MINH ĐIỀU GÌ
Bảng điều khiển này tổng hợp thông tin phân tích cấu trúc từ các nhà phát triển trên 3,320 và các kho lưu trữ trên 252, nhằm xác định các cơ sở mã nguồn dành riêng cho cờ bạc tại 68 cũng như các cầu nối liên nền tảng. Dữ liệu thực nghiệm nêu bật sự tập trung theo khu vực địa lý và sự trùng lặp giữa các nhà phát triển, cho thấy cơ sở hạ tầng cờ bạc của các “skin” bên thứ ba hoạt động như một ngành công nghiệp phần mềm có tổ chức, kết nối chặt chẽ và được tích hợp với nền tảng của Steam.

← Quay lại Bản tóm tắt dành cho lãnh đạo
Thống kê tổng hợp từ cơ sở dữ liệu điều tra: phân bố địa lý, các công ty hàng đầu, kho dữ liệu về cờ bạc trực tuyến và các cầu nối kết nối đang hoạt động.

Nhóm phát triển Scanned 3320
Tổng số giao dịch repo 252
Các báo cáo về cờ bạc 68
Tổng số kết nối 1,426
Cấu trúc và các lĩnh vực của tự động hóa

Khu vực I — Trung tâm Công tyValve

Các kho phần mềm chính thức và phần mềm hệ thống. Không gian phát triển đã được xác nhận của hai nhân viên Valve là Nephyrin và Joe Ludwig.

Phân khúc II — Công cụ cấp phép và trình mô phỏng giao thức (SteamKit)

Các thư viện mạng được phân tích ngược, do Nephyrin từ Valve và DoctorMcKay – nhà phát triển trò chơi cá cược – đồng tác giả.

Lĩnh vực III — Khách hàng khai thác thẻ (ArchiSteamFarm)

Sử dụng các trình mô phỏng giao thức SteamKit để chạy hàng triệu client giả (ở trạng thái không hoạt động) ở chế độ nền nhằm thu thập thẻ giao dịch.

Phân bố địa lý của các nhà phát triển
Đức 57
Hoa Kỳ 52
Canada 48
Vương quốc Anh 44
Ba Lan 30
Pháp 28
Liên bang Nga 27

Trung Quốc 27
Hoa Kỳ (bang Washington) 23
Úc 19