GD GAMEDOCK

Die GameDock-Anleitung

Alles, was du mit GameDock, GameDock Companion und GameDock Helper machen kannst, Schritt für Schritt.

13. November 2026

Inhalt

1. Erste Schritte

- Wie GameDock zusammenhängt
- Konto erstellen und anmelden
- GameDock Companion installieren
- Steam verbinden und zum ersten Mal synchronisieren
- Zurechtfinden in GameDock

2. Deine Stores verbinden

- So funktionieren Verbindungen
- Steam
- PlayStation
- Xbox
- RetroAchievements
- GOG
- Epic Games
- Alles synchron halten
- Eine Verbindung mit Problemen reparieren
- Einen Store trennen

3. Deine Bibliothek

- Stöbern, suchen und filtern
- Die Spielseite
- Spiele, die GameDock nicht zuordnen konnte
- Doppelte Spiele bereinigen
- Ein Spiel umbenennen oder sein Artwork ändern
- Spielstatus und Spiele ausblenden
- Spiele bewerten und Notizen machen
- Rezensionen schreiben
- Öffentliche Spielseiten
- Spielelisten erstellen
- Spielreihen
- Spiele auf Disc

4. Errungenschaften und Aktivität

- Die Errungenschaften-Seite
- Steam-Errungenschaften bei privatem Profil
- Errungenschaften für eigenständige PC-Spiele
- Das Dashboard
- Der Aktivitäts-Feed

5. Insights

- Insights auf einen Blick
- Spielzeit
- Erfolge
- Ausgaben
- Bibliothek
- Wunschliste
- Dein Spielejahr

6. Wunschliste, Käufe und Im Besitz

- Wunschlistenpreise und Preisalarme
- Deine Steam-Käufe prüfen
- Einen Steam-Key einlösen
- PlayStation-Käufe
- Alle Käufe an einem Ort
- Was du besitzt und was es wert ist
- Währungen und Wechselkurse

7. GameDock Helper

- GameDock Helper installieren
- GameDock Helper einrichten
- Den Helper am Laufen halten
- Spielstände sichern
- Dein Gerät in GameDock
- Ein Spiel aus GameDock installieren
- Steam-Sammlungen und Lutris-Kategorien
- Namen, Reihenfolge und Artwork in Steam
- Ein Gerät entfernen oder neu verknüpfen

8. Konto und Tarif

- Benutzername und E-Mail-Adresse
- Währung, Region und Zeitzone
- Tarife und Abrechnung
- E-Mails und Benachrichtigungen
- Deine Daten exportieren
- Datenschutz und Teilen
- Dein Profil teilen
- Leuten folgen und ihre Aktivität sehen
- Die Community entdecken
- Bestenlisten
- Jemanden melden oder blockieren
- Angemeldete Browser
- Dein Konto löschen
- Die GameDock-API

9. Hilfe

- Fehlerbehebung
- Glossar

TEIL 1

Erste Schritte

Vom neuen Konto zu einer Bibliothek voller eigener Spiele, in der Reihenfolge, in der du es machst.

ERSTE SCHRITTE

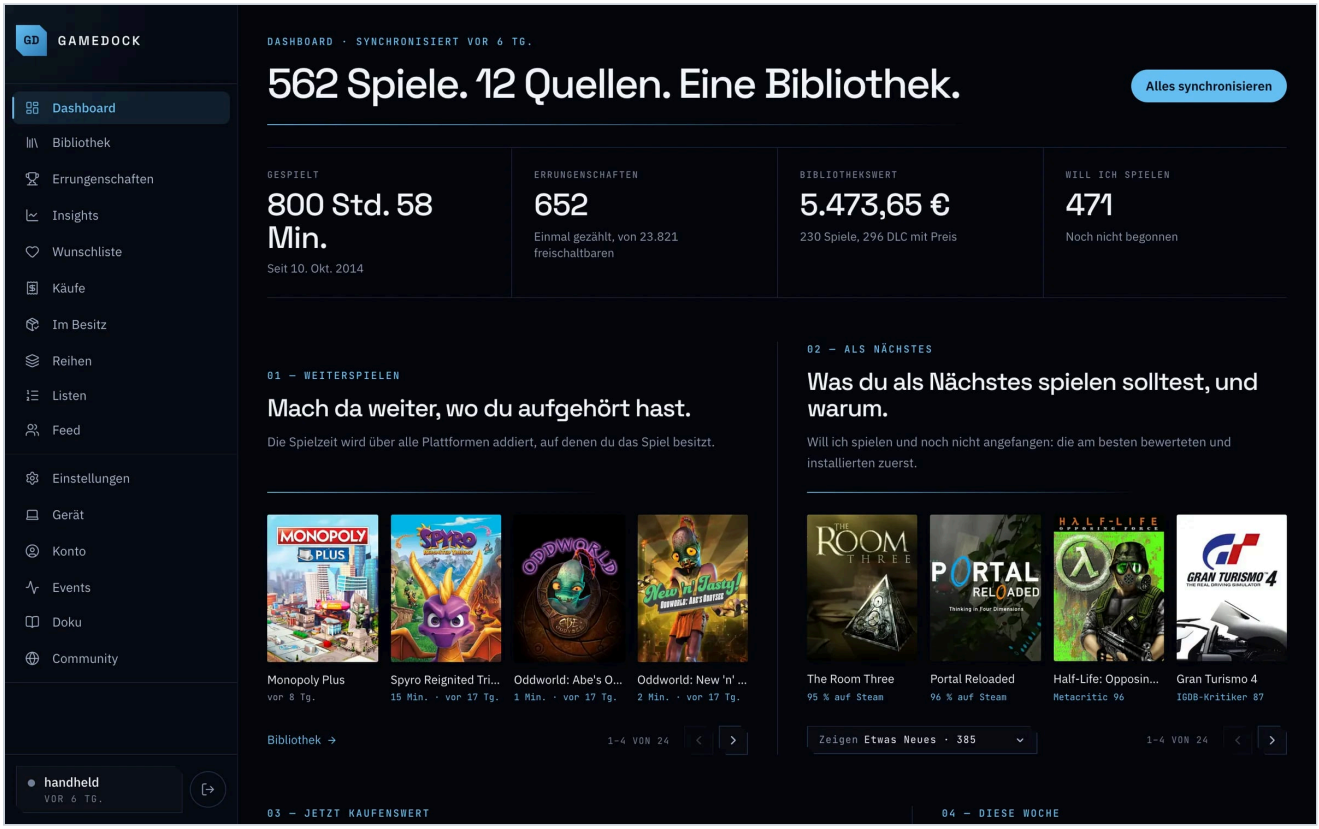
Wie GameDock zusammenhängt

Die drei Teile von GameDock, was jeder davon macht und welche du brauchst.

GameDock bringt jedes Spiel, das du besitzt (auf Steam, PlayStation, Xbox, GOG, Epic Games, auf Disc und auf deinem eigenen Linux-Rechner), in einer privaten Bibliothek zusammen. Es besteht aus drei Teilen. Den ersten nutzt du immer, den zweiten brauchst du, um überhaupt einen Store zu verbinden, und der dritte ist optional.

Die GameDock-Website

GameDock selbst ist die Website, auf der du das hier liest. Hier liegen deine Bibliothek, deine Errungenschaften, deine Wunschliste und deine Käufe, hier zeigt dir **Insights**, wie deine Woche, dein Monat oder dein Jahr gelaufen ist, und hier änderst du deine Einstellungen. Alles darin gehört allein zu deinem Konto.

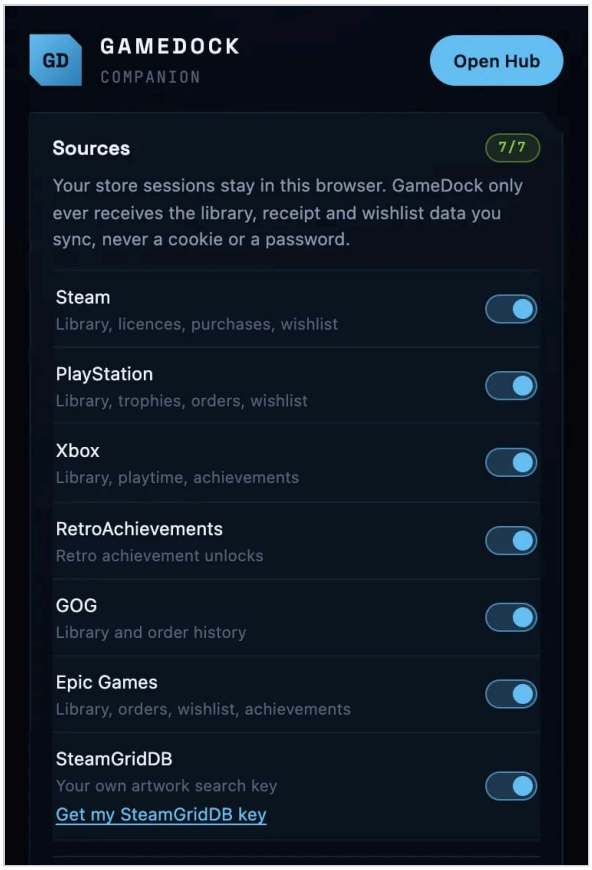


Das Dashboard, die erste Seite, die du nach der Anmeldung siehst

Ein neues Konto ist zunächst leer. Es erscheint erst etwas, wenn du einen Store verbindest und eine Synchronisierung startest. Wie das geht, zeigen dir die nächsten Seiten.

GameDock Companion, die Browser-Erweiterung

GameDock Companion ist eine Erweiterung für Google Chrome. Über sie verbindet sich GameDock mit deinen Store-Konten: Sie liest deine Spiele, Errungenschaften, Käufe und Wunschliste aus den Stores, bei denen du in deinem Browser schon angemeldet bist, und gibt diese Informationen an GameDock weiter.



Das Pop-up der Companion-Erweiterung, geöffnet über die Symbolleiste von Chrome

> HINWEIS
>
> Deine Store-Passwörter und Anmelde-Cookies verlassen nie deinen Browser. GameDock bekommt immer nur die Daten zu Bibliothek, Belegen und Wunschliste, die die Companion-Erweiterung synchronisiert.

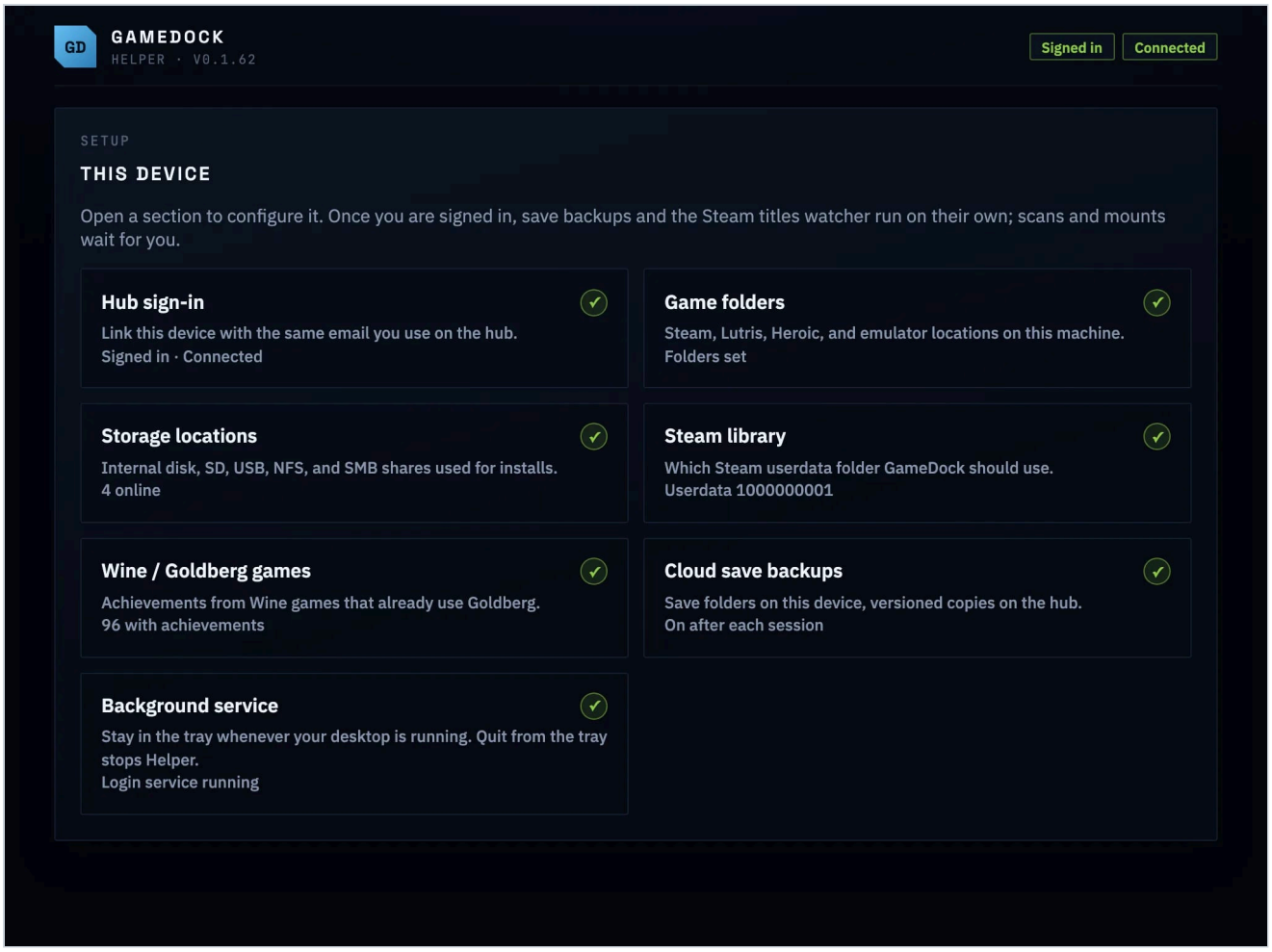
Ohne die Companion-Erweiterung kannst du keinen Store verbinden. Siehe GameDock Companion installieren.

GameDock Helper, für einen Linux-PC oder Handheld

GameDock Helper ist eine optionale App für einen Linux-Rechner: einen Desktop-PC, einen Laptop oder einen Handheld wie das Steam Deck. Der Helper ergänzt, was nur dieses Gerät wissen kann:

- welche Spiele installiert sind, und auf welchem Laufwerk
- Spiele, die du über Lutris, Heroic oder einen Emulator spielst
- Errungenschaften für eigenständige PC-Spiele, die außerhalb eines Store-Launchers installiert sind
- Backups deiner Spielstände

Außerdem kann GameDock über den Helper Dinge auf diesem Gerät erledigen: ein Steam-Spiel darauf installieren, Spiele zwischen Laufwerken verschieben und seine Steam-Sammlungen und Spielnamen in Ordnung halten.



GameDock Helper auf einem Linux-Rechner

Wenn du nur auf Konsolen oder auf einem Windows-PC spielst, brauchst du den Helper nicht.

Was du wofür brauchst

DU WILLST…	GAMEDOCK	COMPANION	HELPER
Spiele von Steam, PlayStation, Xbox, GOG und Epic sehen	Ja	Ja	—
Errungenschaften und Trophäen verfolgen	Ja	Ja	Für eigenständige PC-Spiele oder ein privates Steam-Profil
Preise auf der Wunschliste im Blick behalten und bei Angeboten benachrichtigt werden	Ja	Ja	—
Sehen, was du für deine Spiele bezahlt hast	Ja	Ja	—
In Insights sehen, wie deine Woche, dein Monat oder dein Jahr gelaufen ist	Ja	Ja	—
Den Überblick über Spiele auf Disc behalten	Ja	—	—
Spiele aus Lutris, Heroic und Emulatoren einbeziehen	Ja	—	Ja

DU WILLST…	GAMEDOCK	COMPANION	HELPER
Spielstände sichern	Ja	—	Ja
Spiele auf einem Linux-Rechner installieren und verschieben	Ja	—	Ja

Kostenlos und Plus

Alles oben Genannte funktioniert im kostenlosen Tarif. GameDock Plus hebt die Grenzen des kostenlosen Tarifs auf oder an (wie viele Preisalarme, physische Exemplare und Spielstand-Backups du behalten kannst, wie viele Linux-Geräte du koppeln kannst, wie weit deine Kaufhistorie und deine Aktivität zurückreichen und wie oft du Steam von Hand synchronisieren kannst) und bringt ein paar Extras mit, etwa die tägliche Zusammenfassung per E-Mail und Insights für jeden Zeitraum über die aktuelle Woche hinaus. Deinen Tarif siehst und änderst du unter **Konto → Tarif & Abrechnung**.

Wo du anfängst

1. Konto erstellen und anmelden.
2. GameDock Companion installieren.
3. Steam verbinden und zum ersten Mal synchronisieren.
4. Zurechtfinden in GameDock.

ERSTE SCHRITTE

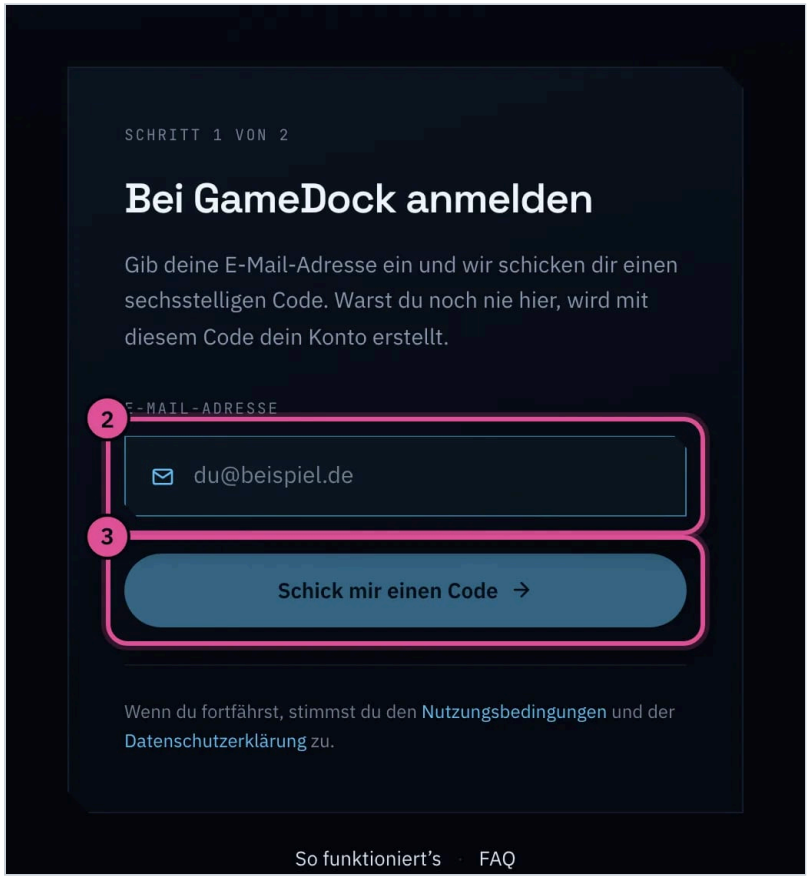
Konto erstellen und anmelden

Melde dich mit einem Code an, der an deine E-Mail-Adresse geschickt wird. Beim ersten Mal wird damit dein Konto erstellt.

GameDock kommt ohne Passwörter aus. Jedes Mal, wenn du dich anmeldest, schickt es dir einen sechsstelligen Code per E-Mail, und mit diesem Code kommst du rein. Wenn du dich zum ersten Mal mit einer Adresse anmeldest, wird dabei gleich dein Konto erstellt. Ein separates Registrierungsformular gibt es nicht.

Zum ersten Mal anmelden

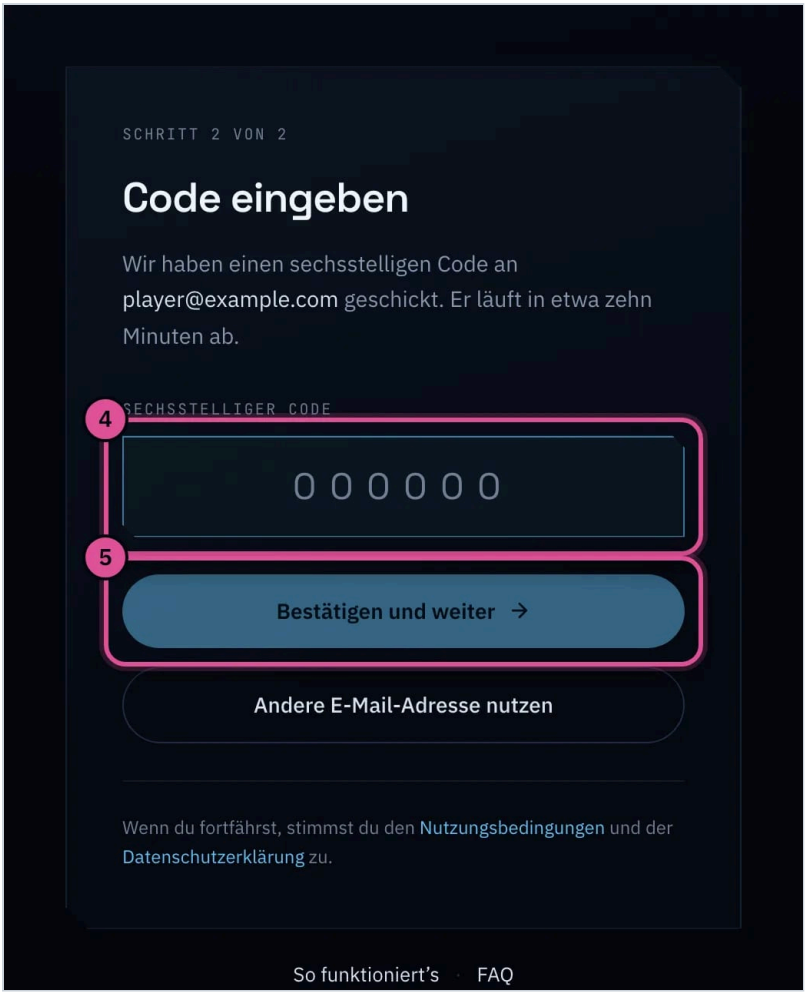
1. Geh auf gamedock.co und wähle **Anmelden**.
2. Gib deine E-Mail-Adresse in **E-Mail-Adresse** 2 ein.
3. Klick auf **Schick mir einen Code** 3.



Schritt 1 von 2: deine E-Mail-Adresse

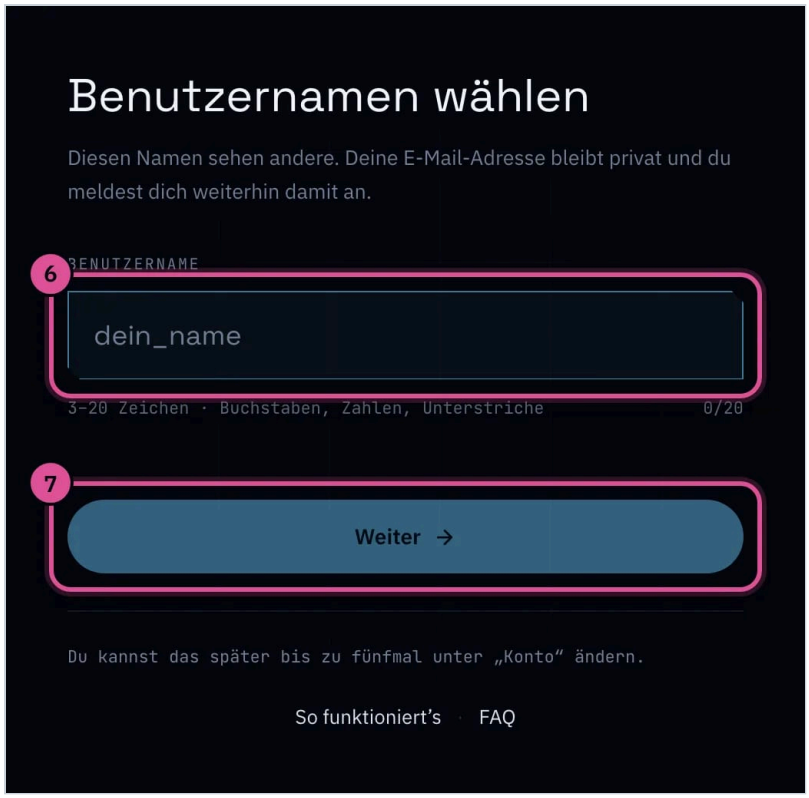
> HINWEIS
>
> Vielleicht prüft GameDock vorher kurz, ob du ein Mensch bist. Solange das läuft, steht auf der Schaltfläche **Wird geprüft …**. Meist ist die Prüfung nach ein, zwei Sekunden von selbst bestanden; wenn ein Kästchen erscheint, setz ein Häkchen.

4. Öffne die E-Mail von GameDock. Ihr Betreff beginnt mit dem Code selbst (*123456 ist dein GameDock-Anmeldecode*). Gib die sechs Ziffern in **Sechsstelliger Code** 4 ein.
5. Klick auf **Bestätigen und weiter** 5.



Schritt 2 von 2: der Code aus deiner E-Mail

6. Nur beim ersten Mal fragt GameDock nach einem Benutzernamen. Gib einen in **Benutzername** 6 ein. Er muss 3 bis 20 Zeichen lang sein (Buchstaben, Ziffern und Unterstriche, mit mindestens einem Buchstaben), und GameDock zeigt dir schon beim Tippen, ob er noch frei ist.
7. Klick auf **Weiter** 7.



Einen Benutzernamen wählen, bei der ersten Anmeldung

Du landest auf dem Dashboard. Bis du einen Store verbindest, zeigt es statt deiner Spiele drei Schritte für den Einstieg, also installiere als Nächstes GameDock Companion. GameDock Companion braucht Chrome auf einem Computer, deshalb bietet das Dashboard auf einem Handy oder Tablet **Schick mir den Einrichtungslink** an: Die Links landen in deinem Postfach, damit du sie am Computer öffnest, und in der Zwischenzeit kannst du schon mit dem Handy deine Discs und Module hinzufügen, indem du den Barcode eines Spiels scannst.

> TIPP
>
> Deinen Benutzernamen sehen andere. Deine E-Mail-Adresse bleibt privat, und mit ihr meldest du dich weiterhin an. Deinen Benutzernamen kannst du später unter **Konto** → **Profil** ändern, bis zu fünfmal. Siehe Benutzername und E-Mail-Adresse.

Später wieder anmelden

Die nächste Anmeldung läuft genauso, nur ohne den Benutzernamen: deine E-Mail-Adresse, dann der Code. Eine Anmeldung hält in jedem Browser 30 Tage, du wirst also nicht oft gefragt.

Zum Abmelden klickst du auf die Abmelde-Schaltfläche unten in der Seitenleiste. Um alle anderen Anmeldungen auf einmal zu beenden (etwa auf einem geteilten oder verlorenen Computer), nutze **Konto** → **Sicherheit** → **Überall sonst abmelden**, oder **Überall abmelden**, um auch diesen Browser abzumelden. Siehe Angemeldete Browser.

Wenn etwas nicht klappt

WAS DU SIEHST	WAS DU TUN KANNST
Es kommt keine E-Mail an	Warte eine Minute und schau in deinem Spam- oder Junk-Ordner nach einer Nachricht von noreply@gamedock.co. Wenn sie nicht da ist, klick auf **Andere E-Mail-Adresse nutzen**, prüf die Adresse auf Tippfehler und lass dir einen neuen Code schicken. Fragst du innerhalb einer halben Minute erneut, wird nichts Neues gesendet, also warte so lange.
Ungültiger oder abgelaufener Code	Ein Code gilt etwa zehn Minuten und funktioniert nur einmal. Prüf, ob du den Code aus der neuesten E-Mail eingegeben hast, oder klick auf **Andere E-Mail-Adresse nutzen** und dann auf **Schick mir einen Code**, um einen neuen zu bekommen.
Zu viele falsche Versuche. Fordere einen neuen Code an.	Nach fünf falschen Versuchen wird der Code ungültig. Klick auf **Andere E-Mail-Adresse nutzen**, dann auf **Schick mir einen Code**, und gib den neuen sorgfältig ein.
Zu viele Versuche. Versuch es später noch einmal.	In kurzer Zeit wurden viele Codes ausprobiert. Warte eine Viertelstunde und lass dir dann einen neuen Code schicken.
Zu viele Codes angefordert. Versuch es später noch einmal. (oder **…für diese E-Mail-Adresse…**)	Du hast in kurzer Zeit mehrere Codes angefordert. Warte eine Weile (höchstens eine Stunde) und nutze den neuesten Code, den du in der Zwischenzeit bekommen hast.
Gültige E-Mail-Adresse erforderlich	Der Adresse fehlt etwas, meist das `@` oder der Teil danach.
E-Mail-Versand fehlgeschlagen	GameDock konnte die Nachricht gerade nicht senden. Versuch es in ein paar Minuten noch einmal.
Verifizierung fehlgeschlagen (oder **… fehlt**, **…nicht verfügbar**)	Die Prüfung, ob du ein Mensch bist, wurde nicht bestanden. Lade die Seite neu und versuch es noch einmal, und schalte alle Erweiterungen aus, die Skripte auf der Anmeldeseite von GameDock blockieren.

ERSTE SCHRITTE

GameDock Companion installieren

Füge die Browsererweiterung, die deine Spiele-Stores verbindet, aus dem Chrome Web Store zu Chrome hinzu und lege fest, was sie lesen darf.

GameDock Companion ist die Browser-Erweiterung, die GameDock mit deinen Spiele-Stores verbindet. Du fügst sie über den Chrome Web Store zu Chrome hinzu. Das dauert eine Minute, und du machst es nur einmal pro Computer.

> HINWEIS
>
> Die Companion-Erweiterung läuft in Google Chrome auf einem Desktop-PC oder Laptop. In Firefox oder Safari und auf dem Handy funktioniert sie nicht (eine Firefox-Version steht auf der Roadmap). Andere Browser auf Chrome-Basis wie Microsoft Edge, Brave, Opera, Vivaldi, Arc, Dia, Comet und ChatGPT Atlas können sie ebenfalls aus dem Chrome Web Store hinzufügen, getestet wird GameDock aber in Chrome und Arc. Sobald deine Stores verbunden sind, funktioniert GameDock selbst in jedem Browser.

Zu Chrome hinzufügen

1. Öffne GameDock in Chrome und geh zu **Einstellungen** → **Sync**. Weil die Companion-Erweiterung noch nicht installiert ist, steht oben ein Hinweis, dass sie in diesem Browser nicht geladen ist. Klick auf **GameDock Companion aus dem Chrome Web Store hinzufügen** 1. Die Seite der Companion-Erweiterung im Chrome Web Store öffnet sich in einem neuen Tab.

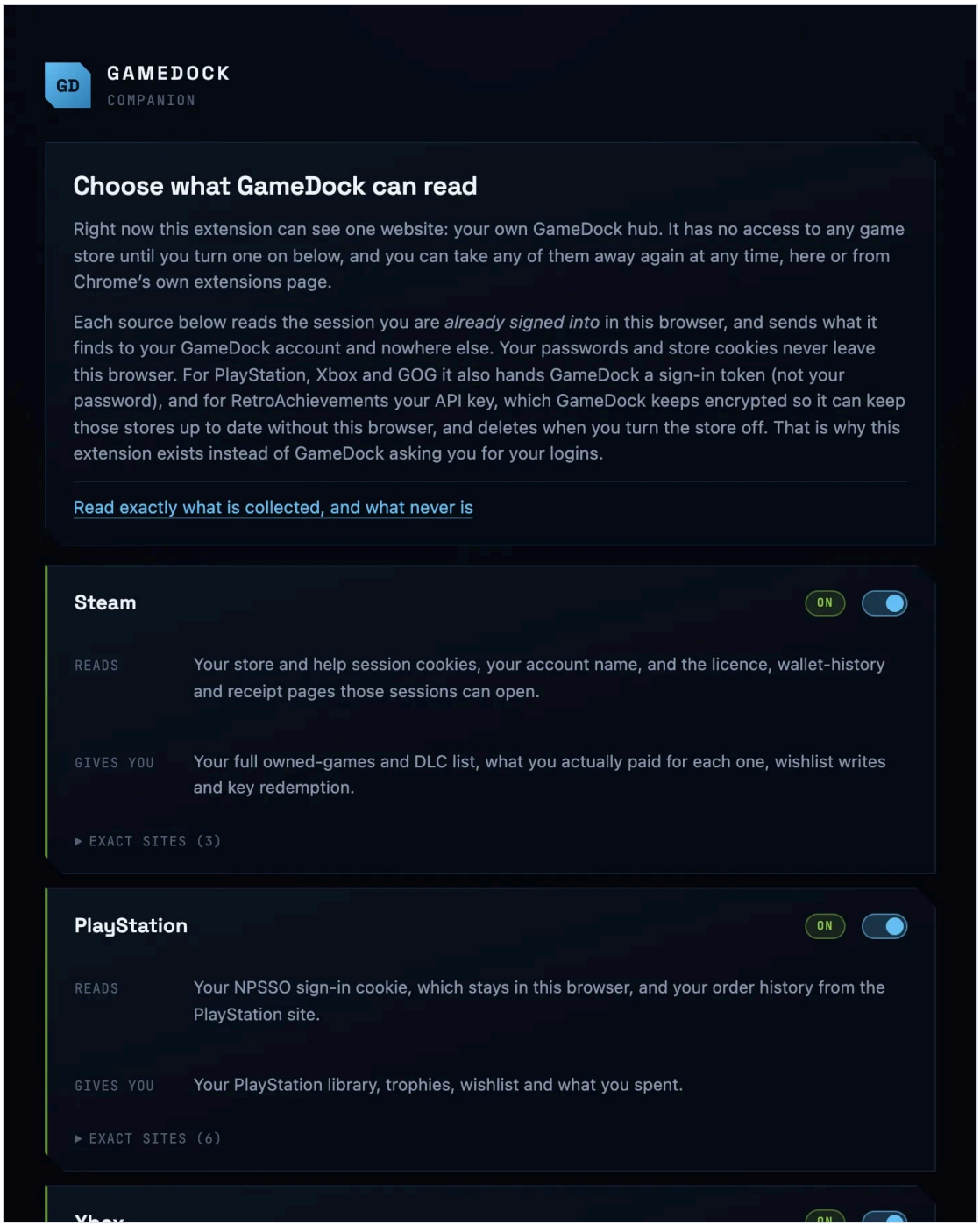


Die Schaltfläche erscheint überall, wo die Companion-Erweiterung fehlt

2. Klick auf **Zu Chrome hinzufügen**.
3. Chrome bittet dich um Bestätigung und weist darauf hin, dass die Companion-Erweiterung deine Daten auf gamedock.co lesen und ändern kann. Das ist zu Beginn die einzige Website, die sie erreichen kann. Klick auf **Erweiterung hinzufügen**.

Festlegen, welche Stores sie lesen darf

Direkt nach dem Hinzufügen öffnet die Companion-Erweiterung ihre Seite **Sources** in einem neuen Tab. Anfangs erreicht sie genau eine Website: GameDock. Einen Store sieht sie erst, wenn du ihn einschaltest.



Die Sources-Seite: Jeder Store hat seinen eigenen Schalter

Schalte jeden Store ein, den du nutzt. Chrome bittet dich um Bestätigung und listet genau auf, welche Websites dieses Stores die Companion-Erweiterung lesen darf. Du kannst einen Store jederzeit wieder ausschalten, dann vergisst die Companion-Erweiterung alles, was sie dafür gespeichert hatte.

Am Ende der Liste steht **SteamGridDB**, das kein Store ist. Die Schaltfläche **Get my SteamGridDB key** liest einmalig deinen eigenen SteamGridDB-API-Schlüssel aus, damit GameDock auf SteamGridDB nach Artwork für deine Spiele suchen kann. Siehe Deinen SteamGridDB-Schlüssel hinzufügen. Du kannst es ausgeschaltet lassen, bis du es brauchst.

> TIPP
>
> Pinne die Companion-Erweiterung an, damit sie immer griffbereit ist: Klick auf das Puzzleteil-Symbol in der Symbolleiste von Chrome und dann auf die Stecknadel neben **GameDock Companion**. Ihr Pop-up zeigt dieselben Store-Schalter und öffnet GameDock.

Prüfen, ob es geklappt hat

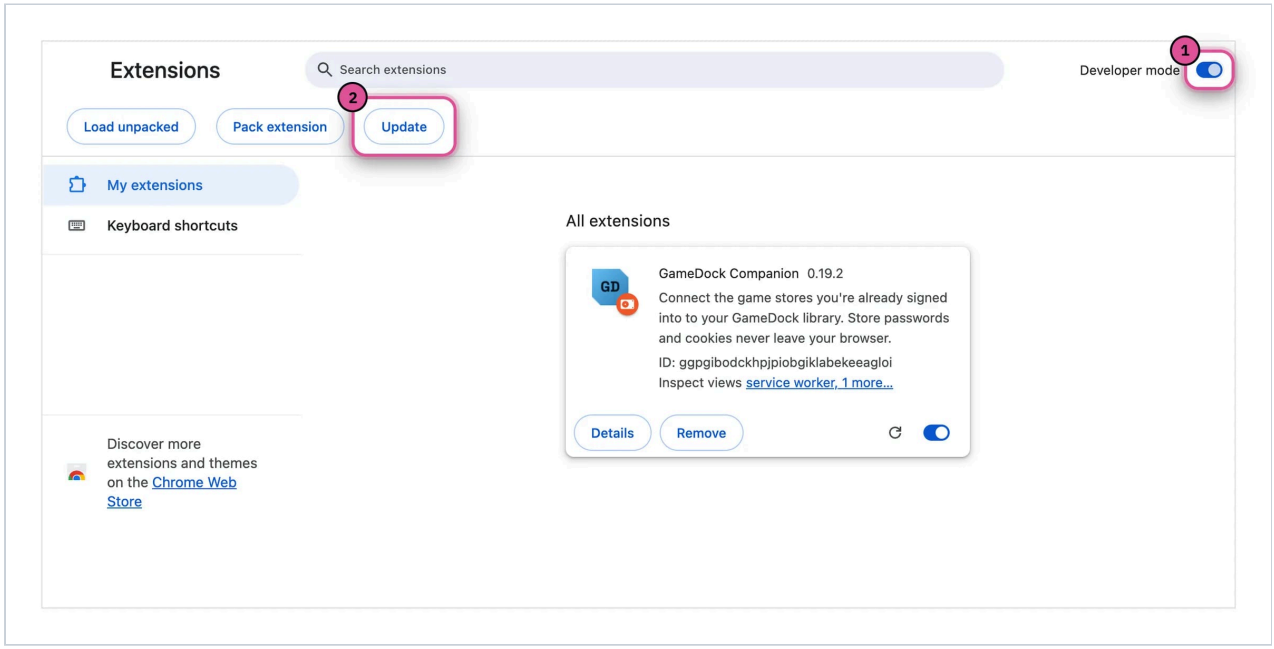
Geh zurück zu deinem GameDock-Tab und klick im Hinweis auf **Erneut prüfen**, oder lade die Seite neu. Auf **Einstellungen** → **Sync** zeigt die Kennzahl **Companion** oben jetzt statt *nicht vorhanden* die installierte Version, und der Hinweis ist verschwunden. Jetzt kannst du Steam verbinden und deine erste Synchronisierung starten.

Aktualisieren

Chrome hält die Companion-Erweiterung selbst aktuell: Es prüft alle paar Stunden den Chrome Web Store und installiert eine neue Version, ohne zu fragen.

Wenn deine Companion-Version älter ist als die, die GameDock erwartet, steht auf **Einstellungen** → **Sync** *Eine neuere Version von GameDock Companion ist verfügbar*, mit beiden Versionsnummern. Meist zieht Chrome innerhalb weniger Stunden nach. So holst du das Update sofort:

1. Geh zu `chrome://extensions`.
2. Schalte oben rechts den **Entwicklermodus** 1 ein.
3. Klick auf **Aktualisieren** 2. Chrome prüft jede Erweiterung auf eine neuere Version und installiert alle, die es findet.



Aktualisieren prüft alle Erweiterungen auf einmal

4. Schalte den **Entwicklermodus** wieder aus und lade GameDock neu.

ERSTE SCHRITTE

Steam verbinden und zum ersten Mal synchronisieren

Verknüpfe dein Steam-Konto über die Companion-Erweiterung, mach deine Errungenschaften sichtbar und fülle deine Bibliothek zum ersten Mal.

ERFORDERT GAMEDOCK COMPANION

Ist die Companion-Erweiterung installiert, musst du zum Verbinden eines Stores nur in Chrome bei ihm angemeldet sein und GameDock nachsehen lassen. Diese Seite nimmt Steam als Beispiel, den Store, mit dem die meisten anfangen; jeder andere Store wird genauso verbunden.

Steam verbinden

1. Melde dich in Chrome mit deinem Steam-Konto im Steam-Store an, falls du es noch nicht bist.
2. Achte darauf, dass Steam in der Companion-Erweiterung eingeschaltet ist: Klick auf ihr Symbol in der Symbolleiste und prüf den Schalter neben **Steam**. (Wenn du ihn beim Installieren eingeschaltet hast, ist er es schon.)
3. Geh in GameDock zu **Einstellungen** → **Sync** und klick auf **Verbindungen aktualisieren** 3.
4. GameDock meldet, was es gelesen hat (zum Beispiel *3 Zugangsdaten aus diesem Browser aktualisiert*), und **Steam** erscheint in der Liste als **Verbunden**, mit deinem Steam-Namen daneben. Wenn Steam unter **Nicht verbunden** bleibt, ist entweder Steam in der Companion-Erweiterung ausgeschaltet (das steht dann in der Zeile daneben; schalte es ein und aktualisiere noch einmal), oder Chrome ist nicht im Steam-Store angemeldet: Klick daneben auf **Steam öffnen**, melde dich in dem Tab an, der sich öffnet, komm zurück und klick noch einmal auf **Verbindungen aktualisieren**.
5. Klick auf **Alles synchronisieren** 5.



Einstellungen → Sync, die Seite für jeden Store, den du verbindest

Die erste Synchronisierung holt deine ganze Bibliothek, bei einer großen dauert das ein paar Minuten. Den Fortschritt siehst du laufend auf der Seite. Lass die Seite offen, bis die Synchronisierung fertig ist, denn manche Details von Steam werden über die Companion-Erweiterung in diesem Tab gelesen. Danach sind deine Spiele unter **Bibliothek** zu finden, und das Dashboard füllt sich.

TIPP

Verbindungen aktualisieren liest auf einmal jeden Store, der in der Companion-Erweiterung eingeschaltet ist und bei dem du in diesem Browser angemeldet bist. Bist du auch bei PlayStation, Xbox, RetroAchievements oder Epic Games angemeldet, verbindet ein Klick auch diese. Es verbindet sie nur und synchronisiert nichts; das macht **Sync** beim jeweiligen Store. GOG fragt nach seinem Passwort und hat deshalb unter **Nicht verbunden** eine eigene Schaltfläche.

GameDock deine Errungenschaften sehen lassen

Steam gibt die Errungenschaften eines Spielers nur weiter, wenn sein Profil das erlaubt. Wenn deine Spiele ankommen, ihre Errungenschaften aber nicht, ändere zwei Einstellungen auf Steam:

1. Öffne deine Steam-Privatsphäre-Einstellungen, während du angemeldet bist.
2. Stell **Mein Profil** auf **Öffentlich**.
3. Stell **Spieldetails** auf **Öffentlich**. *Nur Freunde* reicht nicht.
4. Zurück in GameDock klickst du unter **Einstellungen** → **Sync** neben Steam auf **Sync**.

HINWEIS

Wenn du deine Steam-Spieldetails lieber privat hältst, kann GameDock Helper deine Errungenschaften stattdessen aus der Steam-App auf einem Linux-Rechner lesen. Deine Bibliothek und Spielzeit werden so oder so synchronisiert.

Wie es danach weitergeht

Auf **Alles synchronisieren** musst du nicht noch einmal klicken. GameDock synchronisiert deine verbundenen Stores jeden Tag von selbst (die Steam-Bibliothek mit GameDock Plus alle sechs Stunden), damit deine Bibliothek ohne dein Zutun aktuell bleibt. Wenn du eine Weile nicht vorbeischaust, wird seltener synchronisiert, und GameDock holt alles nach, sobald du zurück bist. Ein paar Dinge lassen sich nur aus einem angemeldeten Browser lesen, etwa deine Steam-Kaufhistorie; die Companion-Erweiterung kann sie im Hintergrund sammeln, wenn du in ihrem Pop-up **Run automatically** einschaltest.

Du kannst trotzdem jederzeit von Hand synchronisieren, mit **Alles synchronisieren** oder der Schaltfläche **Sync** eines einzelnen Stores. Im kostenlosen Tarif kannst du Bibliothek, Preise und Wunschliste von Steam innerhalb von 24 Stunden nur einmal von Hand synchronisieren (eine fehlgeschlagene Synchronisierung kannst du am selben Tag wiederholen); danach synchronisiert **Alles synchronisieren** weiterhin alle anderen Stores, und die automatischen Synchronisierungen laufen wie gewohnt weiter.

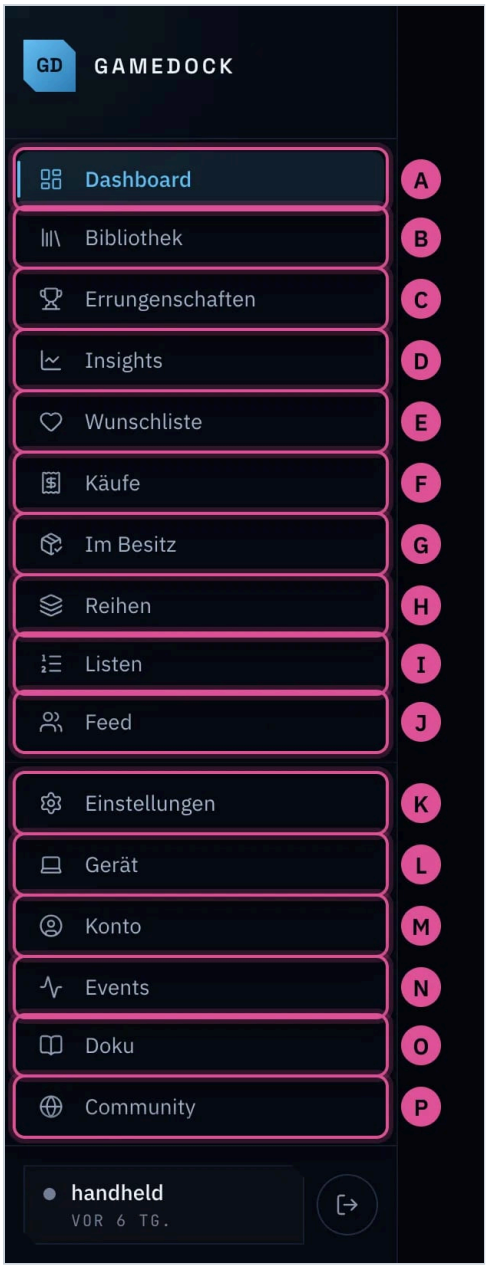
Store-Anmeldungen in deinem Browser laufen ab und zu ab. Wenn das passiert, zeigt **Einstellungen** → **Sync** an, dass der Store Aufmerksamkeit braucht, mit einer Schaltfläche, über die du dich neu anmeldest.

ERSTE SCHRITTE

Zurechtfinden in GameDock

Wofür jeder Bereich der Seitenleiste da ist und wo du findest, was du suchst.

Alles in GameDock erreichst du über die Seitenleiste links. Auf dem Handy öffnest du sie mit der Menü-Schaltfläche oben auf dem Bildschirm.



Die Seitenleiste, mit Buchstaben passend zur Tabelle unten

Wofür die Bereiche da sind

	BEREICH	WAS DU DORT FINDEST
A	**Dashboard**	Deine Startseite: was du zuletzt gespielt hast, was du als Nächstes spielen könntest, Angebote auf deiner Wunschliste und alles, worum du dich kümmern musst.

	BEREICH	WAS DU DORT FINDEST
B	**Bibliothek**	Jedes Spiel, das du besitzt, aus jedem Store, in einer Liste: durchsuchbar, sortierbar und nach Store filterbar. Öffne ein Spiel, um alles zu sehen, was GameDock darüber weiß.
C	**Errungenschaften**	Deine Errungenschaften und Trophäen über alle Plattformen hinweg, mit deinem Fortschritt in jedem Spiel.
D	**Insights**	Deine Woche, dein Monat, Quartal, Jahr oder dein gesamter Verlauf auf einen Blick: Spielzeit, freigeschaltete Errungenschaften, Ausgaben, neue Spiele und deine Wunschliste, mit den Fakten, die herausstechen. Siehe Insights auf einen Blick.
E	**Wunschliste**	Die Spiele, auf die du wartest, mit aktuellen Preisen und den Preisalarmen, die du gesetzt hast.
F	**Käufe**	Was du bezahlt hast, Beleg für Beleg, aus jedem Store, aus dem du Käufe importiert hast.
G	**Im Besitz**	Alles, was du besitzt, im Vergleich dazu, was du bezahlt hast und was es heute wert ist, einschließlich deiner Spiele auf Disc.
H	**Reihen**	Jede Reihe, aus der du Spiele hast, als Regale, und jede einzelne in Erscheinungsreihenfolge mit den Spielen, die dir fehlen. Siehe Spielreihen.
I	**Listen**	Listen mit Spielen, die du selbst anlegst (ein Backlog, eine Top Ten, Favoriten), in der Reihenfolge, die du wählst. Siehe Spielelisten erstellen.
J	**Feed**	Was die Leute, denen du folgst, gespielt, bewertet, rezensiert und in Listen gepackt haben. Siehe Leuten folgen und ihre Aktivität sehen.
K	**Einstellungen**	Stores verbinden und synchronisieren, Geräte koppeln, welche Plattformen zählen, wenn eine Reihe die Spiele zeigt, die dir fehlen, und doppelte Einträge zu einem Spiel zusammenführen.
L	**Gerät**	Dein Linux-Rechner: installierte Spiele, Laufwerke, Sammlungen und Namen in Steam. Wird angezeigt, sobald GameDock Helper gekoppelt ist.
M	**Konto**	Dein Profil, wer was sehen darf, Tarif und Abrechnung, Voreinstellungen, E-Mail-Benachrichtigungen, API-Key, deine Daten und die Sicherheit deiner Anmeldung.
N	**Events**	Ein laufendes Protokoll dessen, was sich geändert hat: hinzugefügte Spiele, freigeschaltete Errungenschaften, gesunkene Preise, gelaufene Synchronisierungen.
O	**Doku**	Diese Anleitung.
P	**Community**	Alles, was Leute teilen: Listen, Rezensionen, die Spiele, die gerade bewertet werden, die Bestenlisten dieses Monats und Spieler zum Folgen. Siehe Die Community entdecken.

Bereiche, die erst bei Bedarf erscheinen

Die Seitenleiste zeigt nur, was für dich gilt. **Wunschliste**, **Käufe** und **Im Besitz** haben einen Eintrag für jeden Store, den du verbunden hast, dazu **Alle Quellen**, um sie zusammen zu sehen, und **Wunschliste** und **Käufe** bleiben verborgen, bis du einen Store verbindest, der sie hat. **Gerät** erscheint, sobald du GameDock Helper koppelst, und **Feed** und **Community**, sobald das Teilen mit anderen für dich freigeschaltet ist oder du jemandem folgst. Unter **Bibliothek** und **Errungenschaften** bekommt jeder Store und jede Plattform, von der du Spiele hast, eine eigene Zeile mit einer Zahl daneben. **Insights** öffnet sich mit der **Übersicht**, die jeder Tarif für die aktuelle Woche hat; eine Seite, die der kostenlose Tarif nicht öffnet, trägt ein Schloss.

Wo du was findest

DU WILLST…	GEH ZU
Einen Store verbinden oder jetzt synchronisieren	**Einstellungen → Sync**
Ein Spiel finden und seine Details sehen	**Bibliothek**, dann das Spiel öffnen
Benachrichtigt werden, wenn ein Spiel auf einen bestimmten Preis fällt	**Wunschliste** oder die eigene Seite des Spiels
Sehen, was deine Sammlung gekostet hat	**Käufe** oder **Im Besitz**
Sehen, wie dein Monat oder Jahr gelaufen ist	**Insights**
Zwei Einträge zusammenführen, die dasselbe Spiel sind	**Einstellungen → Verknüpfungen**
Währung oder Zeitzone ändern	**Konto → Voreinstellungen**
In anderen Browsern abmelden	**Konto → Sicherheit**

TEIL 2

Deine Stores verbinden

Jeden Spiele-Store mit GameDock verknüpfen, alles synchron halten und was zu tun ist, wenn einer dich braucht.

So funktionieren Verbindungen

Was die Seite Einstellungen → Sync zeigt, was die Companion-Erweiterung liest und was „Verbindungen aktualisieren“ wirklich macht.

ERFORDERT GAMEDOCK COMPANION

Jeden Store, den du verbindest, verwaltest du auf einer Seite: **Einstellungen → Sync**. Dort siehst du, was verbunden ist, was jeder Store zuletzt übernommen hat und alles, worum du dich kümmern musst.

Wie ein Store verbunden wird

GameDock fragt nie nach deinen Store-Passwörtern. Stattdessen liest GameDock Companion, die Browser-Erweiterung, aus den Stores, bei denen du in Chrome schon angemeldet bist, und gibt GameDock, was es zum Verknüpfen deines Kontos braucht: deine Steam-ID, einen Einmalcode von PlayStation und so weiter. Deine Passwörter und Anmelde-Cookies bleiben in deinem Browser.

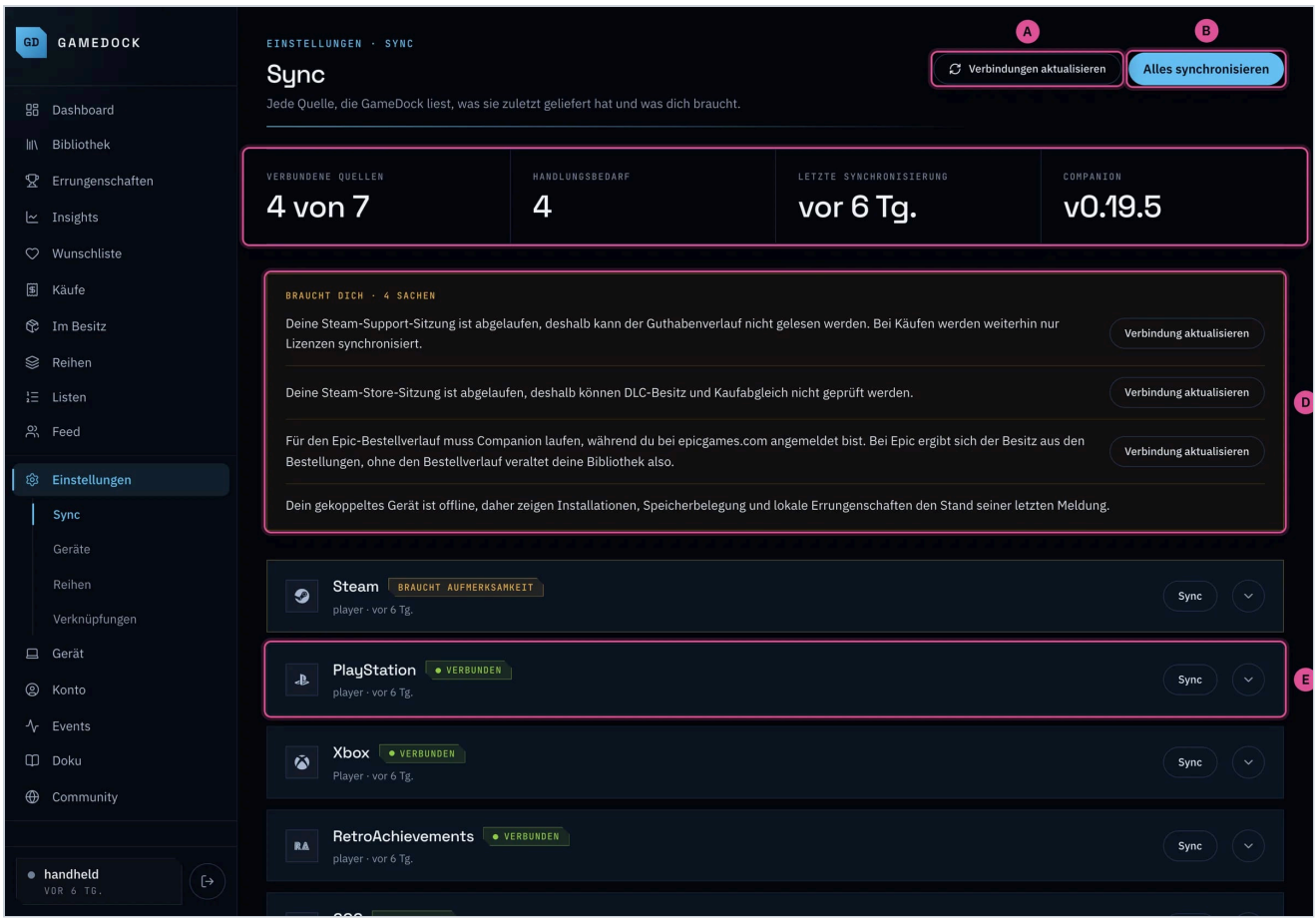
Deshalb läuft das Verbinden eines Stores immer gleich ab:

1. Schalte den Store in der Companion-Erweiterung ein, falls er es noch nicht ist: Klick auf ihr Symbol in der Symbolleiste und nutze den Schalter des Stores.
2. Melde dich in Chrome auf der Website des Stores an.
3. Geh zu **Einstellungen → Sync** und klick auf **Verbindungen aktualisieren**.

Verbindungen aktualisieren schaut sich auf einmal jeden Store an, der in der Companion-Erweiterung eingeschaltet ist und bei dem du angemeldet bist, und verknüpft, was es findet. Es verbindet Konten, synchronisiert aber nicht deine Spiele. Das machen **Alles synchronisieren** oder die eigene Schaltfläche **Sync** eines Stores. Konnte es einen Store nicht verknüpfen, sagt die Meldung am Ende, warum (meist eine Anmeldung, die es nicht gefunden hat), und derselbe Grund bleibt unter **Nicht verbunden** neben diesem Store stehen. Manche Stores haben einen eigenen zusätzlichen Schritt, der auf der jeweiligen Store-Seite beschrieben ist:

- Steam
- PlayStation
- Xbox
- RetroAchievements
- GOG
- Epic Games

Die Seite Einstellungen → Sync



Einstellungen → Sync

WAS ES IST

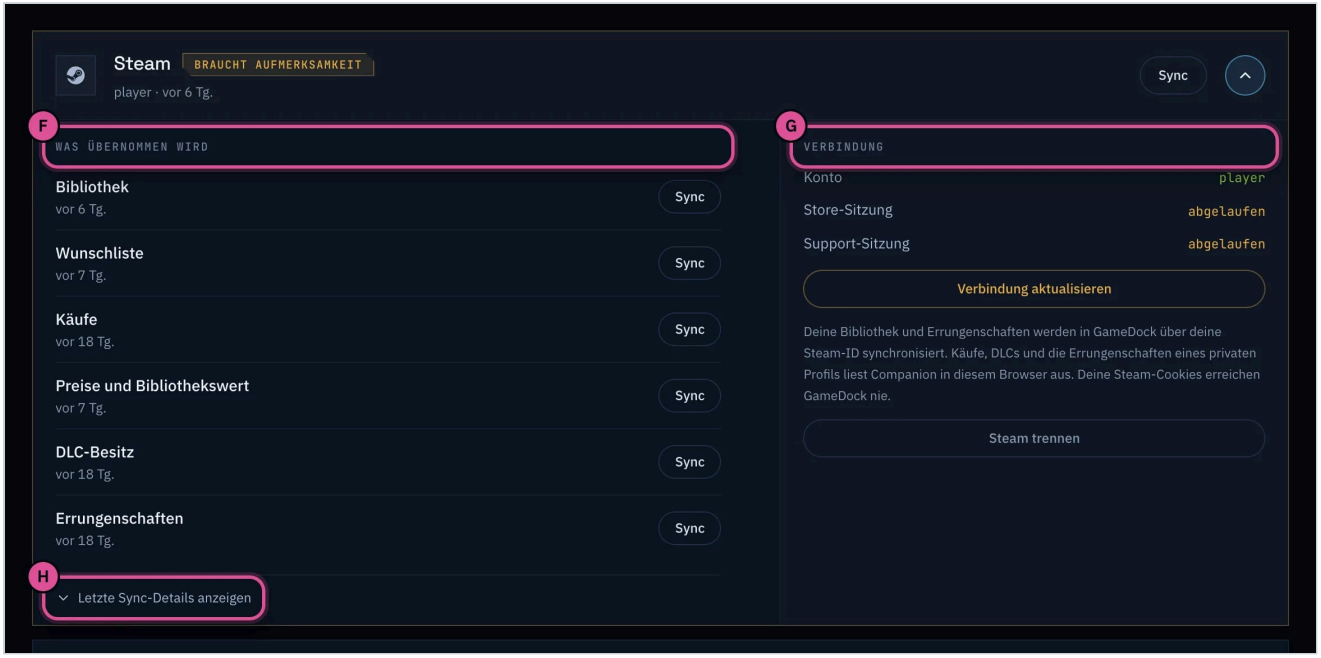
- **A** **Verbindungen aktualisieren** liest deine Store-Anmeldungen aus diesem Browser und verknüpft jedes Konto, das es findet. Es braucht die Companion-Erweiterung und ist deshalb in einem Browser ohne sie ausgegraut.
- **B** **Alles synchronisieren** holt jetzt das Neueste aus jedem verbundenen Store.
- **C** Wie viele Quellen verbunden sind, wie viele Dinge Aufmerksamkeit brauchen, wann die letzte Synchronisierung fertig war und welche Version der Companion-Erweiterung dieser Browser hat: *wird geprüft…* für die paar Sekunden, in denen die Seite nach ihr sucht, oder *nicht vorhanden*, wenn er keine hat.
- **D** **Braucht dich**: alles, worum du dich kümmern musst, jeweils mit der Schaltfläche, die es behebt. Siehe Eine Verbindung mit Problemen reparieren.
- **E** Eine Zeile pro verbundener Quelle, mit ihrem Status (**Verbunden**, **Braucht Aufmerksamkeit**), dem verknüpften Konto, der letzten Synchronisierung und ihrer eigenen Schaltfläche **Sync**.

Quellen, die du noch nicht verbunden hast, stehen unten unter **Nicht verbunden**, jede mit der Schaltfläche, mit der du sie verbindest, und mit einer Zeile, die den Grund nennt, wenn das letzte **Verbindungen aktualisieren** sie nicht verknüpfen konnte. **GameDock Helper** steht dort, bis du unter

Einstellungen → **Geräte** ein Linux-Gerät koppelst (siehe GameDock Helper installieren), und wandert danach zu den Zeilen darüber. Ein ganz neues Konto sieht statt der Zeilen *Noch nichts verbunden*.

Was eine Quelle übernimmt

Klick auf die Zeile einer Quelle, um sie zu öffnen.



Steam, geöffnet

- **Was übernommen wird** F listet jede Art von Information, die der Store synchronisiert (bei Steam deine Bibliothek, Wunschliste, Käufe, Preise, DLCs und mehr), mit dem Zeitpunkt des letzten Laufs und einer Schaltfläche **Sync**, die nur diesen einen Teil synchronisiert. Im kostenlosen Tarif teilen sich die mit **Plus** markierten Teile eine Synchronisierung von Hand innerhalb von 24 Stunden. Siehe Alles synchron halten.
- **Verbindung** G listet die Prüfungen hinter der Verknüpfung: das Konto und bei Steam und Epic, ob dein Browser noch angemeldet ist. Steht bei einer Prüfung *braucht Companion*, heißt das nur, dass dieser Browser keine Companion-Erweiterung zum Prüfen hat. Das ist kein Fehler. Steht dort *abgelaufen*, musst du dich neu anmelden, und die Schaltfläche darunter erledigt das.
- **Letzte Sync-Details anzeigen** H zeigt, was jede Synchronisierung beim letzten Mal gemeldet hat. Hier schaust du zuerst nach, wenn etwas zu fehlen scheint.

Ganz unten unter **Verbindung** findest du **Trennen**. Siehe Einen Store trennen.

DEINE STORES VERBINDEN

Steam

Verknüpfe dein Steam-Konto und melde dich bei den zwei Steam-Websites an, über die GameDock deine komplette Kaufhistorie bekommt.

ERFORDERT GAMEDOCK COMPANION

Aus Steam liest GameDock am meisten: deine Bibliothek und Spielzeit, Errungenschaften, Wunschliste, was du bezahlt hast, deine DLCs und aktuelle Preise.

Dein Steam-Konto verknüpfen

1. Achte darauf, dass **Steam** in der Companion-Erweiterung eingeschaltet ist.
2. Melde dich in Chrome im Steam-Store an.
3. Geh in GameDock zu **Einstellungen** → **Sync** und klick auf **Verbindungen aktualisieren**.

Steam erscheint in der Liste als **Verbunden**, mit deinem Steam-Kontonamen. Klick daneben auf **Sync** (oder auf **Alles synchronisieren**), um deine Bibliothek zu übernehmen.

Wenn Steam unter **Nicht verbunden** bleibt, klick daneben auf **Steam öffnen** und melde dich in dem Tab, der sich öffnet, im Steam-Store an. Wenn du zu GameDock zurückkommst, verknüpft es Steam. Steht in der Zeile daneben, dass Steam in GameDock Companion ausgeschaltet ist, schalte es zuerst im Pop-up der Companion-Erweiterung ein.

Für deine Kaufhistorie auch bei Steam Help anmelden

Was du bezahlt hast, speichert Steam auf einer zweiten Website, Steam Help. Ohne sie kann GameDock zwar deine Lizenzen auflisten, aber nicht deinen Guthabenverlauf und deine Belege, sodass unter **Käufe** keine Preise stehen.

1. Geh im selben Browser zu help.steampowered.com.
2. Melde dich dort mit deinem Passwort an, auch wenn der Steam-Store dich schon als angemeldet zeigt. Steam behandelt die beiden Anmeldungen getrennt, und eine aus dem Store übernommene Anmeldung reicht für Help nicht. GameDock meldet das als *falscher Bereich*.
3. Klick noch einmal auf **Verbindungen aktualisieren**.

Deine Errungenschaften sichtbar machen

Steam gibt Errungenschaften nur für Profile weiter, die das erlauben. Wenn deine Spiele ohne Errungenschaften ankommen, öffne deine Steam-Privatsphäre-Einstellungen und stell **Mein Profil** und **Spieldetails** auf **Öffentlich**. *Nur Freunde* reicht nicht. Synchronisiere Steam dann noch einmal.

Wenn du dein Profil lieber privat hältst, kann GameDock deine Errungenschaften trotzdem auf anderem Weg lesen: Die Companion-Erweiterung liest sie aus deiner eigenen angemeldeten Sitzung, und GameDock Helper kann sie aus der Steam-App auf einem Linux-Rechner lesen.

Was von Steam übernommen wird

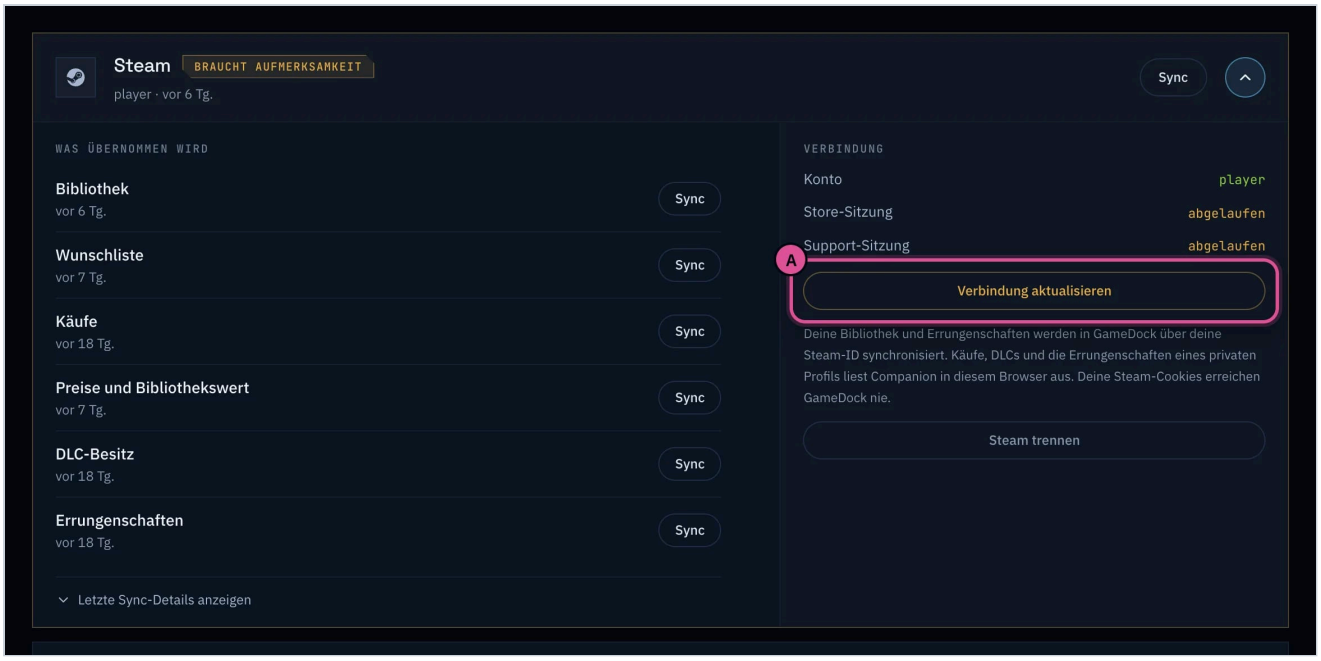
Öffne die Zeile von Steam auf **Einstellungen** → **Sync**, um jeden Teil zu sehen und einzeln zu synchronisieren. Deine Spielnamen und Cover auf einem Linux-Gerät in Steam zu schreiben, übernimmt GameDock Helper, deshalb stehen diese beiden stattdessen unter **GameDock Helper** (siehe Namen, Reihenfolge und Artwork in Steam).

TEIL	WAS ÜBERNOMMEN WIRD
Bibliothek	Jedes Spiel auf deinem Konto, mit Spielzeit und Errungenschaften. Steam meldet ein Free-to-play-Spiel erst, wenn du es gespielt hast; eines, das du nur zu deinem Konto hinzugefügt hast, kommt also erst dazu, wenn die Companion-Erweiterung deine Lizenzen gelesen hat (die Synchronisierungen **Käufe** und **DLC**).
Wunschliste	Deine Steam-Wunschliste.
Käufe	Was du bezahlt hast, aus deinem Guthabenverlauf und deinen Belegen. Braucht die Companion-Erweiterung und eine Anmeldung bei Steam Help.
Preise und Bibliothekswert	Aktuelle Preise für deine Wunschliste und deine Bibliothek, und was deine Bibliothek wert ist.
DLC-Besitz	Welche DLCs du besitzt. Braucht die Companion-Erweiterung.
Errungenschaften	Deine Errungenschaften. Bei einem öffentlichen Profil kommen sie mit **Bibliothek**, und **Sync** hier startet diese. Bei einem privaten Profil werden sie über die Companion-Erweiterung gelesen, und **Sync** hier startet stattdessen das.

Käufe, DLCs und Errungenschaften eines privaten Profils lassen sich nur aus deinem Browser lesen. Sie werden deshalb synchronisiert, wenn du auf **Sync** oder **Alles synchronisieren** klickst, oder im Hintergrund, wenn du in der Companion-Erweiterung **Run automatically** einschaltest (siehe Alles synchron halten).

Wenn eine Steam-Anmeldung abläuft

Steam meldet dich ab und zu von seinen Websites ab. Wenn das passiert, zeigt Steam **Braucht Aufmerksamkeit**, und bei seinen Prüfungen unter **Verbindung** steht *abgelaufen*:



Steam braucht eine neue Anmeldung

Melde dich in diesem Browser im Steam-Store an (und für die Help-Sitzung auf help.steampowered.com) und klick dann auf **Verbindung aktualisieren** (A). Das liest Steam neu und keinen anderen Store. Deine Bibliothek, Wunschliste und Preise werden in der Zwischenzeit weiter synchronisiert; nur Käufe und DLCs warten auf dich.

DEINE STORES VERBINDEN

PlayStation

Verknüpfe dein PlayStation-Konto für deine Spiele und Trophäen und importiere, was du im PlayStation Store gekauft hast.

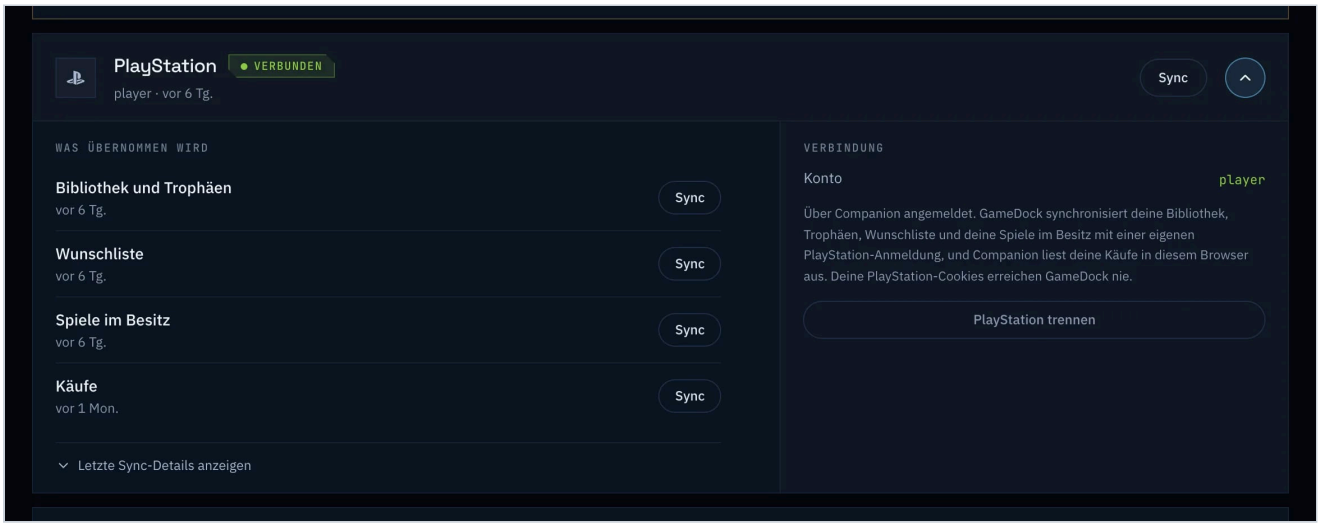
ERFORDERT GAMEDOCK COMPANION

Wenn du PlayStation verknüpfst, übernimmt GameDock deine Spiele, Spielzeit und Trophäen von PS5, PS4, PS3 und Vita, deine Wunschliste aus dem PlayStation Store und die Spiele, die dein Konto besitzt. Deine Kaufhistorie wird separat importiert, über eine eigene Seite.

Dein PlayStation-Konto verknüpfen

1. Achte darauf, dass **PlayStation** in der Companion-Erweiterung eingeschaltet ist. Chrome bittet dich um Bestätigung und auch darum, der Companion-Erweiterung zu erlauben, den Einmalcode zu lesen, den Sony bei der Anmeldung zurückschickt. Dafür ist diese Berechtigung da, und sie wird nur beim Verknüpfen genutzt.
2. Melde dich in Chrome mit deinem PlayStation-Konto auf playstation.com an.
3. Geh in GameDock zu **Einstellungen** → **Sync**. Klick unter **Nicht verbunden** neben PlayStation auf **Mit Companion verknüpfen**. Die Companion-Erweiterung liest deine Sony-Anmeldung in einem Hintergrund-Tab, der sich von selbst schließt, und GameDock meldet *PlayStation verknüpft als* mit deiner Online-ID.

Verbindungen aktualisieren verknüpft PlayStation auf dieselbe Weise, zusammen mit jedem anderen Store, bei dem du angemeldet bist. PlayStation erscheint als **Verbunden** mit deiner Online-ID. Klick daneben auf **Sync**, um deine Spiele und Trophäen zu übernehmen.



PlayStation, verbunden

> HINWEIS
>
> Deine PlayStation-Anmeldung verlässt nie deinen Browser. Die Companion-Erweiterung gibt GameDock einen Einmalcode, den GameDock gegen einen eigenen Zugang eintauscht.

Bleibt PlayStation unverbunden, sagt dir die Meldung auf der Seite, warum. Meist bist du in diesem Browser nicht auf playstation.com angemeldet: Melde dich an und klick dann noch einmal auf **Mit Companion verknüpfen**.

Was von PlayStation übernommen wird

TEIL	WAS ÜBERNOMMEN WIRD
Bibliothek und Trophäen	Jedes Spiel, das du gespielt hast, mit Spielzeit und Trophäen.
Wunschliste	Deine Wunschliste aus dem PlayStation Store, mit Preisen aus der Region deines Kontos.
Spiele im Besitz	Die PS4- und PS5-Spiele, die dein Konto besitzt, auch die, die du nie gespielt hast.

GameDock synchronisiert PlayStation jeden Tag von selbst.

Deine PlayStation-Käufe importieren

Was du bezahlt hast, stammt aus deinem PlayStation-Bestellverlauf, den nur dein Browser lesen kann:

1. Bleib auf playstation.com angemeldet.
2. Geh zu **Käufe** → **PlayStation** und klick auf **PlayStation synchronisieren**, oder öffne auf **Einstellungen** → **Sync** die Zeile von PlayStation und klick neben **Käufe** auf **Sync**.

Die Companion-Erweiterung öffnet playstation.com in einem Hintergrund-Tab und liest deinen Bestellverlauf, was bei einem langen ein paar Minuten dauert. Wenn sie fertig ist, meldet GameDock, wie viele Transaktionen importiert wurden. Bist du abgemeldet, meldet sie dich mit deiner bestehenden Sitzung beim Sony-Konto an, falls es eine gibt; braucht PlayStation dein Passwort, bleibt der Tab offen, damit du dich anmelden kannst. Synchronisiere danach noch einmal.

Danach übernimmt auch **Alles synchronisieren** auf Einstellungen → Sync neue Käufe, ebenso die Hintergrund-Synchronisierung der Companion-Erweiterung, wenn du sie einschaltest. Siehe Alles synchron halten.

Käufe werden in der Währung erfasst, in der PlayStation sie dir berechnet hat. Ein Spiel, das du gekauft, aber nie gespielt hast, erscheint ebenfalls in deiner Bibliothek, weil ein Beleg beweist, dass du es besitzt. Ausgenommen sind Spiele, die du über PlayStation Plus eingelöst hast, denn die kannst du nur spielen, solange dein Abo läuft.

Wenn die Anmeldung abläuft

Die Anmeldung bei Sony für GameDock hält ungefähr zwei Monate. Läuft sie ab, wird PlayStation nicht mehr synchronisiert, **Einstellungen** → **Sync** zeigt PlayStation als *Braucht Aufmerksamkeit* mit *Deine PlayStation-Anmeldung ist abgelaufen*, und das Dashboard führt es unter **Braucht dich**. Um sie zu erneuern, melde dich in dem Browser, in dem die Companion-Erweiterung installiert ist, auf playstation.com an, klick neben der Warnung auf **Verbindung aktualisieren** und synchronisiere

PlayStation dann noch einmal. Das erneuert nur PlayStation, und die Warnung verschwindet, sobald Sony eine neue Anmeldung übergeben hat.

DEINE STORES VERBINDEN

Xbox

Verknüpfe dein Microsoft-Konto für deine Xbox-Spiele, Spielzeit und Errungenschaften, auch von der Xbox 360.

ERFORDERT GAMEDOCK COMPANION

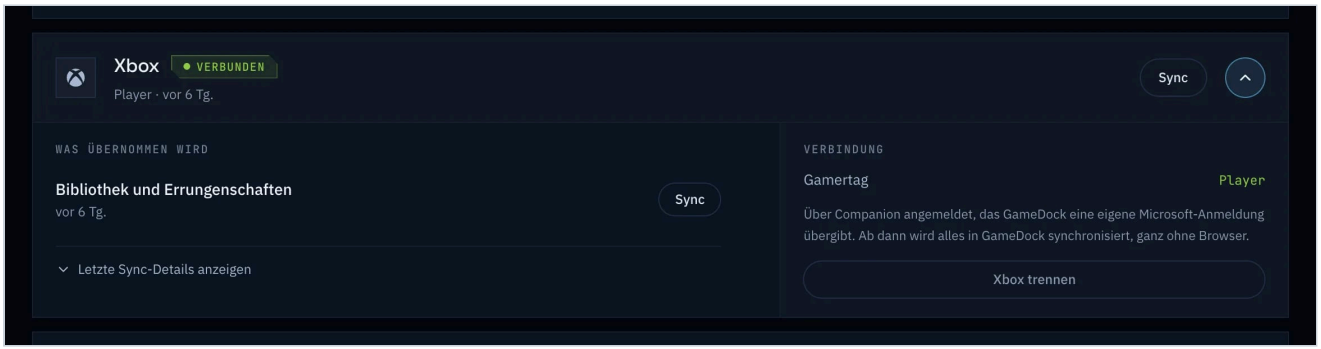
Wenn du Xbox verknüpfst, übernimmt GameDock deine Xbox-Spiele, Spielzeit und Errungenschaften, einschließlich Xbox-360-Spielen und der PC-Spiele, die du über die Xbox-App spielst.

Dein Microsoft-Konto verknüpfen

1. Achte darauf, dass **Xbox** in der Companion-Erweiterung eingeschaltet ist.
2. Melde dich in Chrome mit deinem Microsoft-Konto auf xbox.com an.
3. Geh in GameDock zu **Einstellungen** → **Sync**. Klick unter **Nicht verbunden** neben Xbox auf **Microsoft-Anmeldung übernehmen**. In einem neuen Tab öffnet sich eine Microsoft-Anmeldeseite; schließ die Anmeldung dort ab, falls sie danach fragt.

GameDock gibt die übernommene Anmeldung dann von selbst weiter und meldet *Xbox verknüpft als* mit deinem Gamertag. Xbox erscheint als **Verbunden** mit deinem Gamertag. Klick daneben auf **Sync**, um deine Spiele zu übernehmen.

Wenn du in Chrome schon bei Microsoft angemeldet bist, verknüpft **Verbindungen aktualisieren** auch Xbox, ohne eine Anmeldeseite zu öffnen. **Microsoft-Anmeldung übernehmen** ist für den Fall, dass das nicht klappt.



Xbox, verbunden

Was von Xbox übernommen wird

Bibliothek und Errungenschaften: jedes Spiel, das du auf Xbox-Konsolen und in der Xbox-App gespielt hast, mit Spielzeit und Errungenschaften. Xbox-360-Spiele kommen mit ihren originalen Errungenschafts-Symbolen, neuere Spiele mit ihrem Errungenschafts-Artwork, durch das du auf der Seite eines Spiels blättern kannst.

GameDock synchronisiert Xbox jeden Tag von selbst.

Wenn das Verknüpfen nicht klappt

- **Microsoft account not signed in this browser**: Melde dich in diesem Browser auf xbox.com an und klick dann noch einmal auf **Microsoft-Anmeldung übernehmen**.
- **Microsoft sign-in timed out**: Die Anmeldeseite war zwei Minuten lang offen, ohne dass die Anmeldung abgeschlossen wurde. Klick noch einmal auf **Microsoft-Anmeldung übernehmen** und schließ die Anmeldung ab.
- **Microsoft login captured, but it could not be sent to GameDock**: Die Anmeldung hat geklappt, die Übergabe nicht. Klick auf **Verbindungen aktualisieren**, um das Verknüpfen von Xbox abzuschließen; die Companion-Erweiterung behält die übernommene Anmeldung einen Tag lang.

Wenn die Anmeldung abläuft

Die Anmeldung bei Microsoft für GameDock kann ablaufen, zum Beispiel wenn du dein Microsoft-Passwort änderst. Dann wird Xbox nicht mehr synchronisiert, **Einstellungen** → **Sync** zeigt Xbox als *Braucht Aufmerksamkeit* mit *Deine Microsoft-Anmeldung ist abgelaufen*, und das Dashboard führt es unter **Braucht dich**. Um sie zu erneuern, melde dich in dem Browser, in dem die Companion-Erweiterung installiert ist, auf xbox.com an, klick neben der Warnung auf **Microsoft-Anmeldung übernehmen** und synchronisiere Xbox dann noch einmal. Deine Spiele und Errungenschaften bleiben, wie sie sind, und die Warnung verschwindet, sobald Microsoft eine neue Anmeldung übergeben hat.

DEINE STORES VERBINDEN

RetroAchievements

Verknüpfe dein RetroAchievements-Konto, damit die Errungenschaften, die du in Emulatoren freischaltest, in GameDock erscheinen.

ERFORDERT GAMEDOCK COMPANION

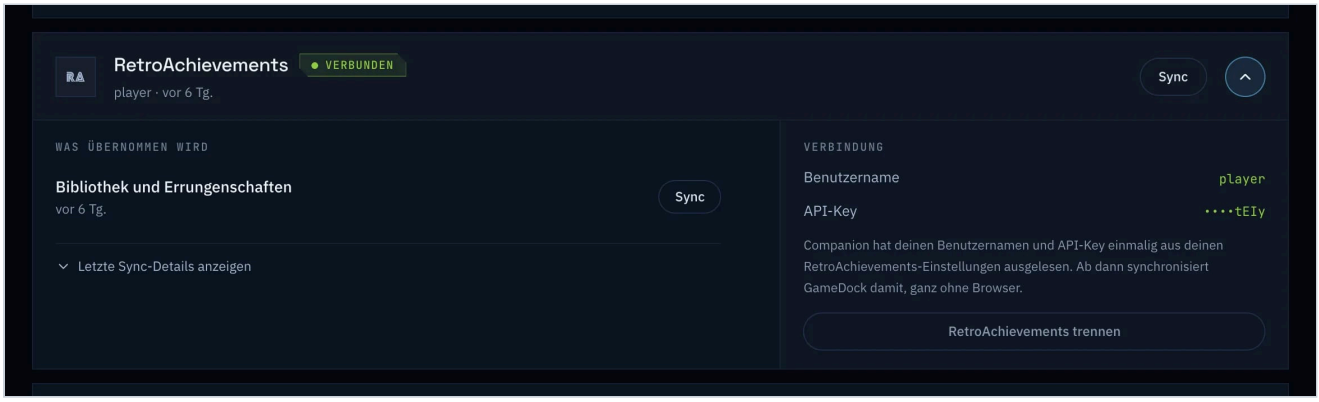
RetroAchievements bringt Errungenschaften in klassische Konsolenspiele, die du in Emulatoren spielst. Wenn du es verknüpfst, landen die Errungenschaften, die du dort freigeschaltet hast, in GameDock, neben dem Rest deiner Bibliothek.

Dein RetroAchievements-Konto verknüpfen

GameDock braucht zwei Dinge von RetroAchievements: deinen Benutzernamen und deinen Web-API-Schlüssel, einen Code, den RetroAchievements jedem Konto gibt, damit andere Apps dessen Errungenschaften lesen können.

1. Achte darauf, dass **RetroAchievements** in der Companion-Erweiterung eingeschaltet ist.
2. Melde dich in Chrome auf retroachievements.org an.
3. Geh in GameDock zu **Einstellungen** → **Sync**. Klick unter **Nicht verbunden** neben RetroAchievements auf **RA-Einstellungen öffnen**. Damit öffnet sich die Seite, auf der RetroAchievements deinen Web-API-Schlüssel zeigt; du musst nichts kopieren.
4. Komm zurück zu GameDock. Es verknüpft RetroAchievements, sobald du zurück bist: Die Companion-Erweiterung liest deinen Benutzernamen und Schlüssel im Hintergrund von dieser Seite.

RetroAchievements erscheint als **Verbunden**, mit deinem Benutzernamen und den letzten Zeichen deines Schlüssels. Klick daneben auf **Sync**, um deine Errungenschaften zu übernehmen.



RetroAchievements, verbunden

Was von RetroAchievements übernommen wird

Bibliothek und Errungenschaften: jedes Spiel, in dem du Errungenschaften freigeschaltet hast, mit deinem Fortschritt und den Abzeichen. Ein Spiel, das zu nichts in deiner Bibliothek passt, bekommt eine eigene Karte, und alle erscheinen in deiner Bibliothek unter **Emulatoren** und unter **Errungenschaften**.

GameDock synchronisiert RetroAchievements jeden Tag von selbst.

Wenn es sich nicht verknüpfen lässt

Bleibt RetroAchievements nach **Verbindungen aktualisieren** unter **Nicht verbunden**, sagt dir die Meldung, die die Seite am Ende zeigt, warum. *Dein RetroAchievements-Benutzername und -Schlüssel konnten nicht gelesen werden* heißt fast immer, dass Chrome nicht auf retroachievements.org angemeldet ist: Melde dich dort an und klick dann noch einmal auf **Verbindungen aktualisieren**. Wenn du schon angemeldet bist, prüf, ob unter **Settings** → **Applications** auf RetroAchievements ein Web-API-Schlüssel angezeigt wird. Den Schlüssel musst du nie selbst kopieren: Die Companion-Erweiterung liest ihn von der Einstellungsseite.

Wenn es nur halb verknüpft ist

Steht auf der Einstellungsseite *RetroAchievements ist nur halb verknüpft*, hat GameDock eines der beiden Dinge, die es braucht, aber nicht das andere. Achte darauf, dass du in diesem Browser bei RetroAchievements angemeldet bist, und klick dann auf **Verbindung aktualisieren**.

DEINE STORES VERBINDEN

GOG

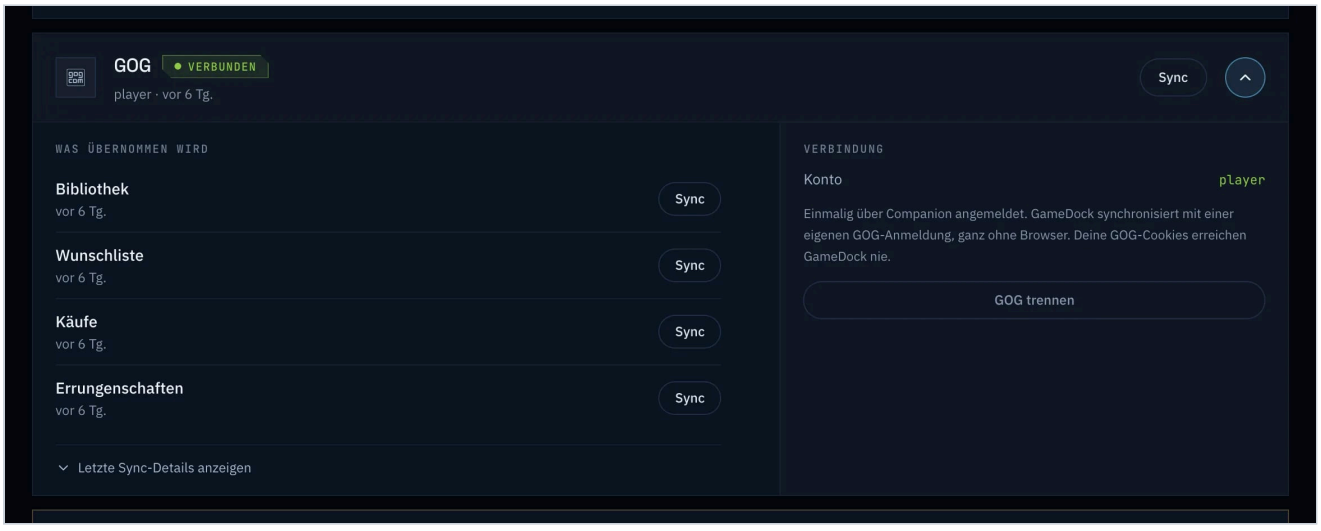
Verknüpfe dein GOG-Konto einmal, und GameDock hält deine GOG-Spiele, Wunschliste, Käufe und Errungenschaften von selbst aktuell.

ERFORDERT GAMEDOCK COMPANION

Wenn du GOG verknüpfst, übernimmt GameDock die Spiele auf deinem GOG-Konto, deine Wunschliste, deinen Bestellverlauf mit dem, was du bezahlt hast, und deine Errungenschaften. Du verknüpfst es einmal; danach hält GameDock es ohne deinen Browser aktuell.

Dein GOG-Konto verknüpfen

1. Achte darauf, dass **GOG** in der Companion-Erweiterung eingeschaltet ist.
2. Geh in GameDock zu **Einstellungen** → **Sync**. Klick unter **Nicht verbunden** neben GOG auf **Bei GOG anmelden**.
3. In einem neuen Tab öffnet sich eine GOG-Anmeldeseite. Melde dich mit deiner GOG-E-Mail-Adresse und deinem Passwort an. GOG fragt hier jedes Mal nach deinem Passwort, auch wenn du auf gog.com schon angemeldet bist.
4. Der Tab schließt sich, und **Einstellungen** → **Sync** zeigt GOG als **Verbunden**. Öffne die Zeile und klick neben jedem Teil, den du übernehmen willst, auf **Sync**, oder auf **Alles synchronisieren** für alle.



GOG, verbunden

> HINWEIS
>
> Bei der Anmeldung gibt GOG GameDock eine eigene, lang gültige Berechtigung, sodass GOG jeden Tag weiter synchronisiert wird, auch wenn dein Browser geschlossen ist. Die Companion-Erweiterung brauchst du nur für diese erste Anmeldung oder um später neu zu verknüpfen.

Was von GOG übernommen wird

Jeder Teil hat seine eigene Schaltfläche **Sync**, und GameDock synchronisiert alle vier jeden Tag.

TEIL	WAS ÜBERNOMMEN WIRD
Bibliothek	Jedes Spiel auf deinem GOG-Konto, auch kostenlose Spiele, die du eingelöst hast.
Wunschliste	Deine GOG-Wunschliste, mit Preisen aus deiner GOG-Store-Region.
Käufe	Jede GOG-Bestellung und was du bezahlt hast.
Errungenschaften	Jede Errungenschaft in deinen GOG-Spielen, mit Angabe, welche du freigeschaltet hast und wie selten jede ist. Geheime Errungenschaften sind dabei und als geheim markiert. Sie erscheinen bei einem Spiel, sobald **Bibliothek** es übernommen hat.

Deine GOG-Spiele erscheinen unter **GOG** in **Bibliothek**, **Wunschliste**, **Käufe**, **Im Besitz** und **Errungenschaften**.

Wenn das Verknüpfen nicht klappt

- **GOG sign-in timed out**: Die Anmeldeseite war fünf Minuten lang offen, ohne dass die Anmeldung abgeschlossen wurde. Klick noch einmal auf **Bei GOG anmelden**.
- **GOG sign-in was cancelled**: Der Anmelde-Tab wurde geschlossen, bevor die Anmeldung abgeschlossen war. Klick noch einmal auf **Bei GOG anmelden** und schließ sie ab.
- Wenn GOG später nicht mehr synchronisiert wird (**Braucht dich** führt einen GOG-Teil auf, etwa *GOG · Bibliothek fehlgeschlagen: Deine GOG-Anmeldung ist abgelaufen*), wird GOG weiterhin als verknüpft angezeigt, deshalb wird **Bei GOG anmelden** nicht angeboten. Öffne die Zeile von GOG, klick auf **GOG trennen** und dann auf **Trennen, Bibliothek behalten**; schalte **GOG** in der Companion-Erweiterung wieder ein; klick dann unter **Nicht verbunden** auf **Bei GOG anmelden**, um es neu zu verknüpfen.

DEINE STORES VERBINDEN

Epic Games

Hol deine Bibliothek, Bestellungen, Wunschliste und Errungenschaften von Epic Games rein, die jedes Mal über deinen Browser gelesen werden.

ERFORDERT GAMEDOCK COMPANION

Wenn du Epic Games verknüpfst, übernimmt GameDock die Spiele auf deinem Epic-Konto, deine Bestellungen und was du bezahlt hast, deine Epic-Wunschliste und deine Errungenschaften.

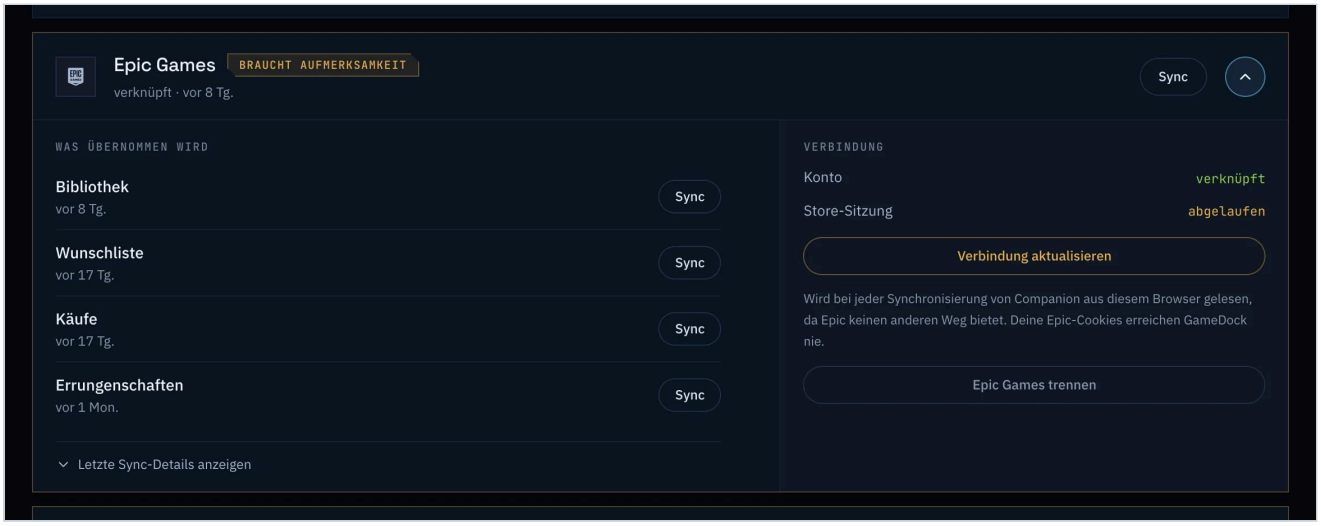
Epic funktioniert anders als die anderen Stores. GameDock hat nie eine eigene Epic-Anmeldung: Jede Epic-Synchronisierung läuft in deinem Browser, über die Companion-Erweiterung, während du bei Epic angemeldet bist. Deshalb gibt es für Epic keine tägliche Synchronisierung durch GameDock: Epic wird synchronisiert, wenn dein Browser es tut. Nur die Preise auf deiner Epic-Wunschliste aktualisieren sich von selbst.

Epic Games verbinden

1. Achte darauf, dass **Epic Games** in der Companion-Erweiterung eingeschaltet ist.
2. Melde dich in Chrome im Epic Games Store an.
3. Geh in GameDock zu **Einstellungen → Sync**. Klick unter **Nicht verbunden** neben Epic Games auf **Epic verbinden**. Die Companion-Erweiterung liest in einem Hintergrund-Tab, der sich von selbst schließt, welches Epic-Konto angemeldet ist, und GameDock meldet *Epic Games verknüpft als* mit deinem Anzeigenamen. Synchronisiert wird noch nichts.

Verbindungen aktualisieren verknüpft Epic auf dieselbe Weise, zusammen mit jedem anderen Store, bei dem du angemeldet bist. Epic Games wird dann als verbunden geführt. Öffne die Zeile und klick neben jedem Teil, den du übernehmen willst, auf **Sync**: deine Bibliothek, Wunschliste, Käufe oder Errungenschaften. **Alles synchronisieren** übernimmt alle und bezieht Epic von da an mit ein.

Bleibt Epic unverbunden, sagt dir die Meldung auf der Seite, warum. Meist bist du in diesem Browser nicht auf store.epicgames.com angemeldet: Melde dich an und klick dann noch einmal auf **Epic verbinden**.



Epic Games auf Einstellungen → Sync

> TIPP
>
> Schalte in der Companion-Erweiterung unter **Background sync** die Option **Run automatically** ein, damit Epic aktuell bleibt, ohne dass du daran denken musst. Siehe Alles synchron halten.

Was von Epic übernommen wird

Jeder Teil hat seine eigene Schaltfläche **Sync**, und jeder öffnet kurz einen Epic-Tab im Hintergrund, denn nur so lässt Epic sie lesen.

TEIL	WAS ÜBERNOMMEN WIRD
Bibliothek	Die Spiele auf deinem Epic-Konto, auch die, die du kostenlos eingelöst hast. Epic führt außer deinen Käufen keine Liste dessen, was du besitzt. Deshalb liest dieser Teil sie und fügt die Spiele hinzu, ohne zu speichern, was du bezahlt hast.
Wunschliste	Deine Epic-Wunschliste, mit Preisen.
Käufe	Was du bei Epic gekauft und was du bezahlt hast.
Errungenschaften	Deine Errungenschaften in den Epic-Spielen, die du besitzt. Sie erscheinen bei einem Spiel, sobald **Bibliothek** es übernommen hat, egal, welchen der beiden Teile du zuerst synchronisierst.

Wenn die Anmeldung abläuft

Wenn du bei Epic abgemeldet bist, zeigt Epic **Braucht Aufmerksamkeit** mit der Meldung, dass sein Bestellverlauf die Companion-Erweiterung braucht, während du auf epicgames.com angemeldet bist. Melde dich in diesem Browser auf store.epicgames.com an, klick auf **Verbindung aktualisieren** und synchronisiere noch einmal. Bis dahin behält Epic die Spiele, die es schon kennt, fügt aber nichts Neues hinzu.

Alles synchron halten

Wann jeder Store von selbst synchronisiert wird, wie du von Hand synchronisierst und wie die Companion-Erweiterung im Hintergrund synchronisieren kann.

Sobald ein Store verbunden ist, hält GameDock ihn von selbst auf dem neuesten Stand. Du kannst auch jederzeit von Hand synchronisieren, wenn du sofort den neuesten Stand willst, und die wenigen Dinge, die nur dein Browser lesen kann, der Companion-Erweiterung überlassen.

Was von selbst synchronisiert wird

WAS	GAMEDOCK PLUS	KOSTENLOSER TARIF
Steam-Bibliothek, Spielzeit und Errungenschaften	Alle 6 Stunden	Einmal am Tag
Steam-Preise und Wunschliste	Zweimal am Tag	Einmal am Tag
PlayStation, Xbox, RetroAchievements und GOG	Einmal am Tag	Einmal am Tag
Preise von PlayStation, GOG und Epic	Zweimal am Tag	Einmal am Tag
Dein gekoppeltes Linux-Gerät (GameDock Helper)	Alle 6 Stunden	Alle 6 Stunden

Die täglichen Synchronisierungen laufen früh am Morgen, nach ostaustralischer Zeit.

Diese Zeiten gelten für ein Konto, das genutzt wird. Wenn du GameDock eine Woche lang nicht geöffnet hast, werden deine Stores einmal am Tag synchronisiert; nach einem Monat einmal pro Woche; nach drei Monaten erst wieder, wenn du zurückkommst. Dann synchronisiert GameDock deine Stores sofort, damit deine Bibliothek kurz danach wieder auf dem neuesten Stand ist. Dein gekoppeltes Linux-Gerät behält seinen Zeitplan in jedem Fall.

Fünf Dinge synchronisiert GameDock nie von selbst, weil sie sich nur aus deinem angemeldeten Browser lesen lassen: **Steam-Käufe**, **Steam-DLCs**, **Steam-Errungenschaften bei privatem Profil**, alles von **Epic Games** und **PlayStation-Käufe**. Sie werden synchronisiert, wenn du bei ihnen auf **Sync** klickst, oder im Hintergrund, wenn du in der Companion-Erweiterung **Run automatically** einschaltest (siehe unten).

Von Hand synchronisieren

Unter **Einstellungen → Sync**:

- **Alles synchronisieren** führt nacheinander die Synchronisierung jedes verbundenen Stores aus, dann Steam-Käufe, DLCs und Errungenschaften bei privatem Profil und, sobald sie verbunden sind, Epic Games und deine PlayStation-Käufe über die Companion-Erweiterung. Den Fortschritt zeigt es dabei unten auf dem Bildschirm, und du kannst die Seite verlassen, während es läuft: Die Fortschrittsanzeige bleibt sichtbar, und Einstellungen → Sync zeigt den Durchlauf noch, wenn du zurückkommst. Lass den Tab offen, bis es fertig ist, denn Neuladen oder Schließen stoppt die Schritte für Steam-Käufe, DLCs, Errungenschaften, Epic Games und PlayStation-Käufe, die in deinem Browser laufen.
- Die Schaltfläche **Sync** in der Zeile eines Stores führt dessen Hauptsynchronisierung aus: bei Steam die Bibliothek. Öffne die Zeile, um einen anderen Teil einzeln auszuführen, etwa die Käufe oder die

Wunschliste.

Die Schaltfläche **Alles synchronisieren** im Dashboard führt dieselben Store-Synchronisierungen aus, aber nicht die Steam-Käufe, DLCs, Errungenschaften bei privatem Profil, Epic Games und PlayStation-Käufe, für die es die Companion-Erweiterung braucht.

Synchronisieren in der Bibliothek synchronisiert nur die Quelle, die du gerade ansiehst: Unter **Epic Games** liest es deine Epic-Bibliothek über die Companion-Erweiterung, und unter **Eigenständig**, **Emulatoren** und **Launcher** liest es dein verbundenes Gerät. Nur **Alle Quellen** synchronisiert alles.

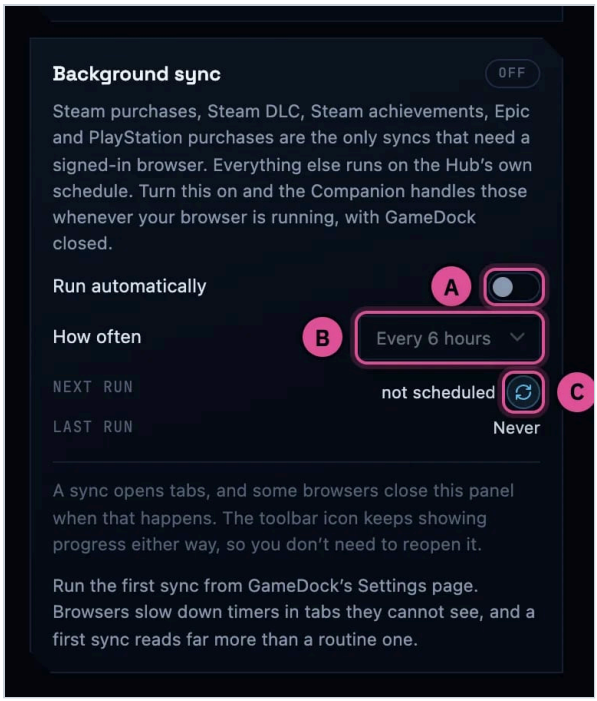
GameDock startet nie dieselbe Synchronisierung zweimal. Solange **Alles synchronisieren** läuft, wartet jede Sync-Schaltfläche, bis es fertig ist, auch die im Dashboard, in der Bibliothek und auf den Seiten jedes Stores. Während ein Store synchronisiert wird, warten nur die Schaltflächen, die dasselbe synchronisieren würden, und der Rest bleibt bereit. Einstellungen → Sync selbst führt jeweils nur eine seiner eigenen Synchronisierungen aus.

> HINWEIS
>
> Im kostenlosen Tarif kannst du Steams Bibliothek, Preise und Wunschliste nur einmal innerhalb von 24 Stunden von Hand synchronisieren. Dasselbe Kontingent gilt für alle drei, in der Steam-Zeile mit **Plus** markiert, und für die Preise und Spieldetails von PlayStation, GOG und Epic, die **Alles synchronisieren** ebenfalls aktualisiert. Eine fehlgeschlagene Synchronisierung verbraucht es nicht: Klick dort noch einmal auf **Sync** oder auf **Alles synchronisieren**, und sie läuft am selben Tag erneut, bis zu dreimal. Ein Spiel von seiner Seite aus auf deine Steam-Wunschliste zu setzen, zählt ebenfalls, da GameDock die Wunschliste danach neu einliest; ist das Kontingent verbraucht, wird das Spiel trotzdem auf Steam hinzugefügt und erscheint hier nach der nächsten Synchronisierung der Wunschliste. Alles andere kannst du so oft von Hand synchronisieren, wie du willst: Ist das Kontingent verbraucht, synchronisiert **Alles synchronisieren** (hier oder im Dashboard) alle anderen Stores und meldet *Tageslimit für Store- und Katalog-Syncs erreicht*, und ein einzelnes **Sync** bei Steam meldet *Du hast die heutige Store- und Katalog-Synchronisierung schon genutzt*. Synchronisierst du mehr als etwa dreißigmal in zehn Minuten, werden manuelle Synchronisierungen in jedem Tarif für ein paar Minuten pausiert (*Zu viele Sync-Anfragen in letzter Zeit*).

Hintergrund-Sync mit der Companion-Erweiterung

Die Companion-Erweiterung kann die Teile, die nur im Browser gehen, nach Zeitplan synchronisieren, auch wenn GameDock geschlossen ist, solange Chrome läuft.

1. Klick in der Symbolleiste auf das Symbol der Companion-Erweiterung.
2. Schalte unter **Background sync** die Option **Run automatically** (A) ein.
3. Wähle unter **How often** (B) den Abstand: jede Stunde, alle 3, 6 oder 12 Stunden oder einmal am Tag.



Background sync im Pop-up der Companion-Erweiterung

Der erste Durchlauf startet ein volles Intervall, nachdem du es eingeschaltet hast. **Sync now** C startet sofort einen, ob **Run automatically** an ist oder nicht.

Jeder Durchlauf öffnet im Hintergrund einen GameDock-Tab, synchronisiert deine Steam-Käufe, Steam-DLCs und Steam-Errungenschaften bei privatem Profil, wenn Steam verknüpft ist, Epic Games, wenn es verbunden ist, und deine PlayStation-Käufe, wenn PlayStation verknüpft ist, und schließt den Tab dann wieder. Du musst in diesem Browser bei GameDock und bei den Stores angemeldet sein. Bist du bei playstation.com abgemeldet, schließt der Durchlauf den PlayStation-Tab, statt ihn nach vorn zu holen, und sagt das unter **Last run**; melde dich dort an, und der nächste Durchlauf holt deine Käufe ab. Das Symbol der Companion-Erweiterung in der Symbolleiste zeigt, wie es gelaufen ist:

BADGE	BEDEUTUNG
•••	Eine Synchronisierung läuft.
✓	Alles synchronisiert.
Eine Zahl	So viele Teile wurden nicht synchronisiert. Öffne das Pop-up, um **Last run** zu sehen.
!	Die Synchronisierung konnte gar nicht laufen. Das Pop-up sagt, warum.

Das Badge verschwindet, wenn du das Pop-up das nächste Mal öffnest. Solange Chrome geschlossen ist, läuft nichts, und ein Neustart von Chrome startet das Intervall neu.

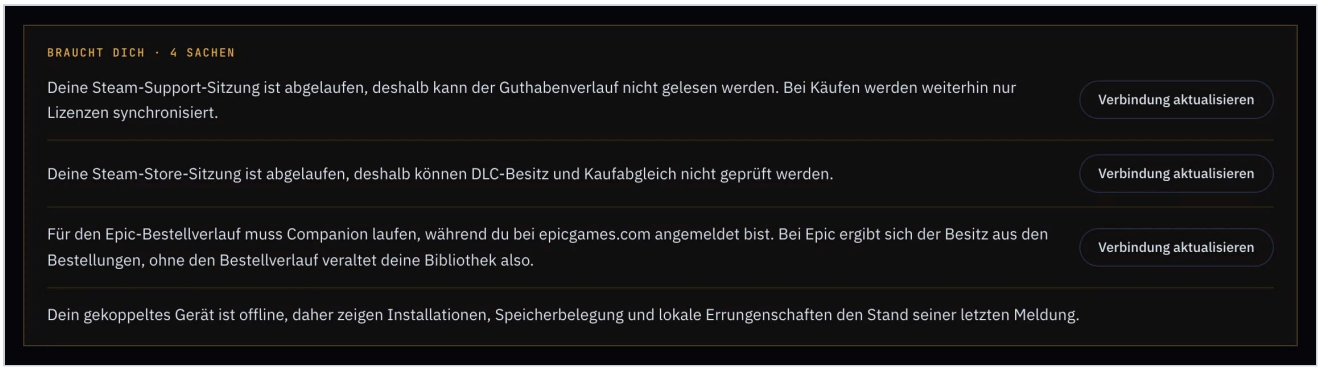
> TIPP
>
> Starte deine erste Synchronisierung unter **Einstellungen** → **Sync** statt im Hintergrund: Eine erste Synchronisierung liest viel mehr als eine gewöhnliche, und Browser bremsen Tabs, die nicht sichtbar sind.

DEINE STORES VERBINDEN

Eine Verbindung mit Problemen reparieren

Was jede Warnung unter Einstellungen → Sync bedeutet und mit welchem einen Schritt du sie behebst.

Wenn du dich bei einer Verbindung um etwas kümmern musst, zeigt **Einstellungen → Sync** das ganz oben unter **Braucht dich**, mit der Schaltfläche, die es behebt. Auch **Woher deine Daten kommen** im Dashboard markiert jede Quelle, die Aufmerksamkeit braucht.



Warnungen unter Einstellungen → Sync

Bei einem Store, der verbunden ist, dessen Anmeldung aber erneuert werden muss, meldest du dich in diesem Browser bei dem Store an und klickst dann in seiner Warnung oder in seiner Zeile auf **Verbindung aktualisieren**. Das liest diesen Store erneut ein, keinen anderen, und sagt, ob die Verbindung wieder steht. Bei einem Store, der noch nicht verbunden ist, öffnet seine Schaltfläche unter **Nicht verbunden** die Seite des Stores: Melde dich dort an und komm zurück zu GameDock, das den Store verknüpft, sobald du zurück bist.

Was jede Warnung bedeutet

WARNUNG	WAS ZU TUN IST
Deine Steam-Store-Sitzung ist abgelaufen, deshalb können DLC-Besitz und Kaufabgleich nicht geprüft werden.	Melde dich in diesem Browser bei store.steampowered.com an und klick dann auf **Verbindung aktualisieren**. Deine Bibliothek wird in der Zwischenzeit weiter synchronisiert.
Deine Steam-Hilfe-Sitzung ist abgelaufen, deshalb kann der Guthabenverlauf nicht gelesen werden.	Melde dich in diesem Browser mit deinem Passwort bei help.steampowered.com an und klick dann auf **Verbindung aktualisieren**. Siehe Steam. Bis dahin werden bei Käufen nur Lizenzen synchronisiert.
Dein Steam-Profil ist privat, deshalb konnte GameDock die Errungenschaften für N Spiele nicht lesen.	Stell bei Steam die **Spieldetails** auf **Öffentlich** oder lass die Companion-Erweiterung sie lesen: Schalte in einem Browser, in dem sie installiert ist, **Run automatically** in ihrem Bereich **Background sync** ein oder klick dort auf **Sync now**. Diese Warnung erscheint nur in einem Browser ohne die Companion-Erweiterung. Siehe Steam-Errungenschaften bei privatem Profil.

WARNUNG	WAS ZU TUN IST
Dein Steam-Konto ist verknüpft, aber GameDock erreicht die Web-API von Steam gerade nicht.	Nichts, was du selbst beheben kannst: Das Problem liegt bei GameDock, und deine Steam-Bibliothek wird synchronisiert, sobald es behoben ist.
Deine PlayStation-Anmeldung ist abgelaufen, wie es nach etwa 60 Tagen passiert…	Melde dich in dem Browser, in dem die Companion-Erweiterung installiert ist, bei playstation.com an, klick neben der Warnung auf **Verbindung aktualisieren** und synchronisiere dann PlayStation. Siehe PlayStation.
RetroAchievements ist nur halb verknüpft.	Melde dich in diesem Browser bei RetroAchievements an und klick dann auf **Verbindung aktualisieren**. Siehe RetroAchievements.
Steam ist in GameDock Companion ausgeschaltet. (oder **Epic Games ist ausgeschaltet…**)	Klick in der Symbolleiste auf das Symbol der Companion-Erweiterung, schalte den Store unter **Sources** ein und klick dann auf **Verbindungen aktualisieren**. Erneutes Anmelden hilft nicht: Die Companion-Erweiterung darf diesen Store erst lesen, wenn sein Schalter an ist.
Für den Epic-Bestellverlauf muss Companion laufen, während du bei epicgames.com angemeldet bist.	Melde dich in diesem Browser bei store.epicgames.com an, klick auf **Verbindung aktualisieren** und synchronisiere dann Epic. Siehe Epic Games.
Dein gekoppeltes Gerät ist offline.	Starte dein Linux-Gerät oder GameDock Helper darauf. Was es zuletzt gemeldet hat, bleibt bis dahin sichtbar.
Store · Teil* fehlgeschlagen: *Grund	Eine Synchronisierung ist fehlgeschlagen. Wenn du es selbst beheben kannst, sagt der Grund, was zu tun ist; nennt er eine Anmeldung, melde dich erneut an und synchronisiere diesen Store. Lag das Problem beim Store oder bei GameDock, ist der Grund ein kurzer Satz, der mit einer Referenz wie *(Ref. 3f9a1c2e)* endet: Klick bei diesem Teil auf **Sync**, um es erneut zu versuchen, und nenn die Referenz, wenn du den Support kontaktierst. Bei Xbox und GOG heißt ein Fehler, der immer wiederkommt, meist, dass ihre Anmeldung abgelaufen ist: siehe Xbox und GOG.

„braucht Companion“ ist kein Fehler

In einem Browser ohne die Companion-Erweiterung (ein Arbeitsrechner, ein Handy) zeigen die Anmeldeprüfungen für Steam und Epic *braucht Companion*, und ein Hinweis oben sagt, dass die Companion-Erweiterung nicht geladen ist. Das heißt nur, dass dieser Browser nicht prüfen kann; deine Verbindungen sind in Ordnung. Öffne **Einstellungen** → **Sync** in dem Browser, in dem die Companion-Erweiterung installiert ist, um ihren echten Zustand zu sehen.

Ein Store wird ohne Warnung nicht mehr synchronisiert

- **Epic Games**, Steam-Käufe und DLCs werden nur aus deinem Browser synchronisiert, also tut sich bei ihnen nichts, solange kein Browser mit der Companion-Erweiterung sie synchronisiert. Schalte in der

Companion-Erweiterung **Run automatically** ein. Siehe Alles synchron halten.

- Wenn du GameDock eine Woche oder länger nicht geöffnet hast, werden deine Stores seltener synchronisiert, bis du zurückkommst.
- **Letzte Sync-Details anzeigen** in einer geöffneten Store-Zeile zeigt genau, was jeder Teil beim letzten Mal gemeldet hat.

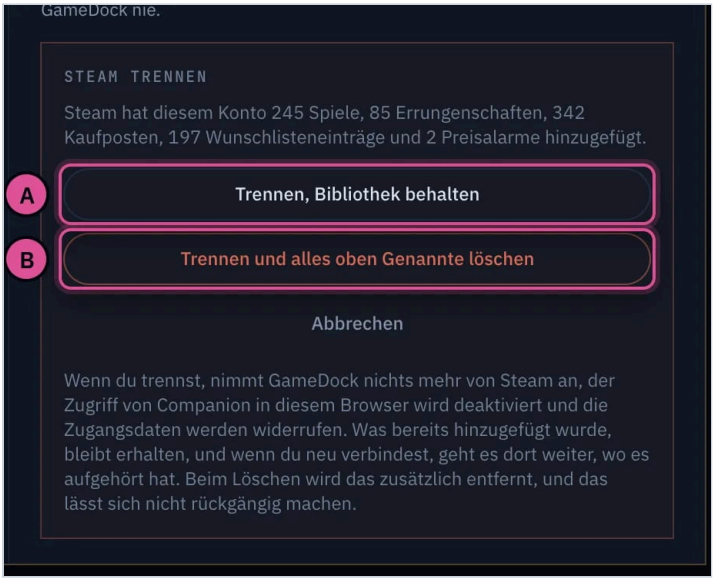
Einen Store trennen

Lass GameDock einen Store nicht mehr lesen und entscheide, ob das bereits Importierte bleibt oder gelöscht wird.

Du kannst jeden Store jederzeit trennen: etwa wenn ein Konto den Besitzer gewechselt hat oder ein Store mehr Ballast als Nutzen geworden ist. Du entscheidest, ob GameDock behält, was dieser Store schon mitgebracht hat, oder es löscht.

Einen Store trennen

1. Geh zu **Einstellungen** → **Sync** und öffne die Zeile des Stores.
2. Klick ganz unten bei **Verbindung** auf **Trennen** (zum Beispiel **Steam trennen**).
3. GameDock zählt, was der Store zu deinem Konto hinzugefügt hat: Spiele, Errungenschaften, Kaufpositionen, Wunschlisteneinträge und Preisalarme. Wähle:
   - **Trennen, Bibliothek behalten** A beendet die Synchronisierung des Stores und entfernt den Zugriff von GameDock darauf, behält aber alles, was er mitgebracht hat. Verbindest du ihn später wieder, geht es dort weiter, wo es aufgehört hat.
   - **Trennen und alles oben Genannte löschen** B macht dasselbe und löscht außerdem alles, was dieser Store hinzugefügt hat. Das lässt sich nicht rückgängig machen.



Steam trennen

4. GameDock bestätigt, was es getan hat. In dem Browser, den du gerade nutzt, schaltet es den Store auch in der Companion-Erweiterung aus; konnte es die Companion-Erweiterung nicht erreichen, sagt es das, und dann schaltest du den Store selbst im Pop-up der Companion-Erweiterung aus.

> WICHTIG
>
> Exportiere zuerst deine Daten, wenn du sie später vielleicht noch brauchst. Siehe Deine Daten exportieren. Das Löschen eines Stores lässt sich nicht rückgängig machen.

Was beim Löschen bleibt

Das Löschen eines Stores berührt nie einen anderen. Ein Spiel, das du auch in einem anderen Store besitzt, bleibt in deiner Bibliothek, und mit ihm alles, was du selbst dafür festgelegt hast: sein Name, sein Artwork und sein Spielstatus. Spiele auf Disc, Spielstand-Backups und alles, was GameDock Helper gemeldet hat, bleiben ebenfalls, weil nichts davon vom Store kam. Der Verlauf deines Bibliothekswerts bleibt, wie er ist.

Einen Store wieder verbinden

Ein getrennter Store steht danach unter **Nicht verbunden**, ganz unten auf **Einstellungen → Sync**.

1. Schalte den Store in der Companion-Erweiterung wieder ein: Das Trennen hat ihn ausgeschaltet.
2. Klick unter **Nicht verbunden** auf die Schaltfläche des Stores und folge den Schritten für diesen Store unter Deine Stores verbinden.

Bei Steam, PlayStation, Xbox, RetroAchievements und Epic Games reicht es zum erneuten Verbinden, dich in Chrome beim Store anzumelden und auf **Verbindungen aktualisieren** zu klicken, und jeder hat außerdem eine eigene Schaltfläche unter **Nicht verbunden**. GOG braucht **Bei GOG anmelden**, daneben unter **Nicht verbunden**.

TEIL 3

Deine Bibliothek

Deine Spiele finden, die Seite eines Spiels lesen und die Bibliothek aufräumen, damit jedes Spiel einmal und unter dem richtigen Namen erscheint.

DEINE BIBLIOTHEK

Stöbern, suchen und filtern

Finde jedes Spiel in deiner Bibliothek nach Name, Store, Plattform, Status oder Länge und wähle, wie die Liste angezeigt wird.

Bibliothek in der Seitenleiste listet jedes Spiel, das du besitzt, aus jedem Store und von jeder Plattform, die du verbunden hast, eine Karte pro Spiel. Ein Spiel, das du auf Steam und auf PlayStation besitzt, erscheint einmal, mit beiden Logos auf seinem Cover.

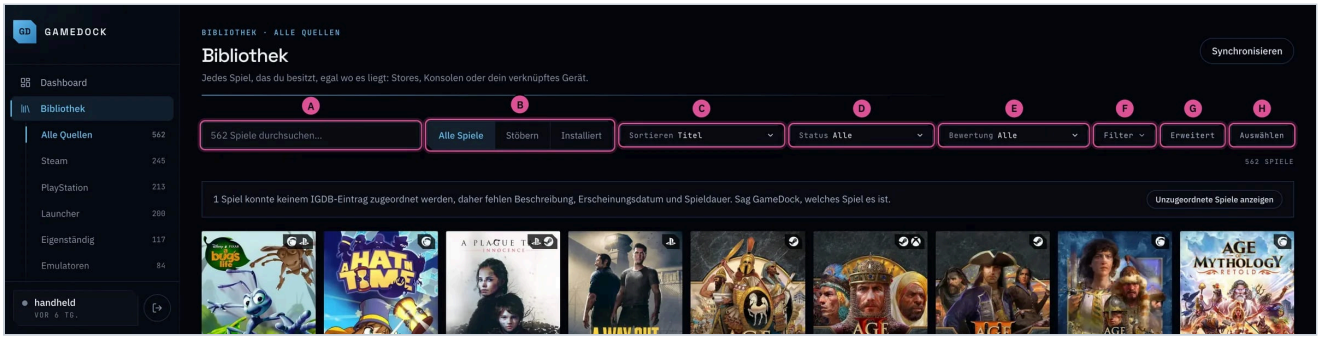
Wählen, welche Spiele angezeigt werden

Die Zeilen unter **Bibliothek** in der Seitenleiste grenzen die Liste auf einen Ort ein, an dem du Spiele besitzt:

- **Alle Quellen**: alles.
- **Steam**, **PlayStation**, **Xbox**, **GOG**, **Epic Games**: Spiele aus diesem Store.
- **Physisch**: Spiele auf Disc, die du selbst hinzugefügt hast. Siehe Spiele auf Disc.
- **Launcher**: Spiele, die du über Lutris oder Heroic auf einem Linux-Rechner mit GameDock Helper spielst.
- **Eigenständig**: PC-Spiele, die außerhalb eines Store-Launchers installiert sind, etwa die Windows-Spiele, die du über Lutris startest, egal ob sie Errungenschaften haben oder nicht. Für die mit Errungenschaften siehe Errungenschaften für eigenständige PC-Spiele.
- **Emulatoren**: Spiele, die du in einem Emulator spielst, und RetroAchievements.

Jede Zeile zeigt, wie viele Spiele sie enthält, und eine Zeile ohne Spiele fällt weg. Ein Spiel kann unter mehr als einer Zeile stehen: Ein PlayStation-3-Spiel, das du über RPCS3 in Lutris spielst, erscheint unter **PlayStation**, **Launcher** und **Emulatoren**.

Die Werkzeugleiste



Die Werkzeugleiste über deinen Spielen

	ELEMENT	WAS ES MACHT
A	**Suche**	Grenzt die Liste auf Spiele ein, deren Titel enthält, was du eintippst.

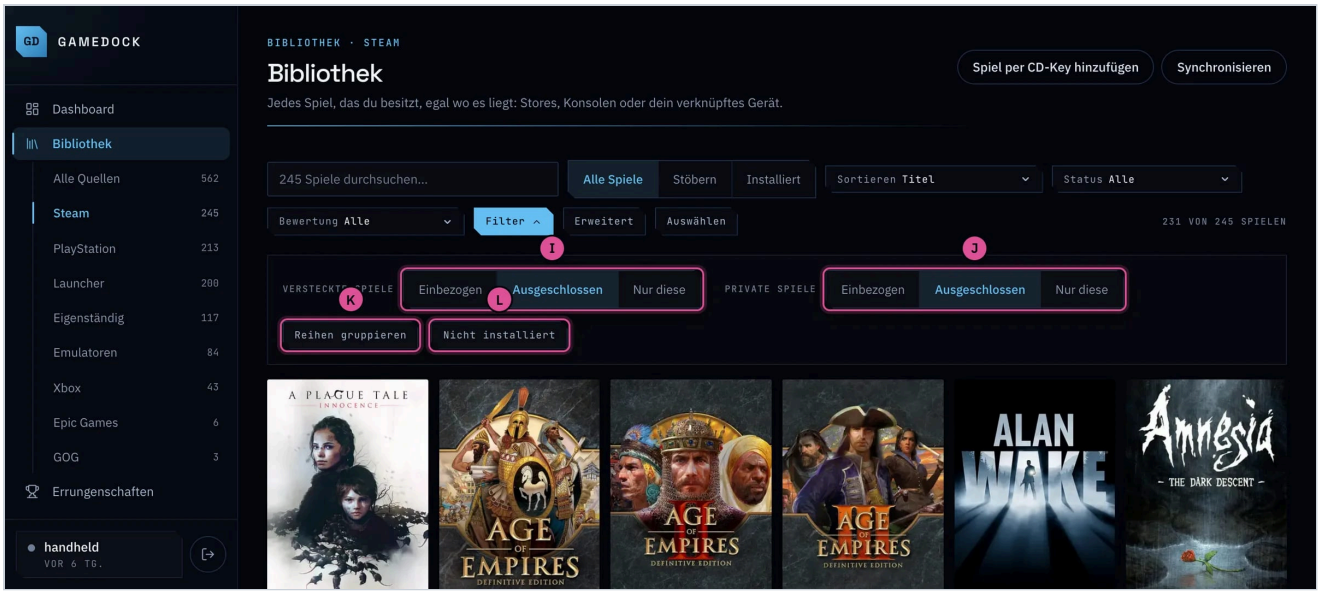
	ELEMENT	WAS ES MACHT
B	**Alle Spiele**, **Stöbern**, **Installiert**	**Alle Spiele** ist die vollständige Liste. **Stöbern** ordnet Spiele in kurze Regale (siehe unten). **Installiert** zeigt nur Spiele mit einer Kopie auf einem deiner gekoppelten Linux-Geräte, ob in Steam, Heroic, Lutris oder einem Emulator, und erscheint, sobald GameDock Helper gekoppelt ist.
C	**Sortieren**	Titel, Spielzeit, Fortschritt, zuletzt gespielt, Kaufdatum, Metacritic, Steam-Rezensionen, Durchspielzeit, Spielstatus oder deine Bewertung.
D	**Status**	Nur Spiele mit einem bestimmten Spielstatus: Am Spielen, Will ich spielen, Durchgespielt, Komplettiert, Pausiert oder Abgebrochen. Siehe Spielstatus und Spiele ausblenden.
E	**Bewertung**	Nur Spiele, die du bewertet hast, nur die, die du nicht bewertet hast, oder nur die, die du mit mindestens 1, 2, 3 oder 4 Sternen bewertet hast, oder mit 5. Siehe Spiele bewerten und Notizen machen.
F	**Filter**	Öffnet weitere Filter für die Liste, auf der du gerade bist (siehe unten). Die Schaltfläche zeigt, wie viele aktiv sind.
G	**Erweitert**	Baut eine Suche aus Bedingungen (siehe unten).
H	**Auswählen**	Lässt dich mehrere Spiele auf einmal auswählen, um ihren Status zu setzen, sie zu vereinen, sie auszublenden oder sie auf eine Liste zu setzen, oder, wenn **Von dir versteckt** aktiv ist, sie wieder einzublenden.

Wie viele Spiele angezeigt werden und wie viele es insgesamt sind, steht rechts in der Werkzeugleiste.

> TIPP
>
> GameDock merkt sich in diesem Browser, welche Ansicht du zuletzt für jede Liste genutzt hast und ob **Reihen gruppieren** an ist. Suche, Sortierung, Status und Bewertung werden jedes Mal zurückgesetzt, wenn du die Seite öffnest.

Filter

Filter F öffnet ein Panel, dessen Inhalt von der Liste abhängt, auf der du gerade bist. Unter **Steam** sieht es so aus:



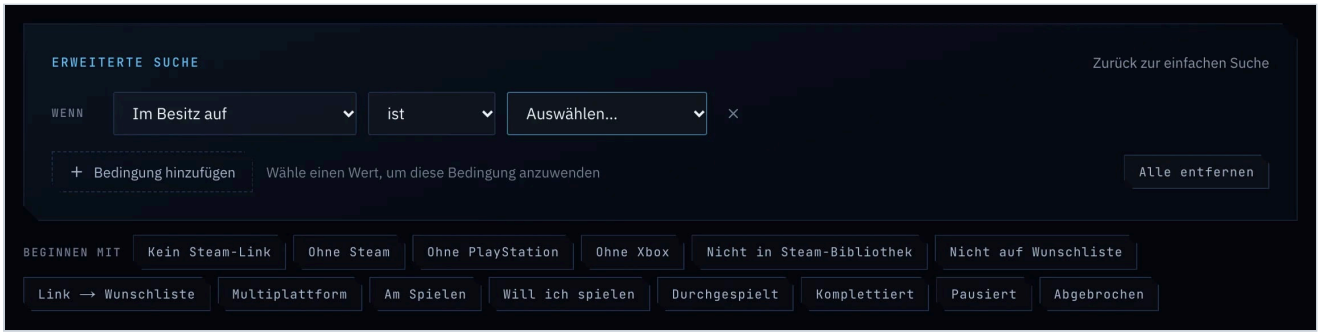
Filter in der Steam-Liste

- **Versteckte Spiele** I und **Private Spiele** J: Spiele, die du *in der Steam-App selbst* versteckt oder als privat markiert hast. Wähle **Ausgeschlossen**, um sie wegzulassen (Standard), **Einbezogen**, um sie mit allem anderen aufzulisten, oder **Nur diese**.
- **Reihen gruppieren** K: verfügbar, solange **Sortieren** auf **Titel** steht, und hält eine Reihe zusammen: Die Tomb-Raider-Spiele stehen als ein Block unter T, das älteste zuerst, statt sich übers ganze Alphabet zu verteilen. Jede Karte sagt dann, wo sie in der Reihe steht, etwa *Tomb Raider · 3/9*.
- **Nicht installiert** L: Steam-Spiele, die du besitzt, die aber nicht auf deinem gekoppelten Gerät installiert sind.
- **Von dir versteckt**: nur die Spiele, die du mit **Auswählen** → **Ausblenden** ausgeblendet hast, damit du sie wieder einblenden kannst. Der Filter erscheint auf jeder Liste, und nur solange du etwas ausgeblendet hast. Siehe Spielstatus und Spiele ausblenden.
- **Plattform**: ein Chip pro Plattform, auf der deine Spiele sind, etwa *PlayStation 4* oder *PC (Steam)*, wenn es mehr als eine zur Auswahl gibt. Unter **Emulatoren** nennen die Chips den Emulator, und unter **Launcher** wählst du mit **Launcher** zwischen Lutris und Heroic.

Bei geschlossenem Panel erscheint jeder aktive Filter als kleiner Chip unter der Werkzeugleiste. Klick auf das × eines Chips, um ihn zu entfernen, oder auf **Alle entfernen**, um alle zu entfernen.

Erweiterte Suche

Erweitert G baut eine Suche aus Bedingungen, jede in der Form *Wo … ist …* oder *ist nicht …*:



Erweiterte Suche, mit den fertigen Suchen unter Beginnen mit

BEDINGUNG	AUSWAHL
Im Besitz auf	Ein Store, eine Plattform oder ein Emulator.
Spielstatus	Am Spielen, Will ich spielen, Durchgespielt, Komplettiert, Pausiert oder Abgebrochen.
Durchspielzeit	Unter 5, 10 oder 20 Stunden oder über 40 Stunden bis zum Ende der Hauptstory. Gibt es keine Zeit für die Hauptstory, zählt ein Spiel trotzdem als unter einer Grenze, wenn es sich samt Extras innerhalb dieser Grenze durchspielen lässt.
Anzahl Plattformen	Mehr als eine oder genau eine.
Steam-Store-Link	Ob GameDock das Spiel seiner Steam-Store-Seite zugeordnet hat.
In der Steam-Bibliothek / **Auf der Steam-Wunschliste**	Ob das Spiel in deiner Steam-Bibliothek oder auf deiner Steam-Wunschliste ist.

Mit **Bedingung hinzufügen** kommt eine weitere dazu; jede Bedingung muss zutreffen. **Beginnen mit** bietet fertige Suchen, etwa *Mehrere Plattformen* oder *Nicht auf der Wunschliste*. **Zurück zur einfachen Suche** schließt das Panel, die Bedingungen wirken aber weiter. Mit **Alle entfernen** löschst du sie.

Stöbern

Stöbern B zeigt statt der vollständigen Liste ein paar Regale:

- **Weiterspielen**: die Spiele, die du zuletzt gespielt hast.
- **Kurz und ungespielt**: Spiele, die du nie gestartet hast und die sich in unter 15 Stunden durchspielen lassen.
- **Fast geschafft**: Spiele, in denen du mindestens 60 % der Errungenschaften freigeschaltet hast.

Was eine Karte zeigt

Jede Karte zeigt das Cover, den Titel und darunter:

- die **Reihe**, zu der das Spiel gehört; ein Klick darauf öffnet die Seite der Reihe (siehe Spielreihen);
- seinen **Status**, die **Spielzeit**, sofern der Store sie erfasst, und wie viele seiner **Errungenschaften** du freigeschaltet hast.

Ein Badge **Prüfung ausstehend** auf dem Cover bedeutet, dass du GameDock gesagt hast, welches Spiel es ist, und GameDock das noch nicht geprüft hat; Name und Cover sind die, die du gewählt hast. Spiele, die GameDock keinem Eintrag auf IGDB zuordnen konnte, stehen in einem eigenen Bereich **Unzugeordnet** unter der Liste, und ein Hinweis über der Liste sagt, wie viele es sind. Siehe Spiele, die GameDock nicht zuordnen konnte.

In einer Liste, die Quellen mischt, zeigen die Logos in der oberen Ecke des Covers, wo du das Spiel besitzt. Manche Sortierungen fügen eine Zeile hinzu: den Metacritic-Wert, die Wertung der Steam-Rezensionen, die Durchspielzeit (die Hauptstory, oder Story + Extras, wenn es nur diese Zeit gibt) oder das Kaufdatum. Öffne eine Karte, um zur Seite des Spiels zu gelangen.

Wenn die Liste leer ist

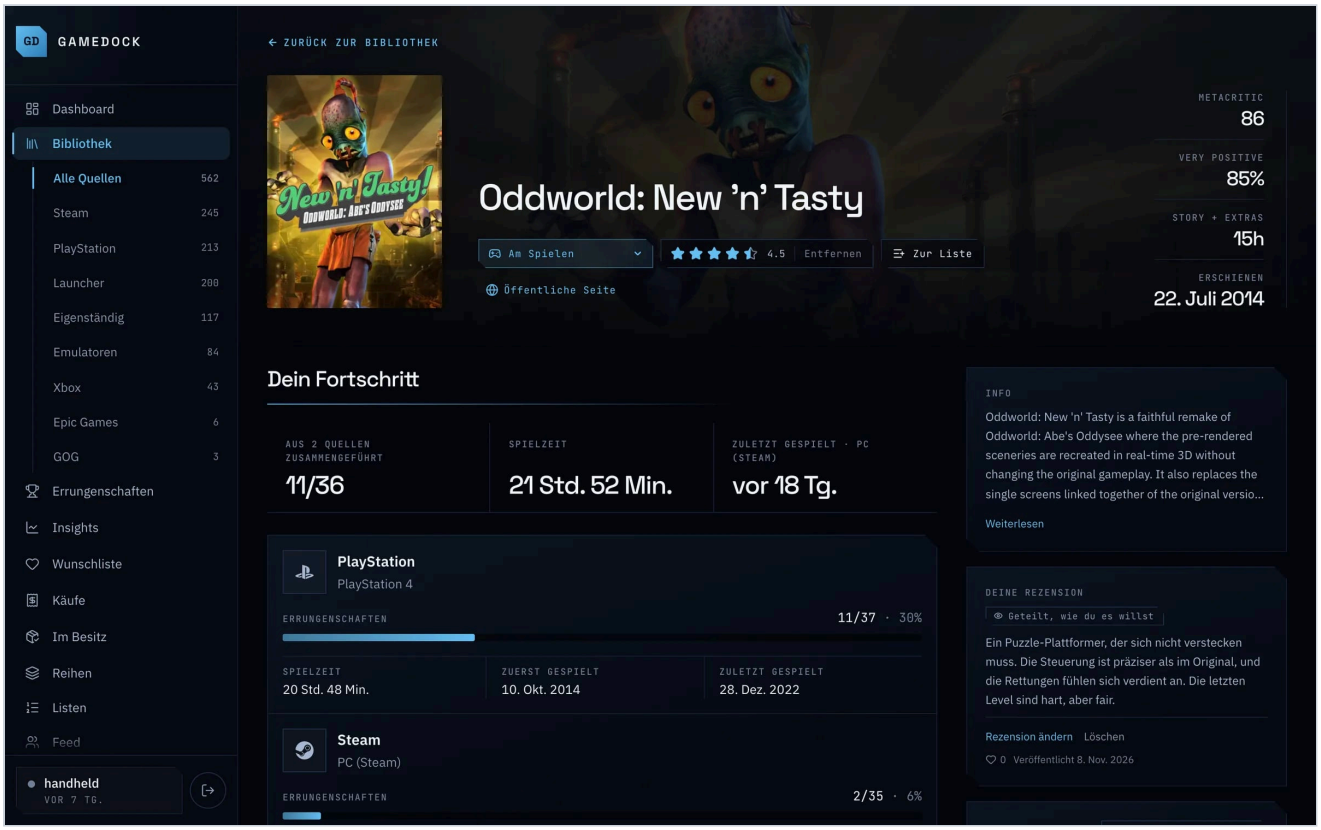
Deine Bibliothek ist leer heißt, dass noch nichts synchronisiert wurde, also verbinde zuerst einen Store und starte eine Synchronisierung (Steam verbinden und zum ersten Mal synchronisieren). **Keine passenden Spiele** heißt, dass eine Suche oder ein Filter alles ausblendet: Leere das Suchfeld, setz **Status** und **Bewertung** zurück auf **Alle** und klick unter der Werkzeugleiste auf **Alle entfernen**, um den Rest zu entfernen. Zeigt **Erweitert** eine Zahl, öffne es und klick auch dort auf **Alle entfernen**.

DEINE BIBLIOTHEK

Die Spielseite

Was jeder Teil der Seite eines Spiels zeigt: deinen Fortschritt, wann du es gespielt hast, seine Errungenschaften, wie du es besitzt, was es jetzt kostet und dein Gerät.

Öffne ein beliebiges Spiel in deiner Bibliothek, um alles zu sehen, was GameDock darüber weiß, gesammelt von jedem Ort, an dem du es besitzt. In der Hauptspalte geht es darum, wie du es gespielt hast; in der Spalte rechts darum, wie du es besitzt.



Der obere Teil einer Spielseite

Ganz oben

- Das **Cover**: Fahr mit der Maus darüber und klick auf den Stift, um das Artwork zu ändern.
- Der **Titel** und sein **Spielstatus** (siehe Spielstatus und Spiele ausblenden).
- **Deine Bewertung** in Sternen, neben dem Spielstatus (siehe Spiele bewerten und Notizen machen).
- **Zur Liste**, neben der Bewertung, um das Spiel auf deine Listen zu setzen oder davon zu nehmen (siehe Spielelisten erstellen).
- Bis zu vier Werte: der **Metacritic**- oder Kritikerwert, die Wertung der **Steam-Rezensionen**, wie lange die **Hauptstory** laut den Spielzeiten der Spieler auf IGDB dauert (oder **Story + Extras**, wenn es nur diese Zeit gibt), und wann es **erschienen** ist. Auf einem breiten Bildschirm stehen sie neben dem Titel, auf einem schmaleren in einer Reihe darunter.

← **Zurück zur Bibliothek** bringt dich zurück zu der Liste, von der du kamst, genau dorthin, wo du sie verlassen hast.

Ein Spiel, das GameDock keinem Eintrag auf IGDB zuordnen konnte, hat keine Beschreibung, kein Erscheinungsdatum und keine Durchspielzeit, und seine Seite beginnt stattdessen mit **Welches Spiel ist das?** Siehe Spiele, die GameDock nicht zuordnen konnte.

Dein Fortschritt

Deine Errungenschaften, deine gesamte Spielzeit und wann du zuletzt gespielt hast, zusammengerechnet über jeden Ort, an dem du das Spiel besitzt. Die Tabelle darunter gibt jeder Quelle eine eigene Zeile: Errungenschaften, Spielzeit und wann du es dort zum ersten und zum letzten Mal gespielt hast. Wo ein Store sagt, welche Edition deine Kopie ist (etwa eine Deluxe Edition), steht sie neben dieser Quelle. Ebenso eine Kopie auf einer Konsole, auf die das Spiel portiert wurde: Eine PlayStation-4-Kopie von *Cities: Skylines* erscheint auf der Karte des Spiels, benannt als *PlayStation 4 Edition*. Auf einem schmalen Bildschirm ist jede Quelle stattdessen eine Karte, mit denselben Werten.

Eine Steam-Zeile ohne Errungenschaften sagt, warum:

- *noch nicht geprüft* heißt, dass GameDock die Errungenschaften dieses Spiels noch nicht abgerufen hat. Spiele, die du nie gespielt hast, werden schubweise im Hintergrund geprüft, daher füllt sich das meist innerhalb weniger Tage; wenn du das Spiel spielst, rückt es an den Anfang der Warteschlange.
- *noch nicht gelesen* heißt, dass dein Steam-Profil privat ist, Steam deine Errungenschaften also nicht mit GameDock teilt, und GameDock Companion dieses Spiel noch nicht gelesen hat. Siehe Steam-Errungenschaften bei privatem Profil.
- *konnte nicht gelesen werden* heißt, dass Steam beim letzten Mal, als GameDock gefragt hat, mit einem Fehler geantwortet hat. Die nächste Steam-Synchronisierung fragt erneut.
- *Keine Errungenschaften* heißt, dass Steam für das Spiel keine auflistet.

Wenn GameDock weiß, wie viele Errungenschaften das Spiel hat, steht das darüber in der Zeile, etwa *30 verfügbar*.

Eine Epic-Games-Zeile zeigt *noch nicht geprüft*, bis GameDock abgerufen hat, welche Errungenschaften das Spiel hat, was beim Synchronisieren deiner Epic-Bibliothek passiert. Sie zeigt *Fortschritt noch nicht gelesen*, bis GameDock Companion deine Epic-Errungenschaften gelesen hat, was passiert, wenn du unter **Einstellungen › Sync** bei Epic neben **Errungenschaften** auf Sync klickst. *Keine Errungenschaften* heißt, dass Epic für das Spiel keine auflistet.

Spielverlauf

Unter der Fortschrittstabelle zeigt **Spielverlauf**, wann du das Spiel gespielt hast, so weit zurück, wie GameDock es schon aufzeichnet, in beiden Tarifen.

GameDock sieht keine Spielsitzungen. Jede Synchronisierung liest von jedem Store oder Gerät eine Gesamtzeit, und wenn diese gewachsen ist, zeichnet sie einen Eintrag auf: die Minuten, um die sie gewachsen ist, den Tag, an dem du zuletzt gespielt hast, und wann die Synchronisierung es bemerkt hat. Ein Eintrag kann eine Sitzung sein oder mehrere, deshalb steht im Bereich *Pro Sync erfasst*. Manche Quellen erfassen, wie lange du gespielt hast, aber nicht wann (Dolphin zum Beispiel), daher tragen ihre Einträge das Datum der Synchronisierung, die bemerkt hat, dass die Zeit gewachsen ist.

- Der Wert über dem Diagramm ist die seit dem ersten Eintrag erfasste Zeit, darunter jede Zeit, die vor Beginn der Aufzeichnung gespielt wurde.

- Das Diagramm zeigt Minuten pro Woche, Montag bis Sonntag, oder pro Monat, sobald es mehr als ein halbes Jahr Verlauf gibt, beides in der Zeitzone, die in den Voreinstellungen festgelegt ist. Die aktuelle Woche oder der aktuelle Monat ist der hellere Balken.
- Bevor etwas erfasst ist, zeigt der Bereich die Spielzeit, die schon aus der Zeit vor der Aufzeichnung bekannt ist, und wann du zum ersten Mal gespielt hast.
- Jeder Eintrag nennt seinen Store oder sein Gerät und die Gesamtzeit dieser Quelle nach der Synchronisierung. **Ältere anzeigen** lädt mehr.

Was du gespielt hast, bevor GameDock mit der Aufzeichnung begann, steckt in deiner Gesamtzeit, hat aber keine Einträge. Der Bereich zeigt diesen Anteil neben der Gesamtzeit, aus der er stammt. Ein Spiel, das aus mehreren Einträgen vereint wurde, zeigt einen gemeinsamen Verlauf für alle.

Errungenschaften

Jede Errungenschaft oder Trophäe des Spiels, in der Reihenfolge, in der seine Plattform sie auflistet.

- Wenn du das Spiel an mehr als einem Ort besitzt, wählst du mit einer Reihe von Schaltflächen die Plattform. Sammlungen mit mehreren Spielen bekommen eine zweite Reihe, eine Schaltfläche pro Spiel.
- **Errungenschaften suchen…** findet eine nach Namen, und **Alle**, **Erhalten** und **Gesperrt** grenzen die Liste ein.
- Jede Errungenschaft zeigt ihr Symbol, ihre Beschreibung und wann du sie freigeschaltet hast, und wie selten sie unter Spielern ist, wo die Plattform das angibt. PlayStation-Trophäen zeigen ihre Stufe, Xbox-Erfolge ihren Gamerscore.
- Bei Xbox-Spielen mit Artwork klickst du auf das Bild einer Errungenschaft, um im Vollbild durch die Bilder zu blättern.

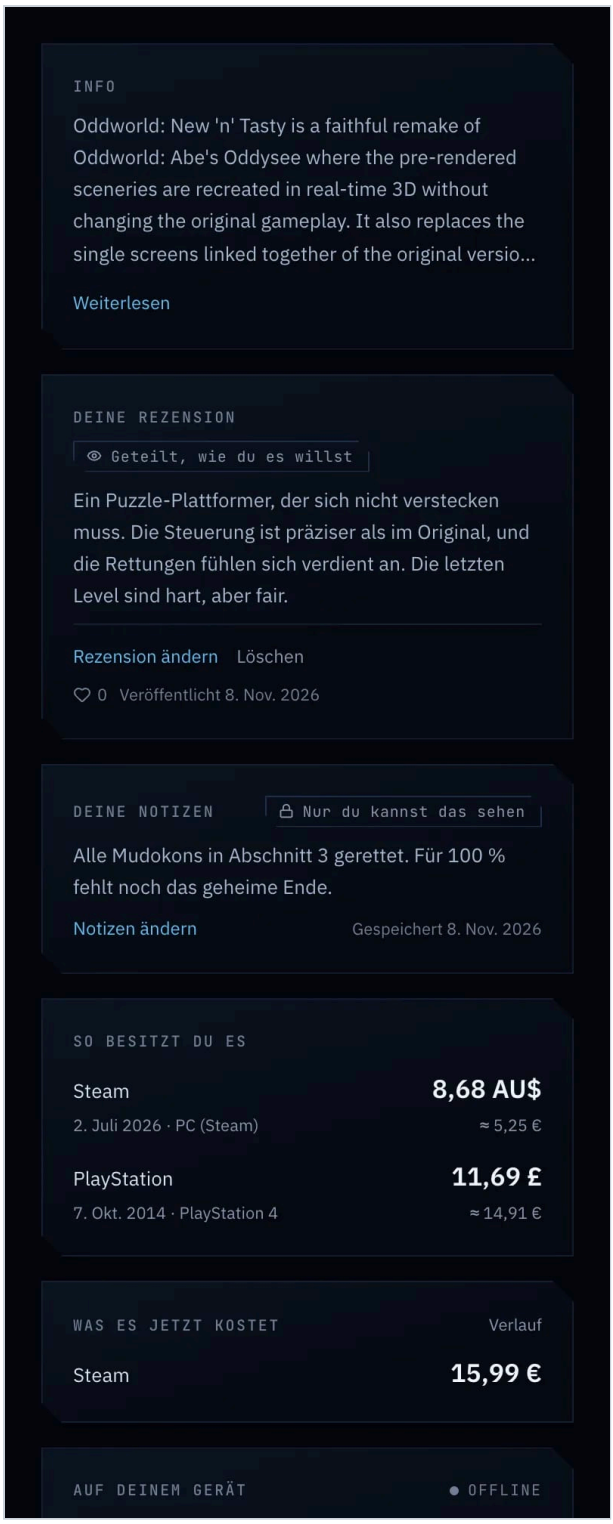
Steam-DLCs und Bundles

Bei Steam-Spielen listet **Steam-DLC** jedes Add-on auf, mit der Angabe, ob du es besitzt und was es kostet; ein laufendes Angebot ist neben dem Preis markiert, und wie viele du besitzt, steht neben der Suche. Die Liste ist durchsuchbar und lässt sich auf **Im Besitz** filtern. **Steam-Bundles** listet die Bundles, in denen das Spiel verkauft wird, wie viel von jedem du schon besitzt, was du für den Rest zahlen würdest und die Ersparnis, die Steam beim Bundle gibt (etwa **10 % Ersparnis**). DLC-Besitz wird über GameDock Companion gelesen und bleibt daher nur aktuell, solange die Companion-Erweiterung deine Steam-Store-Sitzung erreicht.

Cloud-Spielstände

Wenn GameDock Helper deine Spielstände für dieses Spiel gesichert hat, listet **Cloud-Spielstände** jede Version, mit Zeitpunkt und dem Gerät, von dem sie gesichert wurde. Klick neben einer Version auf **Herunterladen**, um sie als Datei zu bekommen. Siehe Spielstände sichern.

Die rechte Spalte



Die rechte Spalte

- **Info**: eine kurze Beschreibung. **Weiterlesen** öffnet sie ganz.
- **Deine Rezension**: was du von dem Spiel hältst, für die Leute, mit denen du deine Bewertungen und Rezensionen teilst. **Geteilt, wie du es willst** neben der Überschrift öffnet deine Freigabe-Einstellungen. Siehe Rezensionen schreiben.
- **Deine Notizen**: alles, was du dir zu dem Spiel merken willst, nur für dich sichtbar. Siehe Spiele bewerten und Notizen machen.

- **So besitzt du es**: eine Zeile pro Kopie: welcher Store, was du bezahlt hast und wann. Unter einem Preis in einer anderen Währung steht der Betrag in deiner eigenen Währung. Ein PlayStation-Spiel vermerkt, ob es über PlayStation Plus kam, ein GOG- oder Epic-Spiel, das zusammen mit anderen gekauft wurde, sagt, dass es Teil einer Bestellung war, und eine Disc nennt ihren Zustand. **Hinzufügen** neben einer Disc ohne Preis öffnet sie, damit du einen eintragen kannst. Im kostenlosen Tarif ist, was du vor mehr als einem Jahr bezahlt hast, hinter einem **Plus**-Hinweis verborgen.
- **Was es jetzt kostet**: der aktuelle Steam-Preis, ein etwaiger Rabatt und der Vergleich mit dem, was du bezahlt hast. **Verlauf** zeigt, wie sich der Preis entwickelt hat. Ist das Spiel auf deiner Steam-Wunschliste, kannst du hier einen Preis festlegen, bei dem du benachrichtigt wirst. Siehe Wunschlistenpreise und Preisalarme.
- **Auf deinem Gerät**: erscheint, wenn GameDock Helper gekoppelt ist. Wo das Spiel installiert ist und wie viel Platz es belegt, mit Schaltflächen, um es über Steam zu installieren oder zu Steam hinzuzufügen. Siehe Ein Spiel aus GameDock installieren.
- **Spielinfos**: die Reihe, zu der es gehört, sein Sortiertitel, wann es zu deiner Bibliothek hinzugefügt wurde, wie lange es zum Durchspielen braucht (nur die Hauptstory, mit Extras und komplett) nach den Spielzeiten der Spieler auf IGDB, und die Store-Konten, mit denen es verknüpft ist. Ist es mit anderen Einträgen verknüpft, listet **Verknüpft mit** sie auf (siehe Doppelte Spiele bereinigen). Ganz unten nimmt **Spiel ausblenden** es aus deiner Bibliothek und aus deinen Summen, und **Einblenden** holt es zurück; **Dieses Spiel für andere ausblenden** lässt es in deiner Bibliothek, nimmt es aber aus allem, was andere sehen. Siehe Spiele ausblenden, die nicht mitzählen sollen.

Ein Spiel ohne Steam-Preis

Ein Spiel, das nicht von Steam kam, bekommt seinen Steam-Preis, sobald GameDock es auf IGDB zugeordnet hat, denn IGDB nennt die Steam-Store-Seite des Spiels. Hat ein Spiel keinen Steam-Preis, wurde es entweder nie auf Steam verkauft oder GameDock hat es noch nicht zugeordnet; für den zweiten Fall siehe Spiele, die GameDock nicht zuordnen konnte.

Spiele, die GameDock nicht zuordnen konnte

Sag GameDock, welches Spiel ein nicht zugeordnetes ist oder dass es nicht auf IGDB steht, und was passiert, während GameDock das prüft.

GameDock füllt Beschreibung, Erscheinungsdatum, Kritikerwertung, Durchspielzeit und Reihe jedes Spiels aus IGDB aus, einer großen Spieledatenbank. Fast jedes Spiel ordnet es selbst zu, über die Kennung, die der Store dafür hat, oder über seinen genauen Namen. Wenn es nicht sicher sein kann, welches Spiel etwas ist (oft eine Mod, Homebrew, eine Fan-Übersetzung oder ein Spiel, dem sein Store einen ungewöhnlichen Namen gibt), lässt es das Spiel lieber unzugeordnet, als zu raten. Du kannst ihm sagen, welches Spiel es ist.

Deine unzugeordneten Spiele finden

Wenn die Liste unzugeordnete Spiele enthält, sagt ein Hinweis über deiner Bibliothek, wie viele. Klick auf **Unzugeordnete Spiele anzeigen**, um zu ihnen zu springen: Sie stehen in einem eigenen Bereich **Unzugeordnet** unter dem Rest der Liste. Das funktioniert unter **Alle Quellen** und unter jedem Store und jeder Plattform, in den Ansichten **Alle Spiele** und **Installiert**.

GameDock sagen, welches Spiel es ist

1. Öffne das Spiel aus dem Bereich **Unzugeordnet**.
2. Oben auf seiner Seite listet **Welches Spiel ist das?** die Spiele auf, die es nach Ansicht von GameDock sein könnte, mit den Plattformen, auf denen jedes erschienen ist. Alle, die auf der Plattform erschienen sind, auf der du es besitzt, kommen zuerst, unter **Plattform passt zur Quelle**.
3. Ist das richtige Spiel nicht dabei, tipp seinen Namen in **IGDB durchsuchen** ein und klick auf **Suchen**. Versuch es mit dem Titel, wie er auf der Verpackung oder der Store-Seite steht.
4. Klick neben dem richtigen Spiel auf **Dieses hier**.

GameDock prüft dann deine Wahl. Bis dahin siehst du Name, Cover, Beschreibung, Erscheinungsdatum und Durchspielzeit dieses Spiels auf seiner Seite und in deiner Bibliothek, mit einem Badge **Prüfung ausstehend** auf seiner Karte. Nur du siehst sie: Niemand sonst, der das Spiel besitzt, sieht deine Wahl, und dein öffentliches Profil zeigt das Spiel erst, wenn es zugeordnet ist.

Doch anders entschieden? Klick auf der Seite des Spiels auf **Anderes Spiel wählen**, um neu zu wählen, oder auf **Zurückziehen**, um deine Wahl zurückzunehmen.

> HINWEIS
>
> Ein Name oder Cover, das du selbst für das Spiel festgelegt hast, bleibt, egal welchem Spiel du es zuordnest. Siehe Ein Spiel umbenennen oder sein Artwork ändern.

Wenn das Spiel nicht auf IGDB ist

Manche Spiele werden dort nie stehen: ein Tool, eine Mod, Homebrew oder etwas, das du selbst gemacht hast. Klick stattdessen auf der Seite des Spiels auf **Gibt's nicht auf IGDB**. Das Spiel bleibt im Bereich

Unzugeordnet, markiert als **Gemeldet**, und zählt nicht mehr im Hinweis über deiner Bibliothek. Sobald GameDock zustimmt, verlässt es den Bereich für immer.

Nachdem GameDock geprüft hat

- **Wenn deine Wahl stimmt**, ist das Spiel für alle zugeordnet, die es besitzen, und das Badge **Prüfung ausstehend** verschwindet. Mehr musst du nicht tun.
- **Wenn nicht**, verschwinden die Angaben, das Spiel kommt zurück in den Bereich **Unzugeordnet**, und seine Seite sagt, warum. GameDock schickt dir den Grund vielleicht auch per E-Mail; antworte auf diese E-Mail, wenn du glaubst, dass es falsch liegt. Du kannst ein anderes Spiel wählen, aber nicht noch einmal dasselbe.

Ein Spiel kann erst rezensiert werden, wenn es zugeordnet ist, damit alle, die mitlesen, wissen, welches Spiel du meinst. Siehe Rezensionen schreiben.

Doppelte Spiele bereinigen

Führe zwei Einträge, die dasselbe Spiel sind, zu einem zusammen, trenne sie wieder oder löse eine Plattform vom falschen Spiel.

GameDock führt ein Spiel, das du an mehreren Orten besitzt (etwa dasselbe Spiel auf Steam und PlayStation), automatisch zu einer Karte zusammen. Gelegentlich hält es zwei Einträge getrennt, die für dich ein Spiel sind, etwa ein Spiel und seine Game of the Year Edition, oder es hängt eine Plattform an das falsche Spiel. Beides kannst du selbst beheben.

Wenn es Editionen eines Spiels zu einer Karte zusammenfasst, etwa ein Spiel und seine Game of the Year Edition, zeigt die Karte den Namen und das Box-Art des Spiels, und Dein Fortschritt auf seiner Seite nennt jede Edition, die du besitzt. Eine Edition, die du für sich allein besitzt, behält ihren eigenen Namen und ihr eigenes Cover. Ein Spiel, das für eine andere Konsole neu veröffentlicht wurde, zählt als dasselbe Spiel: Eine PlayStation-4-Kopie von *Cities: Skylines* wird mit deiner PC-Kopie zusammengeführt und erscheint unter dem Namen des Spiels, obwohl sie getrennt als *PlayStation 4 Edition* gelistet ist. Ein Spiel, das dort, wo du lebst, unter einem anderen Namen verkauft wird, behält diesen Namen: Ein europäisches *DanceStar Party* wird nicht in *Everybody Dance* umbenannt, seinen amerikanischen Titel, und wenn du es unter beiden Namen besitzt, ist es trotzdem eine Karte.

Nichts auf dieser Seite löscht etwas. Eine Verknüpfung ändert nur, wie *deine* Bibliothek die Spiele zeigt; die Einträge darunter bleiben genau so, wie sie waren, und du kannst eine Verknüpfung jederzeit rückgängig machen.

> HINWEIS
>
> Remaster und Remakes werden absichtlich getrennt gehalten: Es sind eigene Spiele, mit eigenen Errungenschaften. Verknüpfe sie nur, wenn du lieber eine Karte sehen willst.

Zwei Einträge zu einem Spiel vereinen

Am schnellsten geht es aus der Bibliothek:

1. Klick in der **Bibliothek** auf **Auswählen**.
2. Klick die Karten an, die du vereinen willst. Mit Umschalt-Klick wählst du mehrere Karten am Stück aus.
3. Klick in der Leiste unten am Bildschirm auf **Zu einem Spiel vereinen**.
4. Prüf den **Titel für das vereinte Spiel** (anfangs steht dort der Titel der ersten Karte) und klick auf **2 vereinen** (die Zahl nennt, wie viele Karten du ausgewählt hast).

Die Karten werden zu einer, die ihre Spielzeit und Errungenschaften zusammenfasst. Eine Verknüpfung kann bis zu 12 Spiele umfassen.

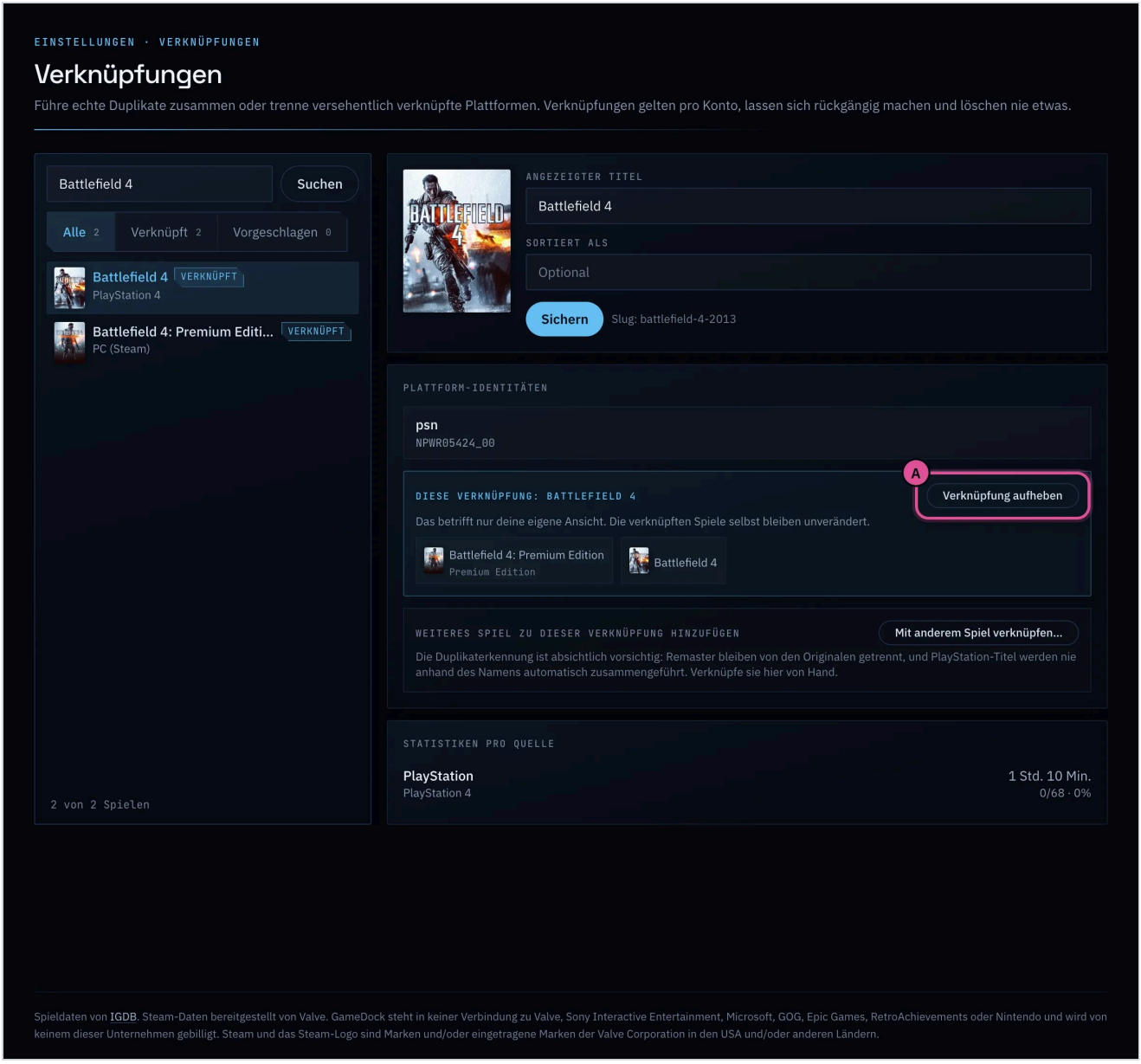
Du kannst auch unter **Einstellungen → Verknüpfungen** verknüpfen: Such eines der Spiele, wähle **Mit anderem Spiel verknüpfen…**, tipp den Namen des anderen Spiels unter **Anderer Eintrag zum Verknüpfen** ein und wähle es aus der Liste, leg den **Titel der Verknüpfung** fest (**Aktuellen Titel nutzen** und **Anderen Titel nutzen** füllen ihn für dich aus) und klick auf **„…“ mit diesem Spiel verknüpfen**; die Schaltfläche nennt dabei das andere Spiel.

Eine Verknüpfung von anderen nutzen

Wenn andere Spieler dieselben zwei Spiele schon verknüpft haben, listet **Einstellungen → Verknüpfungen** das Spiel unter **Vorgeschlagen**. Öffne es und klick unter **Verknüpfungsvorschläge** auf **Verknüpfung nutzen**. Du musst sie nicht selbst anlegen. Niemand sonst kann deine Bibliothek oder deine Verknüpfungen sehen; nur die Paarung wird geteilt.

Eine Verknüpfung rückgängig machen

1. Geh zu **Einstellungen → Verknüpfungen** und such das verknüpfte Spiel. **Verknüpft** oben in der Liste zeigt nur Spiele, die du verknüpft hast.
2. Klick auf **Verknüpfung aufheben** A.



Einstellungen → Verknüpfungen, mit einem ausgewählten verknüpften Spiel

Die Spiele werden wieder zu getrennten Karten, ohne dass etwas verloren geht, und GameDock schlägt dir diese Paarung nicht noch einmal vor.

Eine Plattform vom falschen Spiel lösen

Eine Verknüpfung aufzuheben ist für Spiele gedacht, die *du* verknüpft hast. Hat GameDock selbst eine Plattform an das falsche Spiel gehängt (deine PlayStation-Kopie des einen Spiels taucht bei einem anderen auf), nutze stattdessen **Abtrennen…**. Es steht neben jeder Plattform unter **Plattform-Identitäten**, wenn ein Spiel mehr als eine hat. Bestätige, und diese Plattform wandert in einen eigenen Eintrag und nimmt ihre Spielzeit und Errungenschaften mit.

Sammlungen, die als ein Spiel verkauft werden

Manche PlayStation-Produkte enthalten mehrere Spiele, zwischen denen du in ihrem eigenen Menü wählst: *Resident Evil Origins Collection* sind zwei Spiele in einem. GameDock zeigt sie als eine Karte, weil du genau das gekauft hast, mit den Trophäen jedes Spiels in einem eigenen Bereich.

Wenn du die Spiele lieber getrennt sehen willst (vielleicht weil du sie auch woanders besitzt), öffne die Seite der Sammlung und wähle **In N Spiele aufteilen…** unter **Spiele in dieser Sammlung** in der rechten Spalte. Jedes Spiel wird zu einer eigenen Karte mit eigenen Trophäen und eigener Spielzeit. Um sie wieder zusammenzuführen, öffne eines davon und wähle an derselben Stelle **Wieder zu „…“ zusammenführen**.

GameDock bietet nicht an, eine Sammlung aufzuteilen, wenn dir das Duplikate bescheren würde, etwa wenn du die Sammlung woanders auch als einzelnes Spiel besitzt.

Ein Spiel umbenennen oder sein Artwork ändern

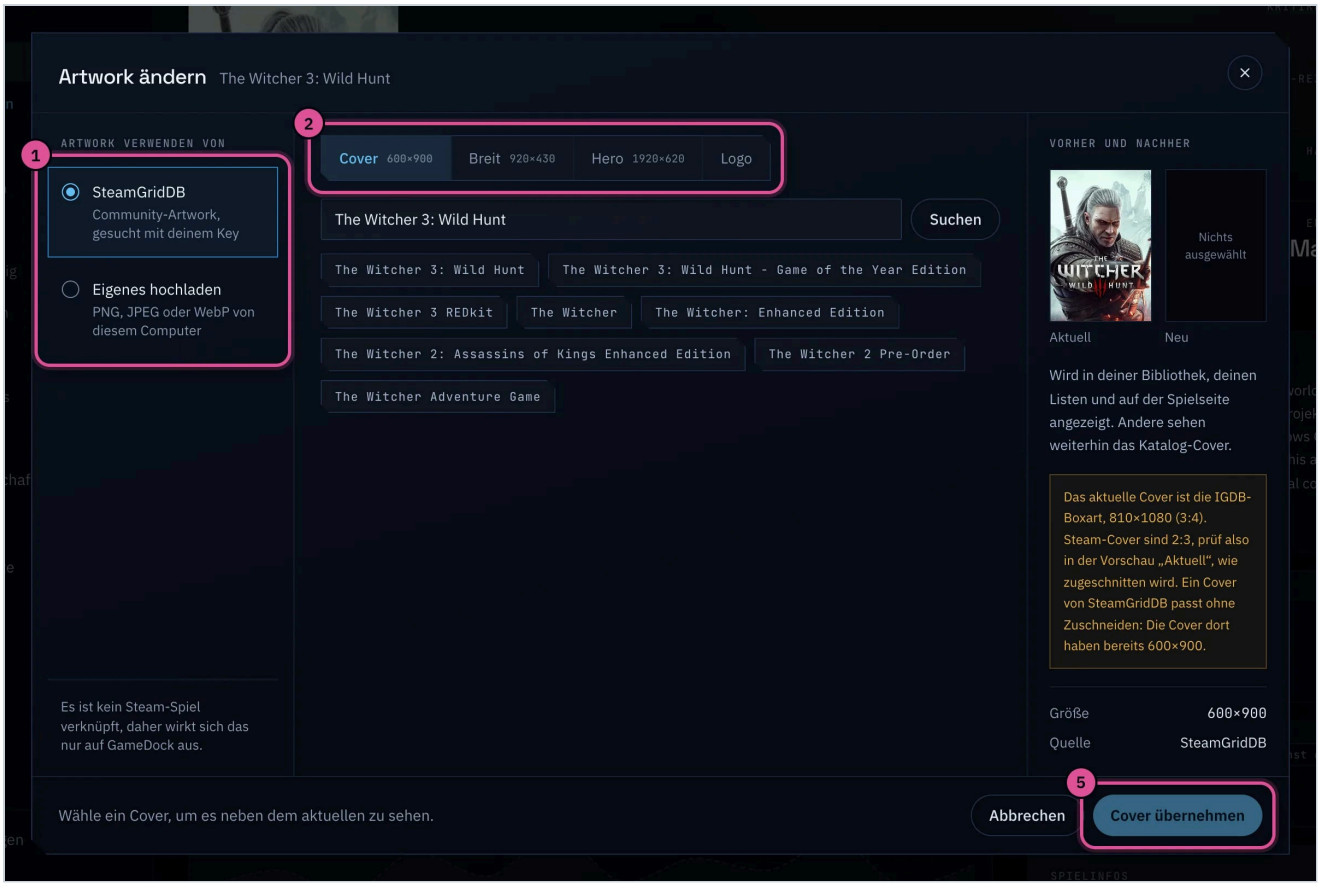
Gib einem Spiel den Namen und das Cover, die du willst, und wähle, wie es sortiert wird.

Jedes Spiel kommt mit dem Namen, den sein Store ihm gibt, und mit Box-Art aus dem Katalog von GameDock, damit deine ganze Bibliothek einheitlich aussieht. Du kannst beides ändern und festlegen, wo ein Spiel einsortiert wird. Deine Änderungen gehören nur dir: Niemand sonst sieht sie.

Das Cover eines Spiels ändern

1. Öffne die Seite des Spiels, fahr mit der Maus über sein Cover und klick auf den Stift (**Artwork ändern**).
2. Wähle unter **Artwork verwenden von** 1, woher das Bild kommt: **Katalog**, das eigene Box-Art von GameDock; das Cover aus einem Store, in dem du das Spiel besitzt (Steam, PlayStation, Xbox oder RetroAchievements); **SteamGridDB**, eine große Sammlung von Artwork aus der Community, durchsucht mit deinem eigenen kostenlosen SteamGridDB-Key; oder **Eigenes hochladen** (ein PNG, JPEG oder WebP mit bis zu 20 MB, automatisch passend zugeschnitten). Das verwendete ist mit **Aktuell** markiert.
3. Wähle bei SteamGridDB oder einem Upload, welche Art von Bild du ändern willst 2: **Cover** ist das Hochformat-Cover, das überall in GameDock verwendet wird; **Breit**, **Hero** und **Logo** sind die anderen Formate, die Steam verwendet.
4. Wähle ein Bild. Such bei **SteamGridDB** nach dem Spiel, wenn nicht schon das richtige angezeigt wird; bei jedem Cover steht, wie genau es zum aktuellen passt. **Vorher und nachher** zeigt es neben dem Cover, das du jetzt hast.
5. Klick auf **Cover übernehmen** 5 oder auf **Breit übernehmen**, **Hero übernehmen** bzw. **Logo übernehmen**.

Die Vorschauen für **Cover** sind im 2:3-Format von Steam (600×900) gezeichnet, weil das der Rahmen ist, den ein Cover in Steam ausfüllt. Das Box-Art von GameDock hat das Format 3:4. Hat das aktuelle Cover oder ein Bild, das du hochlädst, ein anderes Format, weist das Panel dich darauf hin: Prüf die Vorschau auf abgeschnittene Ränder oder wähle stattdessen ein SteamGridDB-Cover, denn die sind schon 600×900.



Das Artwork eines Spiels ändern

> TIPP
>
> Um nach dem Cover eines Stores wieder zum eigenen Cover von GameDock zurückzukehren, wähle **Katalog** und übernimm es, oder klick unten im Panel auf **Zurück zum Katalog-Cover**.

Deinen SteamGridDB-Key hinzufügen

Das Artwork von SteamGridDB ist für den privaten Gebrauch kostenlos, deshalb durchsucht GameDock es mit deinem eigenen Key statt mit einem gemeinsamen. Wenn du **SteamGridDB** zum ersten Mal ohne Key wählst, zeigt das Panel, wie du ihn hinzufügst:

1. Melde dich im selben Browser bei steamgriddb.com an. Wenn du noch nie einen API-Key erstellt hast, leg einen auf der Seite mit den API-Einstellungen an.
2. Klick auf **Meinen Key mit Companion holen**. GameDock Companion liest den Key einmal aus deinem SteamGridDB-Konto und schickt ihn an dein GameDock-Konto. Wenn die Companion-Erweiterung fragt, erlaube ihr, steamgriddb.com zu lesen.
3. Das Panel sucht sofort.

Ohne die Companion-Erweiterung klickst du auf **Stattdessen Key einfügen**, oder du kopierst den Key von der Seite mit den API-Einstellungen, fügst ihn ganz unten unter **Einstellungen → Sync** in **SteamGridDB-Artwork** ein und klickst dann auf **Key speichern**. Mit **Key entfernen** löschst du ihn dort wieder.

> HINWEIS
>
> Cover, die du von SteamGridDB wählst, gelten nur für deine Bibliothek. Niemand sonst sieht sie, und GameDock nutzt SteamGridDB nie für die Cover, die alle anderen sehen.

Ist GameDock Helper gekoppelt, kannst du das neue Artwork auch an die Steam-Bibliothek auf deinem Gerät schicken: Lass **Auch in Steam auf deinem Gerät setzen** an und wähle darunter, für welchen Steam-Eintrag es ist, wenn es mehr als einen gibt. Artwork auf dein Gerät zu schreiben ist Teil von GameDock Plus.

Ein Spiel umbenennen oder ändern, wo es einsortiert wird

Auf der Seite des Spiels, egal aus welchem Store oder Emulator es kommt:

1. Klick unter **Spielinfos** auf den Stift neben **Sortiertitel** (**Titel bearbeiten**).
2. Ändere den **Titel** A und klick daneben auf **Speichern**.
3. Ändere den **Sortiertitel** B, nach dem das Spiel alphabetisch eingeordnet wird, und klick daneben auf **Speichern**.



Titel und Sortiertitel eines Spiels bearbeiten

Mit GameDock Plus und gekoppeltem GameDock Helper wird ein neuer Titel auch in Steam auf deinem Gerät geschrieben, wo er innerhalb von etwa fünfzehn Minuten erscheint.

Um mehrere Spiele an einem Ort umzubenennen, nutze **Einstellungen** → **Verknüpfungen**: Such das Spiel, ändere **Angezeigter Titel** oder **Sortiert als** und klick auf **Speichern**. Lass **Sortiert als** leer, um nach dem Titel zu sortieren.

> HINWEIS
>
> Damit deine ganze Steam-Bibliothek die Namen und die Reihenfolge nutzt, die GameDock zeigt, und nicht nur ein Spiel, siehe Namen, Reihenfolge und Artwork in Steam.

Spielstatus und Spiele ausblenden

Die sechs Spielstatus, welche vier GameDock aus deinem Spielen ableitet und welche zwei du selbst setzt, wie du selbst einen setzt und wie du ein Spiel ausblendest, das nicht in der Liste stehen soll, und es wieder einblendest.

Spielstatus

Jedes Spiel in deiner Bibliothek hat einen von sechs Spielstatus:

STATUS	BEDEUTUNG
Am Spielen	Du spielst es gerade.
Will ich spielen	Du besitzt es und hast es noch nicht richtig angefangen.
Durchgespielt	Du hast die Hauptstory oder das Hauptziel geschafft.
Komplettiert	Du hast alles erledigt, was du vorhattest: zum Beispiel jede Errungenschaft oder 100 %.
Pausiert	Du hast es erst mal beiseitegelegt und willst später weiterspielen.
Abgebrochen	Du hast endgültig aufgehört.

Solange du keinen selbst wählst, ermittelt GameDock den Status eines Spiels daraus, wie du es tatsächlich gespielt hast. Du musst ihn also nicht pflegen: Er ändert sich, während du spielst. Dabei ermittelt GameDock immer nur vier davon:

STATUS	WANN GAMEDOCK IHN VERGIBT
Komplettiert	Du hast jede Errungenschaft freigeschaltet. Nur Spiele mit Errungenschaften können so komplettiert werden.
Am Spielen	Du hast es in einer der letzten vier Wochen mindestens 15 Minuten gespielt, oder Steam meldet mindestens 15 Minuten in den letzten zwei, oder du hast es angefangen und in den letzten vier Wochen überhaupt gespielt.
Pausiert	Du hast es angefangen (insgesamt eine Stunde gespielt, oder 15 Minuten oder mehr in einer Woche, seit GameDock mitschreibt), es aber in den letzten vier Wochen gar nicht gespielt.
Will ich spielen	Alles andere: Spiele, die du besitzt und noch nicht richtig angefangen hast.

Durchgespielt und **Abgebrochen** setzt du selbst. Kein Store meldet, wann du die Story eines Spiels beendet hast, und egal wie lange ein Spiel unberührt bleibt, nur du weißt, ob du noch einmal zurückkommst. Deshalb nennt GameDock ein Spiel, das du nicht mehr spielst, **Pausiert** und überlässt dir alles Weitere.

Der Status steht auf jeder Karte in der **Bibliothek**, neben dem Titel auf der Seite des Spiels und unter **Status** in der Werkzeugleiste der Bibliothek, wo du die Liste auf einen Status eingrenzen kannst. Jeder Status hat ein eigenes kleines Symbol neben seinem Namen. **Sortieren** → **Spielstatus** ordnet sie so: Am Spielen, Will ich spielen, Durchgespielt, Komplettiert, Pausiert, Abgebrochen.

Status selbst setzen

Wenn der ermittelte Status nicht stimmt (ein Spiel ohne Errungenschaften, das du durchgespielt hast, oder eins, das du letzte Woche aufgegeben hast), wähl deinen eigenen:

- **Auf der Seite eines Spiels** öffnest du das Statusmenü neben dem Titel und wählst einen der sechs.
- **Für mehrere Spiele auf einmal** klickst du in der **Bibliothek** auf **Auswählen**, klickst die Spiele an und wählst in der Leiste unten **Spielstatus setzen…**.

Ein Status, den du setzt, bleibt, bis du ihn änderst, egal was du spielst, und genau diesen verwenden die Karten, der Filter **Status** und die Sortierung **Spielstatus**. Er gilt nur für dich: An den Bibliotheken anderer ändert sich nichts.

Um zum ermittelten Status zurückzukehren, wähl **GameDock entscheiden lassen**: unten im Menü auf der Seite des Spiels, sobald du einen Status gesetzt hast, oder für mehrere Spiele unter **Spielstatus setzen…**. Das Menü zeigt den Status eines Spiels gleich an, ob du ihn gesetzt oder GameDock ihn ermittelt hat; fahr mit der Maus darüber, um zu sehen, was zutrifft. Einen leeren Status gibt es nicht: Ein Spiel, das du nicht eingeordnet hast, hat immer den Status, der sich aus deinem Spielen ergibt.

Wenn du Status gesetzt hast, bevor GameDock sechs davon hatte, wurden sie von selbst übertragen: Aus Backlog wurde **Will ich spielen**, aus Finished **Durchgespielt** und aus Dropped **Abgebrochen**. **Events** zeigt diese älteren Änderungen weiterhin an, unter den neuen Namen.

Spiele ausblenden, die nicht mitzählen sollen

Blende ein Spiel aus, das du nie sehen oder mitzählen willst: eine Test-App, ein Spiel, das du versehentlich bekommen hast, eine Bundle-Beigabe, die du nie spielen wirst. Ein ausgeblendetes Spiel verschwindet aus deiner Bibliothek und aus allen Summen:

- die Spielezahlen in der Seitenleiste, auf dem Dashboard und auf den Seiten **Bibliothek** und **Errungenschaften**;
- deine Summen für Spielzeit und Errungenschaften sowie die Spielwoche und die Freischaltungen auf dem Dashboard;
- der heutige Wert deiner Bibliothek und ab jetzt auch sein Wertverlauf, Add-ons für das Spiel eingeschlossen.

Was du dafür bezahlt hast, zählt weiterhin. Ausgegebenes Geld ist echt, deshalb bleiben die Käufe eines ausgeblendeten Spiels in **Käufe**, **Im Besitz** und allen Ausgabensummen. Das Ausblenden ändert nichts in den Stores selbst, und die Bibliotheken anderer sind nicht betroffen.

GameDock lässt auch selbst ein paar Dinge aus deiner Bibliothek weg, weil es keine Spiele sind, die du besitzt: Steam-DLC, die als eigene App kommen, Demos, Betas und Playtests, Apps und Tools, die ein Store neben seinen Spielen verkauft, und Pässe, mit denen ein Freund deinem Spiel beitreten kann. Sie werden nirgends gezählt und stehen nicht unter **Von dir versteckt**, wo nur liegt, was du selbst ausgeblendet hast.

Um ein Spiel auszublenden, öffne seine Seite und klick unten in **Spielinfos** auf **Spiel ausblenden**. Die Seite zeigt dann **Versteckt** neben dem Spielstatus.

So blendest du mehrere auf einmal aus:

1. Klick in der **Bibliothek** auf **Auswählen**.
2. Klick jedes Spiel an, das du ausblenden willst. Mit Umschalt-Klick wählst du mehrere Karten am Stück aus.
3. Klick in der Leiste unten am Bildschirm auf **Ausblenden**.

Die Spiele verschwinden sofort aus deiner Bibliothek und ihren Summen. Eine Bestätigung gibt es nicht, aber die Meldung *2 Spiele ausgeblendet* unten am Bildschirm hat ein paar Sekunden lang eine Schaltfläche **Rückgängig**. Klick darauf, um sie sofort zurückzuholen.

Wenn du eine Karte ausblendest, die mehrere Spiele verknüpft, wird sie als das eine Spiel ausgeblendet, als das sie erscheint. Ein Spiel bleibt ausgeblendet, wenn es erneut synchronisiert wird und wenn es in einzelne Spiele aufgeteilt oder wieder zusammengeführt wird.

Ausgeblendetes Spiel wieder anzeigen

1. Klick in der **Bibliothek** auf **Filter** und schalte **Von dir versteckt** ein. Der Filter erscheint nur, solange du etwas ausgeblendet hast. Die Liste zeigt dann nur die Spiele, die du ausgeblendet hast, egal in welcher Ansicht du warst.
2. Klick auf **Auswählen** und dann auf die Spiele, die du zurückhaben willst, oder auf **Alle auswählen**.
3. Klick in der Leiste unten am Bildschirm auf **Einblenden**.

Oder öffne die Seite des Spiels und klick unten in **Spielinfos** auf **Einblenden**. Die Spiele kehren sofort in deine Bibliothek und ihre Summen zurück. Schalte **Von dir versteckt** aus oder klick auf **Alle entfernen**, um den Rest deiner Bibliothek wieder zu sehen.

Versteckte Spiele unter **Filter** in der Steam-Liste ist etwas anderes als **Von dir versteckt**: Das ist die Liste der Spiele, die du *in der Steam-App* versteckt hast. GameDock lässt sie standardmäßig weg und kann sie mit **Einbezogen** oder **Nur diese** wieder anzeigen.

Spiel nur vor anderen verbergen

Um ein Spiel in deiner Bibliothek und deinen Summen zu behalten, es aber von deinem Profil und allem anderen fernzuhalten, was andere sehen, öffne seine Seite und klick unter **Für andere ausblenden** auf **Dieses Spiel für andere ausblenden**. Mit **Anderen zeigen** machst du es rückgängig. Siehe Dein Profil teilen.

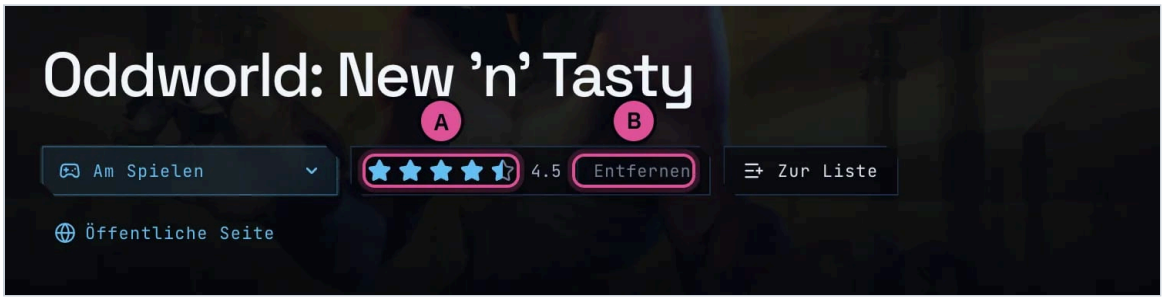
Spiele bewerten und Notizen machen

Gib einem Spiel bis zu fünf Sterne in halben Schritten, sortiere und filtere deine Bibliothek danach und mach dir private Notizen zu jedem Spiel.

Bewerte jedes Spiel in deiner Bibliothek mit einem halben bis fünf Sternen und mach dir Notizen dazu: wo du aufgehört hast, was du als Nächstes probieren willst, was du davon hältst. Deine Bewertungen und Notizen gehören dir: An den Bibliotheken anderer ändert sich nichts, andere sehen deine Bewertungen nur, wenn du sie teilst (siehe Datenschutz und Teilen), und deine Notizen bekommt nie jemand außer dir zu sehen.

Spiel bewerten

Öffne die Seite des Spiels. Die Sterne A stehen neben dem Spielstatus unter dem Titel. Bis du das Spiel bewertet hast, steht dort **Bewerten**, danach deine Bewertung als Zahl mit einer Nachkommastelle (**3,5**, **4,0**).



Vier Sterne, daneben Entfernen

- **Mit der Maus oder auf einem Touchscreen** klickst oder tippst du auf die linke Hälfte eines Sterns für einen halben Stern oder auf die rechte für einen ganzen. Die rechte Hälfte des vierten Sterns gibt dem Spiel vier Sterne, die linke dreieinhalb.
- **Mit der Tastatur** drückst du die Tab-Taste, bis die Sterne hervorgehoben sind, und dann:

TASTE	WAS SIE BEWIRKT
Pfeil nach rechts oder oben	Einen halben Stern mehr
Pfeil nach links oder unten	Einen halben Stern weniger
Bild auf / Bild ab	Einen ganzen Stern mehr oder weniger
1 bis 5	So viele Sterne
Pos1 / Ende	Einen halben Stern / fünf Sterne
Entf oder Rücktaste	Entfernt die Bewertung

Deine Bewertung wird gespeichert, kurz nachdem du aufhörst, sie zu ändern. Um eine Bewertung zu entfernen, klick neben den Sternen auf **Entfernen** B.

Jede Änderung einer Bewertung steht in **Events** unter **Bibliothek**.

Nach Bewertung sortieren und filtern

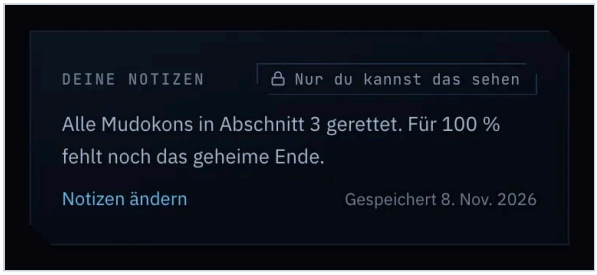
In der **Bibliothek**:

- **Sortieren → Deine Bewertung** stellt die Spiele, die du am höchsten bewertet hast, nach vorn und die unbewerteten ans Ende. Solange das aktiv ist, zeigt jede Karte deine Bewertung.
- **Bewertung** in der Werkzeugleiste grenzt die Liste ein: auf Spiele, die du bewertet hast, die du nicht bewertet hast, die du mit mindestens 1, 2, 3 oder 4 Sternen bewertet hast, oder mit 5 Sternen.

Den Rest der Werkzeugleiste findest du unter Stöbern, suchen und filtern.

Notizen zu einem Spiel

Deine Notizen findest du rechts auf der Seite des Spiels, unter **Info** und deiner Rezension.



Deine Notizen, die nur du sehen kannst

1. Klick auf **Notizen anlegen** oder, wenn schon welche da sind, auf **Notizen ändern**.
2. Schreib, was du dir merken willst. Zeilenumbrüche bleiben erhalten.
3. Klick auf **Speichern** (oder drück Cmd+Eingabe auf einem Mac, sonst Strg+Eingabe). **Abbrechen** lässt die Notizen, wie sie waren.

Eine Notiz kann bis zu 10.000 Zeichen lang sein; darüber wird die Zahl unter dem Feld rot, und **Speichern** bleibt deaktiviert, bis sie kürzer ist. Um eine Notiz zu löschen, leere das Feld und speichere.

Notizen sind reiner Text. Nichts, was du schreibst, wird zu einem Link, fettem Text oder sonst etwas: Es erscheint genau so, wie du es geschrieben hast.

> HINWEIS
>
> **Nur du kannst deine Notizen sehen.** Sie stehen auf der Seite des Spiels und in deinem Datenexport, sonst nirgends: nicht in deiner API, nicht in **Events** und nirgends, wo andere etwas sehen können. Wenn andere etwas lesen sollen, schreib stattdessen eine Rezension. Siehe Rezensionen schreiben.

Verknüpfte Spiele

Eine Karte, die mehrere Einträge zu einem Spiel verknüpft, bekommt Bewertung und Notizen wie ein einziges Spiel. Sie werden in jedem ihrer Einträge gespeichert: Nimmst du später einen Eintrag wieder aus der Verknüpfung, behält er sie. Hattest du den Einträgen vor dem Verknüpfen unterschiedliche Notizen gegeben, zeigt die Seite sie nacheinander, und beim Speichern werden sie zu einer Notiz.

Bewertungen und Notizen bleiben auch beim Spiel, wenn GameDock zwei Einträge zusammenführt, die sich als dasselbe Spiel herausstellen, und wenn eine Sammlung, die du aufgeteilt hast, wieder

zusammengesetzt wird.

In deinem Export und deiner API

- Dein Datenexport enthält eine Datei **Bewertungen und Notizen**: jedes Spiel, das du bewertet oder mit Notizen versehen hast, mit den vollständigen Notizen. Die Datei **Bibliothek** hat außerdem eine Spalte `rating`. Siehe Deine Daten exportieren.
- Deine schreibgeschützte API liefert für jedes Spiel `rating` in Sternen, aber nie deine Notizen. Siehe Die GameDock-API.

Bewertungen und Notizen gehören zu beiden Tarifen.

Rezensionen schreiben

Schreib eine Rezension zu einem Spiel, die andere lesen können, markiere ihre Spoiler und sieh, wer sie lesen kann und was diese Leute sehen.

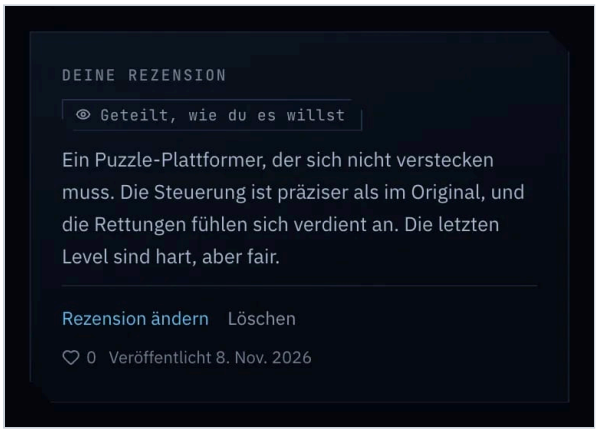
Schreib eine Rezension zu einem Spiel, die andere lesen können: was du davon hältst, für alle, die überlegen, ob sie es spielen sollen. Du schreibst eine Rezension pro Spiel und kannst sie jederzeit ändern oder zurückziehen.

Eine Rezension ist etwas anderes als deine Notizen. Notizen gehören immer nur dir; eine Rezension sehen die Leute, mit denen du deine Bewertungen und Rezensionen teilst.

Rezension schreiben

Deine Rezension findest du rechts auf der Seite des Spiels, unter **Info** und über deinen Notizen.

1. Klick auf **Rezension schreiben**.
2. Schreib deine Rezension. Sie darf bis zu 8.000 Zeichen lang sein, Zeilenumbrüche bleiben erhalten.
3. Wenn sie etwas über die Story oder das Ende verrät, setz ein Häkchen bei **Enthält Spoiler**.
4. Wenn du magst, gib unter **Gespielt auf** an, worauf du es gespielt hast. Beim Tippen werden die Plattformen vorgeschlagen, auf denen du das Spiel hast, und du kannst auch jede andere eintragen.
5. Klick auf **Posten**.



Eine veröffentlichte Rezension auf der Seite des Spiels

Um sie später zu ändern, klick auf **Rezension ändern**, ändere, was du willst, und klick auf **Speichern**. Die Rezension behält das Datum, an dem du sie zuerst veröffentlicht hast, und wird als *bearbeitet* markiert. Um sie zurückzuziehen, klick auf **Löschen** und dann auf **Ja, löschen**; eine gelöschte Rezension ist endgültig weg, samt ihren Likes.

Das Veröffentlichen einer Rezension steht in **Events** unter **Bibliothek**. Das Bearbeiten nicht.

Jedes Spiel, das GameDock seinem Katalog zugeordnet hat, kann rezensiert werden, auch eins, das nicht in deiner Bibliothek ist: Vielleicht hast du es auf der Konsole eines Freundes gespielt. Ein Spiel, das GameDock nicht zugeordnet hat, kann nicht rezensiert werden, weil niemand beim Lesen erkennen könnte, welches Spiel du meinst; das steht dann auch im Bereich. Wie du eins deiner Spiele zuordnen lässt, steht unter Spiele, die GameDock nicht zuordnen konnte.

Was eine Rezension sagen darf

Rezensionen sind reiner Text: Nichts, was du schreibst, wird zu einem Link, fettem Text oder sonst etwas. Normales Fluchen ist in Ordnung. Beschimpfungen und hasserfüllte Wörter werden abgelehnt, ebenso mehr als zwei Webadressen, oder überhaupt eine, solange dein Konto jünger als eine Woche ist. Wenn deine Rezension abgelehnt wird, sagt die Meldung, warum, und dein Text bleibt im Feld.

Wer sie lesen kann

Deine Rezensionen werden zusammen mit deinen Bewertungen geteilt: Die Einstellung **Bewertungen und Rezensionen** unter **Konto** → **Datenschutz** → **Teilen** legt fest, wer sie sieht. Der Link oben im Bereich führt dorthin. Bis du sie teilst, kann niemand sonst deine Rezensionen lesen; sie sind gespeichert und erscheinen, sobald du teilst.

Geteilte Rezensionen stehen auf deinem Profil: ein Tab **Rezensionen**, deine drei neuesten in der Übersicht und jede Rezension unter ihrer eigenen Adresse, `/community/user/<username>/review/<game>`. Sie erscheinen auch auf der öffentlichen Seite des Spiels, für dieselben Leute. Siehe Öffentliche Spielseiten.

Eine Rezension zu einem Spiel, das du vor anderen verborgen hast, wird nie jemandem gezeigt, egal was deine Einstellungen sagen. Siehe Dein Profil teilen.

Was andere sehen

- **Deine Sterne.** Deine aktuelle Bewertung des Spiels, damit Rezension und Bewertung nie auseinanderliegen.
- **X Std. gespielt.** Wie lange du gespielt hast, wie deine Stores es erfassen, und nur sichtbar, wenn du auch deine Spielzeit teilst.
- **Eingeklappte Spoiler.** Eine Rezension mit *Enthält Spoiler* zeigt **Rezension anzeigen (enthält Spoiler)**, bis sie geöffnet wird, und ihre Beschreibung in Suchergebnissen und Linkvorschauen sagt nur, dass sie Spoiler enthält.
- **Likes.** Alle Angemeldeten, die deine Rezension lesen können, können sie mit dem Herz-Symbol liken; deine eigene kannst du nicht liken. Nur die Zahl wird angezeigt: Niemand sieht, wer sie gelikt hat. Kommentare gibt es nicht.

Wenn die Moderation eingreift

Alle, die deine Rezension lesen, können sie der Moderation melden. Eine Rezension, die die Moderation ausblendet, zeigt auf deiner Spieleseite **Von der Moderation ausgeblendet**, und niemand sonst kann sie sehen; du bekommst eine E-Mail mit dem Grund. Wenn du sie bearbeitest, geht sie zur erneuten Prüfung an die Moderation, kommt dadurch aber nicht von selbst zurück. Die Moderation kann eine Rezension auch als spoilerhaltig markieren; dann kannst du das Häkchen nicht mehr entfernen. Siehe Jemanden melden oder blockieren.

In deinem Export

Dein Datenexport enthält eine Datei **Rezensionen**: jede Rezension, die du geschrieben hast, vollständig, mit Spoiler-Markierung, Plattform, Daten und Likes. Siehe Deine Daten exportieren.

Rezensionen gehören zu beiden Tarifen.

DEINE BIBLIOTHEK

Öffentliche Spielseiten

Sieh, was Leute, die ihre Bewertungen teilen, von einem Spiel halten: seine Community-Bewertung, Rezensionen, „Als Erste auf 100 %“ und die Listen, auf denen es steht.

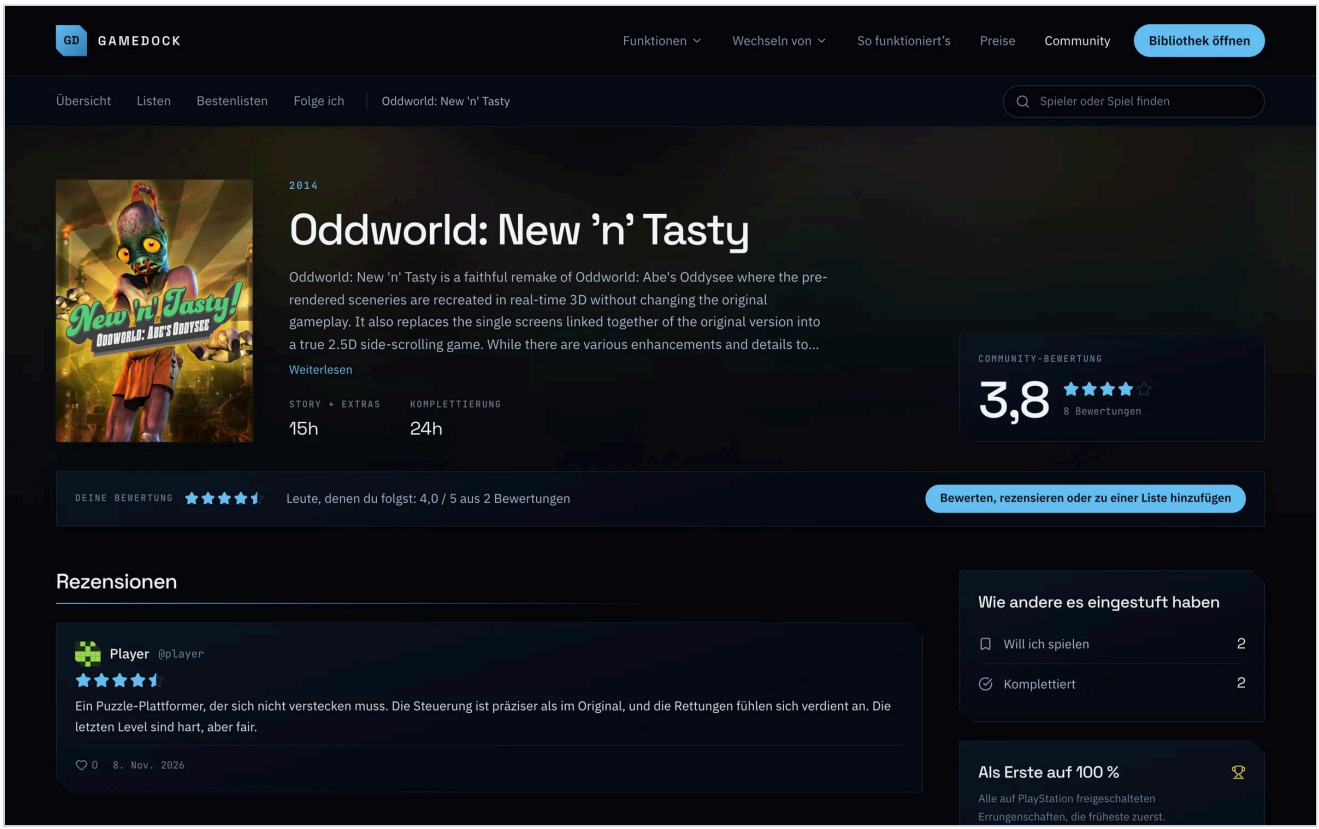
Jedes Spiel, das GameDock einem Eintrag auf IGDB zuordnen kann, kann eine öffentliche Seite haben: was Leute, die ihre Bewertungen teilen, davon halten, ihre Rezensionen, wer als Erstes alle Errungenschaften freigeschaltet hat, und die Listen, auf denen es steht. Das ist die Seite, die du einem Freund schickst, der fragt, ob ein Spiel was taugt.

Jeder kann eine öffentliche Spieleseite lesen, angemeldet oder nicht.

Öffentliche Seite eines Spiels öffnen

Klick auf einem beliebigen Profil auf ein Spiel oder auf das Cover neben einer Rezension. Bei einem Spiel in deiner eigenen Bibliothek klick oben auf seiner Seite neben der Bewertung auf **Öffentliche Seite**. Die Seite eines Spiels liegt unter `/community/game/<game>`.

Ein Spiel hat erst dann eine öffentliche Seite, wenn etwas daran öffentlich ist: Es steht in einer Bibliothek, die jemand teilt, jemand teilt eine Bewertung oder Rezension dazu, oder es ist eins der Lieblingsspiele von jemandem. Ein Spiel, das nur private Konten haben, hat keine, ebenso wenig ein Spiel, das nur auf dem Gerät von jemandem gefunden wurde, oder eins, das GameDock nicht zuordnen konnte, da sein Name ein Dateiname sein kann. Alle anderen sehen dieselbe Seite **Nicht gefunden** wie bei einem Spiel, das es nicht gibt. Wenn du eine Seite sehen kannst, die sonst noch niemand sehen kann, steht das dort.



Eine öffentliche Spieleseite

Die Community-Bewertung

ÖFFENTLICHE BEWERTUNGEN	WAS DIE SEITE ZEIGT
Keine	**Noch keine Bewertungen**
Eine bis vier	Wie viele es sind
Fünf oder mehr	Den Durchschnitt in Sternen (von fünf) und wie viele es sind

Es zählen nur Bewertungen, die ihre Besitzer für **Alle** teilen, damit alle dieselbe Zahl sehen. Eine Bewertung zählt, wenn sie zu einem Spiel gehört, das der Besitzer aus einem Store oder in seinem Regal hat, oder neben seiner Rezension steht, aber nicht bei einem Spiel, das er vor anderen verborgen hat.

Wenn du angemeldet bist, siehst du außerdem **Deine Bewertung** und den Durchschnitt der Leute, denen du folgst und deren Bewertungen du sehen kannst. Bei einem Spiel in deiner Bibliothek bringt dich **Bewerten, rezensieren oder zu einer Liste hinzufügen** zu seiner Seite in deiner Bibliothek.

Wie andere es eingestuft haben neben den Rezensionen sagt, wie viele Leute das Spiel auf **Am Spielen**, **Durchgespielt** und so weiter gesetzt haben: Status, die sie selbst gewählt haben, in Bibliotheken, die mit allen geteilt werden. Es zeigt nie, wie viele Leute ein Spiel besitzen oder wie lange jemand es gespielt hat.

Eine lange Beschreibung wird gekürzt; **Weiterlesen** zeigt sie ganz.

Rezensionen

Die Rezensionen mit den meisten Likes stehen auf der Seite, Spoiler eingeklappt, bis du sie öffnest. **Alle Rezensionen** zeigt jede, die du lesen kannst, sortiert nach **Beliebt** (die meisten Likes in den letzten 30 Tagen zuerst) oder **Neueste**. Du kannst eine Rezension wie auf einem Profil liken und melden. Rezensionen, die die Moderation ausgeblendet hat, und Rezensionen von Konten, die du blockiert hast oder die dich blockiert haben, fehlen. Siehe Rezensionen schreiben.

Als Erste auf 100 % und Listen

Als Erste auf 100 % zeigt, wer als Erstes alle Errungenschaften auf Steam, PlayStation, Xbox oder RetroAchievements freigeschaltet hat (die Zeile darunter nennt nur die Stores, in denen die gezeigten Plätze erspielt wurden): unter allen auf den Bestenlisten und unter den Leuten, denen du folgst. Siehe Bestenlisten. **Auf Listen** zeigt bis zu vier Listen mit dem Spiel, die du sehen kannst.

In Suchergebnissen und Links

Die Seite eines Spiels erscheint in Suchergebnissen, sobald es eine öffentliche Rezension oder fünf öffentliche Bewertungen gibt, mit der Bewertung, wenn eine da ist. Geteilte Links zeigen das Cover und ab fünf Bewertungen auch die Bewertung.

Öffentliche Spieleseiten gehören zu beiden Tarifen.

Spielelisten erstellen

Erstelle eigene Spielelisten, mit Rangfolge oder ohne, füge Spiele von der Seite eines Spiels oder aus der Bibliothek hinzu, bring sie in eine Reihenfolge und notiere, warum jedes Spiel dabei ist.

Leg eigene Listen mit Spielen an: was du als Nächstes spielen willst, Lieblingsspiele, eine Top Ten, Spiele, die du vor dem Erscheinen einer Fortsetzung durchspielen willst. Eine Liste hat einen Namen, eine optionale Beschreibung und die Spiele darauf in der Reihenfolge, die du wählst, jedes mit einer kurzen Notiz, wenn du magst.

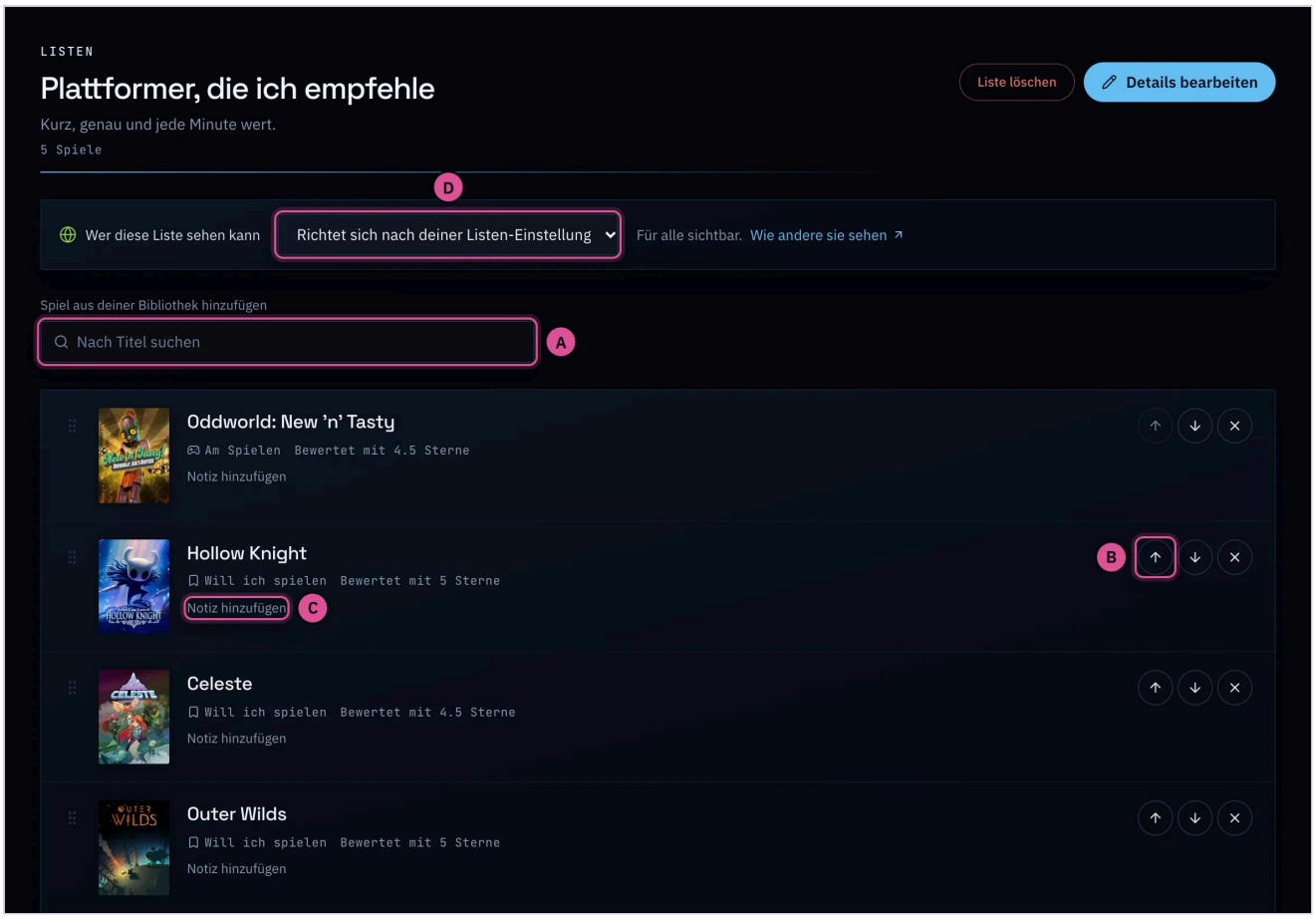
> HINWEIS
>
> **Deine Listen sind privat, bis du sie teilst.** Eine Liste richtet sich nach deiner Teilen-Einstellung **Listen** unter **Konto** → **Datenschutz**, die anfangs auf Nur ich steht. Siehe Liste teilen.

Liste anlegen

1. Klick in der Seitenleiste auf **Listen**.
2. Klick oben rechts auf **Neue Liste**.
3. Trag unter **Name** einen Namen ein. Eine **Beschreibung** ist optional und behält ihre Zeilenumbrüche.
4. Setz ein Häkchen bei **Rangliste**, wenn die Reihenfolge zählt, etwa bei einer Top Ten: Die Spiele werden dann vom ersten bis zum letzten nummeriert.
5. Klick auf **Liste erstellen**. Die neue Liste öffnet sich und ist bereit für Spiele.

Du kannst eine Liste auch über **Zur Liste** auf der Seite eines Spiels oder unter **Bibliothek** → **Auswählen** anlegen: Gib unter **Neue Liste** einen Namen ein und klick auf **Erstellen**. Die Liste beginnt dann schon mit diesem Spiel oder den ausgewählten Spielen.

Spiele zu einer Liste hinzufügen



Die eigene Seite einer Liste

Es gibt drei Wege, Spiele hinzuzufügen:

- **Auf der Seite der Liste.** Tipp einen Teil eines Titels in **Spiel aus deiner Bibliothek hinzufügen** A ein und klick dann auf das Spiel. Es kommt ans Ende der Liste.
- **Auf der Seite eines Spiels.** Klick neben der Bewertung auf **Zur Liste**. Setz bei jeder Liste ein Häkchen, auf der das Spiel stehen soll; entfern es, um das Spiel von ihr zu nehmen. Änderungen werden sofort gespeichert. Klick zum Schluss auf **Fertig**.
- **Mehrere auf einmal, aus der Bibliothek.** Klick auf **Auswählen**, wähl die Spiele aus, klick dann auf **Zur Liste** und neben der gewünschten Liste auf **Hinzufügen**. Spiele, die schon auf der Liste stehen, bleiben, wo sie sind, und die Meldung sagt, wie viele es waren.

Nur Spiele aus deiner Bibliothek können hinzugefügt werden. Ein Spiel, das später deine Bibliothek verlässt, bleibt auf deinen Listen und wird mit **Nicht in deiner Bibliothek** markiert.

Ein verknüpftes Spiel (zwei Einträge, die du zu einem verknüpft hast) kommt nur einmal auf eine Liste, als ein Spiel, egal von welchem seiner Einträge aus du es hinzufügst.

Liste ordnen

Öffne die Liste über **Listen**. Dann entweder:

- **Zieh** ein Spiel an seiner Zeile und leg es auf der Zeile ab, wo es hin soll, oder

- Klick in der Zeile eines Spiels auf den Pfeil **nach oben** B oder **nach unten**, um es um einen Platz zu verschieben. Mit der Tastatur drückst du die Tab-Taste, bis der Pfeil hervorgehoben ist, und dann die Eingabetaste; die Hervorhebung bleibt auf dem verschobenen Spiel, sodass du es mit der Eingabetaste gleich weiter verschieben kannst.

Die neue Reihenfolge wird gespeichert, sobald du ein Spiel verschiebst. Konnte sie nicht gespeichert werden, springt die Liste zurück, und eine Meldung sagt, warum.

Notizen, Details und Spiele entfernen

- **Notiz hinzufügen** C unter einem Spiel speichert eine Zeile dazu, warum es auf der Liste steht, etwa „auf Schwer spielen“. Klick auf **Speichern** oder auf **Abbrechen**, um sie so zu lassen, wie sie war. **Notiz ändern** ändert sie; speichere sie leer, um sie zu entfernen.
- Das **×** in der Zeile eines Spiels nimmt es von der Liste. Das Spiel selbst bleibt in deiner Bibliothek.
- **Details bearbeiten** oben rechts auf der Seite der Liste ändert Name, Beschreibung und ob die Liste eine Rangliste ist.
- **Liste löschen** daneben bittet dich, zur Sicherheit auf **Diese Liste löschen** zu klicken, und löscht dann die Liste. Die Spiele darauf bleiben unberührt.

Eine Liste kann bis zu 500 Spiele enthalten, und du kannst bis zu 200 Listen haben.

Liste teilen

Eine Liste wird auf deinem Profil geteilt, wenn deine Einstellung **Listen** unter **Konto → Datenschutz** anderen erlaubt, Listen zu sehen. Eine einzelne Liste kann enger gefasst sein als diese Einstellung, aber nie weiter:

1. Öffne die Liste.
2. Stell **Wer diese Liste sehen kann** D auf **Nur ich**, um sie für dich zu behalten, oder auf **Freunde**, um sie nur mit den Leuten zu teilen, denen du folgst und die dir zurückfolgen. Stell sie wieder auf **Richtet sich nach deiner Listen-Einstellung**, um sie so weit zu teilen wie deine anderen Listen.

Die Zeile daneben sagt, wer die Liste gerade sehen kann (*Für alle sichtbar*, *Für deine Freunde sichtbar* oder *Nur für dich sichtbar*), und **Wie andere sie sehen** öffnet sie so, wie sie auf deinem Profil erscheint. Wenn andere eine Liste zum ersten Mal sehen können, steht das in **Events**, und sie erscheint in den Feeds deiner Follower. Eine geteilte Liste zeigt ihren Namen, ihre Beschreibung, die Spiele in Reihenfolge und deine Notizen dazu, und Angemeldete können sie liken. Geteilte Listen erscheinen auch auf der Seite **Listen** der Community, wo alle, mit denen sie geteilt sind, sie finden können; siehe Die Community entdecken. Ihre Spiele werden mit ihren richtigen Namen und Covern gezeigt, und ein Spiel, das du vor anderen verborgen hast, fehlt.

Der Name einer Liste darf keine Schimpfwörter und keine Webadresse enthalten. In Beschreibung und Notizen darf geflucht werden, aber ohne Beschimpfungen oder hasserfüllte Wörter, und jede darf höchstens zwei Webadressen enthalten. Eine Liste, die vor dieser Regel angelegt wurde und gegen sie verstößt, bleibt nur für dich sichtbar, bis du sie umbenennst; die Zeile neben der Einstellung sagt, warum. Siehe Dein Profil teilen.

In deinem Export

Dein Datenexport enthält eine Datei **Listen**: eine Zeile für jedes Spiel auf jeder Liste, in der Reihenfolge der Liste, mit deiner Notiz. Siehe Deine Daten exportieren. In deiner API sind Listen noch nicht enthalten.

Listen gehören zu beiden Tarifen.

DEINE BIBLIOTHEK

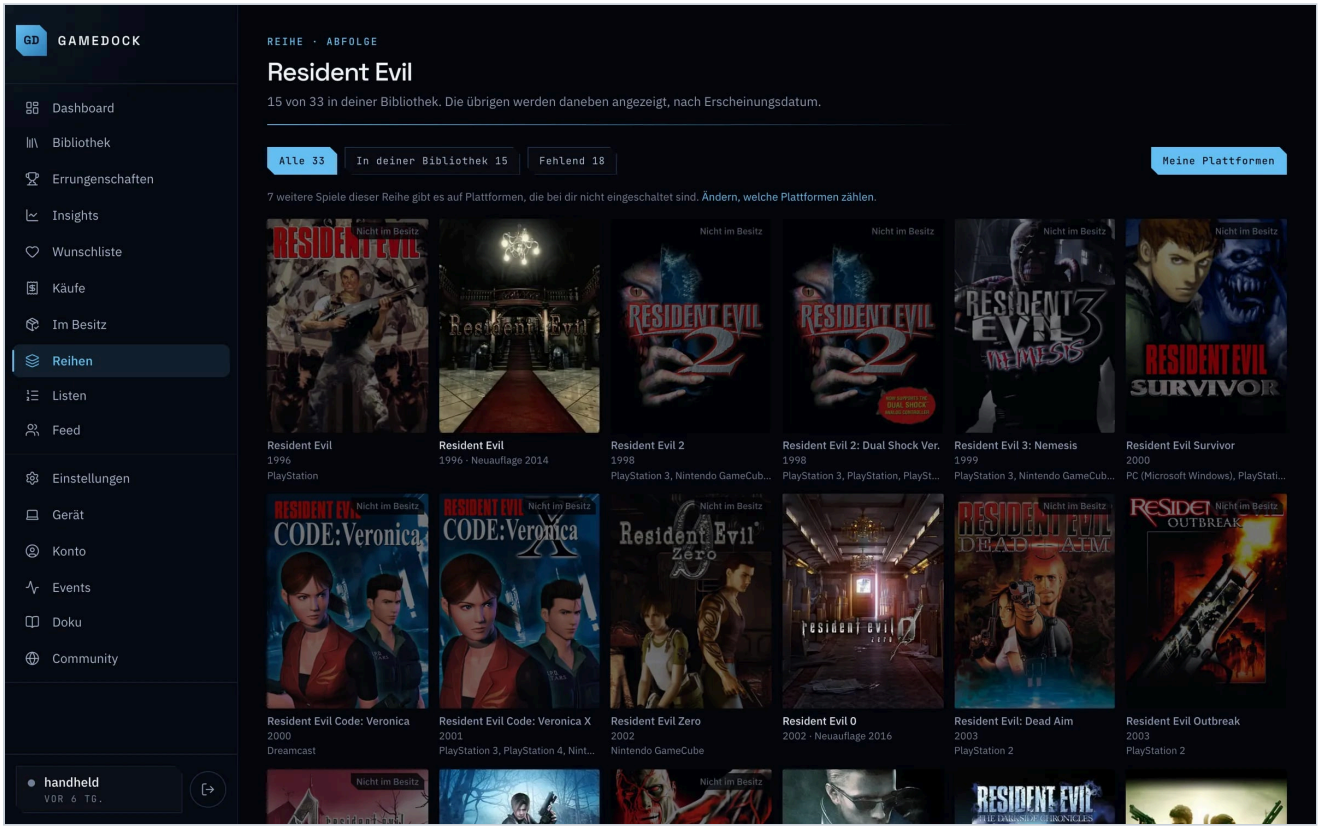
Spielreihen

Sieh jede Reihe in deiner Bibliothek und was dir aus jeder fehlt, und passe an, wie Spiele gruppiert werden.

GameDock weiß aus IGDB, der Spieledatenbank, die es nutzt, zu welcher Reihe jedes deiner Spiele gehört (Resident Evil, Tomb Raider, Need for Speed). So kann es eine Reihe in deiner Bibliothek zusammenhalten und dir die Spiele einer Reihe zeigen, die du noch nicht besitzt.

Eine Reihe ansehen

Klick auf den Namen der Reihe unter der Karte eines Spiels in der **Bibliothek** oder neben **Reihe** in den **Spielinfos** eines Spiels. Die Seite der Reihe listet alle ihre Spiele in der Reihenfolge ihres Erscheinens auf, deine und die, die dir fehlen, in einer Liste.



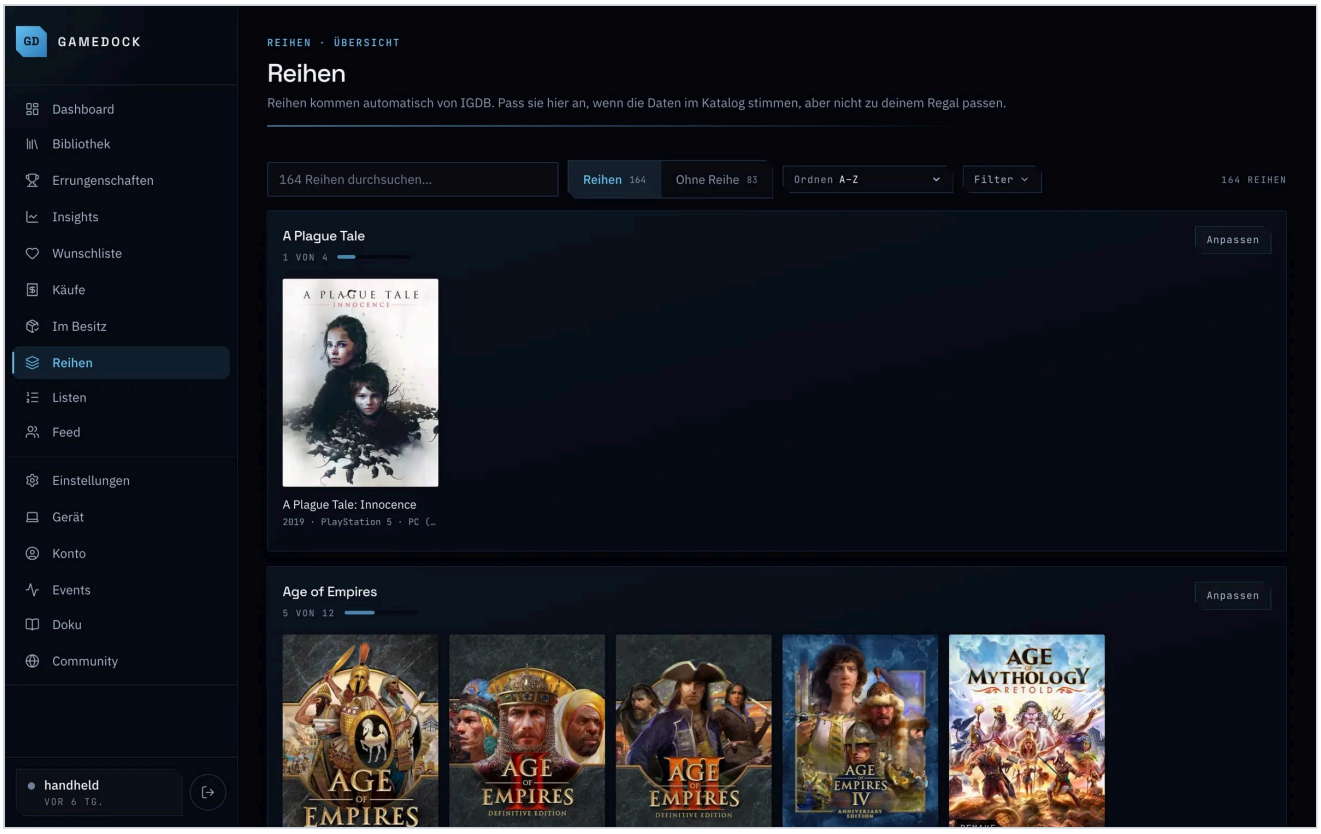
Eine Reihe, mit den Spielen, die du besitzt, und denen, die dir fehlen

- **Alle**, **In deiner Bibliothek** und **Fehlend** grenzen die Liste ein.
- **Meine Plattformen** (an, solange du es nicht ausschaltest) zeigt nur Spiele, die auf Plattformen verkauft werden, die für dich zählen. Eine langlebige Reihe umfasst Jahrzehnte an Spielen, die du gar nicht mehr kaufen könntest; der Hinweis unter den Schaltflächen sagt, wie viele so ausgeblendet sind, und **Ändern, welche Plattformen zählen** öffnet die Einstellung weiter unten.
- Jedes Spiel zeigt das Jahr, in dem es erschienen ist (und wann es neu aufgelegt wurde, falls ja), und die Plattformen, auf denen es erhältlich ist.

> HINWEIS
>
> Im kostenlosen Tarif siehst du die Spiele, die du besitzt, und wie viele dir fehlen; GameDock Plus nennt die fehlenden Spiele.

Alle Reihen auf einmal ansehen

Reihen in der Seitenleiste zeigt jede Reihe, in der deine Bibliothek Spiele hat, als Regal: ihre Spiele in Reihenfolge als Cover, wie viele du besitzt („16 von 24“) mit einem Balken für den Rest, und Pfeile zum Blättern durch eine lange Reihe. Klick irgendwo auf ein Regal, auch auf ein Cover, um diese Reihe zu öffnen; jedes Spiel öffnest du von dort aus.



Reihen

Such nach Namen, sortiere nach **A–Z**, **Meiste Spiele** oder **Meiste Lücken**, nutz **Filter** → **Angepasst**, um nur die Reihen zu zeigen, die du geändert hast, und wechsel zu **Ohne Reihe**, um die Spiele zu sehen, die GameDock keiner Reihe zugeordnet hat. Die meisten davon stehen tatsächlich für sich allein.

Anpassen, wie eine Reihe gruppiert ist

Die Gruppierungen von IGDB entsprechen nicht immer dem, wie du eine Reihe siehst. Klick bei einer Reihe auf **Anpassen**, um:

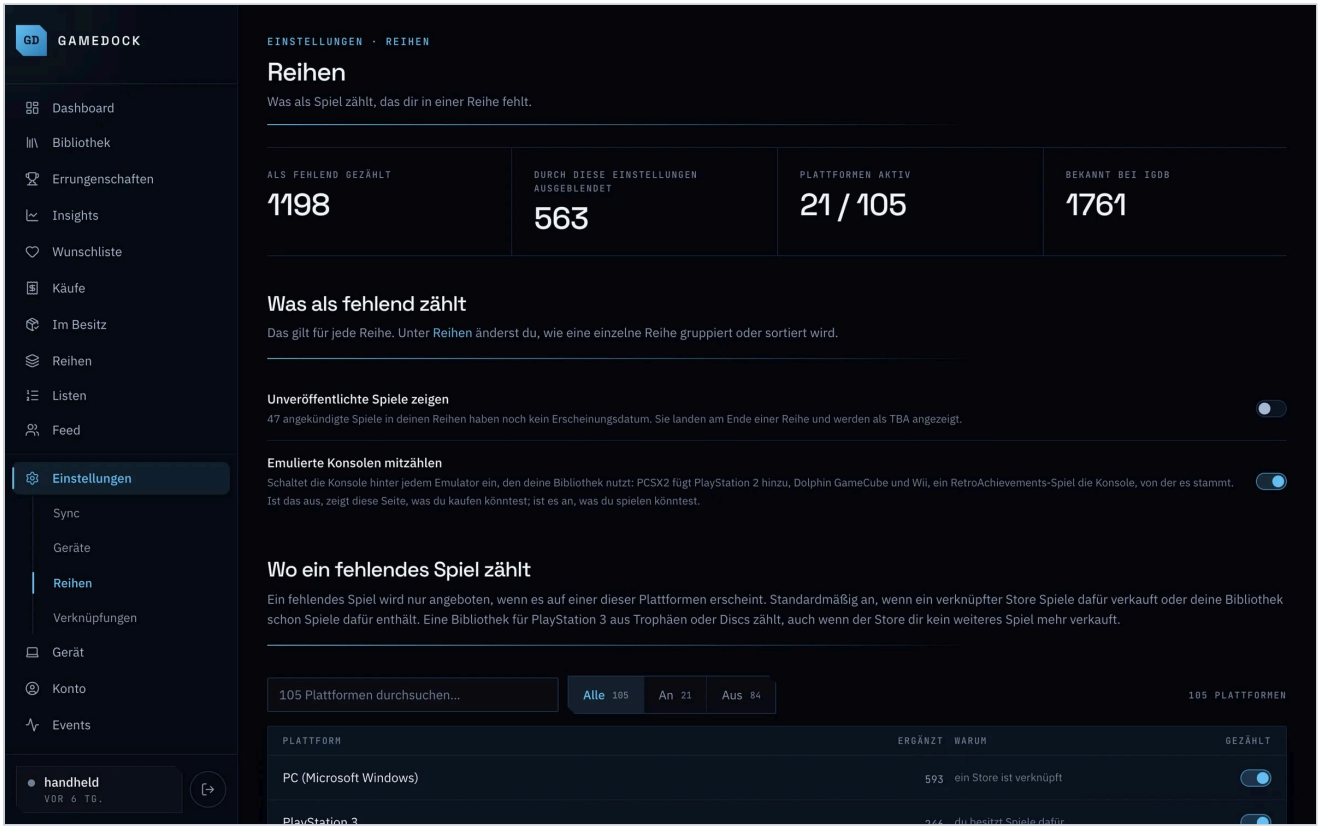
- sie mit **Vereinen mit** in eine andere Reihe zu übernehmen, etwa um LEGO Star Wars und LEGO Batman in einem einzigen LEGO-Regal zusammenzufassen. Vereinte Reihen erscheinen unter der gewählten, und ein Klick auf den Chip einer vereinten Reihe trennt sie wieder.
- **Remakes zuletzt** einzustellen, damit ein Remake nach den Spielen einsortiert wird, die es neu auflegt, statt in seinem eigenen Erscheinungsjahr.

- ein einzelnes Spiel mit **Verschieben…** in eine andere Reihe zu verschieben oder es mit **Keine Reihe** aus jeder Reihe zu nehmen. Bei einem Spiel, das du von Hand verschoben hast, macht **IGDB-Zuordnung verwenden** im selben Menü das rückgängig.
- mit **Diese Reihe zurücksetzen** jede Änderung rückgängig zu machen, die du an ihr vorgenommen hast.

Unter **Ohne Reihe** steckt **Zu Reihe hinzufügen** ein Spiel in eine Reihe deiner Wahl. Reihen anpassen gehört zu GameDock Plus; deine Änderungen betreffen nur deine eigene Bibliothek.

Festlegen, welche Plattformen zählen

Einstellungen → Reihen legt fest, auf welchen Plattformen ein *fehlendes* Spiel erhältlich sein muss, um als fehlend zu zählen.



Einstellungen → Reihen

- Eine Plattform zählt standardmäßig, wenn du einen Store verknüpft hast, der für sie verkauft, oder schon Spiele auf ihr besitzt, Discs und Module in deinem Regal eingeschlossen. Die Spalte **Grund** sagt, was davon zutrifft.
- Schalte jede Plattform mit ihrem Schalter ein oder aus; **Ergänzt** zeigt, wie viele fehlende Spiele sie hinzufügen würde, damit du nach einer Zahl entscheidest statt nach Gefühl. **Zurücksetzen** setzt eine Plattform auf ihren Standard zurück, und **Auf Standard zurücksetzen** setzt alle zurück.
- **Unveröffentlichte Spiele zeigen** nimmt angekündigte Spiele ohne Erscheinungsdatum mit auf.
- **Emulierte Konsolen mitzählen** ergänzt Konsolen, die du nur über einen Emulator spielst, praktisch für „Was könnte ich spielen?“ statt „Was könnte ich kaufen?“.

Diese Einstellungen gehören zu GameDock Plus.

DEINE BIBLIOTHEK

Spiele auf Disc

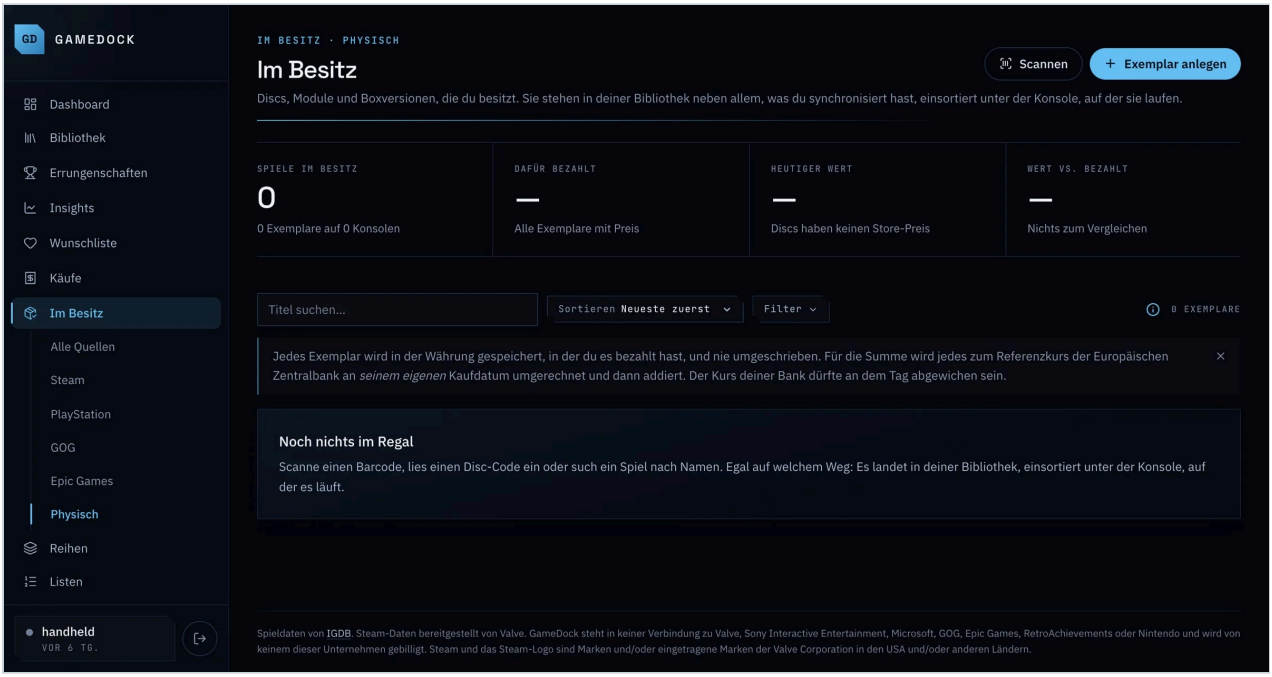
Füge die Discs und Module aus deinem Regal per Barcode, Disc-Code oder Titel hinzu und halte fest, was jedes davon gekostet hat.

Kein Store kann GameDock von den Discs und Modulen in deinem Regal erzählen, deshalb fügst du sie selbst hinzu. Jede Kopie landet auf der Karte des Spiels in deiner Bibliothek, neben etwaigen digitalen Kopien, und hält auf Wunsch fest, was du bezahlt hast.

Eine Kopie kann zu jeder Konsole und jedem Computer gehören. Die üblichen stehen immer in der Liste **Konsole**, und jede andere Plattform, auf der das Spiel erschienen ist, kommt in die Liste, sobald du das Spiel auswählst.

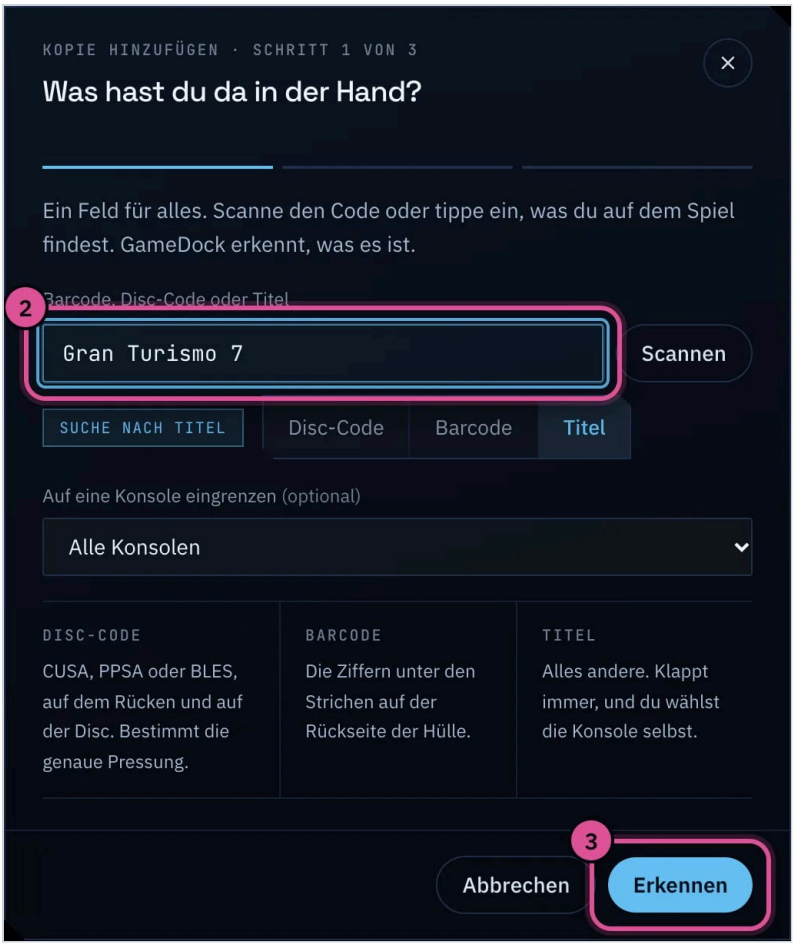
Kopie hinzufügen

1. Geh zu **Im Besitz** → **Physisch** und klick auf **Kopie hinzufügen**.



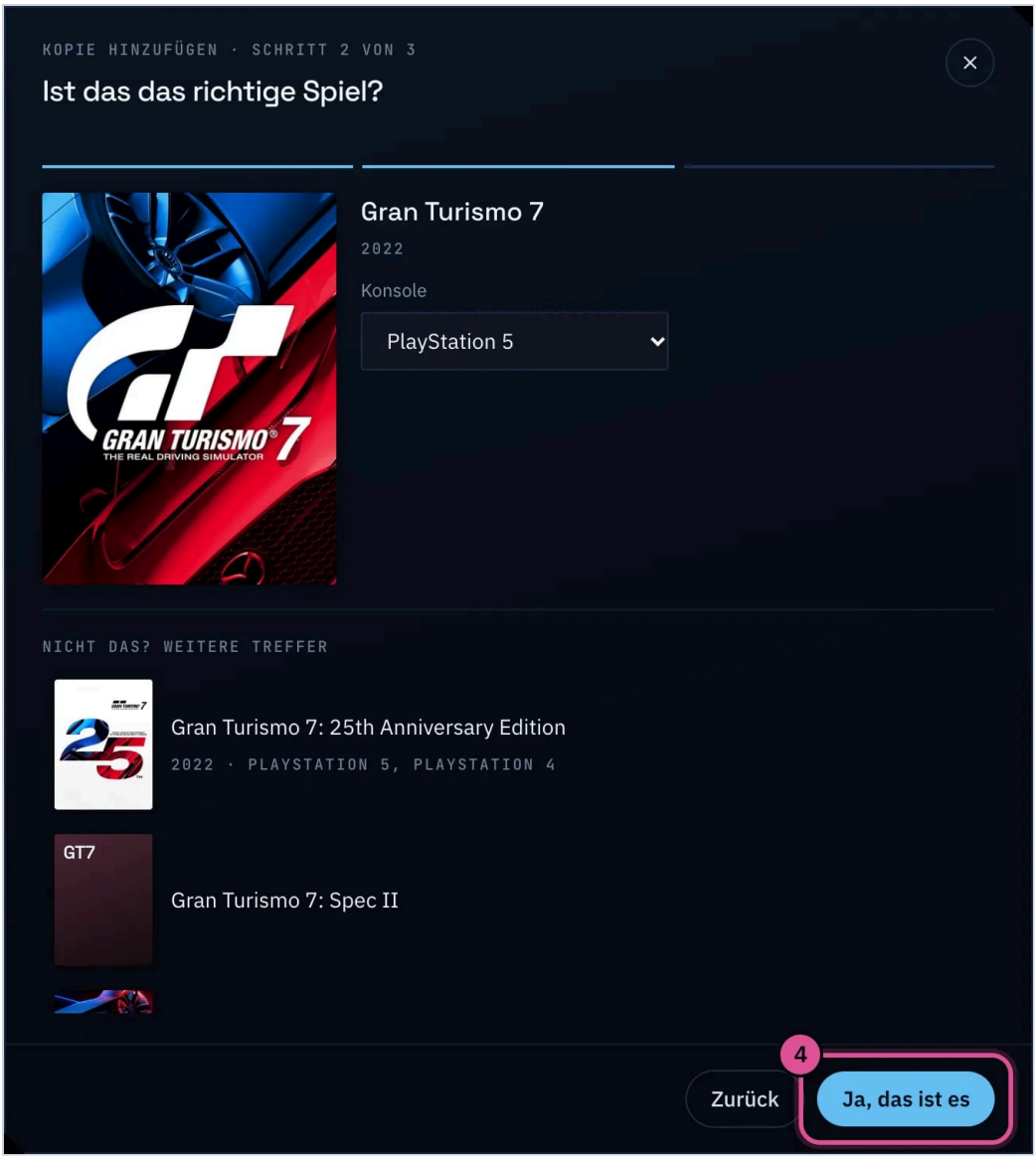
Im Besitz → Physisch, dein Regal

2. Gib ein, was auf der Hülle steht (2): den **Disc-Code**, der auf den Rücken oder die Disc gedruckt ist (etwa *CUSA-01234*), die **Barcode**-Nummer unter den Strichen oder einfach den **Titel des Spiels**. GameDock sagt, was du seiner Meinung nach eingegeben hast; liegt es falsch, wähl selbst **Disc-Code**, **Barcode** oder **Titel**. Suchst du nach dem Titel, kannst du die Suche auf eine Konsole eingrenzen.
3. Klick auf **Erkennen** (3).



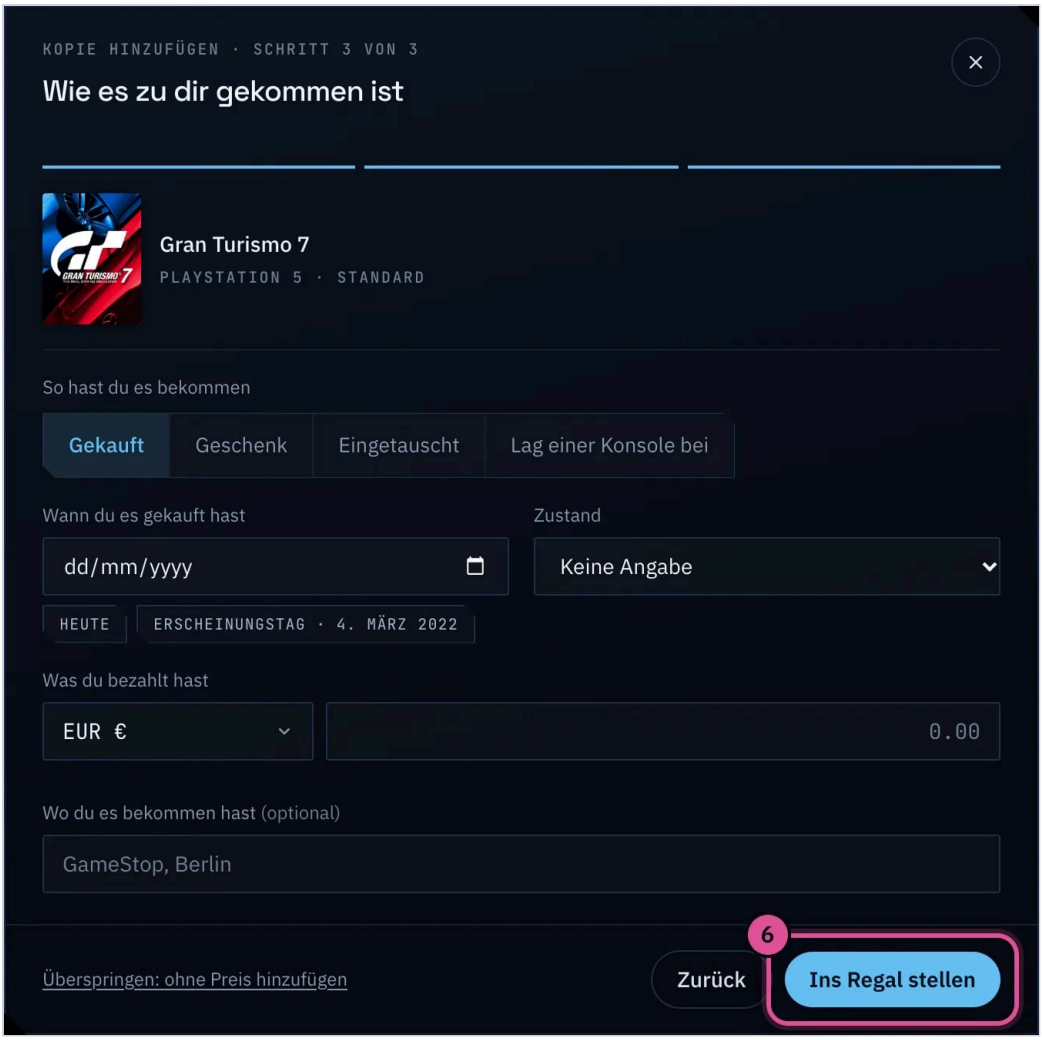
Schritt 1: Was hast du in der Hand?

4. Prüf, ob GameDock das richtige Spiel gefunden hat. Wähl **Konsole** und **Edition**, falls angeboten, und klick auf **Ja, das ist es** (4). Ist es nicht das richtige Spiel, wähl unter **Weitere Treffer** oder klick auf **Zurück** und versuch es noch mal.



Schritt 2: Ist das das richtige Spiel?

5. Gib an, wie die Kopie zu dir kam (alles optional):
   - **So hast du es bekommen**: gekauft, geschenkt, getauscht oder bei einer Konsole dabei.
   - **Wann** du es gekauft hast oder es angekommen ist. **Heute** und **Erscheinungstag** tragen ein Datum für dich ein.
   - Der **Zustand**, von noch eingeschweißt bis nur die Disc.
   - **Was du bezahlt hast**, in der Währung, in der du bezahlt hast, falls du es gekauft hast. GameDock rechnet den Betrag zum Kurs des Kauftags in deine eigene Währung um.
   - **Wo du es bekommen hast**, etwa der Name eines Ladens.
6. Klick auf **Ins Regal stellen** 6 oder auf **Überspringen: ohne Preis hinzufügen**, um die Kopie jetzt hinzuzufügen und die Details später einzutragen.



Schritt 3: Wie sie zu dir kam

Die Kopie steht jetzt in deinem Regal und in deiner Bibliothek unter ihrer Konsole. Um mehrere nacheinander hinzuzufügen, klick auf **Weitere hinzufügen**; setz ein Häkchen bei **Datum und Währung für die nächste Kopie behalten**, damit du sie nicht noch mal eintippen musst.

Sie erscheint auch unter **Im Besitz → Alle Quellen** und, sobald sie ein Datum hat und gekauft statt geschenkt, getauscht oder im Bundle bekommen wurde, unter Käufe → Alle Quellen, neben deinen Spielen aus jedem Store.

Barcode mit der Kamera scannen

Wo Barcode-Abfragen verfügbar sind, öffnet **Scannen** (auf der Regalseite oder neben dem Feld in Schritt 2) die Kamera deines Geräts. Richte sie auf den Barcode, und GameDock trägt die Nummer ein. Beim ersten Mal fragt dein Browser nach der Erlaubnis, die Kamera zu nutzen.

Wenn ein Barcode neu ist

GameDock schlägt Barcodes in ScanDex nach, einer gemeinsamen Datenbank für Spiele-Barcodes. Kennt ScanDex deinen nicht, bittet GameDock dich, stattdessen nach dem Titel des Spiels zu suchen, und was du auswählst, wird ScanDex vorgeschlagen, damit es den Barcode aufnehmen kann.

Wenn andere GameDock-Nutzer den Barcode schon erkannt haben, zeigt Schritt 2 das Spiel, das sie gewählt haben, und bittet dich, es mit deiner Hülle abzugleichen, Edition und Konsole eingeschlossen. Klick auf **Ja, das ist es**, wenn es passt, oder auf **Nicht dieses Spiel? Nach Titel suchen**, wenn nicht. Sobald sich fünf Leute auf ein Spiel einig sind, fragt GameDock nicht mehr und erkennt diesen Barcode sofort.

Kopie ändern oder entfernen

Klick unter **Im Besitz** → **Physisch** oder **Käufe** → **Physisch** auf den Preis einer Kopie, um sie zu öffnen, auf **Preis eintragen** bei einer Kopie, die noch keinen Preis hat, oder auf **Ändern** bei einer ohne anklickbaren Preis, etwa einem Geschenk. Ändere, was du willst, und klick auf **Speichern**, oder nutz **Erfasste Angaben löschen**, um die Details zu leeren, oder **Diese Kopie entfernen**, um sie aus deinem Regal zu nehmen.

Im kostenlosen Tarif zeigt eine Kopie, die vor mehr als 12 Monaten gekauft wurde, statt ihres Preises die Markierung **Plus**. Preis und Datum bleiben gespeichert, werden aber nicht angezeigt und können erst geändert werden, wenn du abonnierst; mit **Ändern** kannst du sie trotzdem entfernen. Sie zählt unter Im Besitz nicht als *ohne Preis*, ebenso wenig ein Geschenk, ein Tausch oder ein Konsolen-Bundle, für die es keinen Preis einzutragen gab.

Im kostenlosen Tarif

Der kostenlose Tarif fasst bis zu 50 physische Kopien und speichert Kaufdaten aus den letzten 12 Monaten; eine Kopie, die vor längerer Zeit gekauft wurde, kann ohne Datum hinzugefügt werden. GameDock Plus hebt beide Grenzen auf. Wenn du Plus nicht mehr bezahlst, werden Kopien über dem kostenlosen Kontingent 30 Tage lang aufbewahrt und dann gelöscht, es sei denn, du abonnierst erneut. Die Details stehen unter Tarife und Abrechnung.

TEIL 4

Errungenschaften und Aktivität

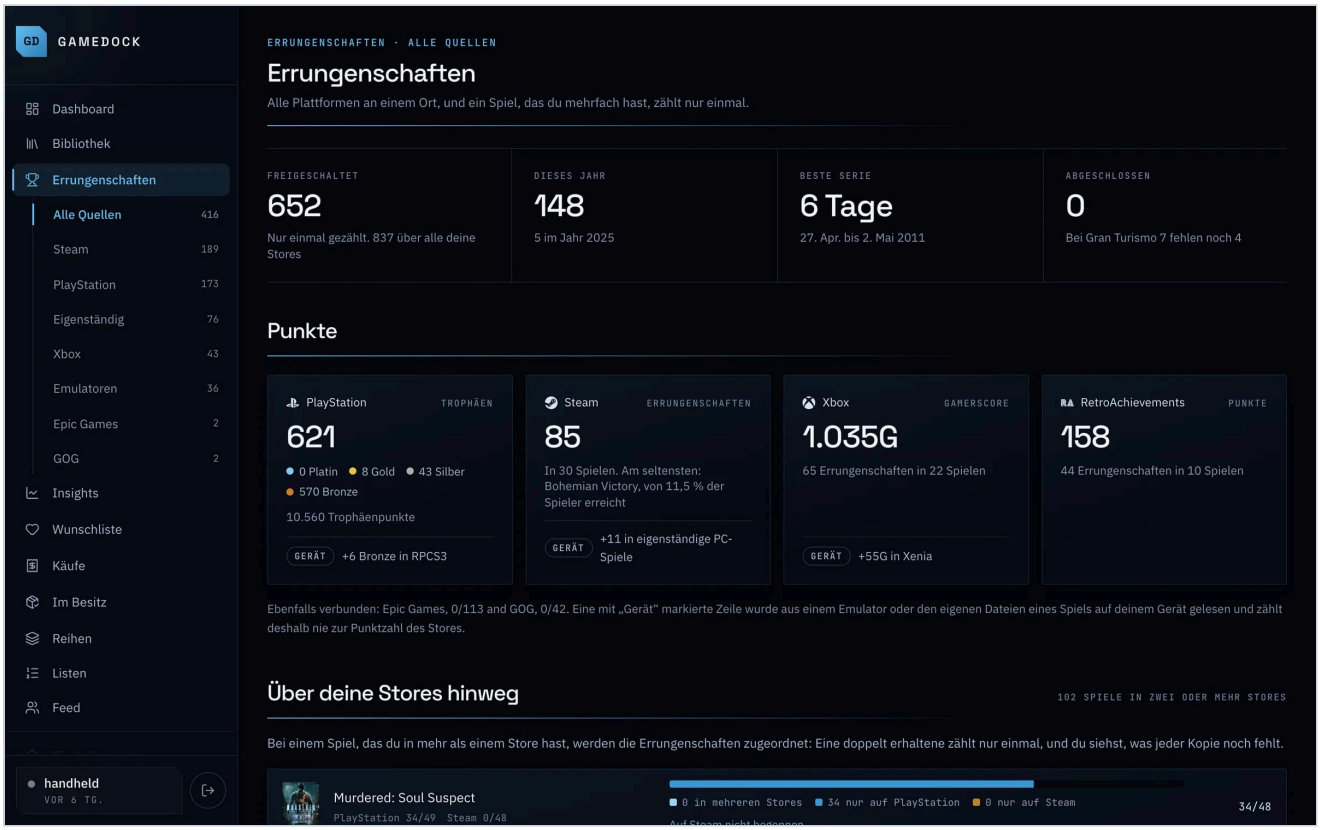
Deine Errungenschaften und Trophäen über alle Plattformen, das Dashboard und das laufende Protokoll aller Änderungen.

ERRUNGENSCHAFTEN UND AKTIVITÄT

Die Errungenschaften-Seite

Sieh deine Errungenschaften und Trophäen von allen Plattformen zusammen und wie weit du in jedem Spiel bist.

Errungenschaften in der Seitenleiste bringt die Errungenschaften und Trophäen zusammen, die du auf allen Plattformen freigeschaltet hast: Steam, PlayStation, Xbox, Epic Games, GOG, RetroAchievements sowie die Emulatoren und eigenständigen PC-Spiele, die GameDock Helper erfasst.



Errungenschaften über alle Plattformen

Was die Seite zeigt

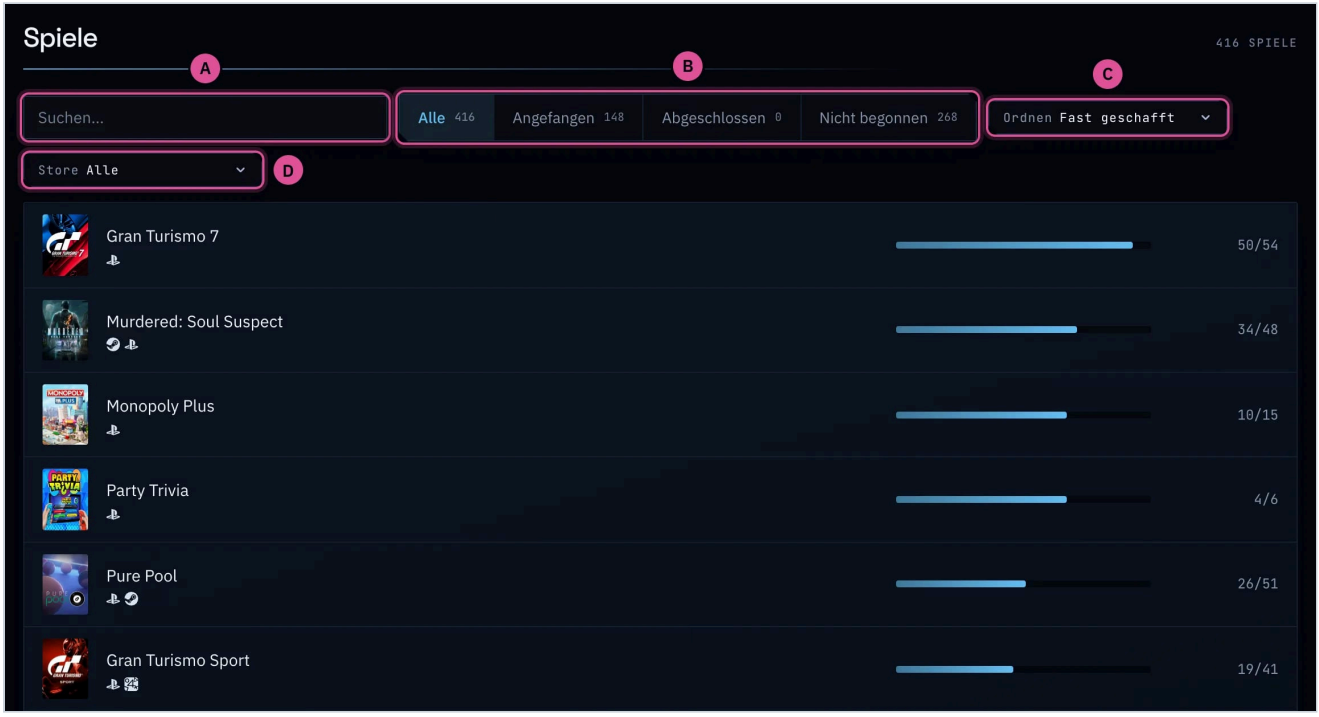
- **Vier Kennzahlen** oben: freigeschaltete Errungenschaften, jede einmal gezählt, egal in wie vielen Stores du sie freigeschaltet hast; Freischaltungen in diesem Jahr; deine beste Serie von Tagen am Stück mit einer Freischaltung; und abgeschlossene Spiele.
- **Punkte**: jeder Store in seiner eigenen Einheit. PlayStation zeigt Trophäen und Trophäenpunkte, Xbox seinen Gamerscore, RetroAchievements seine Punkte und Epic Games seine XP; Steam und GOG vergeben keine Punkte, daher zeigen sie eine Anzahl, und Steam nennt deine seltenste Errungenschaft und wie viele seiner Spieler sie auch haben. Einträge, die ein Emulator oder ein eigenständiges PC-Spiel auf deinem Gerät führt, stehen unter dem Store, dem sie ähneln, etwa RPCS3 unter PlayStation, und werden nie zu den Punkten dieses Stores addiert. Stores, die du verbunden hast, in denen du aber noch nichts freigeschaltet hast, werden darunter genannt.
- **Über deine Stores hinweg**: die Spiele, die du in mehr als einem Store besitzt, jeweils mit einem Balken, der zeigt, was du in beiden freigeschaltet hast und was nur ein Store hat. **Alle ansehen**

öffnet Store-übergreifend.

- **Als Nächstes**: bis zu drei Spiele, zu denen sich die Rückkehr lohnt, jedes aus seinem eigenen Grund. Siehe Als Nächstes.
- **Aktivität**: deine Freischaltungen Monat für Monat, oder mit **Gesamt** Jahr für Jahr, und ein Feld für jeden Tag des letzten Jahres, dunkler, je mehr es sind. Daneben: die meisten Freischaltungen an einem Tag, dein aktivster Wochentag, die längste Pause in diesem Jahr und deine erste Freischaltung.
- **Kürzlich freigeschaltet**: deine neuesten Errungenschaften nach Tag, die neuesten zuerst. Mehrere aus einem Spiel hintereinander werden als eine Spielsitzung zusammengefasst, und jede zeigt, was sie in ihrem Store wert ist: ihre Punkte, ihre Trophäenstufe oder wie viele Spieler sie haben.
- **Spiele**: jedes Spiel mit Errungenschaften, 25 auf einmal; **25 weitere zeigen** unten fügt die nächsten hinzu.

Klick auf ein Spiel, um seine Seite zu öffnen; dort sind alle seine Errungenschaften aufgelistet.

Liste eingrenzen



Die Spieleliste durchsuchen, filtern und sortieren

- Tipp etwas in **Suche** A ein, um ein Spiel nach Namen zu finden.
- Die Schaltflächen **Anzeigen** B wählen **Alle**, **Angefangen**, **Abgeschlossen** oder **Nicht angefangen**, jeweils mit der Zahl der Spiele darin.
- **Sortieren** C ordnet die Liste nach **Fast geschafft**, **Meiste erspielt**, **Zuletzt gespielt** oder **Titel**.
- **Store** D zeigt unter **Alle Quellen**, wenn deine Spiele in mehr als einem Store liegen, nur die Spiele eines Stores.

Die Zeilen unter **Errungenschaften** in der Seitenleiste zeigen jeweils eine Plattform: **Steam**, **PlayStation**, **Xbox**, **Epic Games**, **GOG**, **Eigenständig** oder **Emulatoren**, wo auch deine RetroAchievements liegen. **Alle Quellen** zeigt wieder alles.

Jede Plattformseite zeigt nur ihre Plattform. Bei PlayStation zeigen die Kennzahlen stattdessen Trophäen, Platin-Trophäen, Gold-Trophäen und Spiele, und dazu kommen deine **Trophäenvitrine** nach Konsole, die Spiele **Kurz vor Platin** mit den noch fehlenden Stufen und **Dein Gold**, die neuesten Gold-Trophäen zuerst. Die Seite Emulatoren listet jedes Spiel, dessen Einträge dein Gerät führt, neben der Store-Liste desselben Spiels, damit du beide vergleichen kannst.

> HINWEIS
>
> Für Lutris oder Heroic gibt es keine Zeile, weil Launcher selbst keine Errungenschaften vergeben. Errungenschaften, die ein eigenständiges PC-Spiel in einer Datei auf deinem PC speichert, erscheinen unter **Eigenständig** (siehe Errungenschaften für eigenständige PC-Spiele), ein über Heroic gespieltes Epic-Spiel unter **Epic Games** und ein über Heroic gespieltes GOG-Spiel unter **GOG**.

Als Nächstes



Als Nächstes, ausgewählt nach deinem Fortschritt

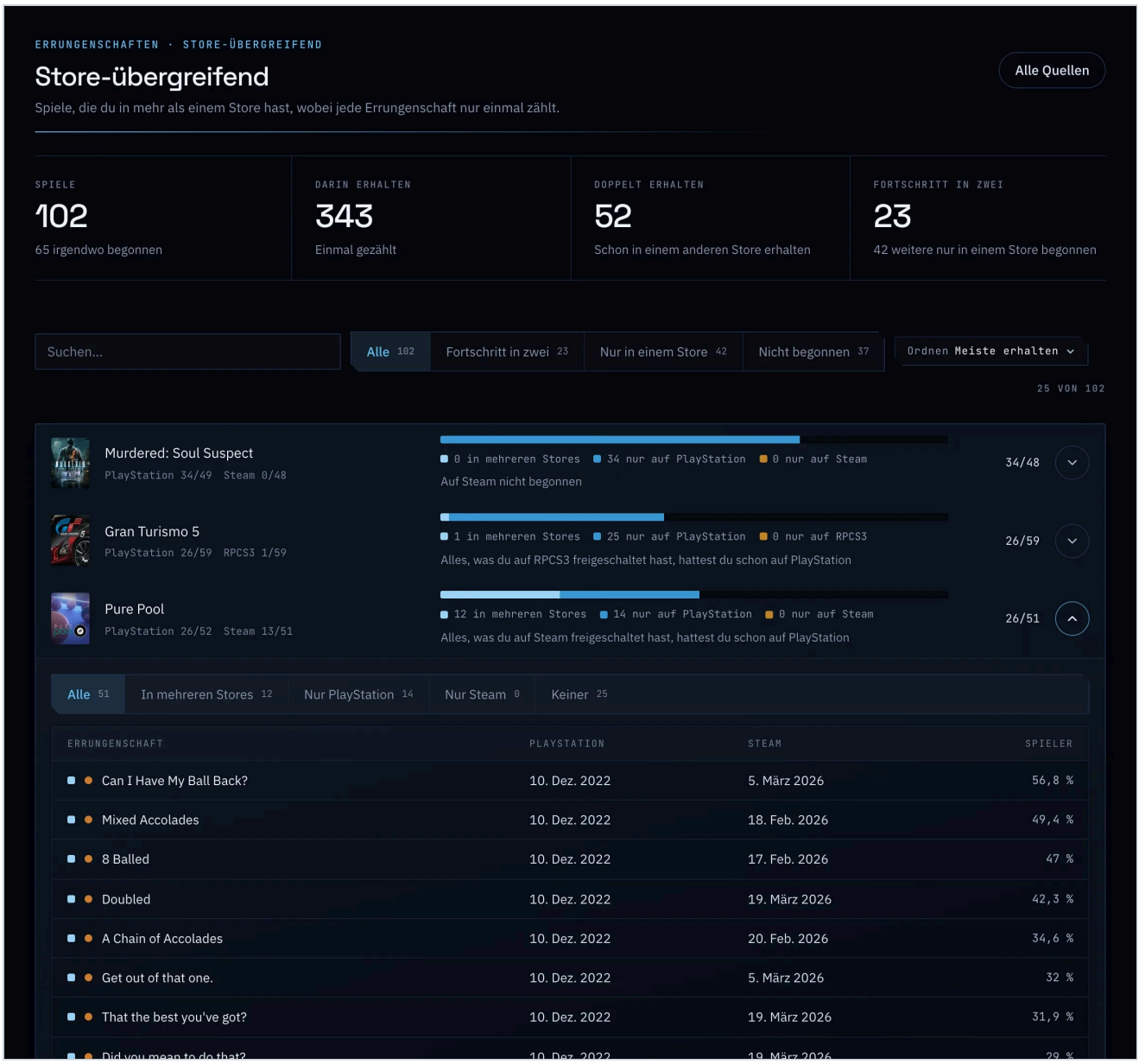
Jede Karte sagt, warum sie gewählt wurde:

- **Fast geschafft**: das angefangene Spiel, von dessen Liste du den größten Teil freigeschaltet hast.
- **Gerade am Spielen**: ein Spiel, in dem du kürzlich etwas freigeschaltet oder das du in den letzten zwei Wochen gespielt hast.
- **Woanders geschafft**: ein Spiel, das du in einem Store spielst, mit Errungenschaften, die du schon in einem anderen Store freigeschaltet hast und die dieser Kopie noch fehlen.
- **Wo du aufgehört hast**: ein Spiel, in dem du schon weit gekommen bist, das du aber seit einem Jahr nicht gespielt hast.

Unter einer Karte nennt **Probier das** manchmal eine Errungenschaft, die du angehen kannst, mit dem Grund: wie viele Spieler sie haben, der Store, in dem du sie schon freigeschaltet hast, oder die Freischaltung, auf die sie meist folgt. **So geht's** sagt, wie du sie bekommst; es ist eingeklappt, weil es einen Teil des Spiels verraten kann. Wenn ein Vorschlag nicht passt, klick auf **Passt nicht?**, und er wird dir nicht mehr gezeigt.

Einen Vorschlag unter Probier das gibt es nur, wenn er fundiert ist. Ein Spiel, das du gerade erst angefangen hast, eins, dessen Errungenschaften zu dürftig beschrieben sind, oder eins, dessen übliche Reihenfolge unbekannt ist, bekommt keinen, und es wird nichts angezeigt.

Store-übergreifend



Store-übergreifend, mit einem geöffneten Spiel

Store-übergreifend listet jedes Spiel, das du in zwei oder mehr Stores besitzt, und zeigt, wie viele Errungenschaften du darin freigeschaltet hast, jede einmal gezählt, wie viele du doppelt freigeschaltet hast und in wie vielen Spielen du in zwei Stores Fortschritt hast. Die Schaltflächen **Anzeigen** wählen **Alle**, **Fortschritt in zwei**, **Nur in einem Store** oder **Nicht angefangen**.

Öffne ein Spiel, um jede seiner Errungenschaften neben jedem Store zu sehen: das Datum, an dem du sie dort freigeschaltet hast, oder dass die Liste des Stores sie nicht hat. **Welche Errungenschaften** grenzt das auf die ein, die du in mehr als einem Store freigeschaltet hast, die nur ein Store hat oder die du in keinem hast.

Wie die Gesamtzahl eines Spiels gezählt wird

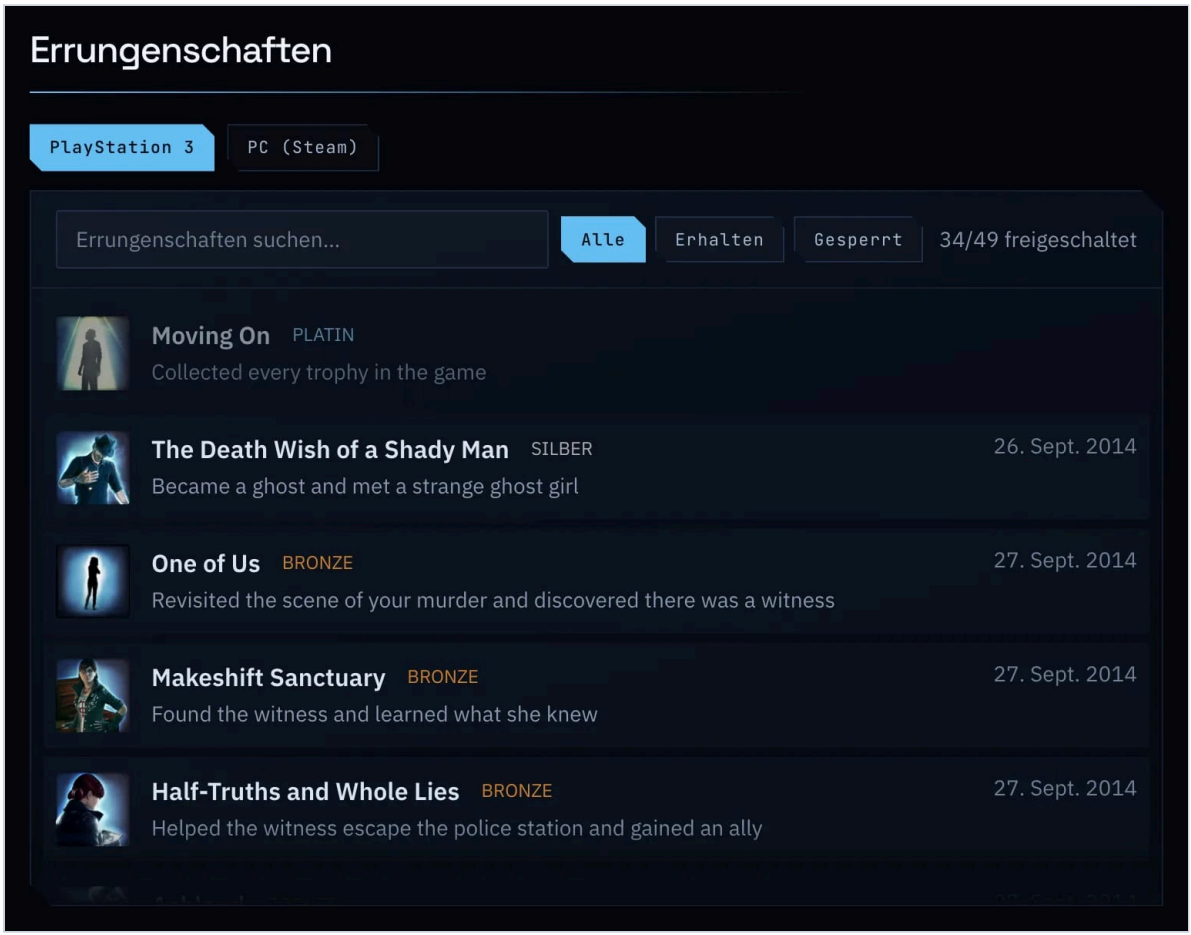
Wenn du ein Spiel auf mehr als einer Plattform besitzt, führt GameDock die Listen der Plattformen zu einer zusammen und gleicht Errungenschaften nach Namen ab:

- Eine Errungenschaft, die beide Plattformen haben, zählt einmal und gilt als erhalten, wenn du sie auf einer davon freigeschaltet hast. Ein Spiel mit denselben 50 Errungenschaften auf Steam und Xbox zeigt also eine Gesamtzahl von 50.
- Errungenschaften, die nur eine Plattform hat, kommen hinzu: Eine Version mit zusätzlichen Errungenschaften für ihre Add-ons ergänzt diese.
- Die Platin-Trophäe von PlayStation fällt weg, wenn der Rest der Liste zu dem einer anderen Plattform passt, da sie die Belohnung für alle anderen ist.
- Listen, die zu verschiedenen Spielen gehören, etwa ein RetroAchievements-Set neben dem eines modernen Remasters, werden einfach addiert.

Die Seite eines Spiels zeigt die Liste jeder Plattform weiterhin getrennt, mit Schaltflächen zum Wechseln.

Die Errungenschaften eines Spiels

Auf der Seite eines Spiels listet **Errungenschaften** jede Errungenschaft oder Trophäe dafür auf:



Die Trophäen eines Spiels mit ihren Stufen und wann jede freigeschaltet wurde

- Wenn du das Spiel auf mehr als einer Plattform besitzt, wählen Schaltflächen oben, welches Set angezeigt wird.
- **Errungenschaften suchen...** findet eine nach Namen, und **Alle**, **Erhalten** und **Gesperrt** grenzen die Liste ein.
- Jede zeigt ihre Beschreibung, wann du sie freigeschaltet hast und, wo die Plattform sie liefert, ihre Trophäenstufe, ihren Gamerscore und wie selten sie unter den Spielern ist.

Wenn bei einem Spiel steht, dass seine Errungenschaften *noch nicht geprüft wurden*, holt GameDock sie noch ab: Spiele, die du nicht gespielt hast, werden im Hintergrund stapelweise geprüft, meist innerhalb weniger Tage. Wenn du das Spiel spielst, rückt es in der Warteschlange nach vorn.

Wenn deine Steam-Spiele ganz ohne Errungenschaften ankommen, ist dein Steam-Profil wahrscheinlich privat. Siehe Steam-Errungenschaften bei privatem Profil.

Steam-Errungenschaften bei privatem Profil

Bring deine Steam-Errungenschaften in GameDock, ohne dein Steam-Profil öffentlich zu machen.

Steam teilt deine Errungenschaften nur dann mit anderen Apps, wenn die **Spieldetails** deines Profils öffentlich sind. Sind sie privat, kommen deine Steam-Spiele zwar mit ihrer Spielzeit in GameDock an, aber ohne Errungenschaften, und die Seite Errungenschaften sagt *Steam ist verbunden, aber die Spieldetails sind privat.*

Du hast drei Möglichkeiten, das zu beheben. Wähl die, die dir am besten passt.

Option 1: Spieldetails öffentlich machen

Die einfachste Lösung, wenn es dich nicht stört, dass andere Steam-Nutzer sehen, welche Spiele du spielst.

1. Öffne deine Steam-Privatsphäre-Einstellungen oder klick auf der Seite Errungenschaften auf **Steam-Privatsphäre-Einstellungen öffnen**.
2. Stell **Mein Profil** auf **Öffentlich**.
3. Stell **Spieldetails** auf **Öffentlich**. *Nur Freunde* reicht nicht.
4. Geh in GameDock zu **Einstellungen** → **Sync** und klick neben Steam auf **Synchronisieren**.

Diese Synchronisierung bemerkt die Änderung, und deine Errungenschaften kommen ab dann mit deiner Bibliothek an.

Option 2: Auslesen mit der Companion-Erweiterung

GameDock Companion kann deine Errungenschaften aus deiner eigenen angemeldeten Steam-Sitzung auslesen, und das klappt, egal wie privat dein Profil ist.

1. Achte darauf, dass du in Chrome bei Steam angemeldet bist, Companion installiert ist und Steam darin eingeschaltet ist.
2. Geh zu **Einstellungen** → **Sync** und klick auf **Alles synchronisieren**; das liest sie nach deinen Käufen und DLC aus. Um nur sie auszulesen, öffne die Zeile von Steam und klick neben **Errungenschaften** auf **Synchronisieren**. Solange dein Profil privat ist, ist das die Aufgabe von Companion.

Companion liest jedes Mal bis zu 50 Spiele aus und öffnet dabei nacheinander die Errungenschaftsseite jedes Spiels, sodass eine große Bibliothek ein paar Durchläufe braucht. Um stattdessen alle auf einmal auszulesen, klick unter der Zeile **Errungenschaften** von Steam auf **Errungenschaften für alle … Spiele auslesen**; die Schaltfläche erscheint, wenn mehr als 50 Spiele warten. Bevor es losgeht, sagt sie dir ungefähr, wie lange das dauert (ein paar Sekunden pro Spiel), und **Stoppen** beendet den Vorgang nach dem aktuellen Spiel. GameDock liest alle 10 Minuten bis zu 150 Spiele aus, sodass eine sehr große Bibliothek zwischendurch pausiert und von selbst weitermacht. Es liest zuerst die Spiele, die du zuletzt gespielt oder hinzugefügt hast, denn das sind die mit neuen Freischaltungen oder die, die noch nie ausgelesen wurden. Und wenn eine Steam-Synchronisierung über **Synchronisieren** in deiner Bibliothek, auf dem Dashboard oder in der Zeile von Steam unter **Einstellungen** → **Sync** neue Spiele bringt, liest es

deren Errungenschaften sofort aus. Dabei nennt es das Spiel, das es gerade ausliest, und am Ende sagt es, welche Spiele es ausgelesen hat, welche keine Errungenschaften haben, welche es nicht auslesen konnte und warum, und wie viele für den nächsten Durchlauf übrig sind. Damit alles von selbst aktuell bleibt, schalte in Companion unter **Background sync** die Option **Run automatically** ein. Siehe Alles synchron halten.

Option 3: Auslesen mit GameDock Helper

Wenn du auf einem Linux-Computer oder -Handheld mit gekoppeltem GameDock Helper spielst, kann der Helper deine Errungenschaften direkt aus der Steam-App auslesen, ohne dass du deine Privatsphäre-Einstellungen anfassen musst.

1. Öffne im Helper **Steam library** und wähl den Ordner deines Steam-Kontos, falls noch nicht geschehen.
2. Geh in GameDock zu **Einstellungen** → **Sync** und synchronisiere **GameDock Helper**, dann Steam.

Die Steam-App speichert Errungenschaften nur für Spiele, deren Seite du darin geöffnet hast. Ein Spiel, das du dir in der Steam-App nie angesehen hast, kann also trotzdem ohne sie ankommen.

Errungenschaften für eigenständige PC-Spiele

Hol die Errungenschaften rein, die außerhalb eines Store-Launchers installierte PC-Spiele in Dateien auf deinem PC speichern.

ERFORDERT GAMEDOCK HELPER

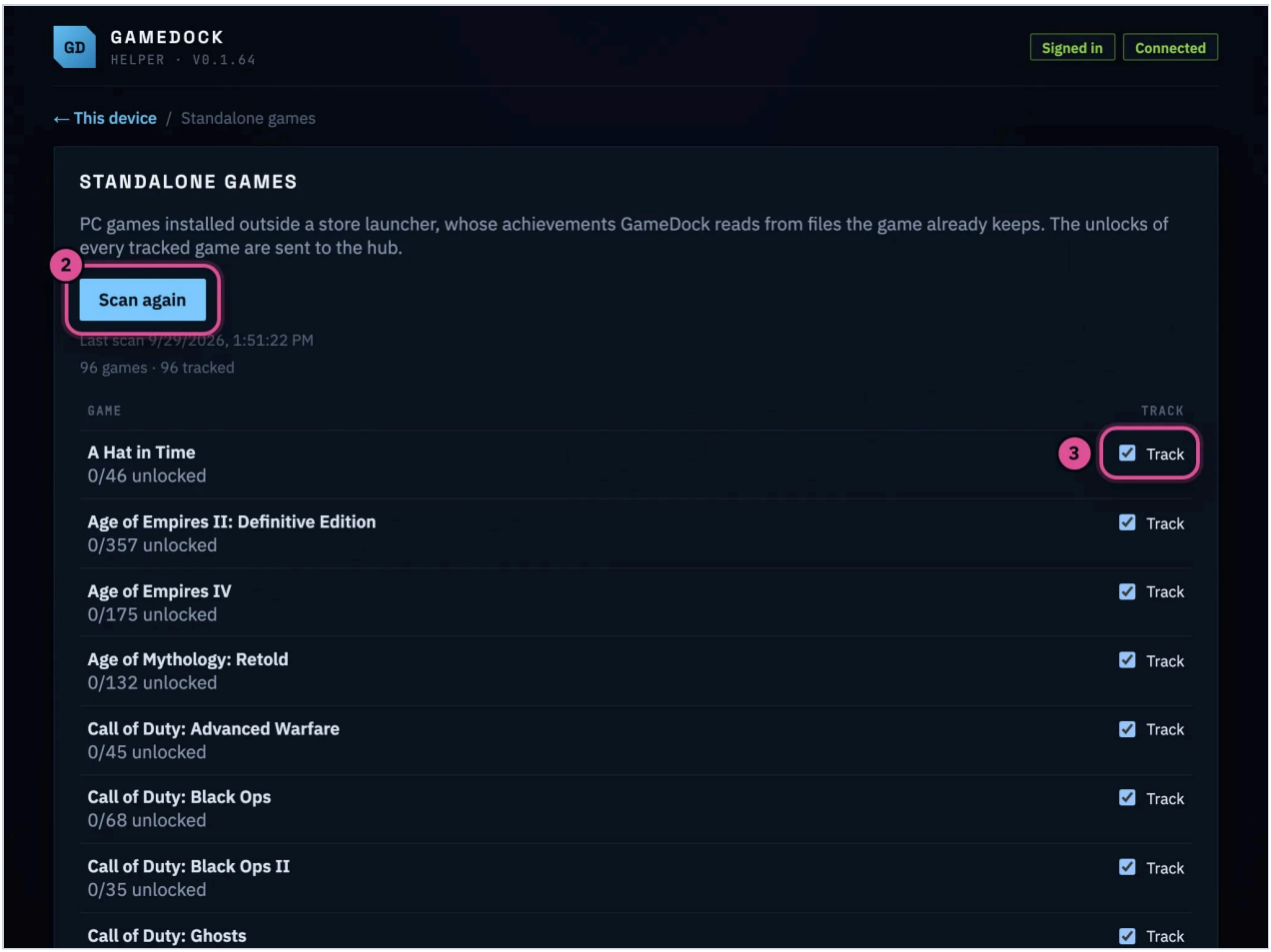
Ein eigenständiges PC-Spiel ist eins, das du außerhalb eines Store-Launchers installiert hast, zum Beispiel ein Windows-Spiel, das du selbst zu Lutris hinzugefügt hast. Es zeichnet keine Steam-Errungenschaften auf, weil der Steam-Client es nicht ausführt. Manche dieser Spiele speichern ihre Errungenschaften stattdessen in Dateien auf deinem Computer, und GameDock Helper kann diese Dateien auslesen und die Errungenschaften zusammen mit dem Rest nach GameDock bringen.

GameDock liest diese Dateien nur. Es richtet ein Spiel nicht dafür ein, sie anzulegen, ändert nichts am Spiel und schaltet keine offiziellen Steam-Errungenschaften frei. Ein eigenständiges Spiel, das seine Errungenschaften nicht schon so speichert, zeigt keine.

Du brauchst einen gekoppelten GameDock Helper, der Lutris unter **Game folders** gefunden hat.

Einschalten

1. Öffne in GameDock Helper **Standalone games**.
2. Klick auf **Scan** 2 oder, wenn es schon einmal gelaufen ist, auf **Scan again**. Der Helper durchsucht deine eigenständigen PC-Spiele in Lutris und listet die auf, die ihre Errungenschaften in Dateien speichern, mit der Zahl deiner Freischaltungen. Bei einer großen Bibliothek dauert das ein, zwei Minuten.



Standalone games in GameDock Helper

3. Lass **Track** 3 bei den Spielen an, denen GameDock folgen soll, und schalte es bei den anderen aus.
4. Spiel. Beim nächsten Sync des Helpers, oder wenn du **GameDock Helper** unter **Einstellungen → Sync** synchronisierst, kommen deine Errungenschaften an.

Wo sie erscheinen

Diese Errungenschaften erscheinen auf der Seite des Spiels als **PC (Eigenständig)**, neben allen anderen Plattformen, auf denen du es besitzt, und unter **Eigenständig** auf der Seite **Errungenschaften**. In deiner Bibliothek steht das Spiel unter **Eigenständig**, und der Filter **Plattform** unter **Alle Quellen** zählt es unter **PC (Sonstige)**, außer du besitzt es auch in einem PC-Store wie Steam.

Wenn ein Spiel fehlt

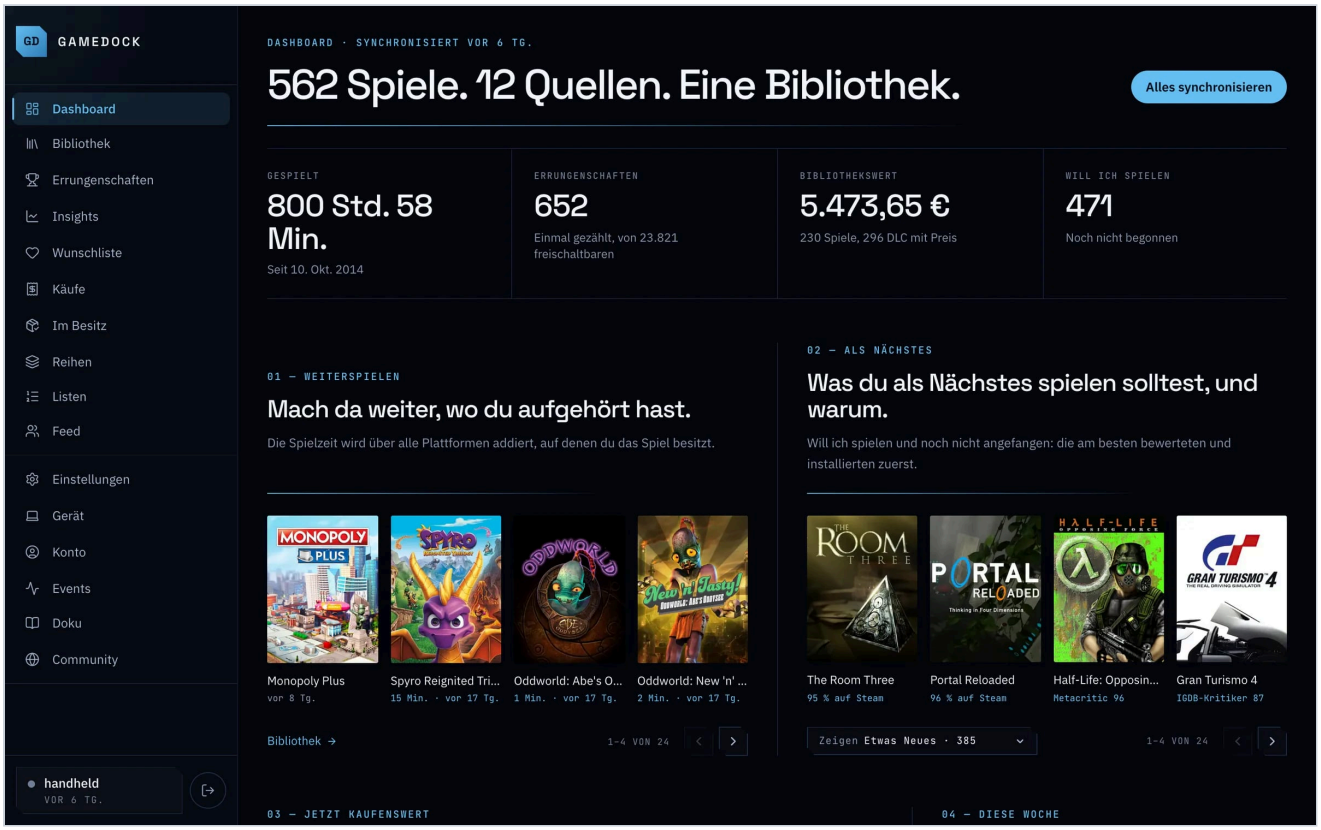
Der Helper listet ein Spiel nur, wenn seine Errungenschaftsdateien schon da sind: eine Definitionsdatei neben dem Spiel und die Freischaltungen, die es beim Spielen geschrieben hat. Fehlt ein Spiel, das du erwartest, spiel es einmal, damit es seine erste Freischaltungsdatei schreibt, und klick dann auf **Scan again**.

ERRUNGENSCHAFTEN UND AKTIVITÄT

Das Dashboard

Was jeder Teil des Dashboards zeigt, von dem, was du als Nächstes spielen könntest, bis zu dem, was sich geändert hat, während du weg warst.

Das Dashboard ist die erste Seite, die du nach der Anmeldung siehst. Es beantwortet vier Fragen auf einen Blick: Was habe ich gespielt, was sollte ich als Nächstes spielen, was lohnt sich zu kaufen, und was hat sich seit meinem letzten Blick geändert.



Der obere Teil des Dashboards

Ganz oben

Die Überschrift zählt deine Spiele und verbundenen Quellen und sagt, wann GameDock zuletzt synchronisiert hat. **Alles synchronisieren** holt das Neueste aus jedem verbundenen Store, außer den Teilen, die nur die Companion-Erweiterung lesen kann (Steam-Käufe, DLC und Errungenschaften privater Profile, Epic Games und PlayStation-Käufe); **Alles synchronisieren** unter **Einstellungen → Sync** holt auch diese. Siehe Alles synchron halten.

Die vier Zahlen darunter sind deine gesamte Spielzeit, die Errungenschaften, die du freigeschaltet hast (jede einmal gezählt, egal auf wie vielen Plattformen du das Spiel besitzt, mit der Zahl derer aus dieser Woche), was deine Bibliothek zu heutigen Steam-Preisen kosten würde, und wie viele Spiele du spielen willst: die, die du besitzt und noch nicht richtig angefangen hast.

Dein Monat in Insights

In den ersten sieben Tagen jedes Monats (in der Zeitzone aus den Voreinstellungen) sagt dir eine Karte unter den Zahlen, dass der Vormonat fertig ist: **Dein Oktober ist fertig**, mit Spielzeit, Freischaltungen und Ausgaben des Monats in einem Satz und dem Fakt, der in Insights am meisten herausstach. **Deinen Oktober öffnen** bringt dich zur Übersicht dieses Monats. Im kostenlosen Tarif heißt die Schaltfläche **Deinen Oktober ansehen** und zeigt ein Schloss, die Karte sagt, wie viele weitere Fakten warten, und der Monat öffnet sich mit seinen Zahlen, während seine Fakten zurückgehalten werden, wie bei jedem Monat im kostenlosen Tarif. Das ✕ blendet die Karte bis zum nächsten Monat aus, auf jedem Gerät, das du nutzt. Ein Monat, zu dem es nichts zu sagen gibt, bekommt keine Karte.

Die Bereiche

	BEREICH	WAS ER ZEIGT
01	**Weiterspielen**	Die Spiele, die du zuletzt gespielt hast, mit deiner Spielzeit in den letzten zwei Wochen. Blättere mit den Pfeilen durch sie.
02	**Als Nächstes**	Vorschläge aus den Spielen, die du spielen willst, und denen, die du pausiert hast, aus drei Blickwinkeln, jedes Spiel mit den Gründen, warum es ausgewählt wurde. Siehe Als Nächstes unten.
03	**Jetzt kaufenswert**	Spiele auf deinen Wunschlisten aus jedem verknüpften Store, die im Sale sind oder unter dem Preis liegen, den du festgelegt hast, jeweils mit Store und heutigem Preis. Die unter deinem Preis stehen oben.
04	**Diese Woche**	Wie viel du diese Woche im Vergleich zur letzten gespielt hast, ein Diagramm der letzten acht Wochen, die Errungenschaften, die du seit Montag auf jeder Plattform freigeschaltet hast (eine Woche läuft von Montag bis Sonntag in der Zeitzone aus den Voreinstellungen), und an wie vielen der letzten sieben Tage du etwas freigeschaltet hast. Manchmal nennt er auch eine Errungenschaft, die du als Nächstes in einem Spiel angehen könntest, das du gerade spielst, so wie Als Nächstes bei den Errungenschaften. Die Punktzahl jeder Plattform steht auf der Seite Errungenschaften. Zuletzt nennt **Aus Insights** den Fakt, mit dem die Insights-Übersicht dieser Woche beginnt, und **Deine Woche** öffnet sie; jedes Konto hat diese Woche vollständig, und eine Woche, zu der es noch nichts zu sagen gibt, zeigt keinen.
05	**Während du weg warst**	Was sich in den letzten sieben Tagen geändert hat, und alles, was auf dich wartet.
06	**Woher deine Daten kommen**	Jede Quelle, die du verknüpft hast, und wann sie zuletzt synchronisiert wurde.

Als Nächstes

Der Bereich Als Nächstes schlägt dir aus den Spielen, mit denen du noch nicht fertig bist, etwas zum Spielen vor: aus denen mit dem Status **Will ich spielen** und denen, die du auf **Pausiert** gesetzt hast. Spiele auf **Am Spielen** findest du daneben unter Weiterspielen, und Spiele mit **Durchgespielt**, **Komplettiert** und **Abgebrochen**, ausgeblendete Spiele und DLC werden nie vorgeschlagen. Wähle unter den Covern bei **Anzeigen** einen Blickwinkel; die Zeile unter der Überschrift sagt, was er vorschlägt:

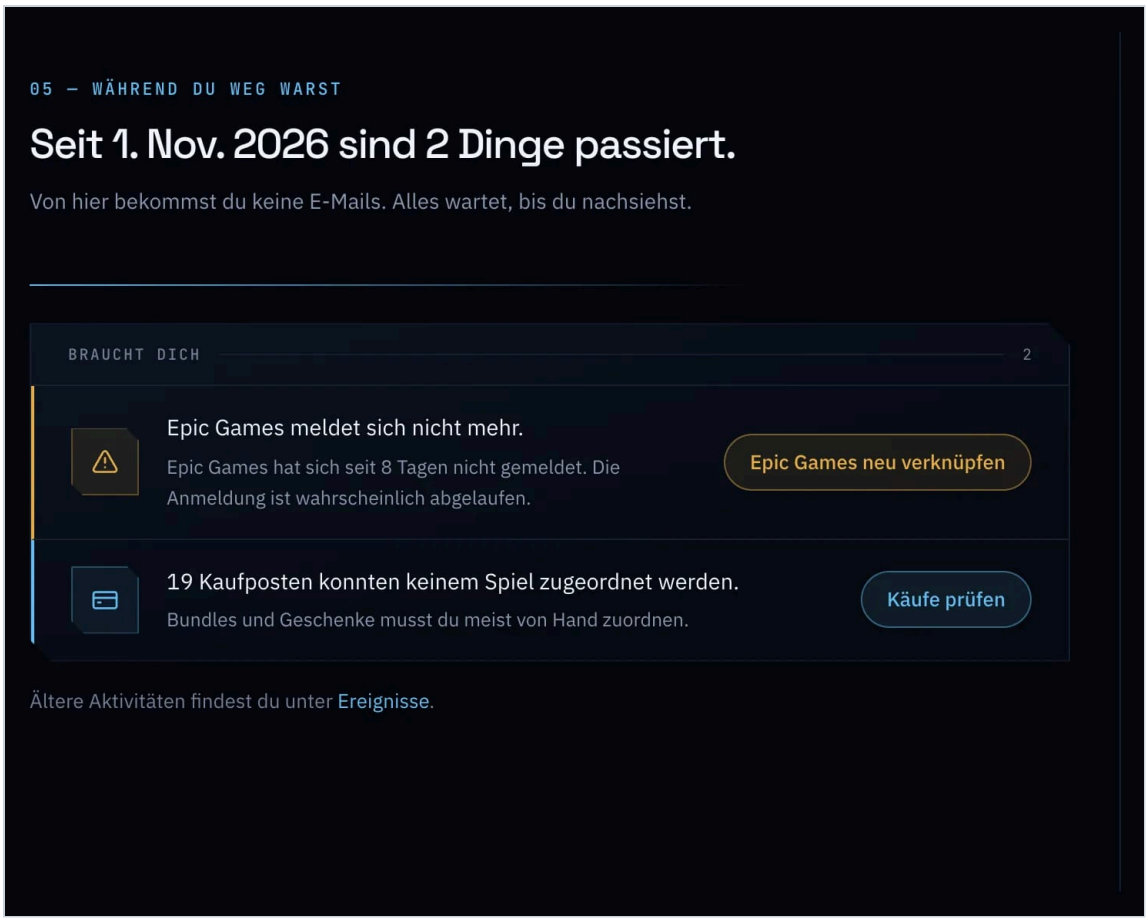
BLICKWINKEL	WAS ER VORSCHLÄGT
Etwas Neues	Spiele, die du spielen willst und in denen du noch nichts freigeschaltet hast. Die am besten bewerteten stehen vorn, dann Spiele, die schon auf deinem Gerät installiert sind, Spiele aus einer Reihe, die dir gefallen hat (einer, die du mit vier Sternen oder mehr bewertet, beendet oder zehn Stunden lang gespielt hast), kurze Spiele und Spiele, die du in den letzten drei Monaten gekauft hast.
Schnelle Erfolge	Spiele, die du bald beenden könntest: nur noch wenige Stunden laut der Spieldauer-Schätzung von IGDB, abzüglich deiner bisherigen Spielzeit, oder nur noch wenige Errungenschaften von 100 % entfernt, wobei mindestens die Hälfte schon freigeschaltet ist.
Nicht beendet	Spiele, die du angefangen und liegen gelassen hast. Die, in denen du am weitesten bist und die du zuletzt gespielt hast, stehen vorn, dann installierte und gut bewertete Spiele.

Unter jedem Cover steht kurz der wichtigste Grund, etwa „Metacritic 94“, „~4 Std. bis zum Ende“ oder „16 Std. gespielt · vor 2 Mon.“. Fahre mit der Maus über ein Spiel, um alle Gründe ausführlich zu sehen. Die Zahl hinter jedem Blickwinkel unter **Anzeigen** sagt, wie viele Spiele er eingeordnet hat; die Reihe zeigt die ersten 24.

Nicht jetzt (das × in der Ecke eines Covers, wenn du darauf zeigst) legt ein Spiel für 30 Tage beiseite, in jedem Blickwinkel und auf jedem Gerät, das du nutzt. **Rückgängig** holt es sofort zurück. Nach 30 Tagen kann es wieder vorgeschlagen werden.

Die Spieldauer-Schätzungen kommen von IGDB und werden beim Sync deiner Spiele nachgeschlagen, daher wächst die Auswahl unter Schnelle Erfolge, je mehr davon eintreffen.

Während du weg warst



Während du weg warst

Dieser Bereich deckt die letzten sieben Tage ab und teilt, was sich geändert hat, in **Braucht dich** (ein Spiel auf der Wunschliste, das unter deinen Zielpreis gefallen ist, ein Store, der keine Daten mehr liefert, Käufe, die keinem Spiel zugeordnet werden konnten) und **Nur zur Info**: Errungenschaften, die du freigeschaltet hast, Zeit, die du gespielt hast, Spiele, die neu in deiner Bibliothek sind. Jeder Eintrag hat eine Schaltfläche, die dich direkt an die richtige Stelle bringt. Der Bereich schickt dir nie eine E-Mail, und der tägliche Digest leert ihn nicht: Nach dem Versand bleibt das Dashboard, wie es war. Alles Ältere findest du unter Events.

Woher deine Daten kommen



Woher deine Daten kommen

Jede Quelle, die du verknüpft hast, mit einem Punkt, der zeigt, ob alles in Ordnung ist, und wann sie zuletzt einen Sync abgeschlossen hat. Quellen, die du nicht verknüpft hast, stehen nicht in der Liste; verknüpfe eine unter **Einstellungen → Sync**. Öffne eine, um jeden ihrer Teile zu sehen. Eine Quelle, die Aufmerksamkeit braucht, sagt das, mit einem Link zur Lösung. Siehe Eine Verbindung mit Problemen reparieren.

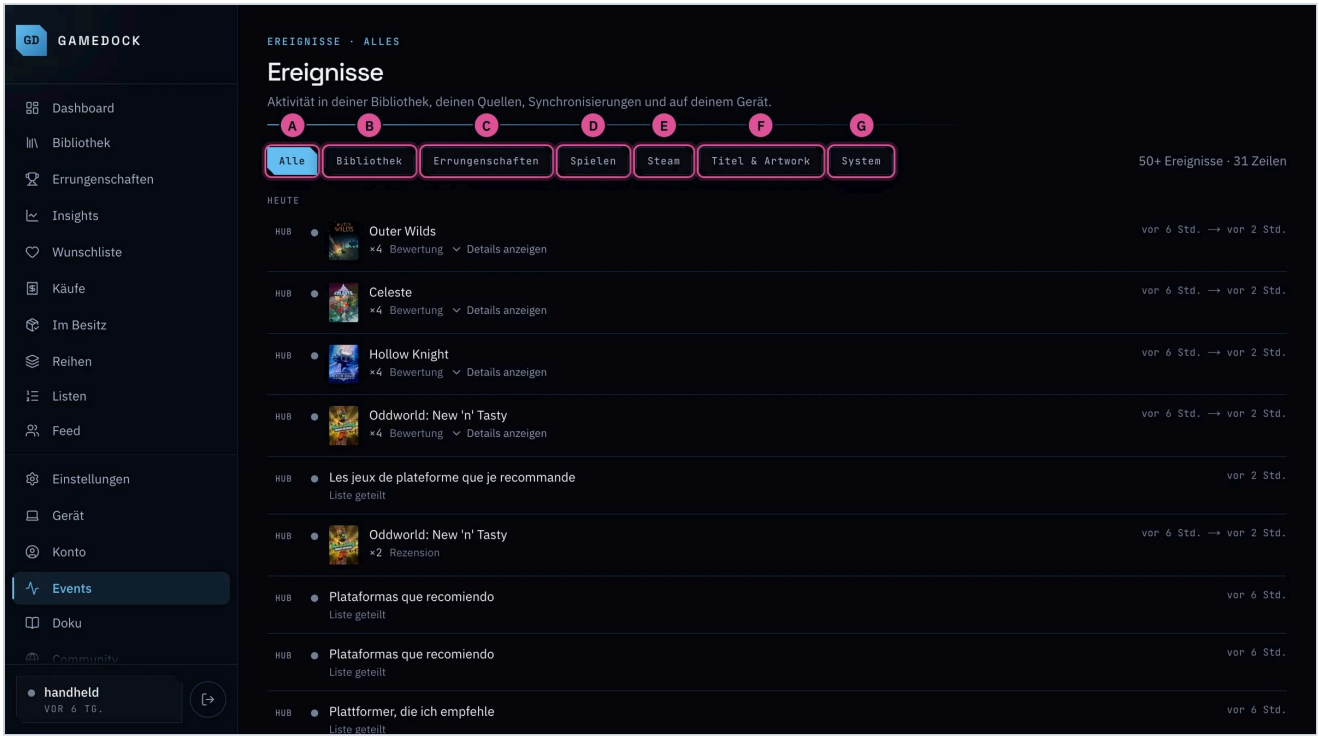
Ein neues Konto

Bevor du etwas verbindest, zeigt das Dashboard stattdessen drei Schritte: Angemeldet hast du dich schon, dann kommt **Plattform verbinden** und optional **Gerät koppeln**. Siehe Erste Schritte.

Der Aktivitäts-Feed

Ein laufendes Protokoll von allem, was sich in deiner Bibliothek geändert hat, und wie du es eingrenzt.

Events in der Seitenleiste ist ein fortlaufendes Protokoll von allem, was sich in deiner Bibliothek geändert hat, das Neueste zuerst: hinzugefügte Spiele, freigeschaltete Errungenschaften, gespielte Zeit, gelaufene oder fehlgeschlagene Syncs, Änderungen an Preisen und Wunschlisten, dein Gerät, wenn es online oder offline geht, und Namen oder Artwork, die du geändert hast.



Events, das Neueste zuerst

Eingrenzen

Die Schaltflächen oben zeigen jeweils eine Art von Ereignis:

	SCHALTFLÄCHE	ZEIGT
A	**Alle**	Alles.
B	**Bibliothek**	Spiele, die zu deiner Bibliothek hinzugefügt, ausgeblendet oder in ihrem Status geändert wurden, deine Bewertungen, Rezensionen, die du veröffentlichst, und eine Liste, sobald andere sie zum ersten Mal sehen können.
C	**Errungenschaften**	Freigeschaltete Errungenschaften.
D	**Spielen**	Gespielte Zeit: jeder Sync, bei dem die Spielzeit eines Spiels gewachsen war, und um wie viel.
E	**Steam**	Änderungen an Wunschliste, Käufen, CD-Keys, Preisen und Bibliothekswert.

	SCHALTFLÄCHE	ZEIGT
F	**Titel & Artwork**	Namen und Artwork, die du geändert hast.
G	**System**	Abgeschlossene oder fehlgeschlagene Syncs, dein Gerät, wenn es online oder offline geht, und Anmeldungen bei Stores.

Ereignisse sind nach Tag sortiert, das Neueste zuerst, jede Zeile mit ihrer Quelle, einem Punkt dafür, wie es lief (grün für erledigt, orange für eine Änderung, die einen Blick wert ist, rot für einen Fehler), und der Uhrzeit. Ereignisse, die sich wiederholen, werden in einer Zeile gebündelt, mit Anzahl und dem Zeitraum, den sie abdecken. **Details anzeigen** in einer Zeile zeigt die Einzelheiten: welche Plattform, der alte und der neue Preis, der neue Name. **Mehr laden** ganz unten geht weiter zurück.

Wie weit es zurückreicht

Im kostenlosen Tarif zeigt die Seite Events die letzten 48 Stunden; ein Hinweis oben sagt, wie viele ältere Ereignisse ausgeblendet sind. GameDock Plus zeigt alles. Gelöscht wird nichts: Ältere Ereignisse erscheinen wieder, wenn du ein Abo abschließt.

Die Spielzeit eines einzelnen Spiels wird nie gekürzt: Sein Spielverlauf reicht bis zum ersten Sync zurück, der welche erfasst hat, in beiden Tarifen.

Während du weg warst auf dem Dashboard zeigt eine Zusammenfassung derselben Änderungen aus den letzten sieben Tagen, und der tägliche E-Mail-Digest (Teil von GameDock Plus) schickt dir jeden Morgen einen. Keins von beiden leert diesen Feed.

TEIL 5

Insights

Was deine Woche, dein Monat, Quartal, Jahr oder dein gesamter Verlauf gebracht hat: Spielen, Freischaltungen, Ausgaben, neue Spiele und deine Wunschliste, mit allem, was herausstach.

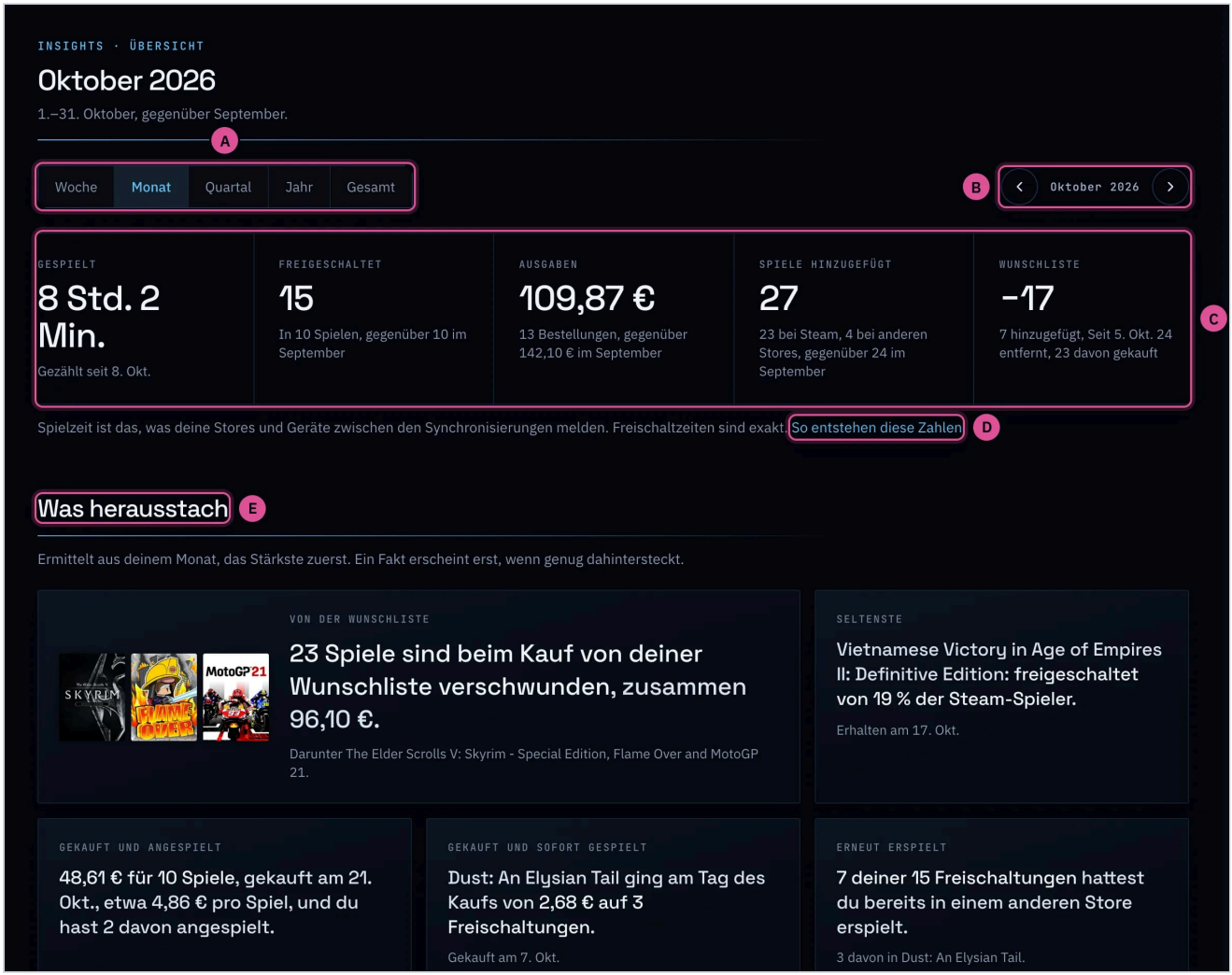
INSIGHTS

Insights auf einen Blick

Lies die fünf Kennzahlen eines Zeitraums und womit sie verglichen werden, die Fakten, die herausstachen, und was der kostenlose Tarif zeigt.

ERFORDERT GAMEDOCK PLUS

Insights in der Seitenleiste zeigt dir, was in einem Zeitraum los war, über alles hinweg, was GameDock für dich ausliest: wie lange du gespielt hast, was du freigeschaltet hast, was du ausgegeben hast, welche Spiele du hinzugefügt hast und wie sich deine Wunschliste verändert hat, jeweils verglichen mit dem Zeitraum davor, dazu die Fakten, die herausstachen. Insights öffnet sich mit der **Übersicht**, die alle fünf zusammenführt.



Die Übersicht für einen Monat, mit Buchstaben passend zum Text unten

Einen Zeitraum wählen

Die Schaltflächen oben (A) wählen die Art des Zeitraums: **Woche**, **Monat**, **Quartal**, **Jahr** oder **Gesamt**. GameDock Plus öffnet mit dem aktuellen Monat. Die Pfeile daneben (B) springen zum Zeitraum davor und danach; der Pfeil nach vorn endet bei heute, der nach hinten beim Jahr, in dem dein Verlauf beginnt.

Gesamt hat keine Pfeile: Das ist alles, was GameDock für dich gespeichert hat, zurück bis zu deiner ersten datierten Freischaltung oder Bestellung.

Wochen laufen von Montag bis Sonntag, und jeder Zeitraum beginnt um Mitternacht in der Zeitzone aus den Voreinstellungen, sodass Spielzeit am Sonntagabend in der Woche zählt, in der du gespielt hast, egal wo du gerade bist.

Die fünf Zahlen

Oben C stehen **Gespielt**, **Freigeschaltet**, **Ausgaben**, **Spiele hinzugefügt** und **Wunschliste**, jeweils mit einer Zeile darunter, die sagt, womit verglichen wird:

- Ein laufender Zeitraum wird mit demselben Abschnitt des vorigen verglichen: Am 22. Oktober wird der Oktober bis dahin mit dem 1. bis 22. September verglichen, und diese Woche bis dahin mit denselben Tagen der letzten Woche.
- Ein abgeschlossener Zeitraum wird mit dem ganzen vorigen verglichen.
- **Gesamt** wird mit nichts verglichen. **Gespielt** ist dann die eigene Gesamtzeit jedes Stores und Geräts, und **Freigeschaltet** zählt eine Errungenschaft nur einmal, auch wenn du sie in zwei Stores freigeschaltet hast.

So entstehen diese Zahlen D erklärt, wie jede gezählt wird.

Gezählt seit

Freischaltungen, Bestellungen und die Daten, an denen Spiele in deine Bibliothek oder auf deine Wunschliste kamen, stammen von den Stores, die sie über Jahre aufbewahren. Mit der Spielzeit ist es anders: Kein Store sagt, wann jede Stunde gespielt wurde, also erfasst GameDock sie selbst, ab dem ersten Sync, der wachsende Spielzeit gefunden hat. Vor diesem Tag gibt es nichts zu zählen.

Ein Zeitraum, der beginnt, bevor GameDock mit der Erfassung angefangen hat, zeigt seine Spielzeit deshalb mit **Gezählt seit** und dem Tag, an dem die Erfassung begann, und wird nicht mit einem früheren Abschnitt verglichen, denn ein Teil des einen Abschnitts gegen den ganzen anderen würde einen Trend zeigen, den es nicht gibt. Ein vollständig erfasster Zeitraum, dessen vorheriger Abschnitt es nicht ist, zeigt **Kein Vergleich vor** diesem Tag. Ein Zeitraum, der vor Beginn der Erfassung endete, zeigt — bei **Gespielt** statt einer Null, mit dem Grund darunter. Bei Entfernungen von der Wunschliste ist es genauso: GameDock hält sie fest, seit es damit begonnen hat, und ein Zeitraum davor zeigt, was hinzugefügt wurde, und — für die Veränderung.

Was herausstach

Was herausstach E sind ein paar Fakten über den Zeitraum, der stärkste zuerst: dein bester Tag für Freischaltungen, das Spiel oder die Reihe, die den Großteil deiner Spielzeit bekam, deine seltenste Freischaltung, Spiele, die du am selben Tag gekauft und gespielt hast, Spiele, die an ihrem Kauftag deine Wunschliste verlassen haben. Jeder erscheint nur, wenn genug dahintersteckt, daher hat eine ruhige Woche vielleicht keinen, und die Seite sagt das, statt einen zu erfinden. Die Fakten werden nach festen Regeln aus deinen eigenen Daten ermittelt.

Darunter listet **Was du gespielt hast** die meistgespielten Spiele des Zeitraums mit Zeit und Anteil jedes Spiels, und die Themen darunter zeigen den Zeitraum nach Tag, Woche, Monat oder Jahr: Spielzeit,

Freischaltungen, Ausgaben, hinzugefügte Spiele nach Store und das Kommen und Gehen auf deiner Wunschliste. Jedes Thema öffnet seine eigene Seite für denselben Zeitraum: Spielzeit, Erfolge, Ausgaben, Bibliothek und Wunschliste. **Gesamte Spielzeit** neben dem Bereich Was du gespielt hast öffnet die Seite Spielzeit. Ein Jahr beginnt mit einer Karte zu Dein Spielejahr, dem Jahr als Bild zum Teilen, kostenlos in jedem Tarif.

Im kostenlosen Tarif

Jedes Konto hat die Übersicht der aktuellen Woche vollständig: die fünf Zahlen, einen herausstechenden Fakt, die anderen nur mit Namen, und was du gespielt hast. Frühere Wochen, Monate, Quartale, Jahre und die Gesamtansicht gehören zu GameDock Plus. Öffnest du einen davon im kostenlosen Tarif, siehst du trotzdem seine fünf echten Zahlen und womit sie verglichen werden, dazu die herausstechenden Fakten, deren Inhalt zurückgehalten wird. So siehst du, was Plus dir sagen würde, bevor du dich entscheidest. Zeiträume und Seiten, die der kostenlose Tarif nicht öffnet, zeigen ein Schloss.

Per E-Mail

Am 1. jedes Monats bringt dir die monatliche Insights-E-Mail den gerade beendeten Monat ins Postfach, in jedem Tarif: mit GameDock Plus den ganzen Monat, im kostenlosen Tarif seine Zahlen und sein bestes Highlight, die anderen nur mit Namen. Schalte sie unter **Konto → Benachrichtigungen** ab, oder direkt in der E-Mail.

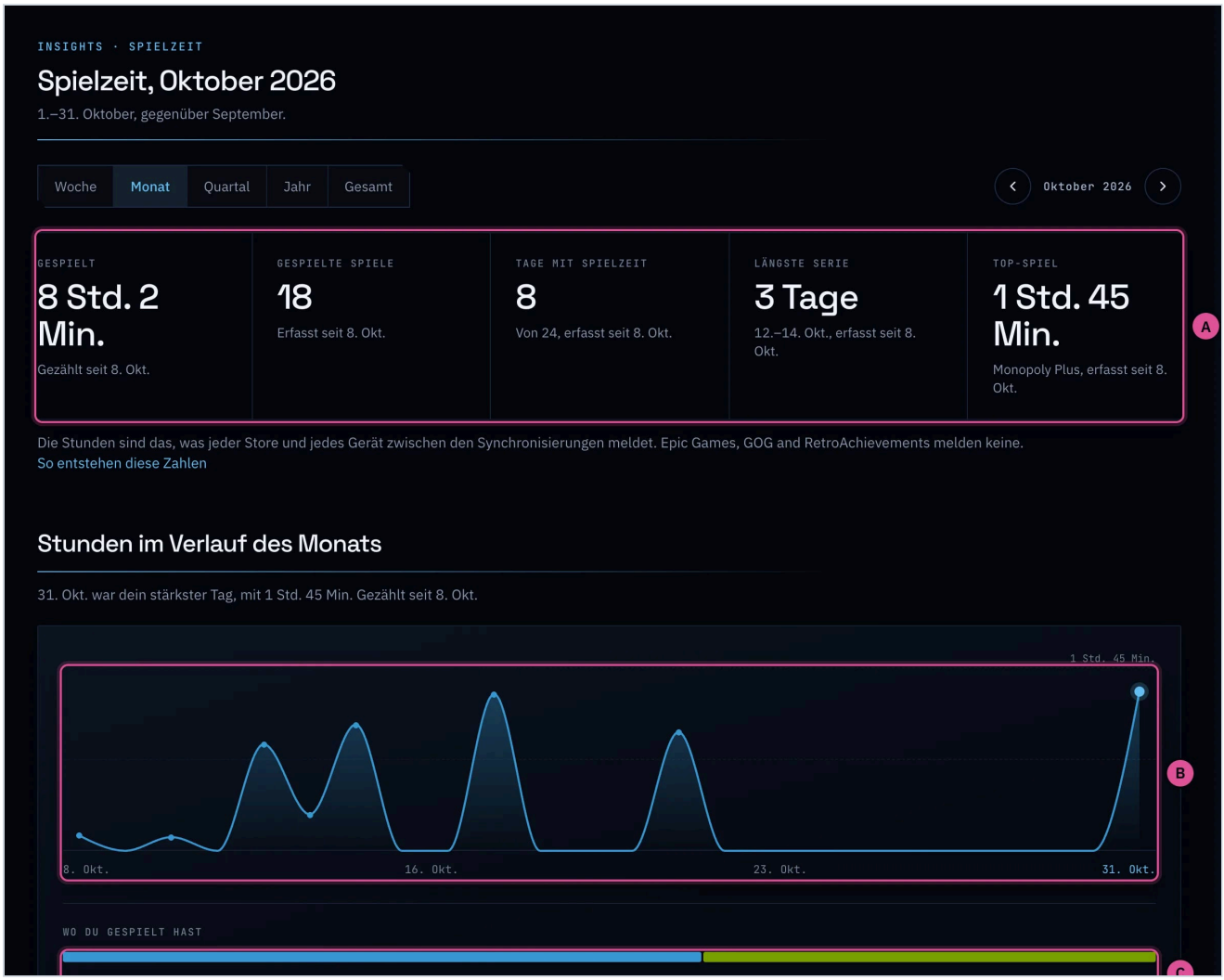
INSIGHTS

Spielzeit

Tage, an denen du gespielt hast, deine längste Serie, was du am meisten gespielt hast und wo, die Spiele, die neu für dich sind, und deine Stunden im Vergleich zum Üblichen.

ERFORDERT GAMEDOCK PLUS

Spielzeit, unter Insights in der Seitenleiste, geht bei der Zeit, die du in einem Zeitraum gespielt hast, weiter als die Übersicht: an wie vielen Tagen du gespielt hast und deine längste Serie, welche Spiele die Zeit bekamen und wo du sie gespielt hast, welche davon neu für dich waren und wie deine Stunden im Vergleich dazu stehen, wie lange jedes Spiel üblicherweise dauert.



Spielzeit für einen Monat, mit Buchstaben passend zum Text unten

Die Zahlen

Oben A stehen **Gespielt**, **Gespielte Spiele**, **Tage mit Spielzeit**, **Längste Serie** und **Top-Spiel**. **Gespielt** wird wie in der Übersicht mit demselben Abschnitt des vorigen Zeitraums verglichen. **Gespielte Spiele** sagt, wie viele davon neu für dich waren und zu wie vielen du zurückgekehrt bist, und **Tage mit Spielzeit**, an wie vielen Tagen des bisherigen Zeitraums du überhaupt gespielt hast.

Wähle den Zeitraum mit den Schaltflächen über den Zahlen und springe mit den Pfeilen daneben zum vorigen oder nächsten, wie in der Übersicht. Die Seitenleiste behält den Zeitraum, wenn du zwischen den Insights-Seiten wechselst.

Stunden über den Zeitraum

Das Diagramm B zeigt deine Stunden pro Tag für eine Woche oder einen Monat, pro Woche für ein Quartal und pro Monat für ein Jahr, mit **Monate** und **Wochen** zum Umschalten. Fahre mit der Maus über einen Punkt oder nutze die Pfeiltasten, um seine Stunden und die Zahl der gespielten Spiele abzulesen. **Wo du gespielt hast** C teilt dieselben Stunden nach Store und Gerät auf.

Meistgespielt, neu und wiederentdeckt

Meistgespielt listet die größten Spiele des Zeitraums mit dem Ort, an dem du sie gespielt hast, den Stunden, ihrem Anteil am Zeitraum und dem, was vorher war: **Neu dieses Jahr**, wie lange und wann du es in einem anderen Store gespielt hast, oder der Monat, in dem du es zum ersten Mal gespielt hast.

Neu und wiederentdeckt zeigt die Spiele, die neu für dich sind, und die, zu denen du zurückgekehrt bist. Als erstes Spielen gilt das Datum, das dein Store angibt, es reicht also auch vor deine Zeit bei GameDock zurück. Manche Quellen geben kein Datum für das erste Spielen an (Lutris zum Beispiel), und Spiele, die nur dort gespielt wurden, zählen als unbekannt, statt geschätzt zu werden.

Deine Zeit im Vergleich zum Üblichen stellt all deine Stunden in einem Spiel der üblichen Spieldauer laut IGDB gegenüber, der Markierung auf jedem Balken.

Gezählt seit

Kein Store sagt, wann jede Stunde gespielt wurde, also erfasst GameDock sie selbst ab dem ersten Sync, der wachsende Spielzeit gefunden hat. Jede Zahl auf dieser Seite zeigt **Gezählt seit** und diesen Tag, wenn der Zeitraum davor beginnt, und ein Zeitraum, der davor endete, zeigt — mit dem Grund, daneben die Gesamtspielzeit, die deine Stores melden, und einen Weg zu Gesamt.

Gesamt

Gesamt zeigt stattdessen die eigene Gesamtzeit jedes Stores und Geräts: wo du nach diesen Summen gespielt hast, deine meistgespielten Spiele aller Zeiten und deine Stunden nach dem Jahrzehnt, in dem jedes Spiel erschienen ist. Tage mit Spielzeit und die längste Serie zählen weiterhin ab dem Tag, an dem GameDock mit der Erfassung begonnen hat.

Im kostenlosen Tarif

Spielzeit gehört in jedem Zeitraum zu GameDock Plus. Im kostenlosen Tarif zeigt die Seite trotzdem ihre echten Hauptzahlen und womit sie verglichen werden, die wissenswerten Fakten, wobei zurückgehalten wird, was sie gefunden haben, und die Umrisse ihrer Diagramme.

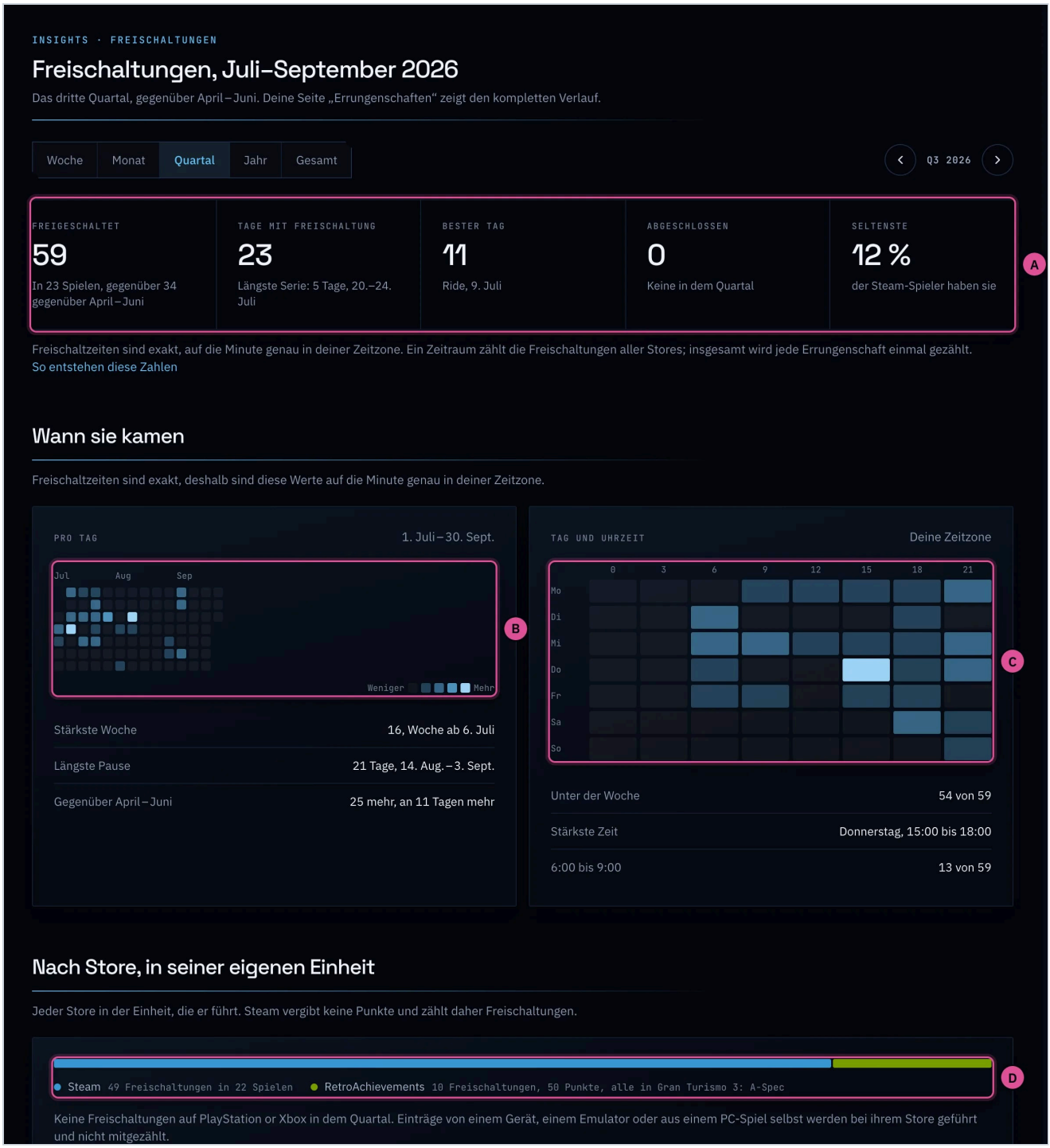
INSIGHTS

Erfolge

Wann die Freischaltungen eines Zeitraums kamen, nach Tag und nach Stunde, jeder Store in seiner eigenen Einheit, die Spiele mit den meisten und die seltensten.

ERFORDERT GAMEDOCK PLUS

Erfolge, unter Insights in der Seitenleiste, zeigt, wann die Errungenschaften und Trophäen eines Zeitraums kamen, aus welchen Stores und Spielen sie stammen und welche davon die seltensten sind. Deine Errungenschaften-Seite bewahrt den gesamten Verlauf; diese Seite dreht sich um einen einzelnen Zeitabschnitt.



Freischaltungen für ein Quartal, mit Buchstaben passend zum Text unten

Die Zahlen

Oben A stehen **Freigeschaltet**, **Tage mit Freischaltung** mit deiner besten Serie, **Bester Tag**, **Abgeschlossen** (oder das Spiel, das dem Abschluss am nächsten ist) und **Seltenste**, der Anteil der Steam-Spieler, die deine seltenste Freischaltung des Zeitraums haben.

Ein Zeitraum zählt jede Freischaltung, die ein Store erfasst hat, auch eine Errungenschaft, die in einem zweiten Store noch einmal freigeschaltet wurde, sodass seine Zahl die Summe der Stores darunter ergibt. **Gesamt** zählt jede Errungenschaft einmal, wie die Errungenschaften-Seite.

Wann sie kamen

Pro Tag B ist ein Kalender der Tage des Zeitraums, dunkler bei mehr Freischaltungen; bei einer Woche sind stattdessen die sieben Tage Spalten, und bei Gesamt die Jahre, wobei jede Errungenschaft einmal gezählt wird, im Jahr, in dem du sie zum ersten Mal freigeschaltet hast. Darunter stehen die aktivste Woche, die längste Lücke und wie der Zeitraum im Vergleich zum vorigen abschneidet.

Tag und Uhrzeit C färbt jeden Wochentag in Drei-Stunden-Blöcken ein, in deiner Zeitzone, mit der Zahl der Freischaltungen unter der Woche und dem aktivsten Zeitfenster.

Nach Store, in seiner eigenen Einheit

Nach Store D zeigt den Anteil jedes Stores an den Freischaltungen und seine Zahlen in der Einheit, die er führt: Trophäen bei PlayStation, Gamerscore bei Xbox, Punkte bei RetroAchievements und Freischaltungen bei Steam, das keine Punkte vergibt. Aufzeichnungen, die ein Emulator oder ein PC-Spiel selbst führt, stehen neben ihrem Store und fließen nicht in diese Zahlen ein.

Die Spiele und die seltensten

Die Spiele mit den meisten Freischaltungen listet die größten Spiele des Zeitraums nach Freischaltungen, mit dem Zeitpunkt, zu dem sie kamen, und wie viele du schon in einem anderen Store freigeschaltet hattest. **Seltenste** listet die Freischaltungen, die die wenigsten Steam-Spieler haben; PlayStation, Xbox und RetroAchievements geben GameDock noch keinen Spieleranteil.

Im kostenlosen Tarif

Freischaltungen gehört in jedem Zeitraum zu GameDock Plus. Im kostenlosen Tarif zeigt die Seite trotzdem ihre echten Hauptzahlen und womit sie verglichen werden, die wissenswerten Fakten, wobei zurückgehalten wird, was sie gefunden haben, und die Umrisse ihrer Diagramme. Deine Errungenschaften-Seite und ihr Bereich Aktivität bleiben kostenlos.

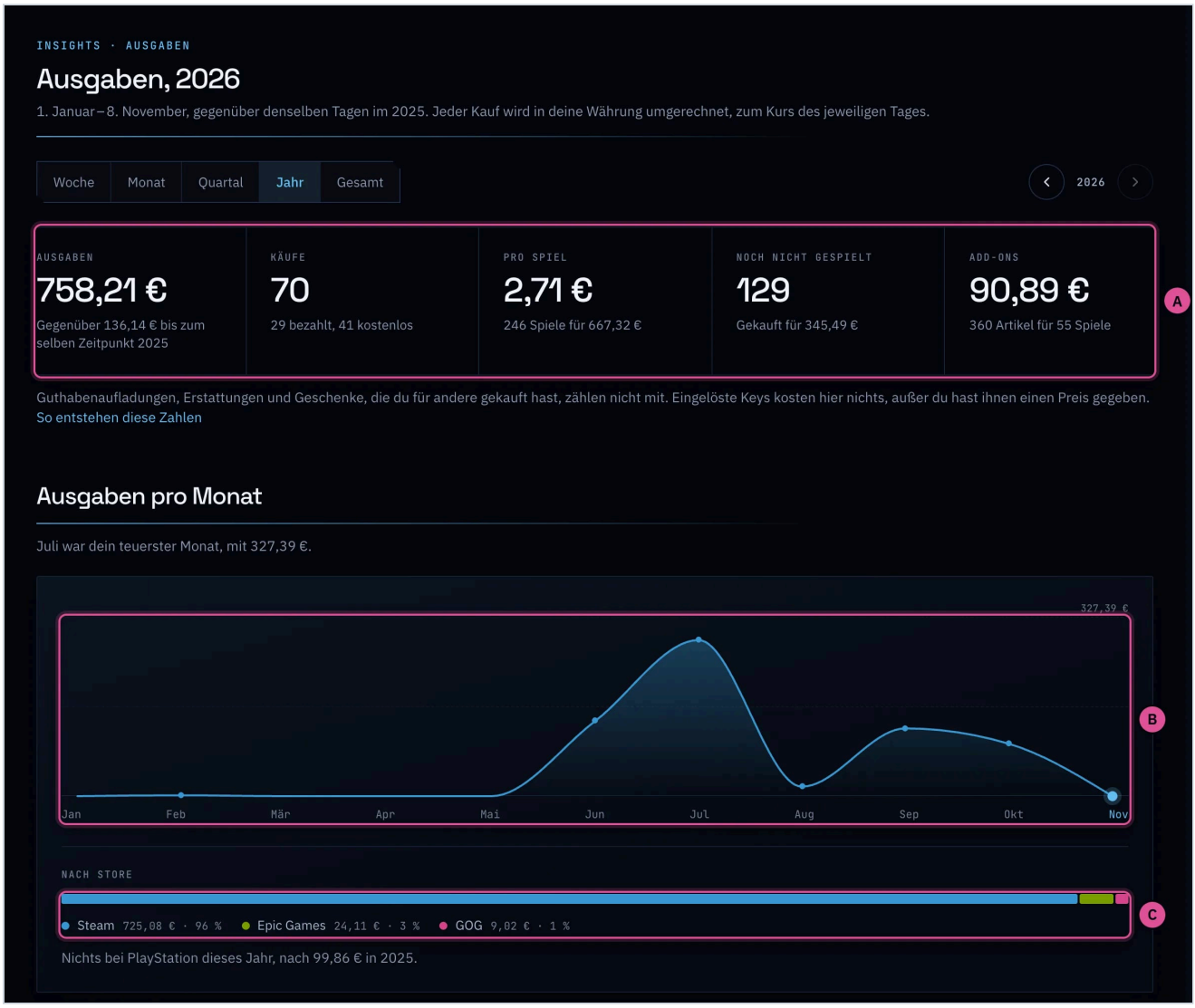
INSIGHTS

Ausgaben

Was dich ein Zeitraum gekostet hat und wann, der Anteil jedes Stores, wofür das Geld ausgegeben wurde, deine größten Käufe und was jeder davon pro Stunde gekostet hat.

ERFORDERT GAMEDOCK PLUS

Ausgaben, unter Insights in der Seitenleiste, zeigt, was dich ein Zeitraum in allen Stores gekostet hat, die GameDock ausliest: wann das Geld ausgegeben wurde, welche Stores es bekamen, wofür es ausgegeben wurde, deine größten Käufe und was dich jeder davon pro Stunde Spielzeit gekostet hat. Jede Bestellung steht in deiner Währung zum Kurs ihres Bestelltags, wie auf deiner Käufe-Seite.



Ausgaben für ein Jahr, mit Buchstaben passend zum Text unten

Die Zahlen

Oben A stehen **Ausgaben**, wie in der Übersicht mit demselben Abschnitt des vorigen Zeitraums verglichen, **Bestellungen**, mit der Zahl der bezahlten und der kostenlosen, **Pro Spiel**, was die gekauften

Spiele im Schnitt gekostet haben, **Noch nicht gespielt**, die im Zeitraum gekauften Spiele, die du noch nicht angefangen hast, mit ihrem Preis, und **Add-ons**.

Guthaben-Aufladungen, Rückerstattungen und Geschenke, die du für jemand anderen gekauft hast, bleiben außen vor. Ein Geschenk, das du bekommen hast, ein eingelöster Key und ein kostenlos abgeholtes Spiel zählen als Bestellungen, die nichts gekostet haben, es sei denn, du hast dem Key einen Preis gegeben.

Wann und wo

Das Diagramm B zeigt, was du an jedem Tag einer Woche, in jeder Woche eines Monats oder Quartals, in jedem Monat eines Jahres oder in jedem Jahr deines Verlaufs ausgegeben hast. **Nach Store** C teilt dasselbe Geld nach Store auf und sagt, wenn ein Store, den du im vorigen Zeitraum genutzt hast, diesmal nichts bekommen hat. Eine Bestellung in einer Währung, für die GameDock keinen Kurs hat, oder eine Disc, der du noch keinen Preis gegeben hast, wird unter dem Diagramm genannt, statt als null gezählt zu werden.

Wohin das Geld ging

Wohin das Geld ging teilt das Geld des Zeitraums in Spiele, Add-ons, Abos und alles andere auf und zählt die Bestellungen, die nichts gekostet haben, als Geschenke, eingelöste Keys und kostenlos abgeholte Spiele.

Größte Käufe und Wert

Größte Käufe listet die teuersten Spiele des Zeitraums mit Kaufdatum, Store, dem Preis, den du bezahlt hast, wie lange du sie in allen Stores und auf allen Geräten gespielt hast, und was das pro Stunde macht. Ein Spiel, das du noch nicht angefangen hast, zeigt **Noch nicht**. **Alle Käufe** öffnet deine Käufe-Seite.

Wert, von beiden Seiten stellt deinen besten Gegenwert ab zwei Stunden Spielzeit den Spielen gegenüber, die du gekauft und noch nicht gespielt hast.

Im kostenlosen Tarif

Ausgaben gehört in jedem Zeitraum zu GameDock Plus. Im kostenlosen Tarif zeigt die Seite trotzdem **Ausgaben**, **Bestellungen** und **Add-ons**, dazu womit Ausgaben verglichen wird, die wissenswerten Fakten, wobei zurückgehalten wird, was sie gefunden haben, und die Umrisse ihrer Diagramme. Deine Käufe-Seite behält ihre kostenlosen Monate.

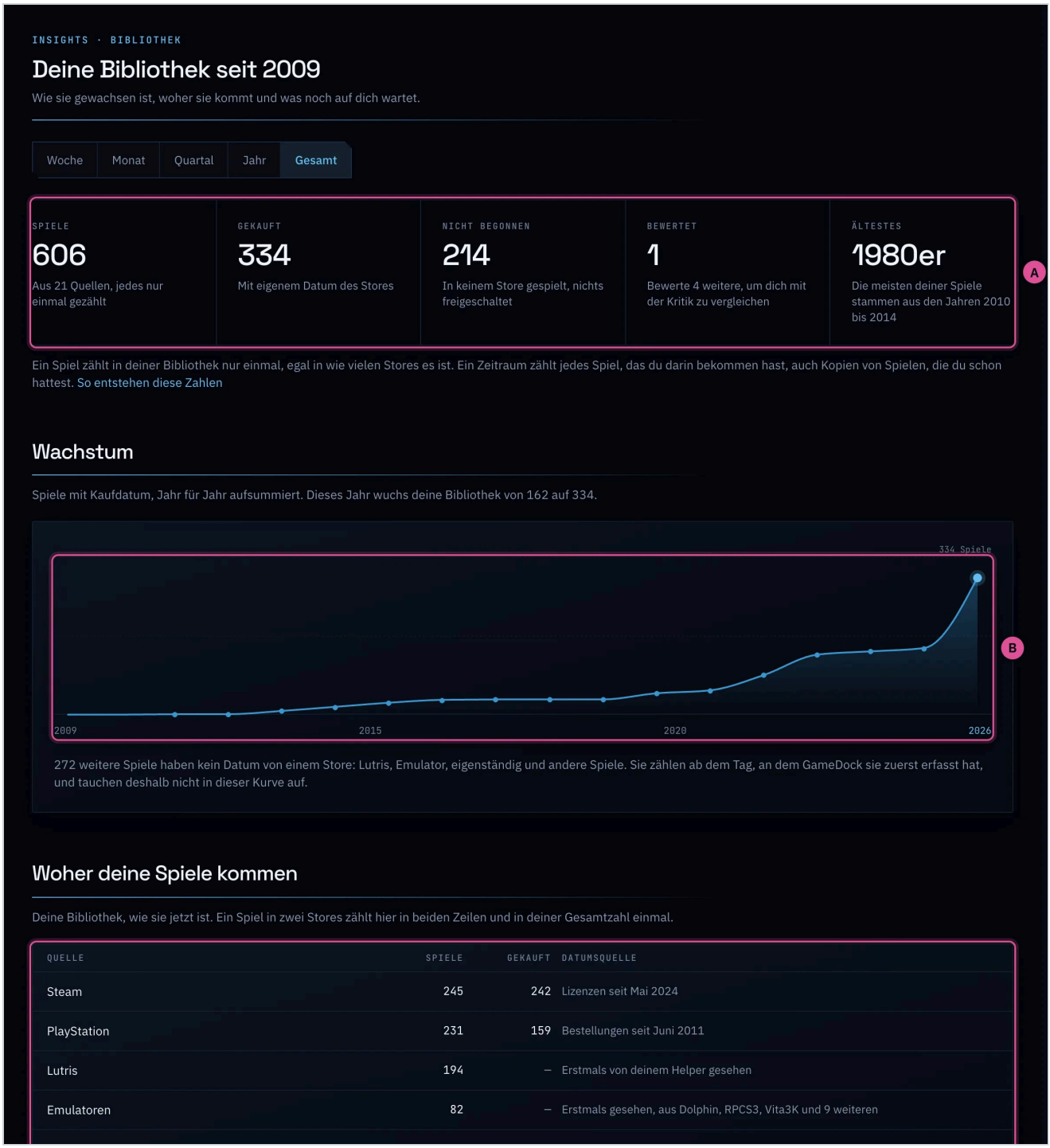
INSIGHTS

Bibliothek

Wie deine Bibliothek gewachsen ist, woher sie kommt, dein Backlog in Stunden, wann deine Spiele erschienen sind und wie deine Bewertungen im Vergleich abschneiden.

ERFORDERT GAMEDOCK PLUS

Bibliothek, unter Insights in der Seitenleiste, zeigt, wie deine Bibliothek gewachsen ist, woher ihre Spiele kamen, was noch darauf wartet, gespielt zu werden, wann deine Spiele erschienen sind und wie deine Bewertungen im Vergleich abschneiden.



Bibliothek über die gesamte Zeit, mit Buchstaben passend zum Text unten

Die Zahlen

Für **Gesamt** sind die Zahlen oben **A** **Spiele**, jedes einmal gezählt, egal in wie vielen Stores es ist, **Gekauft**, die Spiele, für die ein Store ein Datum angibt, **Nicht angefangen**, **Bewertet** und **Ältestes**, das Jahrzehnt, in dem dein ältestes Spiel erschienen ist.

Für eine Woche, einen Monat, ein Quartal oder ein Jahr sind es **Spiele hinzugefügt**, jedes Spiel, das du im Zeitraum in irgendeinem Store bekommen hast, mit der Angabe, wie viele du schon anderswo hattest, **Neu in deiner Bibliothek**, **Nicht angefangen** unter den hinzugefügten, **Bewertet** und **Durchgespielt**.

Wie sie gewachsen ist

Das Diagramm B addiert für **Gesamt** die Spiele mit Kaufdatum Jahr für Jahr und zeigt für einen kürzeren Zeitraum die Spiele, die an jedem Tag, in jeder Woche oder in jedem Monat neu in deine Bibliothek kamen. Nur der erste Kauf eines Spiels steht auf der Linie. Spiele, die kein Store datiert, etwa Emulator-, Xbox- und eigenständige Spiele, zählen ab dem Tag, an dem GameDock sie zum ersten Mal gesehen hat, und die Seite sagt, wie viele es sind, statt sie alle auf diesen Tag zu legen.

Woher deine Spiele kommen

Woher deine Spiele kommen C listet jeden Store und jedes Gerät, auf dem deine Spiele sind, wie viele davon mit Datum gekauft wurden und wie weit diese Daten zurückreichen: die Lizenzen von Steam, die Bestellungen von PlayStation, GOG und Epic, deine Discs oder, bei Quellen ohne Käufe, der Tag, an dem GameDock ein Spiel zum ersten Mal gesehen hat. Ein Spiel in zwei Stores zählt in beiden Zeilen.

Der Backlog und wann deine Spiele erschienen sind

Der Backlog umfasst alle Spiele ohne Spielzeit und ohne Freischaltung in irgendeinem Store. Ein Status, den du setzt, hat Vorrang: **Will ich spielen** hält ein Spiel darin, egal wie viel du es gespielt hast. Neben den Stunden für die Hauptgeschichte, die IGDB dafür angibt, sagt GameDock, wie lange sie in deinem Tempo dauern würden, sobald es drei Monate deiner Spielzeit hat, um das einzuschätzen, und was im Zeitraum hinzukam im Vergleich zu dem, was du angefangen hast.

Wann deine Spiele erschienen sind zeigt die Spiele in deiner Bibliothek und die Stunden, die du sie gespielt hast, auf einer Zeitleiste, jeweils fünf Jahre auf einmal.

Dein Geschmack

Ab fünf Bewertungen stellt **Dein Geschmack** deinen Durchschnitt den Kritikerwertungen für dieselben Spiele und den Spielern von GameDock gegenüber, alles auf einer Skala bis 100. Bis dahin bittet die Seite um mehr, mit einem Link zu den Spielen, die du durchgespielt hast.

Im kostenlosen Tarif

Bibliothek gehört in jedem Zeitraum zu GameDock Plus. Im kostenlosen Tarif zeigt die Seite trotzdem ihre echten Hauptzahlen und womit die Zahl Spiele hinzugefügt verglichen wird, die wissenswerten Fakten, wobei zurückgehalten wird, was sie gefunden haben, und die Umrisse ihrer Diagramme.

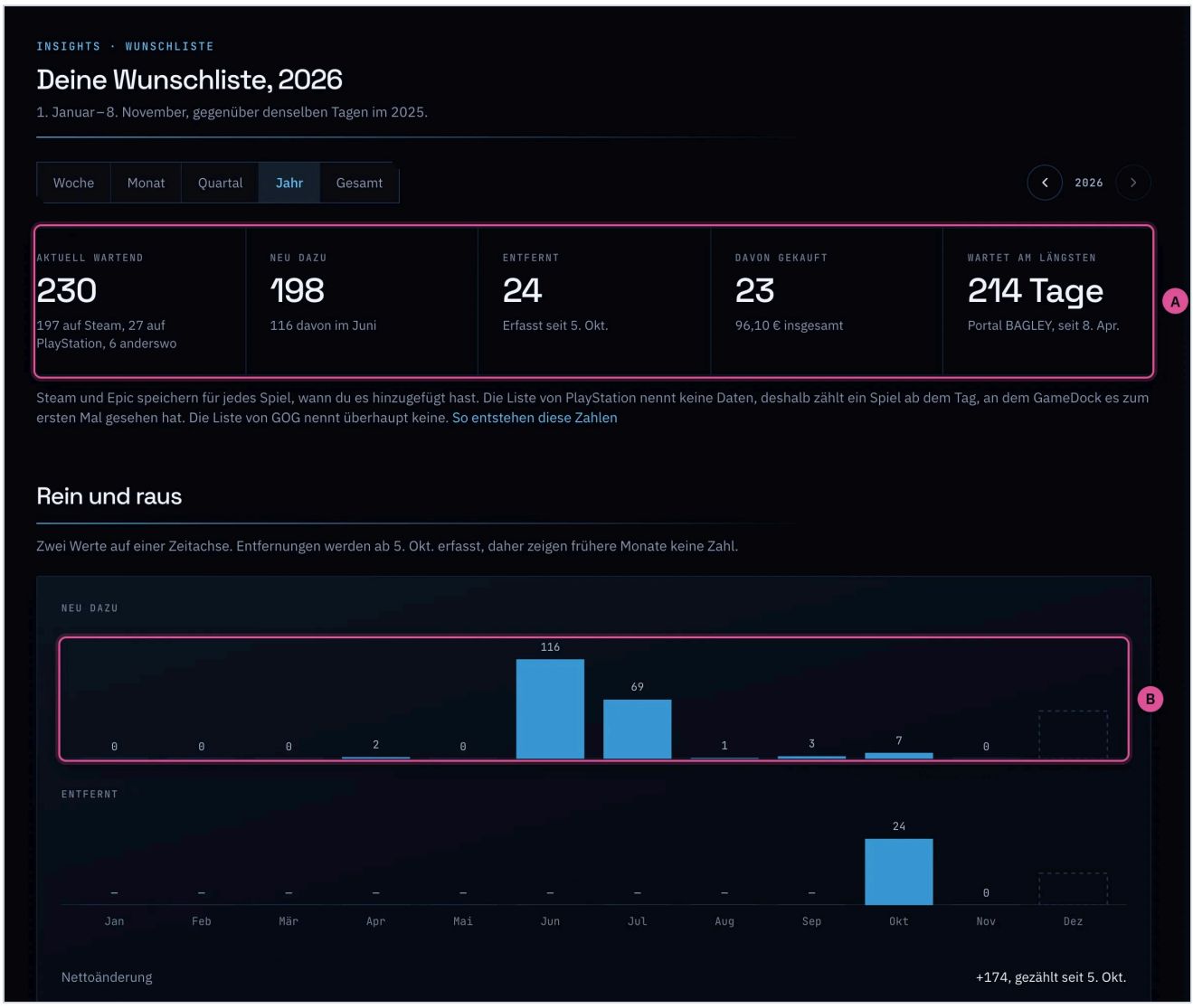
INSIGHTS

Wunschliste

Was auf deine Wunschlisten kam und wieder runter, was du davon gekauft hast und wie lange es gewartet hat, und die Preisalarme, die ausgelöst wurden.

ERFORDERT GAMEDOCK PLUS

Wunschliste, unter Insights in der Seitenleiste, zeigt, was in einem Zeitraum auf deine Wunschlisten kam und was von ihnen verschwand, was du daraus gekauft hast, was am längsten wartet und welche Preisalarme ausgelöst wurden.



Wunschliste für ein Jahr, mit Buchstaben passend zum Text unten

Die Zahlen

Oben (A) stehen **Aktuell wartend**, nach Store, **Neu dazu**, **Entfernt**, **Daraus gekauft** und **Wartet am längsten**.

Steam und Epic datieren jedes Spiel, das du hinzufügst. Die Liste von PlayStation hat keine Daten, also zählt ein Spiel ab dem Zeitpunkt, an dem GameDock es dort zum ersten Mal gesehen hat, und die Spiele,

die schon darauf standen, als GameDock sie zum ersten Mal gelesen hat, zählen in keinem Zeitraum. Die Liste von GOG hat überhaupt keine Daten.

Hinzugefügt und entfernt

Die beiden Diagramme B zeigen die hinzugefügten und die entfernten Spiele pro Tag, Woche, Monat oder Jahr auf einer Zeitleiste. GameDock hält jedes Spiel fest, das deine Wunschlisten verlässt, ab dem Tag, an dem es damit begonnen hat, daher zeigt ein Zeitraum davor keine Zahl für Entfernungen, nie eine Null, und **Entfernt** zeigt **Erfasst seit** diesem Tag bei einem Zeitraum, in den dieser Tag fällt. Unter den Diagrammen steht die Nettoveränderung, verglichen mit dem Abschnitt davor.

Von der Wunschliste in die Bibliothek

Ein Spiel, das deine Wunschliste innerhalb von zwei Tagen nach seiner Ankunft in deiner Bibliothek verlässt, durch eine Bestellung, eine Lizenz oder eine Disc, zählt als daraus gekauft. Bei jedem steht, wann und wo du es gekauft hast und was die Bestellung gekostet hat, und wie lange es gewartet hat, wenn der Store den Tag angibt, an dem du es hinzugefügt hast. Wartezeiten und den Preis beim Hinzufügen hält GameDock für Spiele fest, die die Liste verlassen, seit es damit begonnen hat. **Wartet am längsten** listet, was am längsten auf deinen Wunschlisten steht.

Preisalarme listet die Alarme, die im Zeitraum ausgelöst wurden, und **Deine Wunschliste** öffnet deine Wunschliste, damit du weitere setzen kannst.

Im kostenlosen Tarif

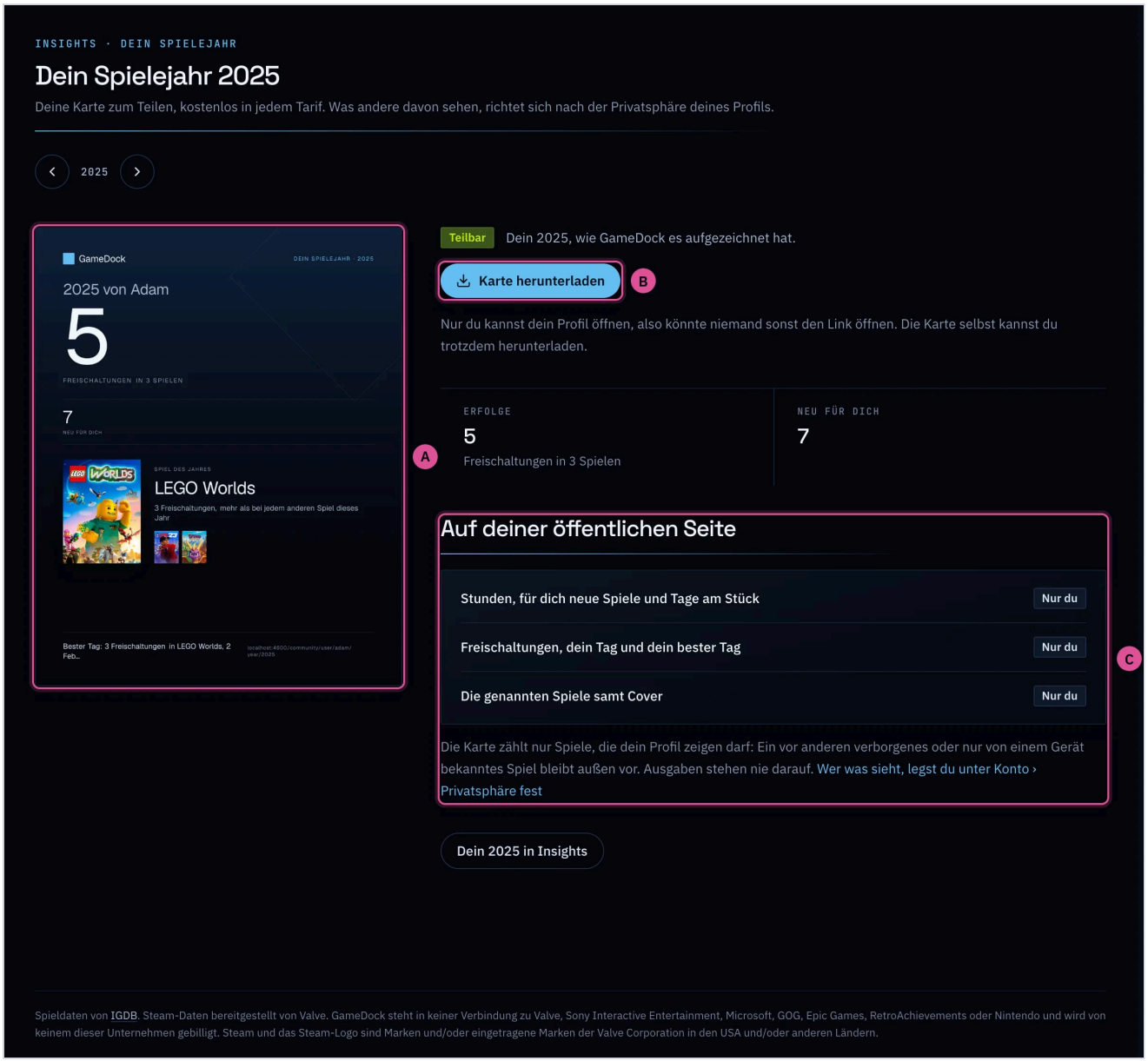
Wunschliste gehört in jedem Zeitraum zu GameDock Plus. Im kostenlosen Tarif zeigt die Seite trotzdem **Aktuell wartend**, **Neu dazu**, **Entfernt** und **Daraus gekauft**, die wissenswerten Fakten, wobei zurückgehalten wird, was sie gefunden haben, und die Umrisse ihrer Diagramme. Deine Wunschliste und ihre Preisalarme bleiben kostenlos.

INSIGHTS

Dein Spielejahr

Dein Jahr als Karte zum Teilen: Stunden, Freischaltungen, Spiele, die neu für dich waren, und dein Spiel des Jahres, kostenlos in jedem Tarif, und wer was davon sieht.

Dein Spielejahr, unter Insights in der Seitenleiste, macht aus einem Jahr eine Karte zum Teilen: die Stunden, die du gespielt hast, deine Freischaltungen, die Spiele, die neu für dich waren, deine längste Serie von Tagen und dein Spiel des Jahres. Es ist in jedem Tarif kostenlos.



Dein Spielejahr für ein vergangenes Jahr, mit Buchstaben passend zum Text unten

Die Karte

Die Karte **A** beginnt mit deinen gespielten Stunden und der Zahl der Spiele, dann kommen deine **Freischaltungen**, die Spiele unter **Neu für dich**, die meisten **Tage am Stück**, an denen du gespielt hast, und **Dein Tag**, der Wochentag, an dem die meisten deiner Freischaltungen kamen. Darunter steht dein

Spiel des Jahres, das Spiel, das du am meisten gespielt hast, mit den nächsten vier, und dein bester Tag für Freischaltungen.

Die Stunden stammen aus der Spielzeit, die GameDock zwischen Syncs erfasst, daher zeigt ein Jahr, in dem die Erfassung mittendrin begann, **Gezählt seit** diesem Tag, und ein Jahr vor jeder erfassten Spielzeit beginnt stattdessen mit seinen Freischaltungen. Neue Spiele richten sich nach dem ersten Spielen, das jeder Store erfasst, daher reichen sie auch vor deine Zeit bei GameDock zurück. Eine Zahl, die das Jahr nicht liefern kann, wird weggelassen statt als Null gezeigt, und was du ausgegeben hast, steht nie auf der Karte.

Die Karte zählt nur die Spiele, die dein Profil zeigen kann: Ein Spiel, das du vor anderen verborgen hast, eines, das GameDock keinem bekannten Spiel zuordnen konnte, oder eines, das nur von einem Gerät bekannt ist, fließt in keine Zahl ein.

Teilen

Die Karte des laufenden Jahres füllt sich im Lauf des Jahres und kann ab dem 1. Dezember geteilt werden; bis dahin zeigt die Seite sie als Vorschau. Jedes frühere Jahr kannst du jederzeit teilen: Geh mit den Pfeilen neben dem Jahr zurück.

Sobald ein Jahr geteilt werden kann, speichert **Karte herunterladen** B sie als Bild, und **Link kopieren** kopiert die Adresse ihrer Seite auf deinem Profil, die die Karte, ihre Zahlen und einen Link zu deinem Profil zeigt und eine Linkvorschau erzeugt, wenn du sie postest. **Teilen auf** X, Threads, Bluesky, Facebook oder Reddit öffnet in einem neuen Tab das Beitragsfeld der jeweiligen Plattform, mit dem Jahr und der Seite schon darin, damit du alles nach Belieben ändern und posten kannst; **Andere Apps** öffnet auf dem Handy und in manchen Browsern das Teilen-Menü deines Geräts mit dem Bild der Karte. Ohne Benutzernamen gibt es keinen Link und nichts zu teilen, und auch nicht, solange nur du dein Profil öffnen kannst.

Wer was sieht

Auf deiner öffentlichen Seite C sagt, wer welchen Teil der Karte sieht: Die Stunden, die neuen Spiele und die Serie von Tagen richten sich danach, wer deine Spielzeit sehen darf, die Freischaltungen und der beste Tag nach deinen Errungenschaften und die genannten Spiele nach deiner Bibliothek, jeweils eingestellt unter **Konto › Datenschutz**. Wer nichts davon sehen darf, bekommt dasselbe „Nicht gefunden“ wie bei einem Profil, das er nicht sehen kann.

Das ganze Jahr

Dein 2025 in Insights öffnet die Übersicht des Jahres mit jedem Highlight, ein Teil von GameDock Plus. Im kostenlosen Tarif öffnet es die gesperrte Ansicht des Jahres, und die Karte bleibt kostenlos.

TEIL 6

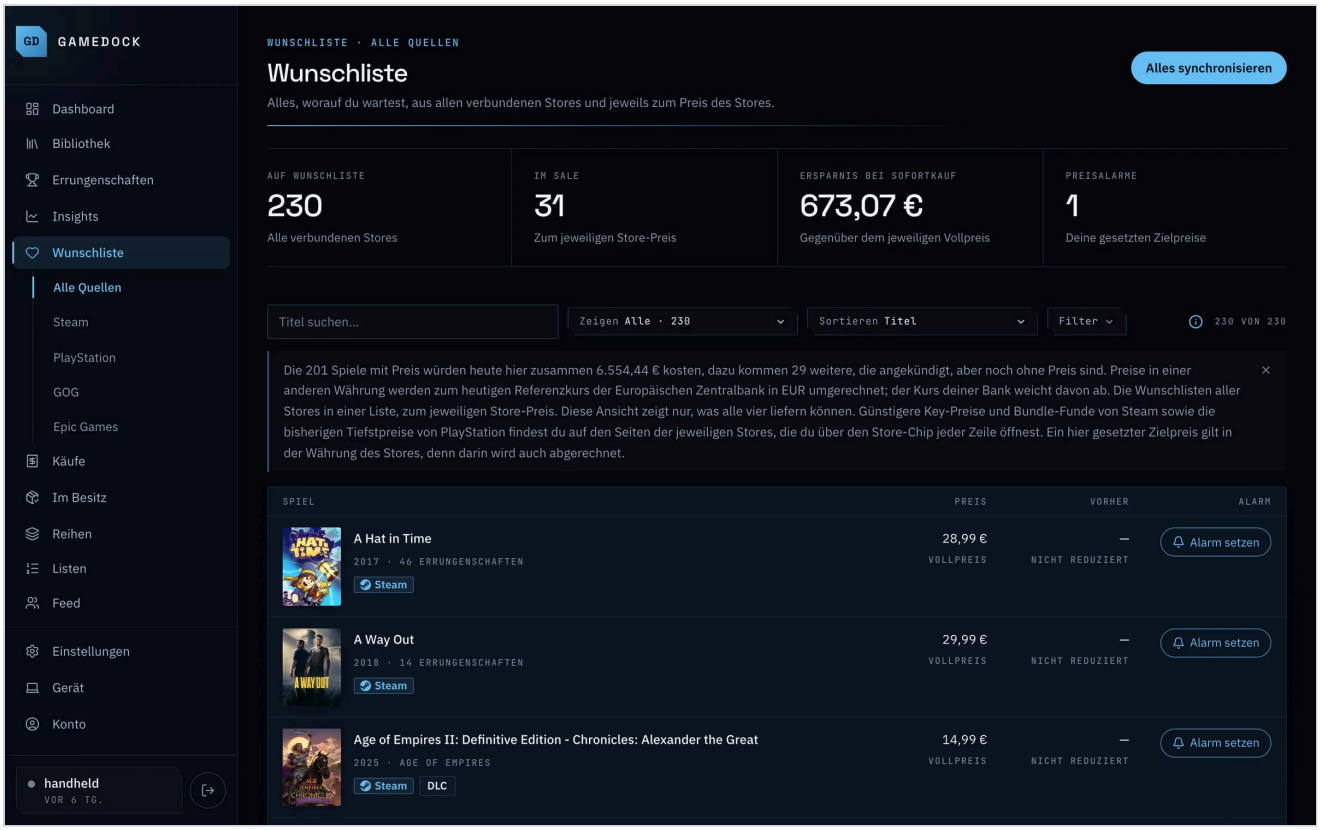
Wunschliste, Käufe und Im Besitz

Preisalarme für die Spiele, die du willst, was du für die bezahlt hast, die du hast, und was deine Bibliothek wert ist.

Wunschlistenpreise und Preisalarme

Sieh deine Wunschlisten aus allen Stores mit ihren Preisen und lass dich benachrichtigen, wenn ein Spiel auf deinen Wunschpreis fällt.

Wunschliste in der Seitenleiste sammelt die Spiele auf deinen Wunschlisten bei Steam, PlayStation, GOG und Epic Games, jedes zum Preis seines eigenen Stores. Setz einen Preisalarm für ein Spiel, und GameDock sagt dir Bescheid, wenn es auf deinen Preis fällt.



Deine Wunschliste aus allen Stores

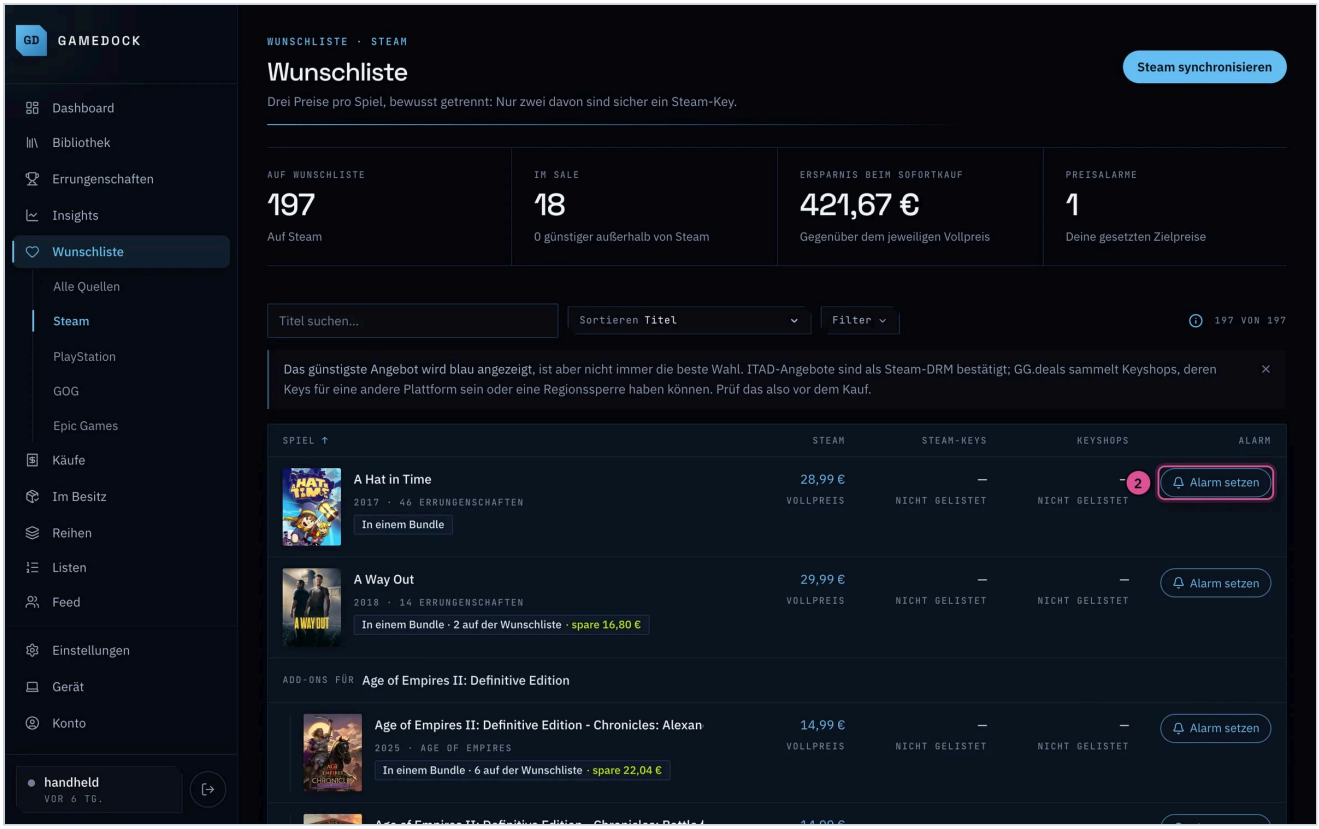
Was die Seite zeigt

Alle Quellen listet jedes Spiel auf deiner Wunschliste mit seinem Store, seinem aktuellen Preis und dem Preis vor einem Sale sowie seinem Preisalarm. Die Zahlen oben zählen, was auf deiner Wunschliste steht, wie viele Spiele im Sale sind, wie viel du sparen würdest, wenn du die reduzierten jetzt kaufst, und wie viele Preisalarme du gesetzt hast. Die eigene Seite jedes Stores zeigt dieselben vier; bei **Steam** zählt die Zeile unter **Im Sale** auch die Spiele, die außerhalb von Steam günstiger sind.

- **Titel suchen…** findet ein Spiel nach Namen.
- **Anzeigen** zeigt nur Spiele, die **Im Sale** sind, **Am Zielpreis** sind, **Beobachtet** werden (die mit Alarm) oder **Kein Preis** haben.
- **Sortieren** ordnet nach Titel, günstigstem Preis, größtem Rabatt oder zuletzt hinzugefügt.
- **Filter** wählt einen Store.

Unter jedem Titel steht das Jahr des Spiels und bei Steam seine Reihe und die Zahl der Errungenschaften; alles Wissenswerte dazu, etwa **In einem Bundle** oder **DLC**, steht in einer eigenen Zeile darunter. Ein Spiel ohne Cover zeigt eine Kachel mit seinem Kurznamen. Ein Preis in einer anderen Währung steht neben seiner Umrechnung in deine zum heutigen Kurs, in der Reihenfolge, die **Beträge anzeigen in** festlegt; auf der eigenen Liste jedes Stores steht der Preis des Stores zuerst, außer du hast deine Währung gewählt. Siehe Währungen und Wechselkurse. Die Zeilen unter **Wunschliste** in der Seitenleiste zeigen jeweils einen Store, mit mehr Details als die gemeinsame Liste.

Steam: Preise nebeneinander

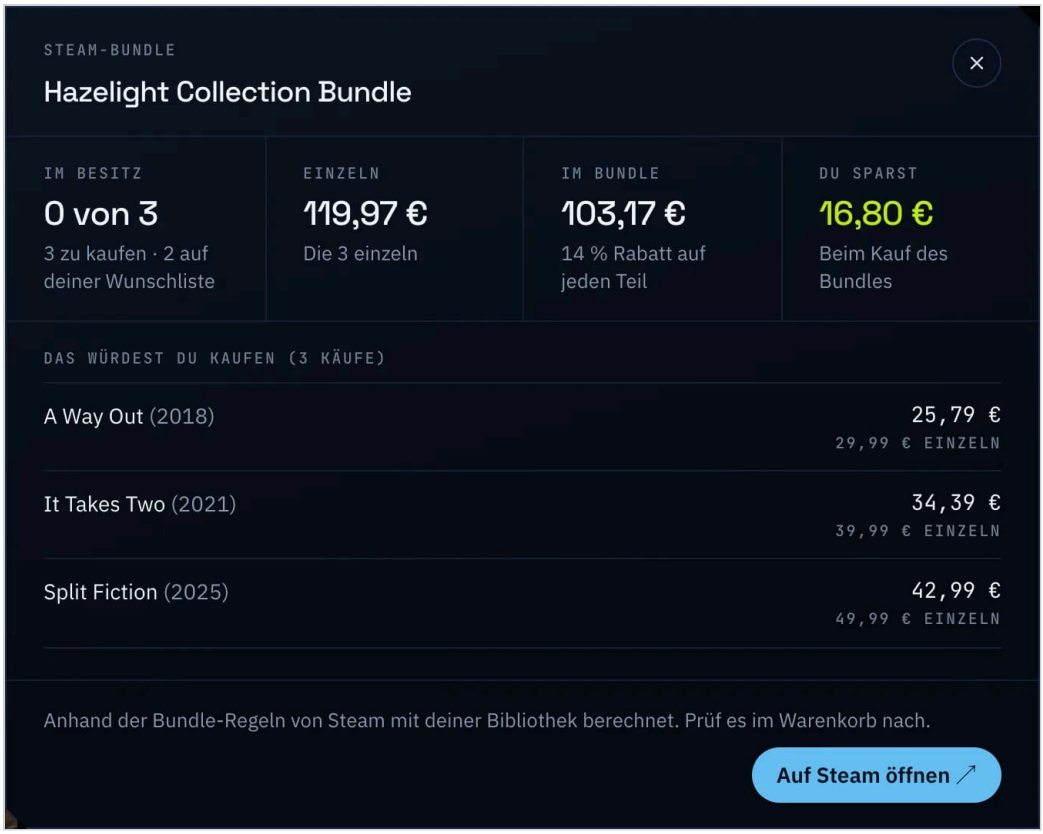


Der Steam-Preis neben günstigeren Keys

Die Steam-Liste zeigt zwei Preise nebeneinander:

SPALTE	WOHER DER PREIS KOMMT
Steam	Der Steam-Store selbst.
Steam-Keys	Das günstigste Angebot auf IsThereAnyDeal, das nachweislich ein Steam-Key ist.

Jeder Preis zeigt, wie viel er gegenüber dem vollen Steam-Preis spart, und der günstigste ist blau. **In einem Bundle** unter einem Spiel bedeutet, dass Steam es in einem Bundle verkauft; klick darauf, um zu sehen, was dich das Bundle kosten würde, ohne die Spiele, die du schon besitzt. Es öffnet sich mit der Zahl der Bundle-Spiele, die du besitzt, was der Rest einzeln und im Bundle kosten würde und was du sparen würdest, und listet dann jeden Kauf mit seinem Bundle-Preis und seinem Einzelpreis, nach Reihe gruppiert. Add-ons stehen unter ihrem Spiel.



Was dich ein Bundle kosten würde

Filter zeigt nur Spiele in einem Steam-Sale, Spiele, bei denen ein Steam-Key am günstigsten ist, oder Spiele, die du beobachtest, und dazu Spiele mit oder ohne Errungenschaften.

Einen Preisalarm setzen

1. Öffne **Wunschliste** und wähle in der Seitenleiste den Store des Spiels, oder bleib bei **Alle Quellen**.
2. Klick in der Spalte **Alarm** des Spiels auf **Alarm setzen** 2.
3. Gib den Preis ein, den du zahlen würdest, oder klick auf einen der Vorschläge unter dem Feld, und klick dann auf **Alarm setzen**.



Sag mir Bescheid, wenn er darunter fällt

Die Vorschläge sind ein Viertel und die Hälfte unter dem vollen Preis des Spiels, und auf der Steam-Liste auch der günstigste Steam-Key. Gib den Preis so ein, wie du Preise schreibst: `12.50`, `12,50` und `$12` funktionieren alle. Der Preis ist in der eigenen Währung des Stores, denn die berechnet der Store dir; das Feld zeigt ihr Zeichen.

Sobald er gesetzt ist, zeigt die Schaltfläche **Unter** und deinen Preis, dazu wie weit das Spiel noch fallen muss. Klick darauf, um den Preis zu ändern, oder auf **Alarm entfernen**, um das Spiel nicht mehr zu beobachten. Wenn der Preis deinen erreicht, wird die Schaltfläche grün und zeigt **Ziel erreicht**.

Du kannst einen Alarm auch auf der Seite eines Spiels setzen, unter **Was es jetzt kostet**, wenn das Spiel auf deiner Steam-Wunschliste steht.

> HINWEIS
>
> Im kostenlosen Tarif kannst du gleichzeitig Alarme für fünf Spiele haben, über alle Stores hinweg. Ein sechster wird mit einer entsprechenden Meldung abgelehnt; entferne erst einen. GameDock Plus hat kein Limit.

Wann du Bescheid bekommst

Mit einem gesetzten Alarm sagt dir GameDock beim ersten Mal Bescheid, wenn der Preis ihn erreicht oder darunter fällt. Bei einem Steam-Spiel prüft es den günstigsten der Preise, die es anzeigt; bei den anderen Stores den eigenen Preis des Stores.

- Es sagt dir nur erneut Bescheid, wenn der Preis weiter fällt.
- Sobald der Preis wieder über deinem Ziel liegt, sagt dir der nächste Sale erneut Bescheid, auch zum selben Preis.
- Wenn du den Preis änderst, beginnt alles von vorn.

Ein Alarm erscheint als Zahl neben **Wunschliste** in der Seitenleiste, als Eintrag unter **Braucht dich** auf dem Dashboard und in einem Feld **Zielpreis erreicht** oben auf der Wunschliste des jeweiligen Stores. **Alle ausblenden** dort räumt die Alarme dieses Stores ab.

Alarme werden nur in GameDock angezeigt; sie kommen nicht per E-Mail.

> HINWEIS
>
> Ein Steam-Spiel zeigt **Am Zielpreis**, wenn einer seiner Preise dein Ziel erreicht (dieselbe Regel wie beim Alarm), daher kann es unter **Alle Quellen** am Zielpreis sein, während der Steam-Preis daneben noch darüber liegt.

Ein Spiel zu deiner Steam-Wunschliste hinzufügen

Die Seite eines Spiels bietet **Zur Wunschliste** an, wenn das Spiel auf Steam ist und nicht in deiner Steam-Bibliothek. Dafür brauchst du die Companion-Erweiterung und musst in Chrome im Steam-Store angemeldet sein; sonst sagt GameDock, welches von beidem fehlt, und öffnet die Steam-Seite des Spiels, damit du es dort auf die Wunschliste setzen kannst. Danach liest GameDock deine Wunschliste neu ein, damit das Spiel sofort erscheint; im kostenlosen Tarif ist dieses Neueinlesen der Steam-Sync des

Tages, und ist er verbraucht, wird das Spiel trotzdem auf Steam hinzugefügt und erscheint hier nach dem nächsten Wunschlisten-Sync.

Preise aktuell halten

Wunschlisten und Preise werden mit jedem Store synchronisiert. Siehe Alles synchron halten. **Alles synchronisieren** oben auf der Seite oder **Steam synchronisieren** auf der Steam-Liste holt sie sofort.

> HINWEIS
>
> Im kostenlosen Tarif zählt **Steam synchronisieren** hier (Wunschliste und Preise zusammen) als der eine manuelle Store-Sync, den du alle 24 Stunden hast. Ein fehlgeschlagener verbraucht ihn nicht, du kannst ihn also am selben Tag noch einmal starten. Die Preise aktualisieren sich trotzdem jeden Tag von selbst.

Deine Steam-Käufe prüfen

Hol rein, was du auf Steam bezahlt hast, und ordne jede Belegzeile dem Spiel zu, für das sie bezahlt wurde.

ERFORDERT GAMEDOCK COMPANION

Käufe → Steam listet jeden Beleg auf, den Steam dir ausgestellt hat, und zeigt, welches deiner Spiele mit jeder Zeile darauf bezahlt wurde. Sobald jede Zeile dem richtigen Spiel zugeordnet ist, weiß GameDock, was dich jedes Steam-Spiel gekostet hat; daraus werden **Im Besitz** und der Wert deiner Bibliothek berechnet.

Deine Steam-Käufe importieren

Steam bewahrt, was du bezahlt hast, auf seinen eigenen Websites auf, die nur dein Browser lesen kann, daher läuft der Import über die Companion-Erweiterung.

1. Stell in Chrome sicher, dass du sowohl im Steam-Store als auch bei Steam Help angemeldet bist. Siehe Steam.
2. Klick oben auf der Seite **Käufe → Steam** auf **Steam synchronisieren**, oder geh zu **Einstellungen → Sync**, öffne die Zeile von Steam und klick neben **Käufe** auf **Sync**. Unter **Im Besitz → Steam** holt **Steam synchronisieren** die Käufe und aktualisiert danach die Preise.

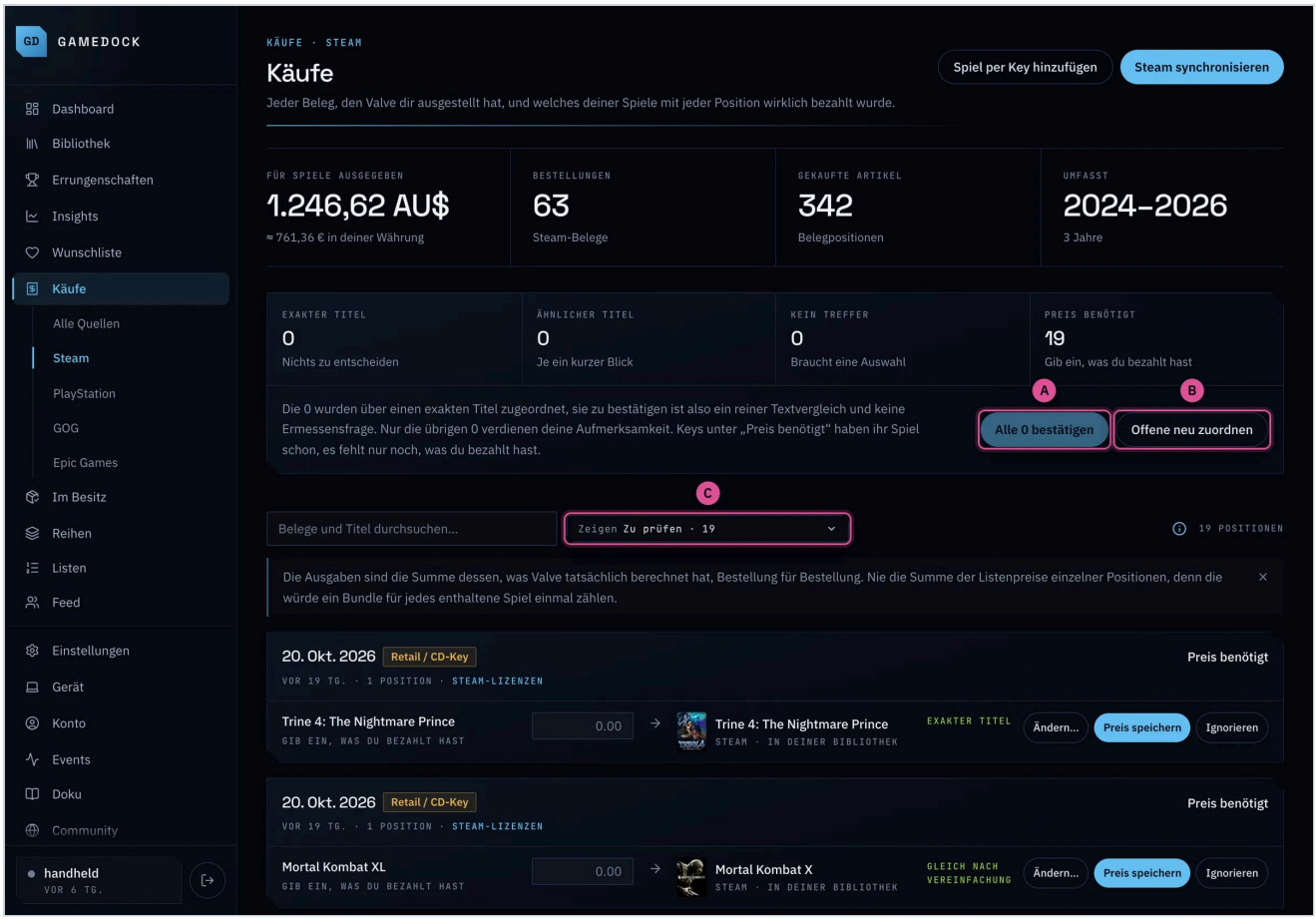
GameDock liest die Lizenzen auf deinem Konto (auch Spiele, die du mit einem Key aktiviert oder gratis bekommen hast) und deinen Guthabenverlauf mit den Zeilen und Preisen jedes Belegs. Welches Produkt hinter einer Zeile steckt, ermittelt GameDock für 25 Zeilen auf einmal, daher braucht ein langer Verlauf ein paar Syncs, bis er fertig ist. Schalte in der Companion-Erweiterung **Run automatically** ein, damit alles aktuell bleibt, ohne dass du daran denken musst. Siehe Alles synchron halten.

Wenn du im Steam-Store angemeldet bist, aber nicht bei Steam Help, holt der Sync nur deine Lizenzen, ohne die bezahlten Preise, und sagt dir das.

Die Anmeldung bei Steam Help läuft früher ab als die beim Store. Wenn es einen neuen Beleg zu lesen gibt, öffnet der Sync Steam Help zuerst kurz in einem Hintergrund-Tab, was sie erneuert. Will Steam trotzdem, dass du dich anmeldest, sagt der Sync das: Melde dich unter help.steampowered.com an und synchronisiere erneut.

Die Abgleichliste abarbeiten

GameDock ordnet jede Belegzeile anhand ihres Titels einem Spiel in deiner Bibliothek zu und bestätigt die, bei denen die Namen identisch sind. Der Rest wartet unter **Zu prüfen** auf dich.

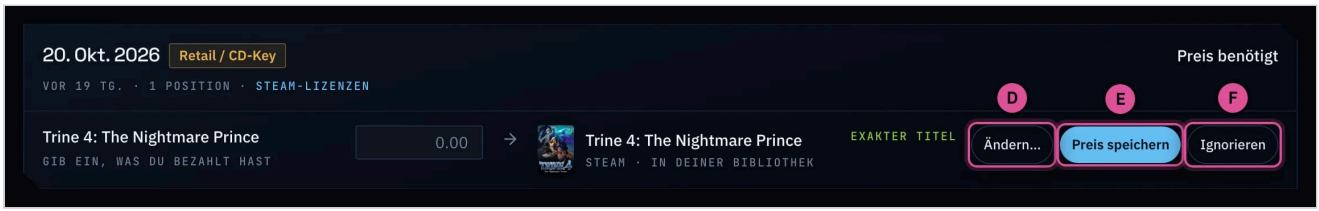


Die Abgleichliste: exakte Treffer, ähnliche Treffer und Zeilen ohne Treffer

Das Feld oben sortiert die wartenden Zeilen in vier Gruppen: exakte Titel, bei denen nichts zu entscheiden ist, ähnliche Titel, die jeweils einen Blick wert sind, Zeilen ohne Treffer, die eine Entscheidung brauchen, und **Preis fehlt**, Keys, die ihr Spiel schon haben und nur noch darauf warten, was du bezahlt hast.

- **Alle bestätigen** A bestätigt in einem Rutsch jede Zeile, deren Treffer exakt oder fast exakt ist. Retail-Zeilen, die noch auf einen Preis warten, bleiben für dich übrig.
- **Offene neu zuordnen** B versucht es für jede wartende Zeile erneut, nützlich, nachdem ein Steam- oder DLC-Sync Spiele zu deiner Bibliothek hinzugefügt hat.
- **Anzeigen** C wechselt zwischen **Zu prüfen**, **Retail / CD-Key**, **Inklusive / kostenlos**, **Bestätigt**, **Bibliothek ohne Zuordnung**, **Ignoriert** und **Alle**.

Jede Zeile sagt dann, warum sie wartet und welchem Spiel sie zugeordnet wurde:



Eine Belegzeile: wie Steam sie genannt hat, was du bezahlt hast und das zugeordnete Spiel

- **Ändern...** D, oder **Zuordnen...**, wenn nichts gepasst hat: Damit wählst du selbst das richtige Spiel oder DLC. Durchsuche deine Bibliothek und deine DLCs, oder füge die Steam-App-Nummer oder Store-Adresse eines DLC in **Oder Steam-AppID / Store-URL...** ein. Eine Zeile, mit der mehrere Spiele bezahlt wurden, kann zwischen ihnen aufgeteilt werden; der Betrag wird verteilt. Klick auf **1**

Zuordnung speichern (die Schaltfläche nennt, wie viele du gewählt hast), um deine Wahl zu bestätigen. Ein Key, der noch auf seinen Preis wartet, behält das gewählte Spiel und bleibt unter **Zu prüfen**, bis du den Preis speicherst.

- **Preis speichern** E hält bei einer Zeile, für die Steam keinen Preis hat, fest, was du bezahlt hast: bei einem anderswo gekauften Key oder einem Geschenk. Gib den Betrag vorher in das Feld neben dem Titel ein.
- **Ignorieren** F legt eine Zeile beiseite, die kein Spiel ist, etwa Guthaben. **Einbeziehen** holt sie zurück.
- **Bestätigen** übernimmt den Treffer, den GameDock vorgeschlagen hat. Ein Key hat keine Schaltfläche Bestätigen: Sobald er sein Spiel hat, bestätigt ihn das Speichern seines Preises.

Das Label neben jedem Treffer sagt, wie sicher sich GameDock ist: **Exakter Titel**, **Gleich nach Vereinfachung**, **Gleicher Anfang**, **Titel enthält**, **Von dir gewählt** oder **Kein Treffer**. Lässt sich eine Zeile immer noch nicht zuordnen, bietet sie einen Link zu SteamDB, damit du nachschlagen kannst.

Eine Zeile mit **Nicht im Besitz** ist ein Beleg für etwas, das Steam nicht mehr auf deinem Konto führt, es wurde also erstattet oder als Geschenk für jemand anderen gekauft. Sie zählt nicht zu den Zeilen ohne Treffer; klick auf **Ignorieren**, um sie beiseitezulegen.

Keys und Geschenke: Retail / CD-Key

Ein Spiel, das mit einem Produkt-Key aktiviert wurde, erscheint als Zeile **Retail / CD-Key** mit **Preis fehlt**, weil Steam nie erfahren hat, was du bezahlt hast. Wähle **Retail / CD-Key** unter **Anzeigen**, gib bei jeder Zeile ein, was du bezahlt hast, und klick auf **Preis speichern**. Wie du einen neuen Key aktivierst und seinen Preis in einem Schritt festhältst, steht unter Einen Steam-Key einlösen.

Spiele, die gratis dabei waren

Bibliothek ohne Zuordnung listet die Steam-Spiele und DLC in deinem Besitz, die keine Belegzeile beansprucht hat, oft Extras, die mit etwas anderem kamen, etwa ein Soundtrack oder ein Spiel in einem Bundle. Klick neben einem auf **Als kostenlos zuordnen**, oder hak mehrere an und klick auf **N als kostenlos zuordnen…**, wähle dann den Kauf, mit dem es kam, und klick auf **Gratis-Beigabe speichern** (oder **N Gratis-Beigaben speichern**). Es wird ohne Kosten erfasst, und der ganze Preis bleibt bei dem Spiel, für das du bezahlt hast.

Eine Gratis-Beigabe lässt sich nur einer Zeile zuordnen, die du schon bestätigt hast, bestätige also zuerst das bezahlte Spiel.

Die Zahlen oben

Die Seite zählt, was du für Spiele ausgegeben hast (die Summen, die Steam für jede Bestellung tatsächlich berechnet hat, nicht die Summe der vollen Preise jedes Spiels), deine Bestellungen, die gekauften Artikel (einer pro Belegzeile) und die Jahre, die deine Belege abdecken. Zeilen, die du nie geprüft hast, werden in der Prüfkarte darunter gezählt, und dort arbeitest du sie auch ab.

HINWEIS

Im kostenlosen Tarif zeigt die Seite Käufe die letzten 12 Monate, und ältere Belege werden beim Import nicht gespeichert. Wenn du GameDock Plus abonniert hast, synchronisiere die Käufe erneut, um den Rest zu holen.

Einen Steam-Key einlösen

Aktiviere einen Steam-Key direkt aus GameDock, halte fest, was du bezahlt hast, und starte die Installation.

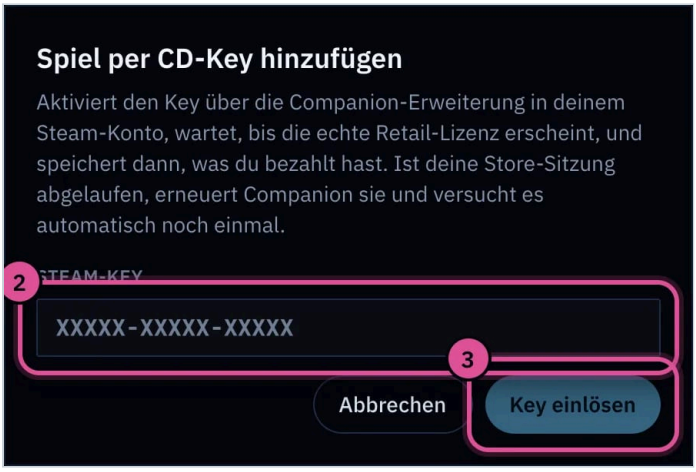
ERFORDERT GAMEDOCK COMPANION

Wenn du einen Steam-Key in einem anderen Shop kaufst, kannst du ihn statt in Steam auch in GameDock aktivieren. GameDock aktiviert ihn auf deinem Steam-Konto, erfasst ihn als Retail-Kauf mit dem Preis, den du bezahlt hast, und kann die Installation auf deinem Gerät starten.

Dafür brauchst du die installierte Companion-Erweiterung und musst in Chrome im Steam-Store angemeldet sein.

Einen Key aktivieren

1. Geh zu **Käufe** → **Steam** und klick auf **Spiel per CD-Key hinzufügen**.
2. Tipp den Key in **Steam-Key** 2 ein oder füge ihn dort ein.
3. Klick auf **Key einlösen** 3.



Einen Steam-Key in GameDock aktivieren

4. GameDock aktiviert den Key bei Steam, wartet, bis Steam die neue Lizenz führt, und holt sie dann in deine Bibliothek. Das dauert etwa eine Minute; ist deine Steam-Anmeldung abgelaufen, erneuert die Companion-Erweiterung sie und macht weiter.
5. Gib für jedes Spiel, das der Key freigeschaltet hat, ein, was du bezahlt hast, und klick auf **Preis speichern**. **Überspringen** hebt es für später auf, als **Preis fehlt** unter **Retail / CD-Key**.
6. Hast du ein Gerät mit GameDock Helper, startet **Auf Gerät installieren** dort die Installation des Spiels. Sonst klick auf **Schließen** oder auf **Spieldetails ansehen**, um zu seiner Seite zu gehen.

War der Key schon auf deinem Konto, sagt GameDock das und holt trotzdem die Lizenz, damit du ihren Preis erfassen kannst.

Wenn es nicht klappt

Das Key-Feld zeigt dann eine Meldung, was schiefgelaufen ist:

MELDUNG	WAS DU TUN KANNST
Dieser Key ist ungültig.	Achte auf Zeichen, die sich ähneln (I, L und 1; 0 und O; V und Y), und versuch es erneut.
Dieser Key wurde bereits auf einem anderen Steam-Konto aktiviert.	Der Key wurde schon benutzt. Wende dich an den Shop, bei dem du ihn gekauft hast.
Dieses Produkt kann in deinem Land nicht gekauft werden.	Der Key ist auf eine andere Region beschränkt und kann auf deinem Konto nicht verwendet werden.
Für diesen Key brauchst du ein Hauptspiel, das du noch nicht besitzt.	Der Key ist für ein Add-on. Hol dir zuerst das Spiel, zu dem es gehört.
Zu viele Aktivierungsversuche in letzter Zeit.	Steam hat Aktivierungen auf deinem Konto für eine Weile pausiert. Warte, dann versuch es erneut.
Melde dich bei store.steampowered.com an, bevor du einen Key einlöst.	Melde dich in Chrome im Steam-Store an, dann versuch es erneut.
Installiere oder aktiviere GameDock Companion, um Keys einzulösen.	Installiere die Companion-Erweiterung. Siehe GameDock Companion installieren.
Steam führt diese Lizenz noch nicht.	Der Key hat funktioniert, aber Steam hat ihn nur langsam angezeigt. Synchronisiere die Käufe in einer Minute und gib dann den Preis unter **Retail / CD-Key** ein.
Steam hat diesen Key möglicherweise schon aktiviert	Löse ihn nicht noch einmal ein. Synchronisiere Steam, dann erscheint das Spiel.

Zum Installieren brauchst du ein gekoppeltes, eingeschaltetes Gerät. Zeigt das Fenster **Kein verknüpftes Gerät**, kopple eins unter **Einstellungen**; zeigt es **Gerät offline**, weck es auf und versuch es erneut.

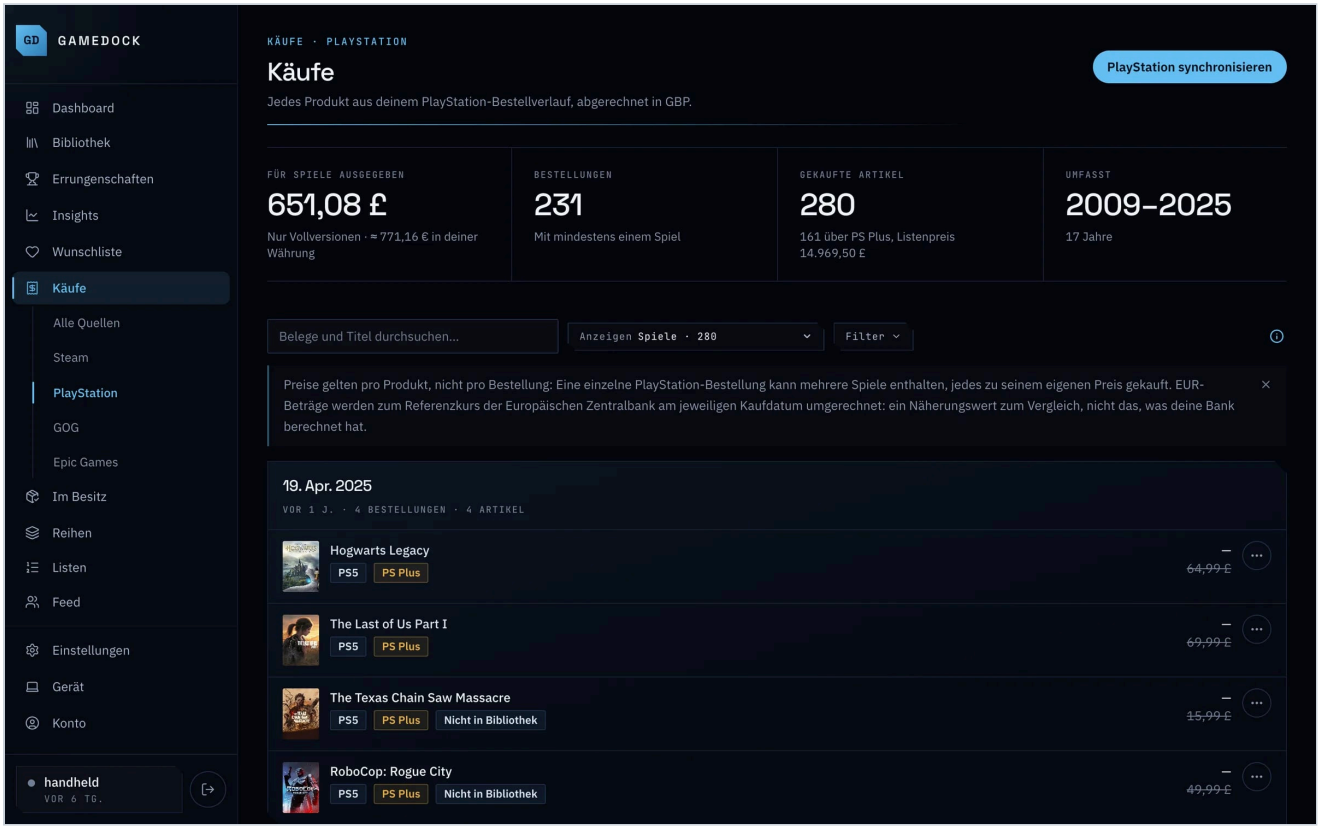
WUNSCHLISTE, KÄUFE UND IM BESITZ

PlayStation-Käufe

Hol deinen Bestellverlauf aus dem PlayStation Store rein und korrigiere, was ein Artikel ist.

ERFORDERT GAMEDOCK COMPANION

Käufe → PlayStation listet alles aus deinem Bestellverlauf im PlayStation Store auf (Spiele, Add-ons, Abos und mehr), jeweils mit seinem Preis. Hat PlayStation dir etwas in einer anderen Währung berechnet, zeigt jeder Betrag, was PlayStation berechnet hat, und den Betrag in deiner eigenen Währung, in der Reihenfolge, die **Beträge anzeigen in** in den Voreinstellungen festlegt.



Dein PlayStation-Bestellverlauf

Bestellverlauf importieren

PlayStation zeigt deinen Bestellverlauf nur dir selbst, wenn du angemeldet bist. Deshalb läuft der Import über die Companion-Erweiterung.

1. Geh zu **Käufe → PlayStation** und klick auf **PlayStation synchronisieren**.

Die Companion-Erweiterung öffnet PlayStation in einem Hintergrund-Tab und blättert durch deinen Bestellverlauf. Dabei zeigt sie jeden Schritt an: PlayStation öffnen, jede Seite deines Verlaufs lesen, speichern und dann herausfinden, welches Spiel hinter jedem Kauf steckt. Bist du bei playstation.com abgemeldet, meldet sie dich mit deiner bestehenden Sitzung beim Sony-Konto an, falls es eine gibt. Braucht PlayStation dein Passwort, bleibt der Tab offen, damit du dich anmelden kannst; klick danach noch einmal auf **PlayStation synchronisieren**. Am Ende sagt dir GameDock, wie viele Transaktionen übernommen wurden. Starte den Import erneut, wann immer du etwas Neues gekauft hast, oder lass

Alles synchronisieren unter **Einstellungen** → **Sync** oder den Hintergrund-Sync der Companion-Erweiterung alles aktuell halten.

Steht in der Meldung zusätzlich *Erfassung unvollständig*, konnte ein Teil deines Verlaufs nicht gelesen werden, also starte den Import noch einmal. Heißt es, die Währung stamme aus deinen Einstellungen, konnte GameDock die Region deines PlayStation-Kontos nicht erkennen und hat deine eigene Währung angenommen; prüf, ob sie stimmt.

Was die Seite zeigt

Die Zahlen oben zeigen, was du für Spiele ausgegeben hast, deine Bestellungen mit einem Spiel darin, die gekauften Artikel und die Jahre, die dein Verlauf abdeckt. **Für Spiele ausgegeben** zählt nur Vollversionen (keine Add-ons oder Demos, die **Käufe** → **Alle Quellen** unter **Spiele** mitzählt), und die Zeile darunter nennt, was du insgesamt ausgegeben hast, ohne Geld, das du auf dein Guthaben eingezahlt hast. Die Zeile unter **Gekaufte Artikel** nennt, wie viele du über PlayStation Plus geholt hast und was sie zum vollen Preis gekostet hätten.

Die Käufe sind nach Tagen gruppiert. Jeder Artikel zeigt seine Konsole und Kennzeichen wie:

- **PS Plus**: mit einem PlayStation-Plus-Abo geholt. Du kannst es spielen, solange du das Abo hast, besitzt es aber nicht dauerhaft, deshalb hat es keinen Preis.
- **Kostenlos**: ein kostenloses Spiel oder eine Demo.
- **Nicht in Bibliothek**: GameDock hat es noch keinem Spiel in deiner Bibliothek zugeordnet.
- **Add-on für**: ein Add-on und das Spiel, zu dem es gehört.

Ein reduzierter Artikel zeigt seinen vollen Preis durchgestrichen. Ein Spiele-Bundle listet die Spiele darin auf.

Anzeigen wählt eine Art von Artikel: **Spiele** (Standard), Apps, Add-ons, Demos, Designs, Videos, Abos, Guthaben-Aufladungen, **Nicht zugeordnet** oder alles. Hast du für mehr als eine Konsole gekauft, grenzt **Filter** die Liste auf eine ein.

Korrigieren, was ein Artikel ist

PlayStation sagt nicht immer, was ein Artikel ist. Artikel ohne Beschreibung stehen unter **Nicht zugeordnet**, jeweils mit Schaltflächen, über die du sagst, was sie sind; bei jedem anderen Artikel öffnest du das Menü ⋯ neben seinem Preis und wählst **Kategorie ändern**, um dieselben Schaltflächen zu bekommen.

Meist landen dort Streaming-Apps wie Netflix, YouTube und Spotify: Nichts in deinem Bestellverlauf unterscheidet eine App von einem Spiel, also überlässt GameDock es dir, sie als **App** zu markieren, statt zu raten. Außerdem sucht GameDock etwa einmal im Monat erneut nach den Artikeln, die es nicht zuordnen konnte, sodass sich ein Spiel, das Spieledatenbanken später aufnehmen, von selbst klärt.

1. Wähle **Spiel…**, **App**, **Add-on**, **Demo**, **Design**, **Videos**, **Abo** oder **Etwas anderes**.
2. Bei **Spiel…** suchst du das Spiel, wählst es aus (oder mehrere, bei einem Bundle) und klickst auf **Speichern**.

Die Änderung gilt sofort für deine Käufe und wird dem gemeinsamen Katalog von GameDock vorgeschlagen, damit auch andere Spieler davon profitieren, sobald sie freigegeben ist. Mit **rückgängig**

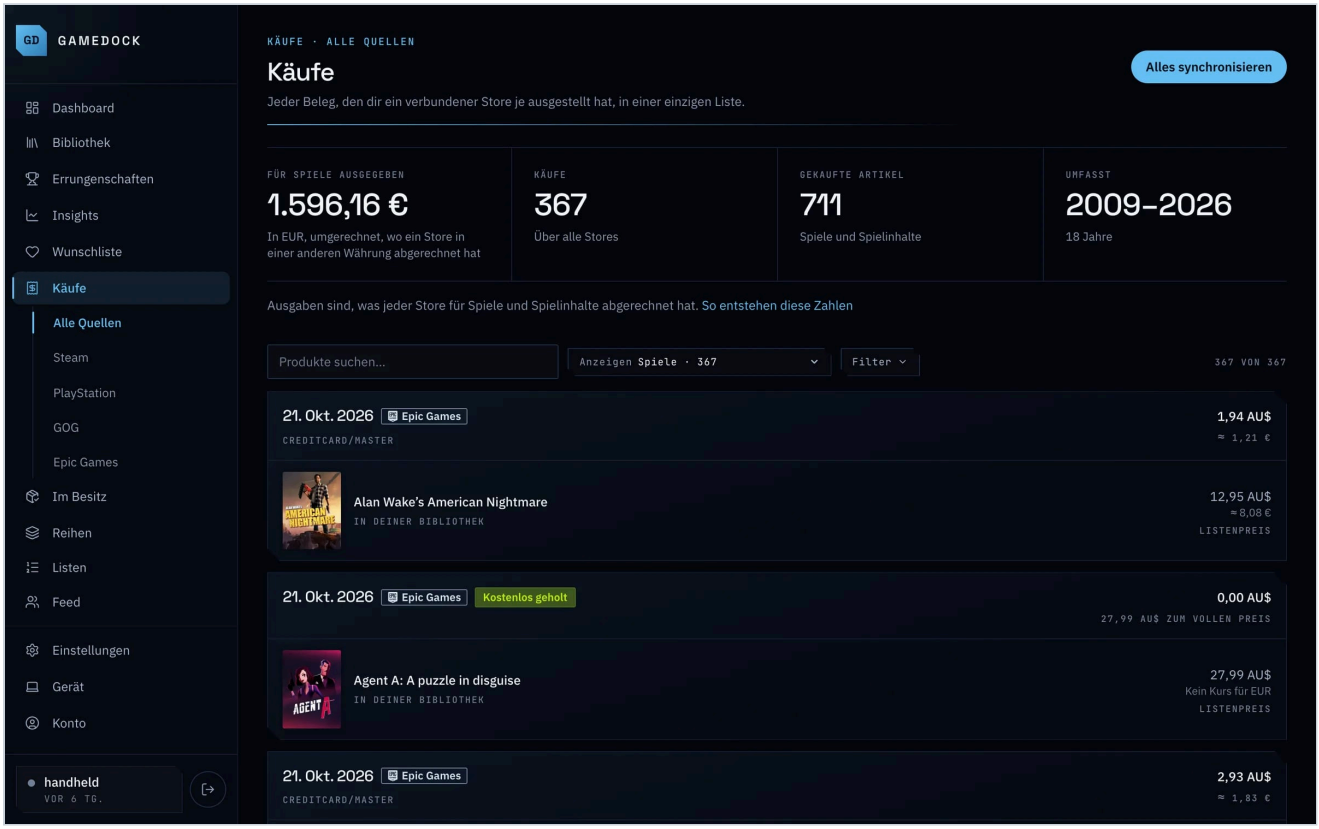
neben **Zugeordnet** nimmst du sie zurück.

WUNSCHLISTE, KÄUFE UND IM BESITZ

Alle Käufe an einem Ort

Was du in allen Stores ausgegeben hast und wie es gezählt wird.

Käufe → Alle Quellen bringt jede Bestellung von Steam, PlayStation, GOG und Epic Games sowie jede Disc oder Box-Version, die du gekauft hast, in eine Liste, die neueste zuerst, und rechnet zusammen, was du ausgegeben hast.



Jeder Beleg aus jedem Store

Was als Ausgabe zählt

- Eine Bestellung zählt mit dem Betrag, den der Store dir tatsächlich berechnet hat, nicht mit dem, was die Spiele darin einzeln kosten würden.
- Geld, das du auf ein Steam- oder PlayStation-Guthaben einzahlst, ist keine Ausgabe, denn stattdessen zählen die Spiele, die du dann damit kaufst.
- Eine Bestellung in einer anderen Währung wird zum Kurs vom Tag der Bestellung in deine umgerechnet. Sie zeigt, was der Store berechnet hat, mit der Umrechnung darunter, markiert mit ≈, oder umgekehrt, wenn **Beträge anzeigen in** auf deine Währung gestellt ist. Siehe Währungen und Wechselkurse.

Anzeigen wählt, was gezählt wird: **Spiele** (Standard: Spiele, Add-ons und Demos), **Alles**, **Abos & Medien** oder **Guthaben-Aufladungen**. Die Zahlen oben richten sich danach, und die Zeile darunter sagt, was sie zählen; **So entstehen diese Zahlen** daneben erklärt jede davon, dazu, was in Abos und Guthaben-Aufladungen geflossen ist. **Produkte suchen...** findet eine Bestellung anhand ihres Inhalts,

und **Filter** grenzt die Liste auf einen **Store** ein, auf Bestellungen mit **Abgerechnet** oder **Gratis** oder auf ein **Jahr**.

Jede Bestellung zeigt ihren Store, was sie gekostet hat, und bis zu acht der Dinge darin (mit der Zahl der übrigen), jeweils markiert mit **In deiner Bibliothek** oder **Nicht in Bibliothek**. Eine GOG-Edition, die als Bundle verkauft wird, etwa eine Platinum Edition oder Ultimate Edition, zählt als in deiner Bibliothek, wenn jedes Spiel darin in deiner Bibliothek ein und dasselbe Spiel ist; eine, die mehrere verschiedene Spiele enthält, etwa eine Trilogie, bleibt **Nicht in Bibliothek**. Bestellungen, die du kostenlos geholt hast, etwa Epics wöchentliche Gratisspiele, sind mit **Kostenlos geholt** markiert.

> HINWEIS
>
> Im kostenlosen Tarif zeigt die Seite Käufe die letzten 12 Monate; ein Hinweis oben sagt, wie viele ältere Bestellungen ausgeblendet sind. Ältere Bestellungen werden beim Import der Käufe eines Stores nicht gespeichert. Wenn du GameDock Plus abonnierst, synchronisiere deshalb die Käufe jedes Stores noch einmal, um den Rest zu holen.

Alles synchronisieren oben auf der Seite holt sofort neue Bestellungen aus jedem Store. Siehe Alles synchron halten.

Eine Seite pro Store

Die Zeilen unter **Käufe** in der Seitenleiste zeigen jeweils einen Store:

- **Steam**: jede Belegzeile, zugeordnet zu dem Spiel, für das sie bezahlt wurde, mit einer Abgleichliste zum Prüfen. Siehe Deine Steam-Käufe prüfen.
- **PlayStation**: dein Bestellverlauf, mit markierten PlayStation-Plus-Spielen. Siehe PlayStation-Käufe.
- **GOG** und **Epic Games**: jede Bestellung mit ihrem Preis und der Angabe, ob du sie kostenlos geholt hast. **Anzeigen** grenzt sie auf bezahlte oder kostenlos geholte Bestellungen ein. Sie kommen mit dem Sync des jeweiligen Stores. Siehe GOG und Epic Games.
- **Physisch**: was jede Disc oder Box-Version gekostet hat; dort kannst du einen fehlenden Preis eintragen. Siehe Spiele auf Disc.

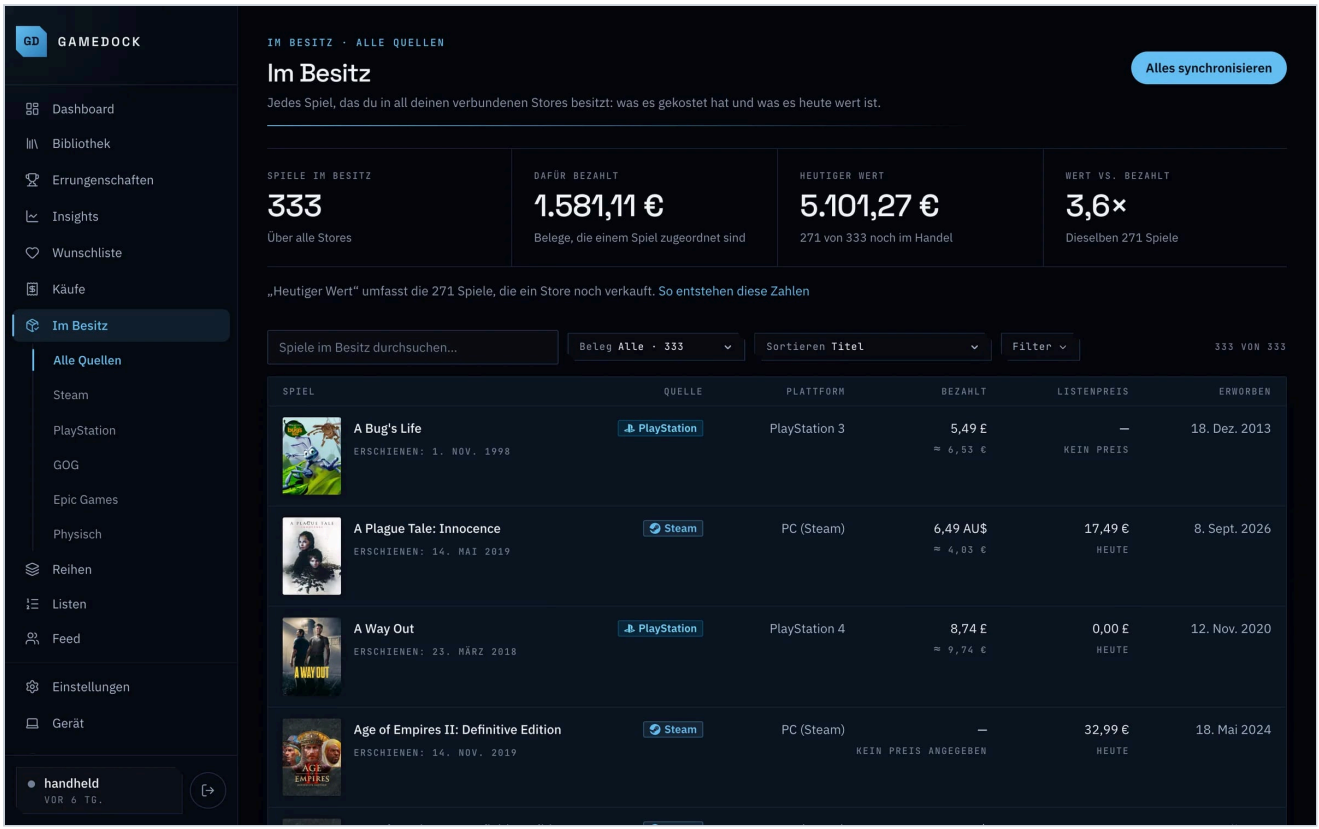
Discs und Box-Versionen

In **Alle Quellen** ist jede Disc oder Box-Version, die du gekauft hast, eine eigene Bestellung, datiert auf den Kauftag und in der Währung, in der du bezahlt hast. Ein Exemplar, das du geschenkt bekommen, eingetauscht oder zusammen mit einer Konsole bekommen hast, ist kein Kauf und fehlt deshalb, genauso wie ein Exemplar, das noch kein Datum hat. Trag das Datum unter **Käufe → Physisch** ein. Ein Exemplar mit Datum, aber ohne Preis zeigt **Preis eintragen**, womit sich dieses Exemplar dort öffnet.

Was du besitzt und was es wert ist

Vergleiche, was du für deine Spiele bezahlt hast, mit dem, was sie heute kosten.

Im Besitz listet jedes Spiel auf, das du in irgendeinem Store besitzt, was du jeweils dafür bezahlt hast und was es heute kosten würde.



Was du besitzt und was es heute wert ist

Die Zahlen

- **Spiele im Besitz**: jedes Spiel in jedem Store, den du verbunden hast, und jede Disc oder Box-Version, die du hinzugefügt hast.
- **Dafür bezahlt**: was du laut deinen Belegen dafür bezahlt hast, jeweils zum Kurs vom Tag der Zahlung umgerechnet.
- **Heutiger Wert**: was diese Spiele heute in ihren Stores kosten, zum heutigen Preis und heutigen Wechselkurs. Ein reduziertes Spiel zählt mit seinem Angebotspreis. Die Zeile darunter sagt, wie viele deiner Spiele ein Store noch verkauft.
- **Wert vs. bezahlt**: der Vergleich der beiden, für dieselben Spiele gerechnet.

Die letzten beiden zählen nur Spiele, die sowohl einen Beleg als auch heute einen Preis in ihrem Store haben, damit Gleiches mit Gleichem verglichen wird; die Zeile unter den Zahlen sagt, wie viele das sind, und **So entstehen diese Zahlen** daneben erklärt jede Zahl. Die eigene Seite jedes Stores zeigt dieselben vier Zahlen in derselben Reihenfolge; ein Store, der keinen aktuellen Preis nennt, etwa GOG oder Epic Games, zeigt dort einen Strich und sagt, warum.

Die Liste

Jedes Spiel zeigt, wo du es besitzt, auf welcher Plattform, was du bezahlt hast, seinen heutigen Listenpreis und wann du es bekommen hast. **Spiele im Besitz suchen…** findet eines nach Namen. **Beleg** grenzt die Liste auf Spiele **Mit Beleg** oder **Kein Beleg** ein; **Sortieren** ordnet nach **Titel**, **Größter Gewinn**, **Teuerste zuerst** oder **Höchster Listenpreis**. **Filter** wählt einen Store. **Alles synchronisieren** oben auf der Seite holt sofort die neuesten Käufe und Preise.

Ein Preis, den ein Store in einer anderen Währung berechnet oder gelistet hat, zeigt beide Beträge, zuerst den des Stores oder zuerst deinen, je nachdem, was **Beträge anzeigen in** in den Voreinstellungen festlegt. Die Summen oben sind in deiner Währung, oder in der des Stores, wenn alles auf der Seite dieses Stores in ein und derselben anderen Währung berechnet wurde und du die des Stores gewählt hast.

Ein Spiel mit **Kein Beleg** ist eines, für das GameDock keinen Kauf hat: Es war vielleicht ein Geschenk, kostenlos oder wurde gekauft, bevor dein Kaufverlauf beginnt. Ein Spiel, das nicht mehr verkauft wird, zeigt statt des heutigen Preises den Preis auf seinem Beleg.

Jede Disc oder Box-Version ist eine eigene Zeile, mit dem, was du dafür bezahlt hast. **Listenpreis** bleibt leer, weil kein Store einen heutigen Preis für eine Disc nennt, deshalb zählen Exemplare nicht zu den letzten beiden Zahlen. Bei einem Exemplar, das du geschenkt bekommen, eingetauscht oder mit einer Konsole bekommen hast, steht das statt eines Preises, und bei einem gekauften, das noch keinen Preis hat, steht **Noch kein Preis**. Trag ihn unter **Käufe** → **Physisch** ein.

Die Zeilen unter **Im Besitz** in der Seitenleiste zeigen jeweils einen Store. Bei PlayStation sind Spiele, die du über PlayStation Plus hast, mit **Abo** markiert, und du kannst sie dir allein anzeigen lassen.

Steam: erst die Abgleichliste leeren



Steams Zahlen hängen von der Abgleichliste ab

Steams Zahlen sind nur so gut wie die Zuordnung der Belegzeilen zu Spielen. Solange Zeilen auf Prüfung warten, sagt **Im Besitz** → **Steam** das; klick auf **Abgleichliste öffnen**, um sie abzuarbeiten. Siehe Deine Steam-Käufe prüfen.

Bibliothekswert auf dem Dashboard

Der Bibliothekswert auf dem Dashboard ist das, was all deine Steam-Spiele und DLCs heute im Steam-Store kosten würden, in der Währung deines Steam-Kontos. Kostenlose Spiele zählen mit null, und Spiele, die Steam nicht mehr verkauft, fehlen. Er wird jedes Mal aktualisiert, wenn die Steam-Preise neu geladen werden.

Währungen und Wechselkurse

Wähle die Währung, in der Beträge angezeigt werden, und wie andere Währungen umgerechnet werden.

GameDock speichert jeden Preis in der Währung, die der Store verwendet hat, und rechnet ihn nur für die Anzeige in deine um. Ein umgerechneter Betrag ist ein Näherungswert: Deine Bank hat ihren eigenen Kurs verwendet.

Deine Währung wählen

1. Geh zu **Konto** → **Voreinstellungen**.
2. Wähle unter **Währung** die Währung, in der Beträge angezeigt werden sollen.
3. Klick auf **Speichern**.

Store-Region legt fest, aus welcher Region GameDock die Preise liest, wenn sich das nicht an deinem Store-Konto erkennen lässt, und **Zeitzone** legt fest, wann dein Tag beginnt: für die Spielzeit, die tägliche Zusammenfassung und die monatliche Insights-E-Mail sowie für das Jahr, in das ein Kauf fällt.

Jeder Store, den du verbindest, kennt meist seine eigene Region, und GameDock nutzt sie, wo es kann. Steam-Preise und der Wert deiner Bibliothek sind immer in der Währung deines Steam-Kontos.

Wie Beträge angezeigt werden

Hat dir ein Store etwas in einer anderen Währung berechnet, entscheidet **Beträge anzeigen in** (in den Voreinstellungen), was zuerst kommt: was der Store berechnet hat, mit dem Betrag in deiner Währung darunter, markiert mit ≈, oder der Betrag in deiner Währung, mit dem vom Store berechneten Betrag darunter. Fahr mit der Maus über einen der beiden, um zu sehen, von welchem Tag der Kurs stammt. Ein heutiger Preis in einem Store, etwa auf einer Wunschliste, funktioniert genauso, mit **gelistet** statt **abgerechnet**, da ihn noch niemand bezahlt hat.

Beträge folgen deinem **Zahlen- und Datumsformat**. Eine Währung wird mit ihrem eigenen Zeichen angezeigt, wenn keine andere Währung es nutzt, etwa **£** oder **€**. Teilen sich mehrere Währungen ein Zeichen, behält es nur die Währung, zu der dein Format gehört: In Englisch (Australien) lauten australische Dollar **$59.99** und US-Dollar **USD 59.99**; in Englisch (Vereinigte Staaten) lauten dieselben Beträge **A$59.99** und **$59.99**.

Welcher Kurs verwendet wird

GameDock verwendet die veröffentlichten Referenzkurse der Europäischen Zentralbank. Für die zwei Währungen, die sie nicht veröffentlicht, nutzt GameDock den Kurs der US-Notenbank (Federal Reserve) für den Neuen Taiwan-Dollar und den der Bank von Russland für den Rubel, jeweils verrechnet mit dem Kurs der Europäischen Zentralbank:

BETRAG	KURS FÜR DIE UMRECHNUNG
Was du für etwas bezahlt hast	Der Kurs vom Tag deiner Zahlung. Gab es an dem Tag keinen Kurs, etwa am Wochenende, der letzte davor.

BETRAG	KURS FÜR DIE UMRECHNUNG
Heutige Preise und der Wert deiner Bibliothek	Der heutige Kurs.

Fahr mit der Maus über einen umgerechneten Betrag, um zu sehen, von welchem Tag der Kurs stammt. Gibt es für eine Währung überhaupt keinen Kurs, bleibt der Betrag, wie er war, und zählt nicht zu den Summen; der Hinweis auf der Seite nennt, was fehlt.

TEIL 7

GameDock Helper

Die Linux-App, mit der GameDock die Spiele auf dem Rechner, auf dem du spielst, sehen und verwalten kann.

GameDock Helper installieren

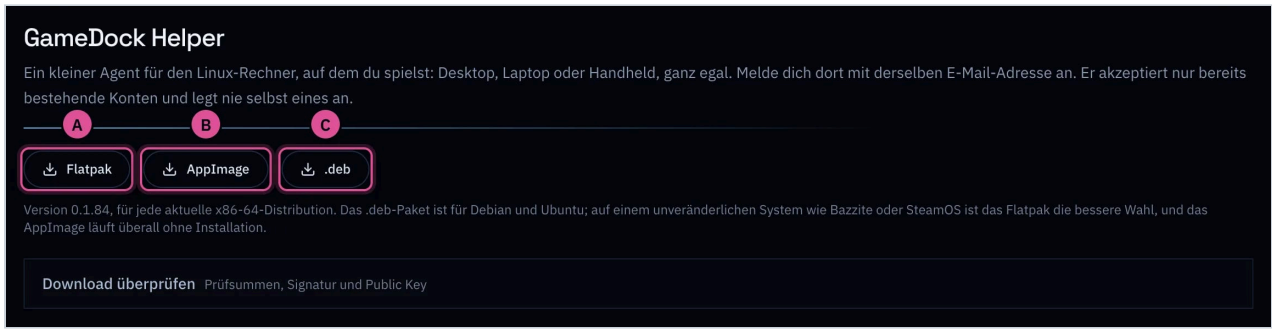
Lade den Helper für deinen Linux-Rechner herunter, installiere ihn und melde dich an.

GameDock Helper ist eine kleine App für den Linux-Rechner oder Handheld, auf dem du spielst. Damit sieht GameDock, was auf diesem Gerät ist (installierte Spiele, Lutris- und Heroic-Spiele, Emulatoren, Spielstände und freier Speicherplatz), und kann damit arbeiten: Spiele installieren, sie zwischen Laufwerken verschieben und Spielstände sichern.

Der Helper läuft auf jedem modernen 64-Bit-Linux (x86-64), ob auf Desktop-PC, Laptop oder Handheld. Eine Version für Windows oder Mac gibt es nicht.

Herunterladen

1. Geh in GameDock zu **Einstellungen** → **Geräte**.
2. Lade unter **GameDock Helper** die Variante herunter, die zu deinem System passt. Jede Datei ist nach ihrer Version benannt, etwa `GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.flatpak`, sodass du ohne Installation erkennst, welche du hast.



Die drei Wege, GameDock Helper zu installieren

	DOWNLOAD	GEEIGNET FÜR
A	**Flatpak**	Handhelds, Systeme mit schreibgeschütztem Kern und jedes System, auf dem du Apps über Discover oder GNOME Software installierst. Die beste Wahl, wenn du unsicher bist.
B	**AppImage**	Jedes Linux, ohne etwas zu installieren: Du startest die Datei selbst.
C	**.deb**	Debian und Ubuntu.

Installieren

In einem Terminal, im Ordner, in den du heruntergeladen hast, mit dem Namen der heruntergeladenen Datei:

- **Flatpak**: `flatpak install --user --bundle GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.flatpak`, dann öffne **GameDock Helper** aus deinem App-Menü. Ist die GNOME-Runtime, auf der er läuft, noch nicht installiert, fügt die Installation Flathub hinzu und lädt sie, was beim ersten Mal ein paar Minuten dauert.

- **AppImage**: `chmod +x GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.AppImage`, dann starte die Datei. Leg sie an einem festen Ort ab, etwa `~/Applications`, denn genau diese Kopie startet später mit deinem Desktop.
- **.deb**: `sudo apt install ./GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.deb`, dann öffne **GameDock Helper** aus deinem App-Menü.

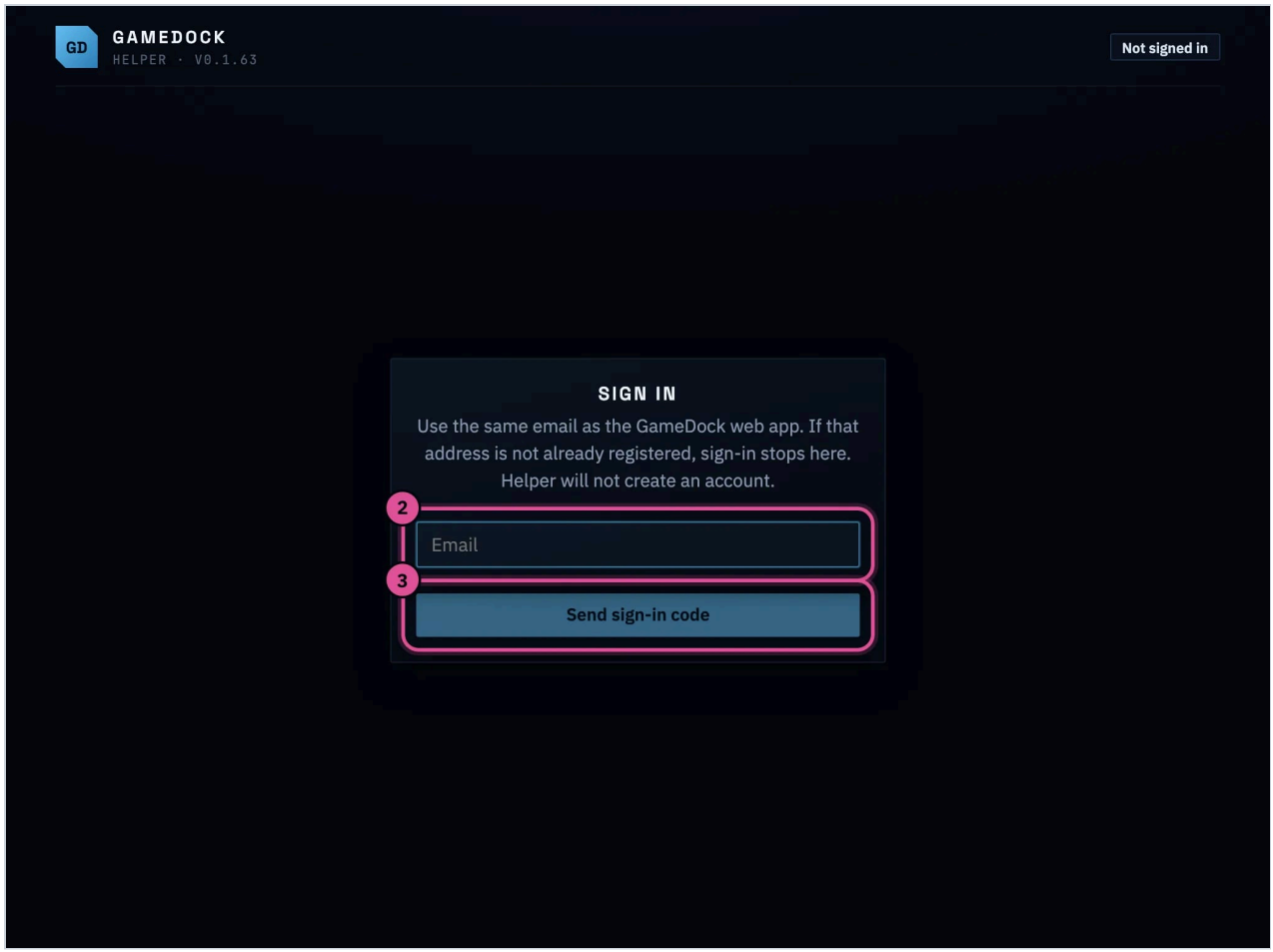
Nutze nur eine Variante. Flatpak und AppImage speichern ihre Einstellungen getrennt und können nicht gleichzeitig laufen.

> TIPP
>
> Um zu prüfen, ob ein Download der ist, den GameDock veröffentlicht hat, öffne **Download überprüfen** unter den Schaltflächen. Dort findest du die Prüfsumme und Signatur jeder Datei, den öffentlichen Schlüssel und den Befehl, mit dem du sie prüfst.

Anmelden

Der Helper bittet dich als Erstes, dich anzumelden, mit derselben E-Mail-Adresse, die du für GameDock nutzt.

1. Öffne GameDock Helper.
2. Gib deine E-Mail-Adresse ein (2).
3. Klick auf **Send sign-in code** (3).



Bei GameDock Helper anmelden

4. Gib den sechsstelligen Code aus der E-Mail in das Feld ein, das erscheint, und klick auf **Sign in**.

Danach zeigt der Helper seinen Einrichtungsbildschirm. Siehe GameDock Helper einrichten. Nach wenigen Sekunden erscheint das Gerät in GameDock unter **Einstellungen** → **Geräte**, mit **Online** daneben.

Der Helper legt nie ein Konto an. Sagt er, dass es für deine Adresse kein GameDock-Konto gibt, melde dich zuerst auf der GameDock-Website an (siehe Konto erstellen und anmelden) und komm dann zurück.

> HINWEIS
>
> Der kostenlose Tarif erlaubt ein Gerät, GameDock Plus drei. Eine erneute Anmeldung vom selben Gerät zählt nicht als weiteres Gerät. Sind alle Geräte deines Tarifs belegt, zeigt der Helper *Device limit reached* und meldet dich nicht an: Um ein Gerät gegen ein anderes zu tauschen, entferne zuerst das alte. Siehe Ein Gerät entfernen oder neu verknüpfen.

Aktualisieren

Ab Version 0.1.84 hält sich der Helper selbst aktuell: Alle paar Stunden sucht er nach einer neuen Version und installiert sie, außer du schaltest **Install updates automatically** aus (siehe Updates). Ein älterer Helper kann das nicht und muss deshalb einmal von Hand aktualisiert werden, genau wie einer, der sich nicht selbst ersetzen kann, etwa ein .deb.

Wenn ein Gerät nicht aktuell ist und sich nicht selbst aktualisiert, sagt GameDock dir das beim nächsten Öffnen, egal auf welcher Seite du landest: Ein Hinweis nennt jedes deiner Geräte, das nicht aktuell ist, und

seine Version, mit **Update holen**, womit sich **Einstellungen** → **Geräte** öffnet, und **Nicht jetzt**, womit du den Hinweis in diesem Browser eine Woche lang aufschiebst. **Einstellungen** → **Geräte** zeigt außerdem *Ein neuerer GameDock Helper ist verfügbar*, solange ein Gerät nicht aktuell ist.



Jedes Gerät, das nicht aktuell ist, wird mit seiner Version genannt

Die meisten Updates können warten, bis es dir passt. Ab und zu behebt eines etwas, das für die Sicherheit deines Geräts wichtig ist, und ab dann schickt GameDock einem älteren Helper keine Aufgaben mehr: Eine Installation, ein Verschieben oder ein Scan antwortet mit *GameDock Helper auf diesem Gerät ist veraltet*. Aktualisiere den Helper, und alles funktioniert wieder; dazwischen geht nichts verloren.

Lade dieselbe Variante herunter, die du installiert hast, und klick im Menü des Helpers in der Systemleiste auf **Quit**. Dann:

- **Flatpak**: `flatpak install --user --reinstall --bundle`, gefolgt vom Namen der neuen Datei. `--reinstall` ersetzt den installierten Helper; deine Einstellungen und deine Anmeldung bleiben erhalten.
- **AppImage**: Leg die neue Datei neben die alte und führe `chmod +x` darauf aus. Wenn du sie startest, übernimmt sie den Start mit deinem Desktop, und du kannst die alte Datei löschen.
- **.deb**: `sudo apt install ./`, gefolgt vom Namen der neuen Datei. Das ersetzt die installierte Version.

Öffne GameDock Helper wieder (beim AppImage die neue Datei). Nach wenigen Sekunden zeigt **Einstellungen** → **Geräte** die neue Version neben dem Gerät, und der Hinweis verschwindet, sobald jedes Gerät aktuell ist.

GameDock Helper einrichten

Sag dem Helper, wo deine Spiele, Laufwerke und dein Steam-Konto sind, und bring sie in GameDock.

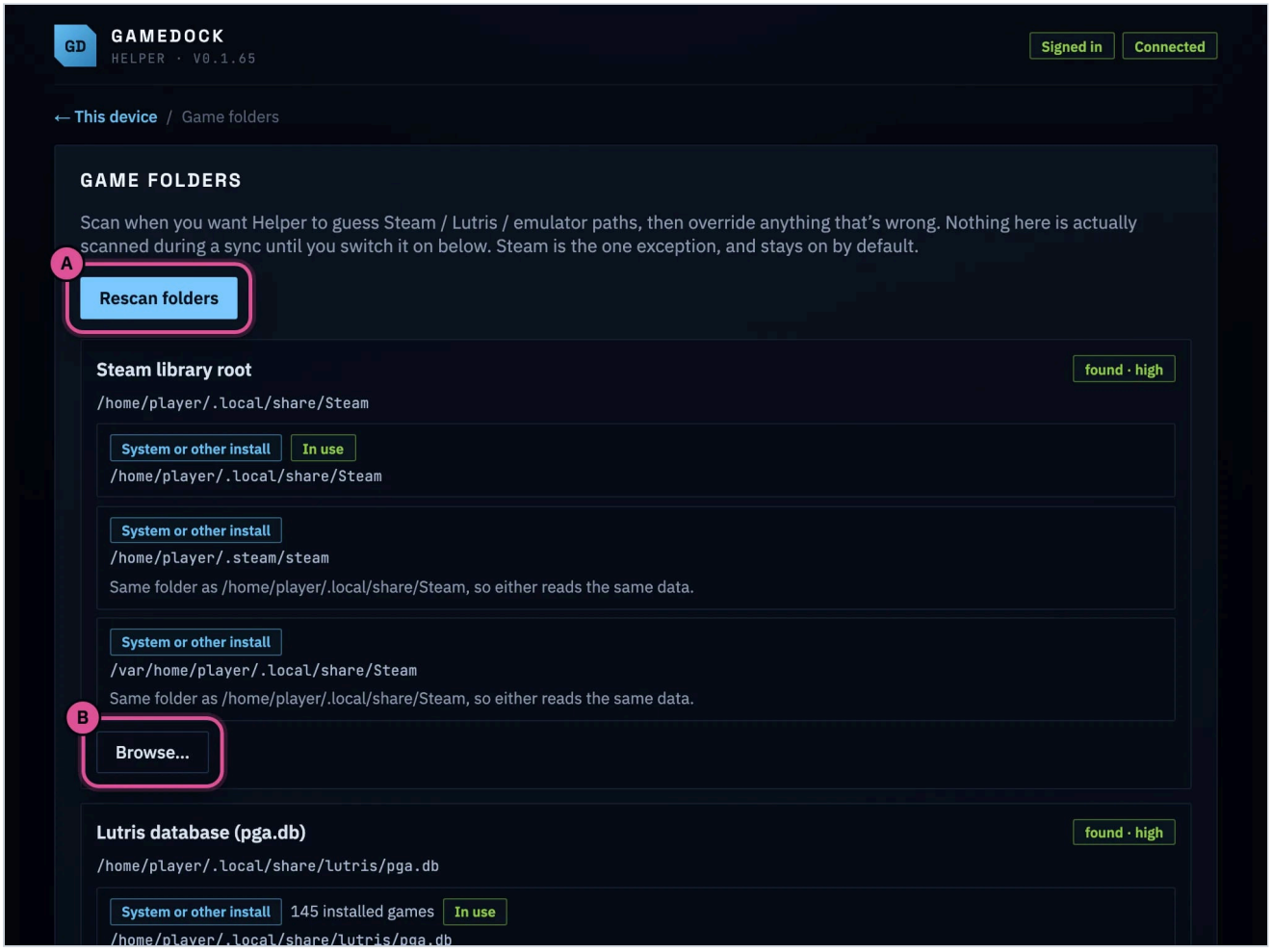
ERFORDERT GAMEDOCK HELPER

Nach der Anmeldung öffnet sich GameDock Helper auf **This device**: einer Liste von Einrichtungsbereichen, jeder mit einem Häkchen, sobald er erledigt ist. Öffne einen, mach, was er verlangt, und klick auf ← **This device**, um zurückzugehen.

Nichts wird gescannt, bevor du darum bittest. Jede Seite hat eine Schaltfläche, mit der der Helper nachsieht; er merkt sich, was er gefunden hat. Sobald du angemeldet bist, laufen Spielstand-Backups und das Umschreiben deiner Steam-Spielnamen von selbst; Scans deiner Ordner und Laufwerke warten auf dich.

Game folders

Sag dem Helper, wo deine Spiele und Emulatoren liegen.



Game folders: wo Steam, Lutris und deine Emulatoren ihre Spiele ablegen

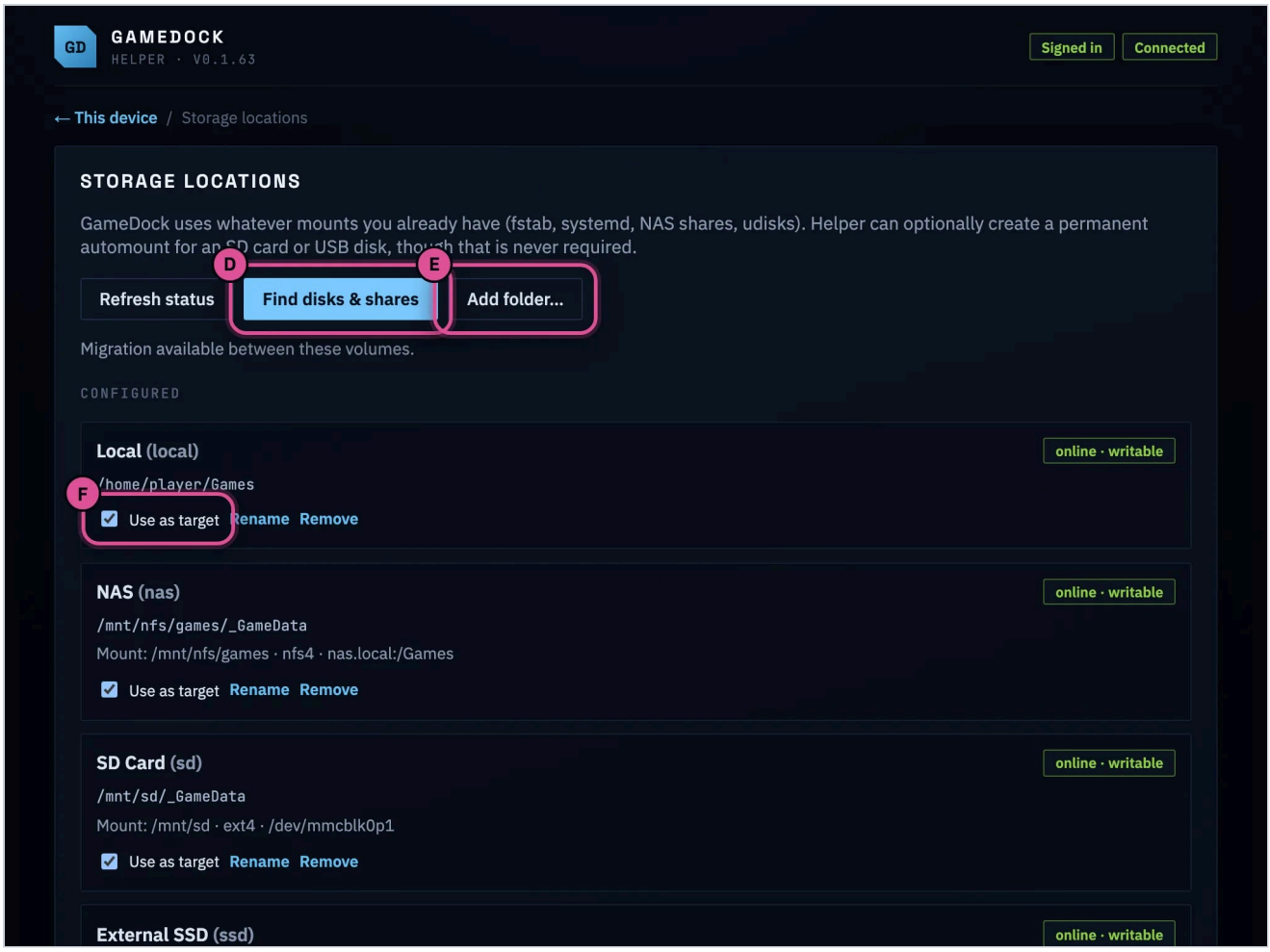
1. Klick auf **Scan folders** (A); nach dem ersten Durchlauf heißt die Schaltfläche **Rescan folders**. Der Helper sucht an den üblichen Orten nach Steam, Lutris, Heroic und jedem Emulator, den er kennt: RPCS3, Xenia, PCSX2, DuckStation, Dolphin, melonDS, Cemu, PPSSPP, Vita3K, shadPS4, Flycast, RMG und den Switch-Emulatoren.
2. Prüf jede Zeile. **found** heißt, dass der Ordner existiert, **missing**, dass er fehlt; das zweite Wort sagt, wie sicher sich der Helper ist, dass es der richtige ist. Darunter steht jeder Ordner, den der Helper für diese App gefunden hat, jeweils mit der Angabe, wie die App installiert wurde (Flatpak, AppImage, ein Lutris-Runner oder eine andere Installation) und wie viel er enthält, etwa installierte Spiele oder Spielstände. Der genutzte ist mit **In use** markiert. Sind zwei Ordner in Wahrheit derselbe, steht das beim zweiten.
3. Nutzt eine Zeile den falschen Ordner, klick unter dem richtigen auf **Use this folder** oder klick auf **Browse…** (B) und wähle einen anderen. Der häufigste Grund zum Prüfen ist, dass du einen Emulator sowohl als Flatpak als auch als AppImage hast: Wähl den Ordner, in dem deine Spiele liegen.
4. Schalte **Scan this source** für jeden Launcher und Emulator ein, den du in GameDock haben willst.

PCSX2 und DuckStation führen eine eigene Liste der Spiele, die sie gefunden haben. Ihre Zeilen zeigen, wie viele Spiele jede Liste enthält; jede Liste wird gelesen, du musst also keinen Ordner wählen.

Steam wird immer gelesen. Alles andere bleibt unberührt, bis du es einschaltest: Wenn du ein Gerät koppelst, wird deine Lutris- oder Emulator-Bibliothek noch nicht von selbst gelesen.

Storage locations

Sag dem Helper, auf welche Laufwerke deine Spiele dürfen, damit GameDock zeigen kann, wie voll jedes ist, und Spiele zwischen ihnen verschieben kann.



Storage locations: die Laufwerke und Freigaben, auf denen deine Spiele liegen

1. Klick auf **Find disks & shares** D. Der Helper listet die Laufwerke und Netzwerkfreigaben auf, die er sieht: vorgeschlagene Steam-Bibliotheksordner, bereits eingehängte NFS- und SMB-Freigaben sowie SD-Karten und USB-Laufwerke.
2. Klick neben jedem, das du willst, auf **Use this location**, **Use this share** oder **Use current mount**. Um einen Ordner hinzuzufügen, der nicht aufgeführt ist, klick auf **Add folder...** E.
3. Lass **Use as target** F bei jedem Speicherort angehakt, auf den Spiele verschoben werden dürfen.

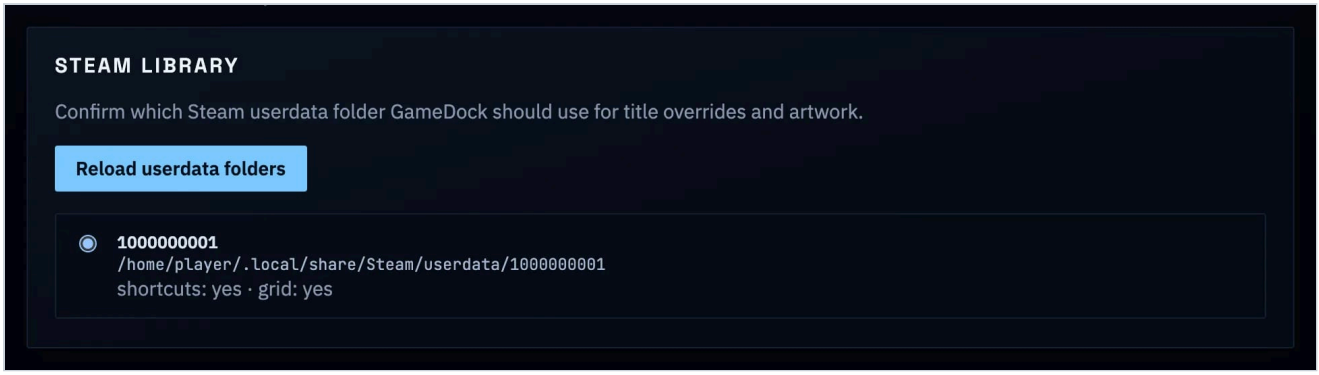
Deine Speicherorte stehen unter **Configured**; dort gibst du einem mit **Rename** einen Namen, den du wiedererkennst, und **Remove** nimmt ihn von der Liste. **Refresh status** prüft erneut, welche verbunden sind.

Der Helper nutzt die Laufwerke und Freigaben, die du schon eingehängt hast: Er muss nie etwas einrichten. Für eine SD-Karte oder ein USB-Laufwerk, das nicht dauerhaft eingehängt ist, kann **Make permanent mount...** dafür sorgen, dass es sich von selbst einhängt; dafür wirst du nach deinem Passwort gefragt.

Ein Laufwerk, das du abziehst, wird als offline angezeigt und taucht wieder auf, sobald du es anschließt. Zum Verschieben von Spielen brauchst du mindestens zwei Speicherorte. Siehe Dein Gerät in GameDock.

Steam library

Wähle, mit welchem Steam-Konto auf diesem Gerät GameDock arbeitet, um Spiele umzubenennen und ihre Grafiken in Steam zu ändern.



Steam library: welcher Ordner eines Steam-Kontos genutzt wird

1. Klick auf **Find userdata folders**.
2. Wähle den Ordner deines Kontos. Jeder ist nach einer Nummer benannt, dem Steam-Konto, zu dem er gehört; nutzt nur eine Person Steam auf dem Gerät, gibt es nur einen.

Die anderen Bereiche

- **Standalone games**: Errungenschaften für eigenständige PC-Spiele, die außerhalb eines Store-Launchers installiert sind und sie in Dateien auf deinem PC speichern. Siehe Errungenschaften für eigenständige PC-Spiele.
- **Cloud save backups**: siehe Spielstände sichern.
- **Background service**: siehe Den Helper am Laufen halten.
- **Hub sign-in**: Melde dich erneut an, falls du das je brauchst. Siehe Ein Gerät entfernen oder neu verknüpfen.

In GameDock übernehmen

Sind die Ordner eingerichtet, geh in GameDock zu **Einstellungen** → **Sync** und klick neben **GameDock Helper** auf **Sync**. Deine Lutris-, Heroic- und Emulator-Spiele erscheinen in der **Bibliothek** unter **Launcher** und **Emulatoren**. Danach hält der Helper GameDock aktuell, solange er läuft.

Den Helper am Laufen halten

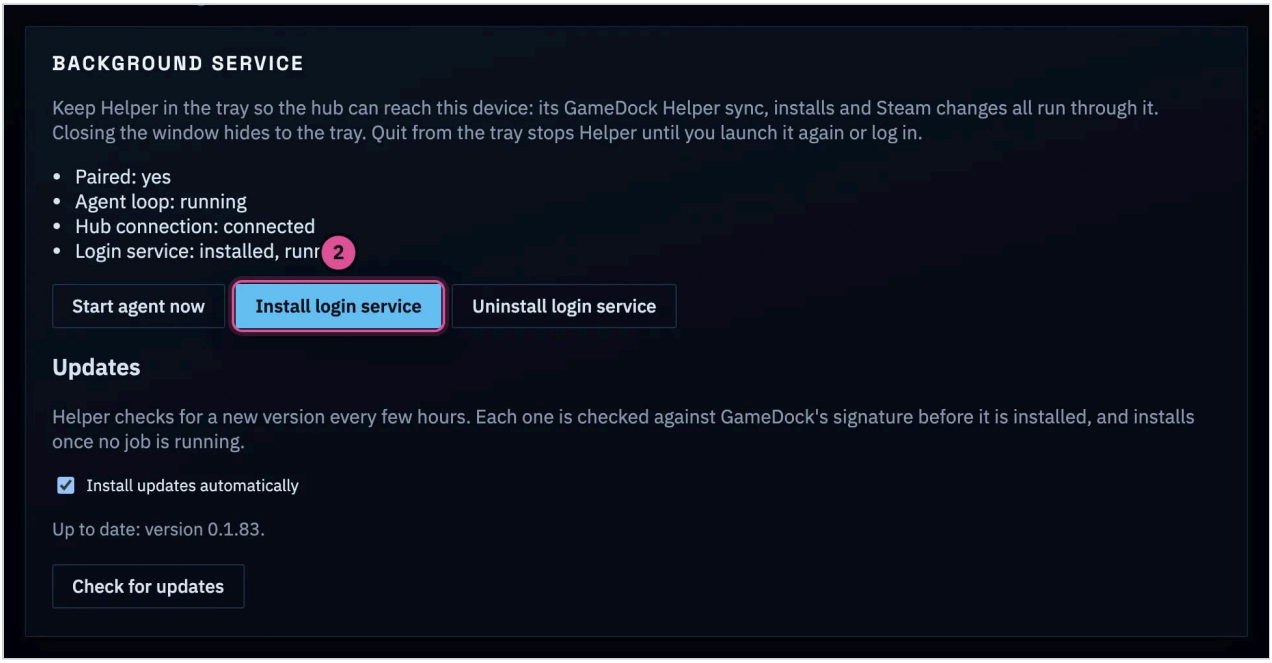
Starte den Helper mit deinem Desktop, damit GameDock dein Gerät immer erreichen kann.

ERFORDERT GAMEDOCK HELPER

GameDock erreicht dein Gerät nur, solange GameDock Helper läuft. Lass ihn mit deinem Desktop starten, dann wartet er still in der Systemleiste.

Mit dem Desktop starten

1. Öffne in GameDock Helper **Background service**.
2. Klick auf **Install login service** 2.



Background service: den Helper mit deinem Desktop starten

Ab deiner nächsten Anmeldung am Desktop startet der Helper von selbst, direkt in die Systemleiste. Eine zweite Kopie startet er dabei nicht: Die geöffnete läuft einfach weiter. Die Liste auf der Seite zeigt, ob er angemeldet ist (**Paired**), gerade läuft (**Agent loop**), mit GameDock verbunden ist (**Hub connection**) und mit deinem Desktop startet (**Login service**). **Uninstall login service** sorgt dafür, dass er nicht mehr von selbst startet.

Auf einem Handheld startet er jedes Mal von selbst neu, wenn du zwischen Spielmodus und Desktop-Modus wechselst.

Updates

Install updates automatically unter **Updates** auf **Background service** ist an, solange du es nicht ausschaltest. Alle paar Stunden sucht der Helper nach einer neuen Version, prüft, ob sie von GameDock signiert ist, wartet, bis nichts mehr läuft, was er für GameDock erledigt, installiert sie und startet sich

damit neu. **Check for updates** sucht sofort. Ist der Schalter aus, sagt der Helper trotzdem, wenn eine neue Version da ist, und **Install version** installiert sie, wann du willst.

- Ein Flatpak, das wie in den Installationsschritten mit `--user` installiert wurde, und ein AppImage in einem eigenen Ordner aktualisieren sich selbst.
- Ein .deb wird für das ganze System installiert, daher braucht die Installation dein Passwort. Der Helper lädt die neue Version von selbst herunter, prüft sie und fragt nach deinem Passwort, wenn du auf **Install version** klickst.
- Ein Flatpak, das für alle Nutzer des Geräts installiert wurde, oder ein AppImage in einem Ordner, in den du nicht schreiben kannst, kann sich nicht selbst ersetzen. Die Seite sagt das; installier die neue Version wie bisher über GameDock (siehe Aktualisieren).

Die Systemleiste

- Wenn du das Fenster des Helpers schließt, wandert er in die Systemleiste; er läuft weiter.
- Klick auf das Symbol in der Systemleiste oder wähle **Open settings**, um das Fenster zurückzuholen.
- **Quit** beendet den Helper vollständig, bis du ihn wieder öffnest oder dich das nächste Mal am Desktop anmeldest.
- Fahr mit der Maus über das Symbol in der Systemleiste, um zu sehen, ob der Helper mit GameDock verbunden ist.

Hat dein Desktop keine Systemleiste, beendet das Schließen des Fensters den Helper.

Ist er verbunden?

Das zweite Badge oben rechts im Fenster des Helpers, neben **Signed in**, zeigt, ob GameDock dein Gerät gerade erreicht. **Connected** heißt, dass es geht, und **Connecting…**, dass es gleich so weit ist. **Reconnecting…** heißt, dass der Helper GameDock nicht erreicht und es von selbst weiter versucht; fahr mit der Maus über das Badge, um zu sehen, warum, und wann er es als Nächstes versucht. **Not connected** heißt, dass die Verbindung des Helpers gar nicht läuft: Klick unter **Background service** auf **Start agent now**. **Background service** zeigt dasselbe unter **Hub connection**.

Was er tut, während er läuft

- Hält GameDock auf dem Laufenden, was installiert ist, wie voll deine Laufwerke sind und was du gespielt hast.
- Erledigt, worum du in GameDock bittest: ein Spiel installieren, Installationen verschieben, deine Steam-Sammlungen, Namen und Grafiken aktualisieren.
- Sichert deine Spielstände, nachdem du gespielt hast, wenn das eingeschaltet ist. Siehe Spielstände sichern.
- Schreibt alle fünfzehn Minuten deine Steam-Spielnamen neu, falls du welche festgelegt hast. Siehe Namen, Reihenfolge und Artwork in Steam.
- Sucht alle paar Stunden nach einer neuen Version von sich selbst und installiert sie, wenn **Install updates automatically** an ist.

Scans deiner Ordner und Laufwerke laufen nur, wenn du auf die Schaltfläche dafür klickst.

GAMEDOCK HELPER

Spielstände sichern

Bewahre versionierte Kopien deiner Spielstände auf GameDock auf und hol sie wieder zurück.

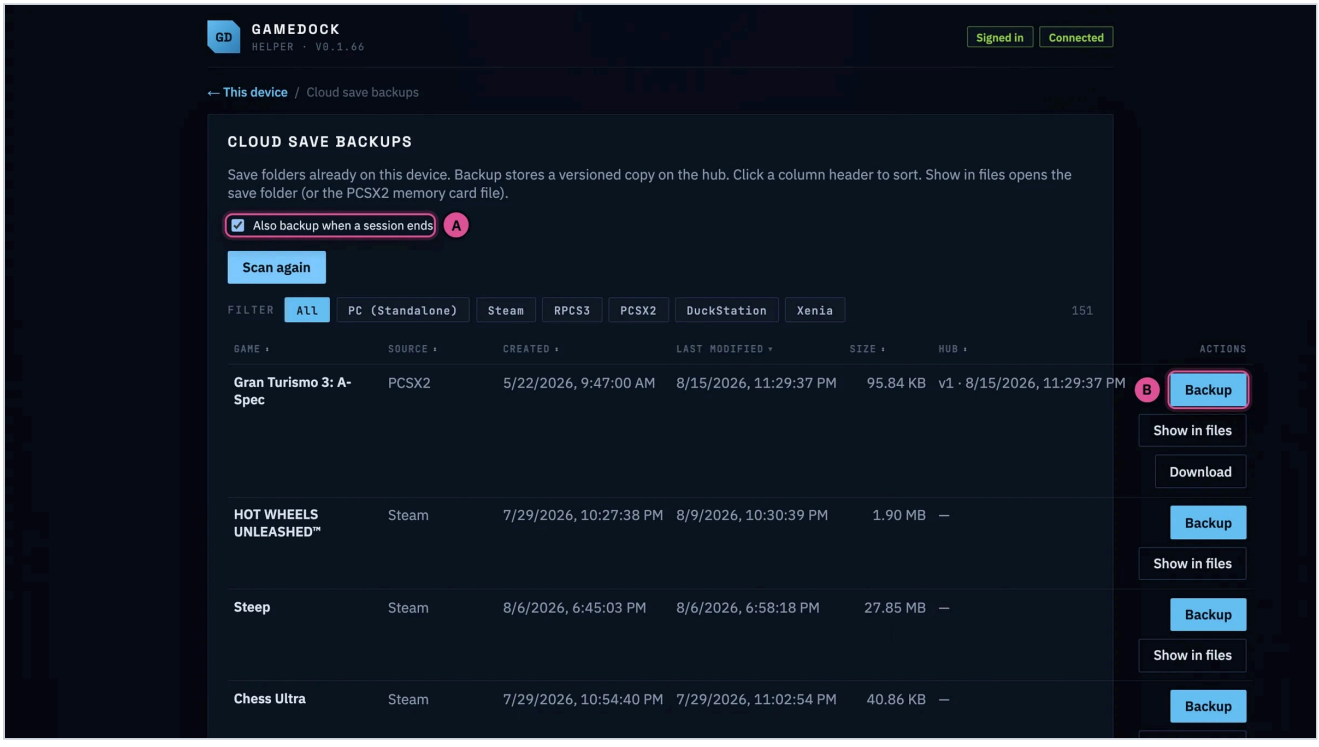
ERFORDERT GAMEDOCK HELPER

GameDock Helper kann Kopien deiner Spielstände in GameDock aufbewahren, damit sich ein verlorener oder kaputter Spielstand zurückholen lässt. Jedes Backup ist eine eigene Version; du wählst, welche du herunterlädst.

Er findet Spielstände von eigenständigen PC-Spielen, Steam-Spielen und den Emulatoren RPCS3, PCSX2, DuckStation und Xenia.

Spielstände finden

1. Öffne in GameDock Helper **Cloud save backups**.
2. Klick auf **Scan save folders**.



Jeder Spielstandordner, den der Helper gefunden hat, und wann er zuletzt gesichert wurde

Die Liste zeigt die Spielstände jedes Spiels, woher sie stammen, wann sie sich zuletzt geändert haben, ihre Größe und (unter **Hub**) die neueste Version in GameDock. Die Schaltflächen unter **Filter** zeigen jeweils eine Quelle, und ein Klick auf eine Spaltenüberschrift sortiert danach. Klick auf **Scan again**, um später nach neuen Spielstandordnern zu suchen.

Sichern

- **Automatisch**: Lass **Also backup when a session ends** A an. Wenn du aufhörst zu spielen und sich die Spielstände eines Spiels etwa fünf Minuten lang nicht mehr geändert haben, sichert der Helper sie. Wenn er ein Spiel zum ersten Mal sieht, merkt er es sich nur, damit er nicht deine ganze Bibliothek auf einmal hochlädt.
- **Von Hand**: Klick neben einem Spiel auf **Backup** B.

Show in files öffnet den Spielstandordner des Spiels.

Einen Spielstand zurückholen

- Klick im Helper neben dem Spiel auf **Download**, um seine neueste Version in deinem Downloads-Ordner zu speichern.
- Öffne in GameDock die Seite des Spiels. Unter **Cloud-Spielstände** steht jede Version mit dem Zeitpunkt der Sicherung, dem Gerät, von dem sie stammt, und ihrer Größe; klick neben der gewünschten auf **Herunterladen**.

Ein Backup ist eine komprimierte Kopie des Spielstandordners. Leg seinen Inhalt zurück in den Spielstandordner, während das Spiel geschlossen ist.

Limits

	KOSTENLOSER TARIF	GAMEDOCK PLUS
Aufbewahrte Versionen pro Spiel	3	10

Jedes Backup darf bis zu 200 MB groß sein, alle Backups zusammen bis zu 5 GB. Hat ein Spiel so viele Versionen, wie dein Tarif aufbewahrt, ersetzt ein neues Backup das älteste. Wechselst du von Plus zum kostenlosen Tarif, werden ältere Versionen nicht sofort gelöscht: Jedes Mal, wenn eine neue dazukommt, fällt eine weg.

GAMEDOCK HELPER

Dein Gerät in GameDock

Sieh, wie voll deine Laufwerke sind, gib ihnen Steam-Bibliotheken, verschiebe Spiele von einem zum anderen und lösche den Fortschritt von Spielen, die du entfernt hast.

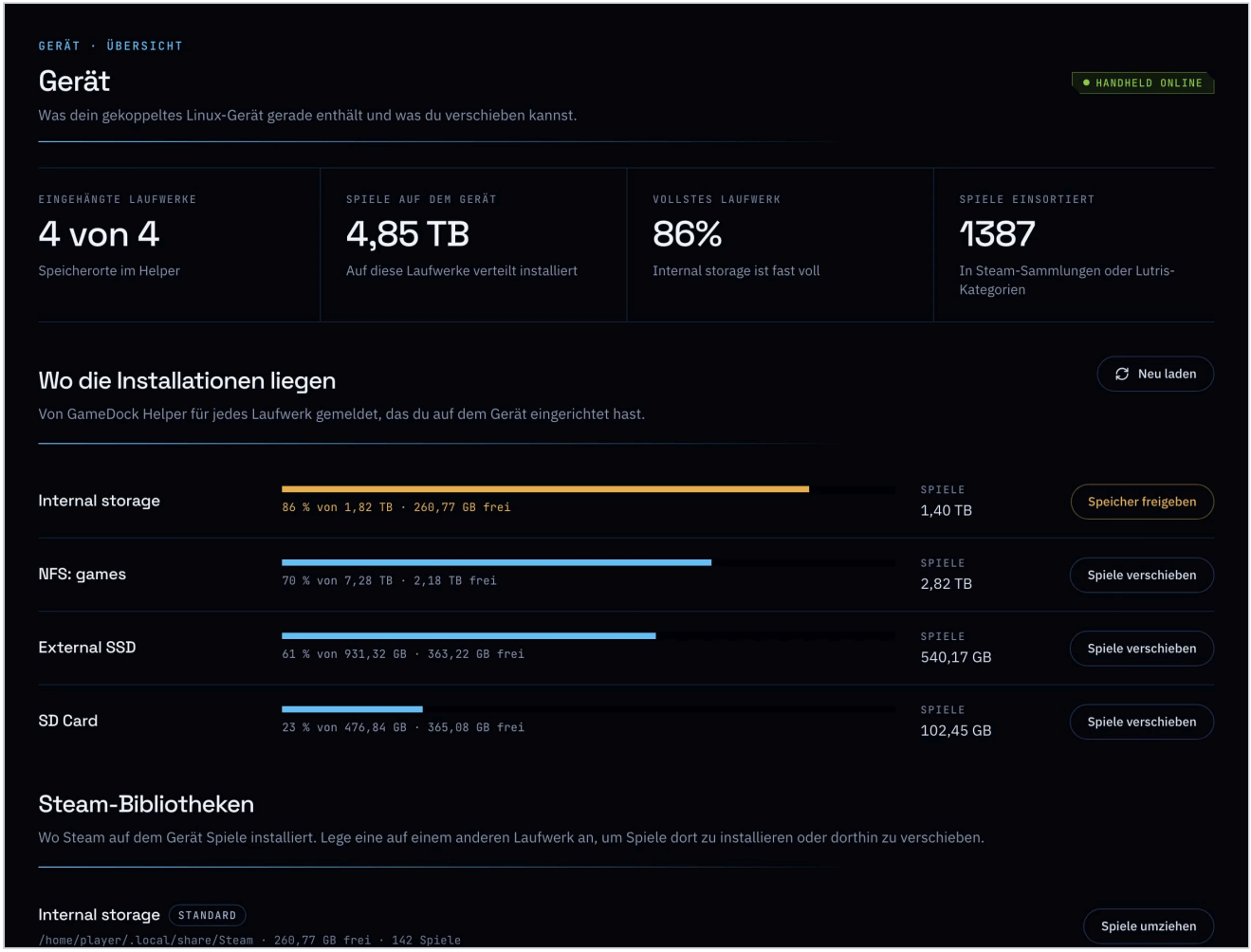
ERFORDERT GAMEDOCK HELPER

Läuft GameDock Helper, zeigt **Gerät** in der Seitenleiste, was auf deinem Linux-Gerät liegt: wie voll jedes Laufwerk ist, welche Spiele darauf sind, sowie deine Steam-Sammlungen und Lutris-Kategorien. Der Eintrag erscheint erst, wenn ein Gerät gekoppelt ist.

Die Seiten lesen dein Gerät live, also muss es eingeschaltet sein und der Helper laufen. Ist das nicht der Fall, meldet **Gerät**, dass es offline ist, und zeigt, wo möglich, den letzten bekannten Stand.

Übersicht

Gerät → **Übersicht** zeigt dir alles auf einen Blick:



Dein Gerät auf einen Blick

- **Eingehängte Laufwerke**: wie viele deiner Speicherorte gerade verbunden sind.
- **Spiele auf dem Gerät**: wie viel Platz deine Spiele auf allen Laufwerken belegen.

- **Vollstes Laufwerk**, mit seinem Füllstand, und **Spiele einsortiert**: wie viele Spiele in einer Steam-Sammlung oder Lutris-Kategorie sind.
- **Wo die Installationen liegen**: jeder Speicherort mit einem Balken, der zeigt, wie voll er ist, wie viel frei ist und wie viel davon Spiele sind. Alle Laufwerke zu lesen kann bis zu einer halben Minute dauern; **Neu laden** liest sie erneut.
- **Steam-Bibliotheken**: wo Steam auf dem Gerät Spiele installiert, jeweils nach Laufwerk benannt, mit freiem Platz und der Zahl der Spiele darin. **Standard** markiert die, die Steam nutzt, wenn nichts anderes festgelegt ist. Siehe Steam-Bibliotheken.
- **Installationen umziehen**: ob ein Laufwerk zu über 85 % voll ist, und **Migration planen**, womit sich **Gerät → Migration** öffnet.
- **Steam und Lutris**: wie viele Sammlungen und Kategorien du hast, und **Sammlungen öffnen**.

Die Leiste unten nennt das Gerät und seine Helper-Version, mit einem Link zu **Geräte verwalten** unter **Einstellungen → Geräte**.

Um eine SD-Karte oder ein anderes Laufwerk hinzuzufügen, richte es im Helper ein. Siehe GameDock Helper einrichten.

Steam-Bibliotheken

Steam installiert Spiele in einen Bibliotheksordner und beginnt mit einem auf dem internen Laufwerk. Um Steam-Spiele auf einem anderen Laufwerk zu installieren oder dorthin zu verschieben (eine SD-Karte, eine externe SSD, eine Netzwerkfreigabe), gib diesem Laufwerk eine Steam-Bibliothek:

1. Stell sicher, dass das Laufwerk im Helper ein Speicherort ist (siehe GameDock Helper einrichten).
2. Klick unter **Gerät → Übersicht** bei **Steam-Bibliotheken** neben dem Laufwerk auf **Steam-Bibliothek anlegen**.

GameDock lässt Steam auf deinem Gerät die Bibliothek selbst anlegen, in dem Ordner, den Steam wählen würde (meist **SteamLibrary** auf der obersten Ebene des Laufwerks), genau so, wie Steam selbst es unter **Einstellungen → Speicher** tun würde. Du musst Steam auf dem Gerät nie öffnen. Jedes Laufwerk bekommt eine Steam-Bibliothek.

Auch eine Netzwerkfreigabe kann eine haben, obwohl Steams eigenes Fenster keine Freigaben anbietet. Spiele darauf starten nur, solange die Freigabe verbunden ist.

Eine Bibliothek, die Steam sich auf einem nicht angeschlossenen Laufwerk merkt, wird als **Nicht verbunden** angezeigt.

> HINWEIS
>
> Steam muss auf deinem Gerät erreichbar sein. GameDock öffnet es, wenn es geschlossen ist. Auf einem Desktop-PC muss **CEF Remote Debugging** in Steams **Einstellungen → Entwickler** eingeschaltet und Steam danach neu gestartet sein, bevor GameDock es bitten kann, eine Bibliothek anzulegen.

Spiele zwischen Laufwerken verschieben

Wenn ein Laufwerk voll wird, verschieb Spiele unter **Gerät → Migration** davon weg, oder klick in der Übersicht neben einem Laufwerk auf **Speicher freigeben**; diese Schaltfläche erscheint, sobald es zu mehr als 85 % voll ist (sonst steht dort **Spiele verschieben**).

1. Wähle, welche Spiele verschoben werden. Klick oben auf die Kachel eines Laufwerks, um nur die Spiele darauf zu sehen, und auf **Größte zuerst**, um die zu finden, die am meisten Platz freigeben.
2. Hak die Spiele an, die verschoben werden sollen. Die Leiste unten rechnet ihre Größe zusammen.
3. Wähle unter **Ziel** das Laufwerk, auf das sie sollen. Jedes zeigt, wie viel Platz frei ist.
4. Klick auf **Verschieben**.

Die Spiele werden nacheinander verschoben, und ein Protokoll zeigt, wie es bei jedem lief. Das Verschieben stoppt beim ersten Spiel, bei dem etwas fehlschlägt, und endet mit *Fertig.* oder *Angehalten.* Ein Spiel, das schon auf dem gewählten Laufwerk ist, wird übersprungen. Lutris-Spiele werden von selbst angepasst, damit sie ihren neuen Ort finden.

Zum Verschieben brauchst du mindestens zwei Speicherorte, die verbunden sind und bei denen im Helper **Use as target** an ist. Spiele außerhalb all dieser Orte sind mit **Außerhalb der Laufwerke** markiert und lassen sich nicht verschieben.

> HINWEIS
>
> Spiele verschieben gehört zu GameDock Plus. Im kostenlosen Tarif kannst du trotzdem Spiele auswählen und sehen, wie viel Platz sie freigeben würden.

Wenn ein Verschieben abgeschlossen ist, aktualisiert GameDock deine Sammlungen von selbst, damit ein verschobenes Spiel in der Sammlung für den Speicher landet, auf dem es jetzt liegt. Dafür startet GameDock Steam nicht neu: Ist Steam auf dem Desktop offen, ziehen seine Sammlungen nach, wenn du deine Regeln das nächste Mal auf der Seite **Sammlungen** anwendest.

Gerätewartung unten auf der Seite hat zwei Reparaturen für den Fall, dass etwas nicht zusammenpasst: **Sammlungen aktualisieren**, das deine Steam-Sammlungen und Lutris-Kategorien neu einliest und Spiele nach deinen Sammlungsregeln neu einsortiert, und **Rechte reparieren**.

Steam-Spiele

Klick oben unter **Gerät → Migration** auf **Steam-Spiele**, um Spiele zwischen deinen Steam-Bibliotheken zu verschieben.

1. Klick auf die Kachel einer Bibliothek, um nur die Spiele darin zu sehen. Steams eigene Tools wie Proton und die Steam Linux Runtime sind ausgeblendet; wähle **Spiele und Steam-Tools** unter **Anzeigen**, um sie zu sehen.
2. Hak die Spiele an, die verschoben werden sollen, wähle unter **Ziel** eine Bibliothek und klick auf **Verschieben**.

Steam verschiebt jedes Spiel selbst, samt seinem Proton-Präfix und allen Spielständen darin, und prüft das Spiel danach, was ein paar Sekunden länger dauert. Ein Spiel, das gerade läuft oder Inhalte mit einem anderen Spiel teilt (die Erweiterungen von Half-Life), lässt sich nicht allein verschieben, und das Protokoll

sagt, warum. Zum Verschieben von Steam-Spielen brauchst du zwei oder mehr verbundene Steam-Bibliotheken (siehe Steam-Bibliotheken), und auch das gehört zu GameDock Plus.

Entfernte Spiele

Gerät → Entfernte Spiele listet die Spiele, für die Lutris Spielzeit, Spielverlauf oder Errungenschaften aufgezeichnet hat und die auf keinem deiner Geräte mehr sind: solche, die du aus GameDock gelöscht und deren Fortschritt du behalten hast, oder die du in Lutris selbst entfernt hast. Jedes zeigt, was behalten wurde und wann du es zuletzt gespielt hast, und ob das Spiel über eine andere Plattform in deiner Bibliothek bleibt, wenn sein Fortschritt weg ist.

Klick neben einem Spiel auf **Entfernen** und dann auf **Fortschritt entfernen**, um zu entfernen, was Lutris dafür aufgezeichnet hat, oder auf **Alle entfernen**, um die Liste zu leeren. Fortschritt von Steam, PlayStation, Xbox und RetroAchievements wird nie angetastet.

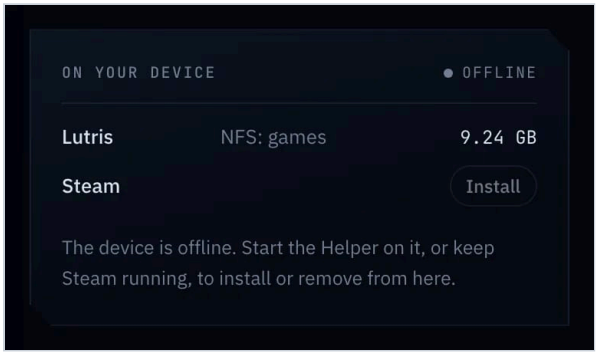
Ein Spiel aus GameDock installieren

Installiere Spiele auf deinem Gerät, füge sie zu Steam hinzu oder entferne sie, direkt von der Seite eines Spiels.

ERFORDERT GAMEDOCK HELPER

Läuft GameDock Helper auf deinem Gerät, zeigt die Seite eines Spiels in GameDock, was davon dort installiert ist, und kann dort Spiele installieren, zu Steam hinzufügen oder löschen.

Was auf deinem Gerät ist



Auf deinem Gerät, auf der Seite eines Spiels

Auf der Seite eines Spiels zeigt **Auf deinem Gerät**, ob dein Gerät online ist, und listet jede darauf installierte Kopie: aus welchem Launcher oder Emulator sie stammt, auf welchem Laufwerk sie liegt und wie groß sie ist. Spiele, die du in einem Emulator spielst, stehen auch dort. Ein Spiel, das Lutris in einem Emulator startet, der es ebenfalls auflistet, zählt als eine einzige Kopie und wird zum Beispiel als **PCSX2 via Lutris** angezeigt. Hast du mehr als ein Gerät, sagt jede Kopie, auf welchem Gerät sie liegt. Ein von Steam oder Heroic installiertes Spiel, das GameDock noch nicht gemessen hat, zeigt **Mit Steam installiert** (oder Heroic), bis Laufwerk und Größe mit dem nächsten Sync ankommen; bei einem Steam-Spiel fragt GameDock dein Gerät sofort, wenn es online ist.

Die **Bibliothek** hat außerdem neben **Alle Spiele** und **Stöbern** die Ansicht **Installiert**, die nur die Spiele mit einer Kopie auf deinem Gerät zeigt, aus jedem Launcher oder Emulator. Mit einem gekoppelten Gerät öffnet sich die **Bibliothek** in dieser Ansicht, bis du eine andere wählst.

Ein Steam-Spiel installieren

Ist ein Spiel in deiner Steam-Bibliothek, aber nicht installiert, hat **Auf deinem Gerät** unter **Steam** eine Schaltfläche **Installieren**.

1. Öffne die Seite des Spiels.
2. Klick unter **Auf deinem Gerät** auf **Installieren**.
3. Hat Steam auf deinem Gerät mehr als eine Bibliothek, wähle, auf welches Laufwerk das Spiel kommt. Steams Standard ist vorausgewählt, und jedes Laufwerk zeigt, wie viel Platz frei ist. Klick auf **Installieren auf** und den Namen des Laufwerks.

Steam auf deinem Gerät startet den Download direkt in diese Bibliothek, ohne dass du auf dem Gerät etwas beantworten musst. Zwei Dinge können dort trotzdem auf dich warten:

- Ein Spiel mit einer Lizenzvereinbarung oder einem Produktschlüssel zeigt diese auf dem Bildschirm des Geräts an, und GameDock sagt **Warte auf dein Gerät**. Akzeptiere sie oder gib dort den Schlüssel ein, und der Download startet. GameDock akzeptiert nie eine Vereinbarung für dich.
- Ein paar Spiele müssen neben Inhalten liegen, die sie mit einem anderen Spiel teilen, etwa Team Fortress Classic und Half-Life: Source neben Half-Life. GameDock sagt, auf welchem Laufwerk Steam besteht, und installiert nichts.

Um auf einem Laufwerk ohne Steam-Bibliothek zu installieren, leg zuerst eine an (siehe Steam-Bibliotheken). Um ein Spiel danach zu verschieben, siehe Spiele zwischen Laufwerken verschieben.

> HINWEIS
>
> Um das Laufwerk zu wählen, muss Steam auf deinem Gerät erreichbar sein. Ist Steam geschlossen, öffnet GameDock es. Auf einem Desktop-PC muss außerdem **CEF Remote Debugging** in Steams **Einstellungen** → **Entwickler** eingeschaltet sein; ohne das öffnet **Installieren** Steams eigenes Installationsfenster auf dem Gerät, wo du das Laufwerk wählst.

Ein Spiel zu Steam hinzufügen

Für ein Spiel, das du über Heroic, Lutris, RPCS3, DuckStation oder PCSX2 spielst, legt **Zu Steam hinzufügen** es als Nicht-Steam-Spiel in deine Steam-Bibliothek, damit du es aus Steam starten kannst oder auf einem Handheld aus dem Spielmodus. Das gehört zu GameDock Plus.

Eine Kopie von deinem Gerät löschen

Jede Kopie unter **Auf deinem Gerät** lässt sich vom Gerät löschen, egal in welchem Launcher oder Emulator sie ist und ob du noch eine andere Kopie hast.

1. Öffne die Seite des Spiels.
2. Klick unter **Auf deinem Gerät** neben der Kopie auf ⋯ und dann auf **Vom Gerät löschen**.
3. GameDock fragt dein Gerät, was es löschen würde, und listet es auf. Klick auf **Entfernen bestätigen**, um genau das zu löschen.

Was gelöscht wird, hängt davon ab, wo die Kopie liegt:

- **Steam**: Steam deinstalliert das Spiel selbst, genau wie mit seiner eigenen Schaltfläche Deinstallieren.
- **Heroic**: der Ordner des Spiels, so entfernt, wie Heroics eigenes Deinstallieren ihn hinterlässt, mit erhaltenem Wine-Präfix. Schließ Heroic vorher auf dem Gerät.
- **Lutris**: das Spiel, sein Wine-Präfix und sein Eintrag in Lutris.
- **Ein Emulator**: das Disc-Image, die ROM oder der Ordner des Spiels und jeder Lutris-Eintrag, der es startet.

Jede Steam-Verknüpfung zur Kopie verschwindet mit ihr. Deine Spielstände und Memory Cards werden nie gelöscht, und das Spiel bleibt mit Spielzeit und Errungenschaften in deiner Bibliothek.

Ist die Kopie die letzte des Spiels, die Lutris ausführt, fragt GameDock außerdem, was mit dem passieren soll, was Lutris dafür aufgezeichnet hat:

- **Fortschritt behalten** (Standard): Spielzeit, Spielverlauf und Errungenschaften bleiben beim Spiel.
- **Fortschritt auch entfernen**: Sie verschwinden auch aus GameDock, und ein Spiel, das du sonst nirgends hast, verlässt deine Bibliothek.

Fortschritt, den du behältst, kannst du später unter Gerät → Entfernte Spiele entfernen.

GameDock löscht nur die eigenen Dateien des Spiels. Es lehnt ab, wenn ein anderes Spiel dieselben Dateien nutzt oder das Laufwerk mit der Kopie nicht verbunden ist, und sagt, warum. Hat sich auf dem Gerät etwas geändert, nachdem du nachgesehen hast, wird nichts gelöscht, und GameDock bittet dich, noch einmal zu prüfen.

Zum Löschen braucht es einen aktuellen GameDock Helper auf dem Gerät. Muss er aktualisiert werden, sagt das Menü es dir.

Wenn das Gerät offline ist

Für diese Schaltflächen muss dein Gerät eingeschaltet sein und der Helper laufen. Ist das nicht so, sagt die Seite es: Starte den Helper auf dem Gerät und versuch es noch einmal.

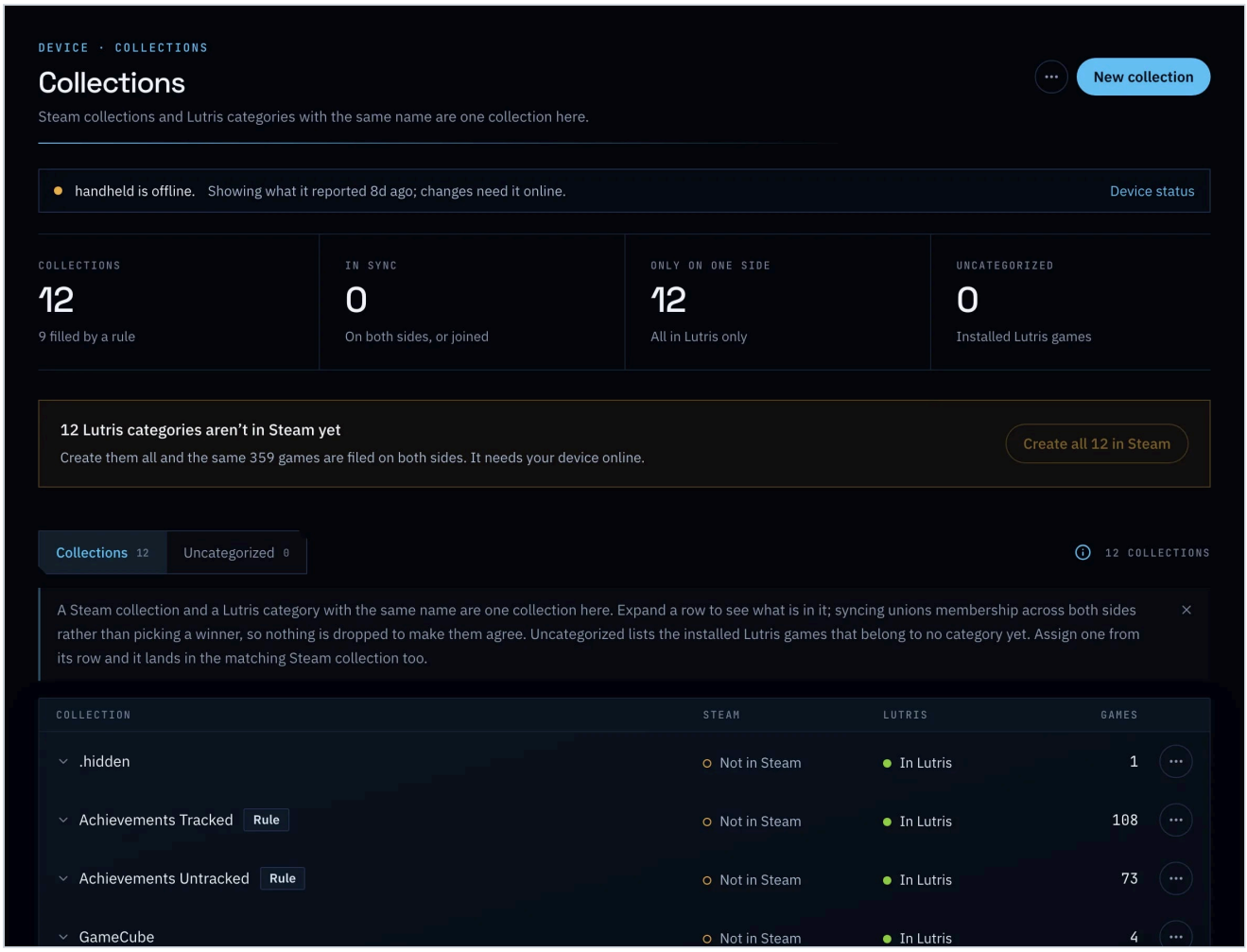
Steam-Sammlungen und Lutris-Kategorien

Halte deine Steam-Sammlungen und Lutris-Kategorien gleich und sortiere Spiele automatisch ein.

ERFORDERT GAMEDOCK HELPER UND GAMEDOCK PLUS

Gerät → Sammlungen stellt deine Steam-Sammlungen und deine Lutris-Kategorien nebeneinander und hält sie gleich. Eine Steam-Sammlung und eine Lutris-Kategorie mit demselben Namen gelten als eine Sammlung.

Was die Seite zeigt



Steam-Sammlungen und Lutris-Kategorien nebeneinander

Jede Sammlung steht in der Liste mit der Angabe, ob sie **In Steam** und **In Lutris** ist, und wie viele Spiele sie enthält. Das Kennzeichen **Regel** neben dem Namen heißt, dass ein Regelpaket sie füllt. Klapp eine auf, um ihre ersten Cover zu sehen und wie sie gefüllt wird; **Alle ansehen** listet jedes Spiel darin. Die Zahlen oben zählen deine Sammlungen, die auf beiden Seiten synchronen, die nur auf einer Seite vorhandenen und die installierten Lutris-Spiele ohne Sammlung.

Ohne Kategorie neben **Sammlungen** oben listet die installierten Lutris-Spiele, die noch in keiner Kategorie sind. Jedes hat eine vorgeschlagene Sammlung: Klick auf **Vorschläge zuweisen** oder wähle eine unter **Zuweisen zu…**.

Mit einer Sammlung arbeiten

- Gibt es Sammlungen nur auf einer Seite, sagt ein Hinweis über der Liste, wie viele, und bietet an, sie alle auf der anderen Seite anzulegen, zum Beispiel **Alle 12 in Steam anlegen**.
- **Neue Sammlung** legt eine auf beiden Seiten gleichzeitig an.
- Das Menü neben jeder Sammlung hat **In Steam anlegen** oder **In Lutris anlegen**, wenn sie nur auf einer Seite ist (oder **Regel anwenden**, wenn sie auf beiden ist), dann **Umbenennen…**, **Spiel hinzufügen…**, **Beide Seiten synchronisieren** und **Sammlung entfernen**.
- In der vollständigen Liste einer Sammlung (**Alle ansehen**) nimmst du ein Spiel mit **Entfernen** daneben heraus.

Beim Synchronisieren werden beide Seiten zusammengeführt: Ein Spiel, das auf einer der beiden Seiten in der Sammlung ist, landet auf beiden darin. Damit sie übereinstimmen, wird nichts weggelassen.

Auf dem Desktop muss Steam geschlossen werden, während Sammlungen geschrieben werden, und das kann ein paar Minuten dauern.

Spiele automatisch einsortieren

Über **Regelpakete** im Menü oben (oder **Regel ändern** in einer Sammlung, die eine Regel füllt) sortiert GameDock Spiele für dich in Sammlungen ein, zum Beispiel eine Sammlung pro Emulator, nach dem Laufwerk, auf dem ein eigenständiges PC-Spiel liegt, oder danach, ob seine Errungenschaften erfasst werden. Schalte die Pakete ein, die du willst, klick auf **Speichern** und dann auf **Aktive anwenden**.

> HINWEIS
>
> Sammlungen anlegen, ändern und an dein Gerät senden gehört zu GameDock Plus. Im kostenlosen Tarif siehst du jede Sammlung und jede Regel.

Ist das Gerät offline, sagt eine Zeile unter dem Titel das und wann es sich zuletzt gemeldet hat, mit einem Link zum Status des Geräts. Die Seite zeigt den letzten bekannten Stand, und Änderungen sind ausgeschaltet, bis es wieder da ist.

GAMEDOCK HELPER

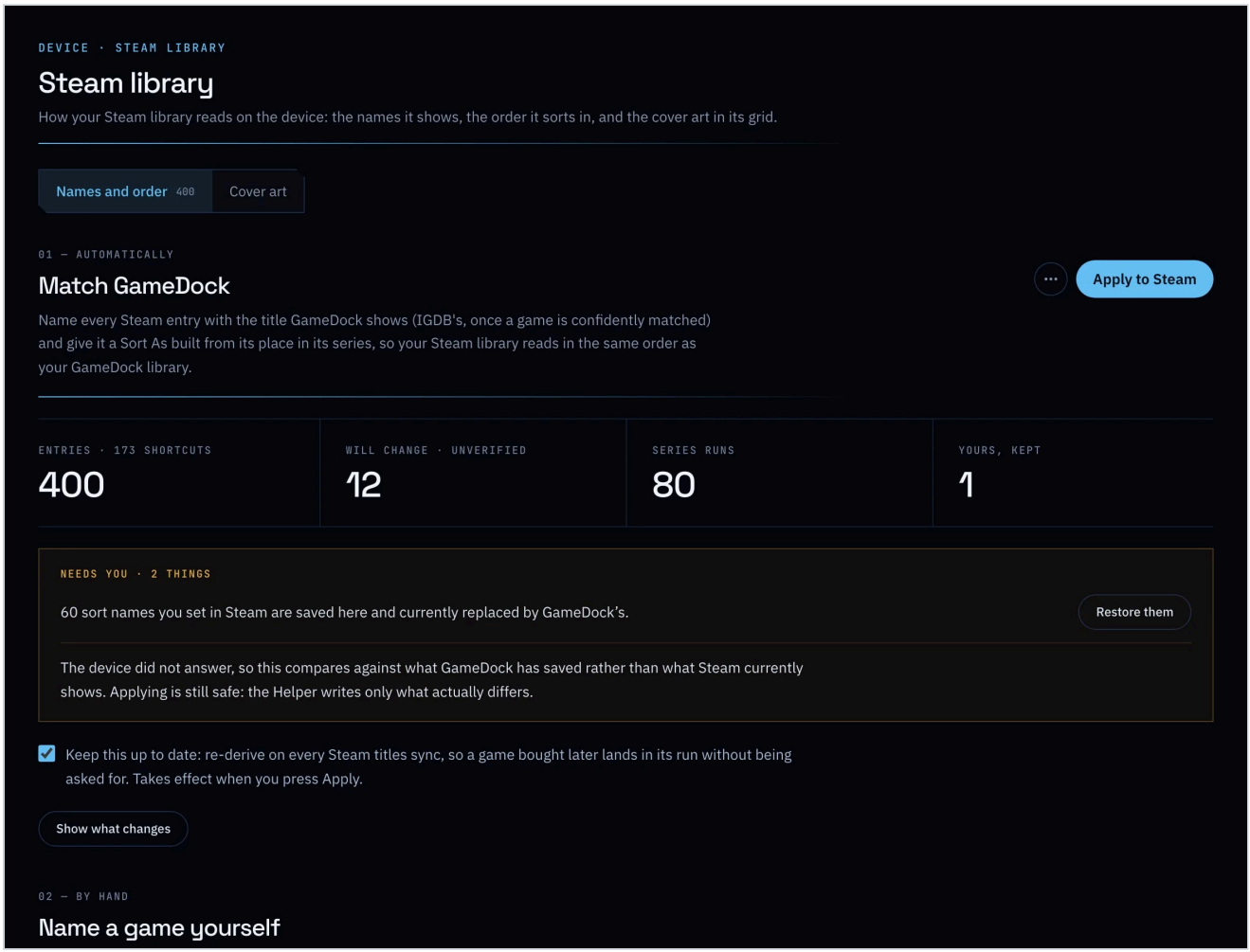
Namen, Reihenfolge und Artwork in Steam

Lass deine Steam-Bibliothek dieselben Namen, dieselbe Reihenfolge und dieselben Cover zeigen wie GameDock.

ERFORDERT GAMEDOCK HELPER UND GAMEDOCK PLUS

Gerät → Steam-Bibliothek ändert, wie deine Steam-Bibliothek auf deinem Gerät aussieht: die Namen, unter denen Spiele erscheinen, die Reihenfolge, in der sie sortiert werden, und die Cover in der Rasteransicht von Steam. GameDock Helper nimmt die Änderungen direkt im Steam-Client vor.

An GameDock angleichen



So sieht deine Steam-Bibliothek auf dem Gerät aus

Namen und Reihenfolge → An GameDock angleichen gibt jedem Spiel in Steam den Namen, den GameDock dafür anzeigt, und einen Sortiernamen, der sich aus seinem Platz in seiner Reihe ergibt. So steht deine Steam-Bibliothek in derselben Reihenfolge wie deine GameDock-Bibliothek.

1. Klick auf **Änderungen anzeigen**, um Spiel für Spiel zu sehen, was umbenannt würde.
2. Klick auf **Auf Steam anwenden**.

Spiele, die du selbst in Steam umbenannt hast, behalten ihren Namen und sind als **Deine · beibehalten** markiert. Hak **Aktuell halten** an, damit neue Spiele gleich genauso benannt werden, sobald sie dazukommen.

Das Menü neben **Auf Steam anwenden** kann **Gespeicherte Namen neu senden**, **Meine eigenen Steam-Sortiernamen wiederherstellen** oder mit **Abgeleitete Titel entfernen** alles rückgängig machen. Zum Rückgängigmachen muss das Gerät online sein, denn nur dann lassen sich die ursprünglichen Namen von Steam zurückschreiben; solange es nicht erreichbar ist, lässt GameDock alles, wie es ist.

Ein Spiel selbst benennen

Such unter **Spiel selbst benennen** ein Spiel, ändere **In Steam angezeigt als** oder **Sortiert als** und klick auf **Speichern**. Über das Menü daneben kannst du das Spiel auf seinen ursprünglichen Steam-Namen zurücksetzen.

Sortiernamen erreichen Steam etwa alle fünfzehn Minuten und wirken sofort, ganz ohne Neustart. GameDock legt sie dort ab, wo Steam auch die Sortiernamen speichert, die du selbst für ein Spiel festlegen kannst. Sie gehören also zu deinem Steam-Konto und bleiben erhalten, wenn Steam die Angaben eines Spiels aktualisiert. Ein neuer Name erscheint erst nach einem Neustart von Steam. Den erledigt der Helper, während Steam gerade nicht genutzt wird (auf einem Handheld im Spielmodus startet Steam kurz neu; auf dem Desktop schließt es sich und öffnet sich wieder), und höchstens einmal pro Stunde. Setzt Steam also seinen eigenen Namen wieder auf ein Spiel, kann es bis zu einer Stunde dauern, bis deiner zurückkommt. Beim Speichern eines Namens startet Steam nie sofort neu; **Sync** neben **Eigene Titel in der Steam-Bibliothek** unter **Einstellungen** → **Sync** wendet ihn sofort an.

Cover

Cover → **GameDock-Cover an Steam übertragen** bringt die Cover, die GameDock anzeigt, in die Rasteransicht von Steam, damit Steam dieselben Bilder zeigt. Klick auf **An Steam übertragen**; **Auf Steam rückgängig** im Menü daneben holt die ursprünglichen Bilder von Steam zurück. Hak **Steam automatisch aktuell halten** an, um neue Cover zu senden, sobald sie sich ändern.

Jedes Cover wird im 2:3-Format von Steam dargestellt, also in dem Rahmen, den es in Steam ausfüllt. Die Box-Art von GameDock hat das Format 3:4, deshalb ist ein Cover, das nicht das Steam-Format hat, mit seiner Größe markiert, und **Nicht im Steam-Format** zeigt nur diese an. Prüf sie auf abgeschnittene Ränder, oder klick neben einem auf **Aus SteamGridDB auswählen**, um ein Grid zu wählen, das schon 600×900 groß ist. Sind beim Klick auf **An Steam übertragen** noch welche offen, fragt GameDock, ob du zuerst Bilder für sie auswählen oder trotzdem übertragen möchtest.

Ein Spiel, für das du selbst ein Cover ausgewählt hast, wird beim Übertragen ausgelassen: Deine Wahl ist schon an Steam gegangen, als du sie übernommen hast.

Über die Einstellungen synchronisieren

Beides findest du auch unter **GameDock Helper** in **Einstellungen** → **Sync**, jeweils mit einem eigenen **Sync**:

- **Eigene Titel in der Steam-Bibliothek** schreibt die Namen und Sortiernamen, die du gespeichert hast, erneut in Steam.

- **Cover der Steam-Bibliothek** sendet die Cover sofort, genau wie **An Steam übertragen**, egal ob **Steam automatisch aktuell halten** angehakt ist. Über Nacht und mit **Alles synchronisieren** werden Cover nur gesendet, wenn es angehakt ist.

Wie du auswählst, welche Bilder GameDock anzeigt, steht in Ein Spiel umbenennen oder sein Artwork ändern.

> HINWEIS
>
> Namen und Cover in Steam zu schreiben gehört zu GameDock Plus. Im kostenlosen Tarif siehst du genau, was sich ändern würde.

Ein Gerät entfernen oder neu verknüpfen

Entferne ein Gerät aus deinem Konto oder melde eins erneut an.

Einstellungen → Geräte zeigt jedes Gerät, auf dem GameDock Helper mit deinem Konto läuft: ob es online ist, welche Helper-Version es hat und wann es zuletzt gesehen wurde.

Ein Gerät entfernen

Entferne ein Gerät, das du nicht mehr nutzt, oder eines, das du im kostenlosen Tarif gegen ein anderes tauschen willst.

1. Geh zu **Einstellungen → Geräte**.
2. Klick neben dem Gerät auf **Widerrufen**.
3. Klick zur Bestätigung auf **Entkoppeln**.

Das Gerät sendet ab sofort nichts mehr an GameDock, und der Helper auf diesem Gerät meldet sich innerhalb weniger Sekunden nach seinem nächsten Verbindungsversuch selbst ab, oder beim nächsten Start, falls er nicht lief. Sein Fenster kehrt zum Anmeldebildschirm zurück und zeigt an, dass das Gerät aus deinem Konto entfernt wurde. Deine Ordner und Einstellungen im Helper bleiben erhalten.

> HINWEIS
>
> Ein Gerät, das nach dem Wechsel in den kostenlosen Tarif zurückgestellt wurde, ist noch nicht entfernt. Sein Helper bleibt also angemeldet und versucht weiter, sich zu verbinden. Es verbindet sich von selbst wieder, wenn du innerhalb von 30 Tagen erneut abonnierst; danach wird das Gerät entfernt und sein Helper meldet sich wie oben beschrieben ab. Siehe Zurück zum kostenlosen Tarif.

Ein Gerät wieder anmelden

Wurde ein Gerät entfernt, ist sein Helper schon auf dem Anmeldebildschirm. Erreicht sein Helper GameDock aus einem anderen Grund nicht mehr, öffne im Helper zuerst **Hub sign-in**. Dann:

1. Gib deine E-Mail-Adresse ein und klick auf **Send sign-in code**.
2. Gib den Code ein und klick auf **Sign in** (**Re-link this device**, falls der Helper noch angemeldet war).

Ein entferntes Gerät kommt als neues zurück und zählt zum Gerätelimit deines Tarifs: eins im kostenlosen Tarif, drei mit GameDock Plus.

Mehr als ein Gerät online

Mit GameDock Plus kannst du den Helper auf bis zu drei Geräten nutzen. Alles, was ein Gerät verändert (ein Spiel installieren, eine Lutris-Kopie entfernen, eine Steam-Verknüpfung anlegen, ein Spiel zwischen Laufwerken verschieben), setzt voraus, dass GameDock weiß, welches Gerät du meinst. Solange mehr als eins deiner Geräte online ist, bittet GameDock dich deshalb, GameDock Helper zuerst auf den anderen zu schließen, und tut nichts, bis du das getan hast. Alles andere läuft wie gewohnt weiter.

Pfadwarnungen

Bemerkt der Helper, dass ein Launcher- oder Emulator-Ordner, den er liest, fast leer ist, während es anderswo auf dem Gerät einen volleren gibt, zeigt GameDock oben auf jeder Seite eine Warnung mit dem Gerät und dem Ordner. Das ist nur ein Hinweis: GameDock ändert nichts. Wähl den richtigen Ordner unter **Game folders** im Helper (siehe GameDock Helper einrichten) oder klick auf **Ausblenden**.

TEIL 8

Konto und Tarif

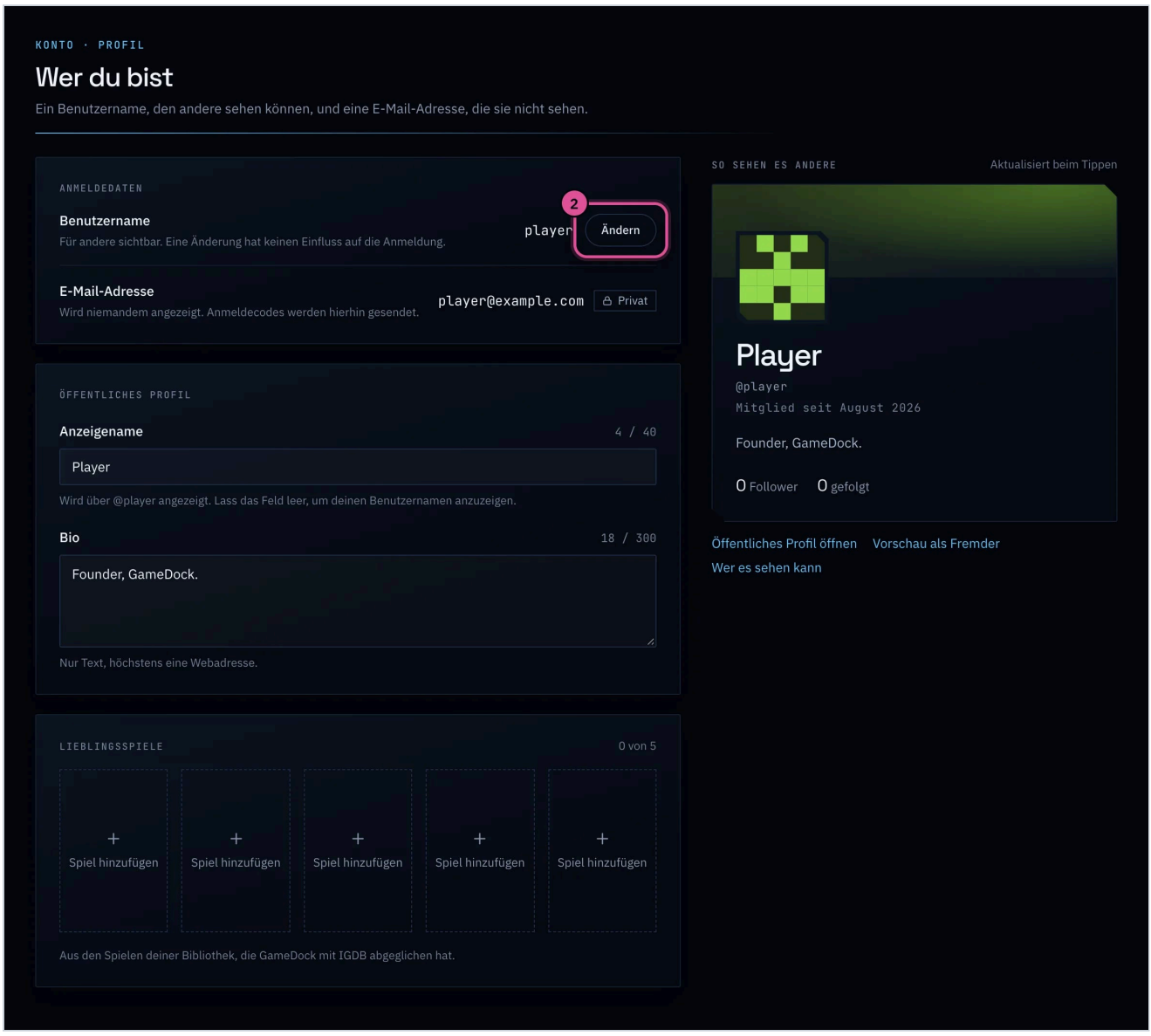
Dein Profil, dein Tarif, deine Daten und wie du deine Bibliothek mit eigenen Skripten ausliest.

KONTO UND TARIF

Benutzername und E-Mail-Adresse

Ändere den Benutzernamen, den andere sehen, und erfahre, wofür deine E-Mail-Adresse da ist.

Konto → **Profil** enthält die beiden Dinge, die dich identifizieren: einen Benutzernamen, den andere sehen können, und deine E-Mail-Adresse, die sonst niemand sieht.



Dein Benutzername, deine E-Mail-Adresse und dein öffentliches Profil

Bei GameDock gibt es kein Passwort. An deine E-Mail-Adresse gehen deine Anmeldecodes, sie ist also dein ganzes Konto.

Deinen Benutzernamen ändern

1. Geh zu **Konto** → **Profil**.
2. Klick neben **Benutzername** auf **Ändern** (2).
3. Gib den neuen Namen ein. GameDock prüft schon beim Tippen und sagt dir, ob er frei ist.

4. Klick auf **Speichern**.

Ein Benutzername hat 3 bis 20 Zeichen: Buchstaben, Ziffern und Unterstriche, aber nicht nur Ziffern. Großbuchstaben bleiben so, wie du sie eingibst, aber zwei Namen, die sich nur in der Groß- und Kleinschreibung unterscheiden, gelten als derselbe Name.

Du kannst deinen Benutzernamen insgesamt fünfmal ändern, mit mindestens 30 Tagen zwischen zwei Änderungen; der Name, den du bei der Registrierung gewählt hast, zählt nicht mit. Die Zeile unter dem Namen zeigt, wie viele Änderungen dir noch bleiben und wann du die nächste vornehmen kannst. Ein Name, den du aufgibst, bleibt 30 Tage lang für dich reserviert, bevor ihn jemand anderes nehmen kann.

Wenn du deinen Benutzernamen änderst, ändert das nichts daran, wie du dich anmeldest.

Deine E-Mail-Adresse

Deine E-Mail-Adresse lässt sich noch nicht ändern. Eine andere Adresse zu nutzen hieße, ein neues Konto anzulegen.

Dein öffentliches Profil

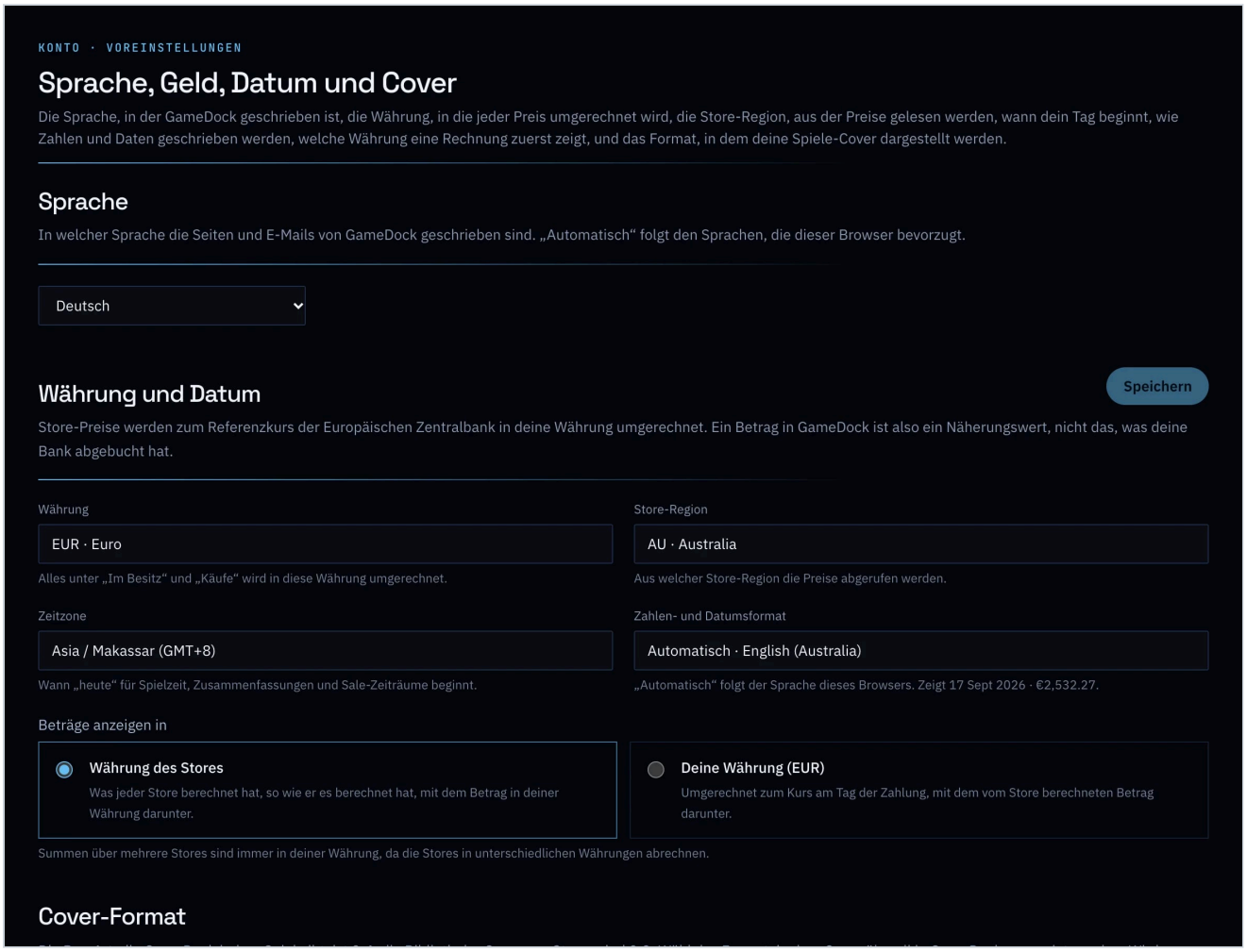
Unter **Öffentliches Profil** auf derselben Seite kannst du einen Anzeigenamen, eine kurze Bio und bis zu fünf Lieblingsspiele für deine Profilseite unter **/community/user/**, gefolgt von deinem Benutzernamen, festlegen. **So sehen es andere** daneben zeigt deine Profilkarte schon beim Tippen. Niemand sonst sieht sie, bis du dein Profil teilst. Siehe Dein Profil teilen.

KONTO UND TARIF

Währung, Region und Zeitzone

Wähle die Währung, in der Beträge angezeigt werden, woher die Store-Preise kommen und wann dein Tag beginnt.

Konto → Voreinstellungen bestimmt die Sprache, in der GameDock geschrieben ist, die Währung, in der Beträge erscheinen, die Store-Region, aus der Preise gelesen werden, deine Zeitzone, wie Zahlen und Datumsangaben geschrieben werden, in welcher Währung die Rechnung eines Stores zuerst erscheint, und das Format, in dem deine Spiele-Cover dargestellt werden. Währung, Region und Zeitzone werden bei deiner ersten Anmeldung aus den Einstellungen deines Browsers übernommen.



Sprache, Geld und Datumsangaben

Deine Sprache wählen

Wähle unter **Sprache**, in welcher Sprache die Seiten und E-Mails von GameDock geschrieben sind: English, Español (Latinoamérica), Español (España), Deutsch, Français, Polski, Português (Brasil), Português (Portugal), Русский, 日本語, 简体中文 oder 繁體中文. Sie wird gespeichert, sobald du sie wählst, und die Seite ändert sich sofort.

Automatisch, die Standardeinstellung, richtet sich nach deinem Browser: GameDock nimmt die erste deiner Browsersprachen, die es anbietet, und Englisch, wenn es keine davon anbietet. E-Mails kommen in

der Sprache, in der du GameDock zuletzt gesehen hast.

Die Anmeldeseite hat unten ebenfalls ein Menü **Sprache**. Eine Sprache, die du dort auswählst, wird bei der Anmeldung hier zu deiner Wahl, sofern du noch keine gewählt hast. Auch die Website von GameDock folgt deiner Wahl, und ihre Seiten haben unten ein Sprachmenü, das sich die Sprache merkt, die du dort auswählst.

Die Sprache ist unabhängig vom **Zahlen- und Datumsformat** weiter unten: du kannst GameDock zum Beispiel auf Englisch lesen und Datumsangaben trotzdem auf deutsche Art schreiben lassen.

Geld- und Datumsangaben ändern

1. Geh zu **Konto** → **Voreinstellungen**.
2. Wähle bei **Währung**, **Store-Region**, **Zeitzone** und **Zahlen- und Datumsformat** aus. Jede Liste lässt sich durch Tippen durchsuchen.
3. Wähle unter **Beträge anzeigen in** entweder **Währung des Stores** oder **Deine Währung**.
4. Klick auf **Speichern**.

Was die Einstellungen bewirken

EINSTELLUNG	WAS SIE BEWIRKT
Währung	Alles unter **Im Besitz** und **Käufe** sowie der Wert deiner Bibliothek wird in diese Währung umgerechnet. Siehe Währungen und Wechselkurse.
Store-Region	Aus welcher Region GameDock Store-Preise liest, wenn ein Store-Konto das nicht angibt.
Zeitzone	Wann dein Tag und deine Woche beginnen (eine Woche beginnt am Montag): für die Spielzeit, dafür, auf welchen Tag oder in welches Jahr ein Kauf fällt, und dafür, wann der Tagesbericht und die monatliche Insights-E-Mail ankommen.
Zahlen- und Datumsformat	Wie jedes Datum, jede Zahl und jeder Betrag geschrieben wird, überall in GameDock und in seinen E-Mails: „17 Sept 2026“ und „$2,532.27“ in Englisch (Australien), „Sep 17, 2026“ in Englisch (USA), „17. Sept. 2026“ und „2.532,27 €“ in Deutsch (Deutschland). **Automatisch**, die Standardeinstellung, folgt der Sprache deines Browsers in deiner Store-Region. Die Zeile unter dem Feld zeigt dir schon vor dem Speichern, wie deine Wahl aussieht.

Wählen, welche Währung zuerst kommt

Ein Store kann in einer anderen Währung als deiner abrechnen: ein PlayStation-Konto in Großbritannien rechnet zum Beispiel in Pfund ab. **Beträge anzeigen in** entscheidet, welche davon jeder Betrag zuerst zeigt. Die andere steht immer darunter.

AUSWAHL	EINE MIT 49,99 £ ABGERECHNETE BESTELLUNG ERSCHEINT ALS
Währung des Stores (Standard)	**49,99 £**, darunter **≈ 98,70 $**
Deine Währung	**98,70 $**, darunter **49,99 £ abgerechnet**

Ein Betrag, der schon in deiner Währung ist, erscheint nur einmal. Eine Summe über mehrere Stores ist immer in deiner Währung, da die Stores in unterschiedlichen Währungen abrechnen. Siehe Währungen und Wechselkurse.

Spielzeit wird in jedem Format in Stunden und Minuten angegeben: in einem englischen als **120h 50m**, in jedem anderen mit dessen eigenen Abkürzungen, etwa **120 Std. 50 Min.** im deutschen.

Dein Cover-Format wählen

Wähle unter **Cover-Format**, wie Cover in GameDock dargestellt werden. Die Wahl wird gespeichert, sobald du sie triffst, und jedes Cover ändert sich sofort.

FORMAT	AM BESTEN FÜR
Box-Art (3:4)	Die Box-Art, die GameDock jedem Spiel gibt. Diese Cover erscheinen vollständig. Ein Steam- oder SteamGridDB-Cover, das du selbst ausgewählt hast, verliert oben und unten ein wenig. Das ist die Standardeinstellung.
Steam (2:3)	Eine Bibliothek, in der du überwiegend Steam- oder SteamGridDB-Cover ausgewählt hast, die 600×900 groß sind. Sie passen genau, aber Box-Art verliert links und rechts ein wenig.

> HINWEIS
>
> Überall dort, wo du Bilder für Steam selbst auswählst (die **Cover**-Vorschauen in **Artwork ändern** sowie **Gerät → Steam-Bibliothek → Cover**), werden Cover immer im 2:3-Format von Steam dargestellt, denn das ist der Rahmen, den sie dort ausfüllen.

KONTO UND TARIF

Tarife und Abrechnung

Was GameDock Plus bietet und kostet, wie du upgradest und wie du es änderst oder kündigst.

GameDock ist für deine ganze Bibliothek kostenlos: jeder Store, jedes Spiel, jede Errungenschaft und ein Export von allem. **GameDock Plus** hebt die Grenzen des kostenlosen Tarifs auf und bringt die Funktionen dazu, die etwas auf deinem eigenen Gerät verändern.

Was Plus zusätzlich bietet

	KOSTENLOS	GAMEDOCK PLUS
Syncs der Steam-Bibliothek und des Katalogs	Einmal am Tag	Alle sechs Stunden
Steam-Preisprüfungen	Einmal am Tag	Zweimal am Tag
Diese von Hand synchronisieren	Einmal in 24 Stunden	So oft du willst
Preisalarme	5 gleichzeitig	Unbegrenzt
Physische Exemplare in deinem Regal	50	Unbegrenzt
Kaufverlauf, in GameDock und über die API, und Verlauf des Bibliothekswerts	Die letzten 12 Monate	Alles
Aktivitätsfeed	Die letzten 48 Stunden	Alles
Tagesbericht per E-Mail	—	Ja
Monatliche Insights-E-Mail	Die Zahlen des Monats und sein bestes Highlight	Der ganze Monat
Insights	Die Übersicht dieser Woche	Jede Woche, jeder Monat, jedes Quartal, jedes Jahr und der Gesamtzeitraum
Geräte mit GameDock Helper	1	3
Aufbewahrte Spielstand-Backups pro Spiel	3	10
Namen, Artwork und Sammlungen in Steam schreiben, Spiele zu Steam hinzufügen und Installationen zwischen Laufwerken verschieben	—	Ja
Welche Spiele in einer Reihe fehlen	—	Ja

	KOSTENLOS	GAMEDOCK PLUS
API: Bibliothekswert, Ausgabenübersicht und zusammengeführter Errungenschaftsfortschritt von GameDock	—	Ja
API-Anfragen pro Minute	5	50

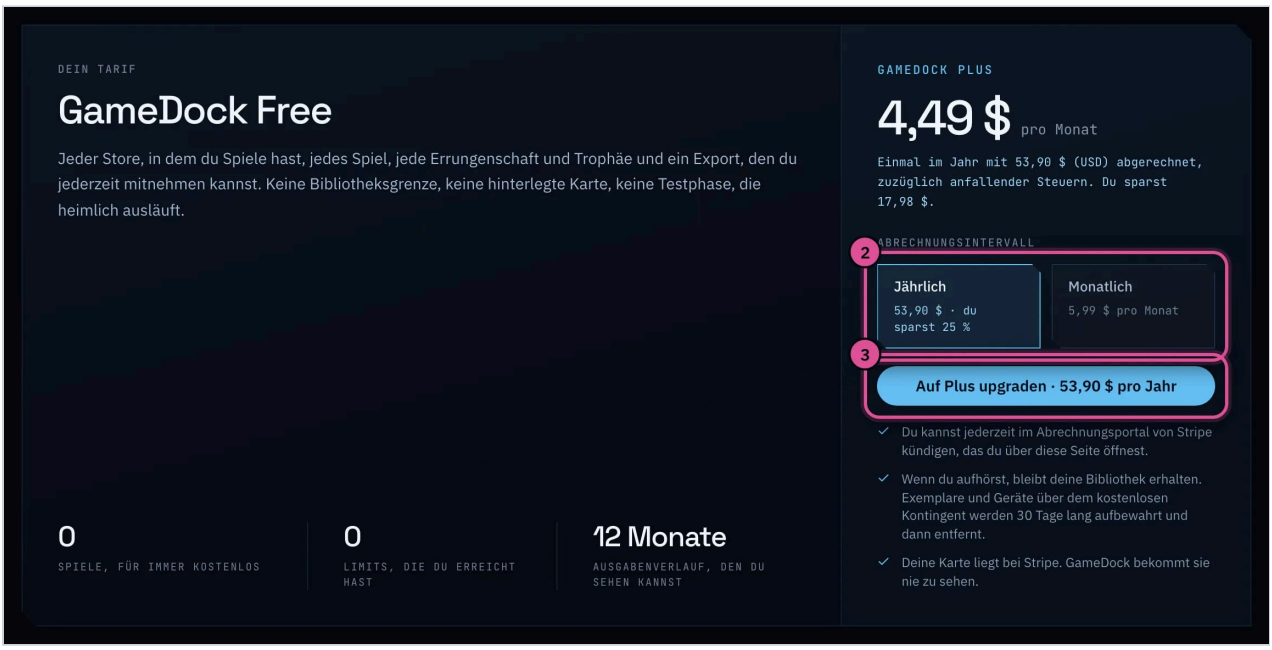
Alles andere (Stores verbinden, die Größe deiner Bibliothek, Errungenschaften, deine eigenen Namen und Artworks, der Export deiner Daten und das Lesen deiner Bibliothek, Errungenschaften, Spielzeit und Käufe über die API) ist in beiden Tarifen gleich. **Konto → Tarif & Abrechnung** zeigt, was sich für dein eigenes Konto ändern würde, etwa wie viele deiner 50 physischen Exemplare du schon belegt hast.

Die Sync-Zeiten oben gelten für ein Konto, das genutzt wird. In beiden Tarifen werden die automatischen Store-Syncs langsamer, solange du weg bist, und holen auf, wenn du zurückkommst. Siehe Alles synchron halten.

Upgraden

GameDock Plus kostet 5,99 US$ im Monat oder 53,90 US$ im Jahr (4,49 US$ im Monat), zuzüglich der Steuern, die bei dir anfallen.

1. Geh zu **Konto → Tarif & Abrechnung**.
2. Wähle **Jährlich** oder **Monatlich** 2. Jährlich ist ein Viertel günstiger.
3. Klick auf **Auf Plus upgraden** 3. Die Schaltfläche zeigt auch den Betrag, den du gleich bezahlst.



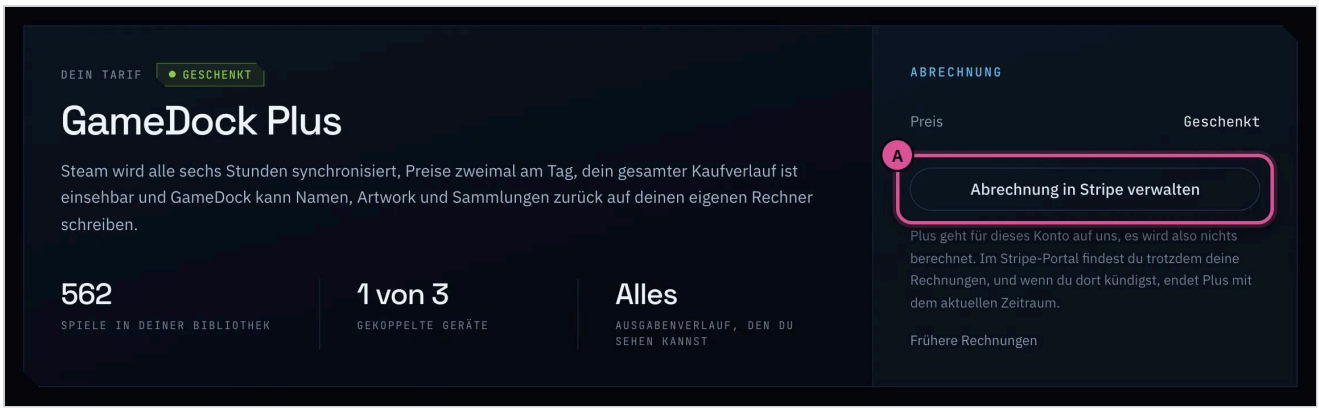
Der kostenlose Tarif und das Angebot zum Upgrade

4. Bezahle auf der Checkout-Seite von Stripe, die sich öffnet. Das Abo wird über Link verkauft, den Checkout-Dienst von Stripe, der alle bei dir anfallenden Steuern berechnet und vor dem Bezahlen anzeigt; der Betrag, den der Checkout zeigt, ist der Betrag, der abgebucht wird. GameDock sieht deine Karte nie.

Du landest wieder auf **Tarif & Abrechnung**. Dort steht, dass die Zahlung eingegangen ist, und dann *GameDock Plus ist aktiv*, sobald Stripe sie bestätigt, meist innerhalb weniger Sekunden. Schließt du die Seite von Stripe, ohne zu bezahlen, steht dort, dass der Checkout abgebrochen und nichts abgebucht wurde.

> HINWEIS
>
> Im kostenlosen Tarif werden Käufe, die älter als 12 Monate sind, gar nicht importiert. Synchronisiere nach dem Upgrade deine Käufe erneut, um den Rest zu holen. Siehe Alles synchron halten.

Karte ändern, Tarif wechseln oder kündigen



Dein Abo: die nächste Abbuchung, der Zeitraum und wo du sie änderst

Tarif & Abrechnung zeigt deine nächste Abbuchung und ob du monatlich oder jährlich zahlst. Klick auf **Abrechnung in Stripe verwalten** (A), um deine Karte zu ändern, zwischen monatlich und jährlich zu wechseln, zu kündigen oder Rechnungen herunterzuladen, alles auf der Seite von Stripe. **Frühere Rechnungen** führt direkt zu deinen Rechnungen. Wenn dir Plus geschenkt wurde, steht unter **Tarif & Abrechnung** statt einer nächsten Abbuchung *Geschenkt*, da nichts abgebucht wird.

Wenn du kündigst, läuft Plus bis zum Ende des bezahlten Zeitraums weiter, und **Tarif & Abrechnung** zeigt unter **Plus endet**, wann es endet. Es gibt keine Mindestlaufzeit.

Rückerstattungen gibt es nicht automatisch, da eine Kündigung die nächste Abbuchung schon stoppt. Wenn bei einer Abbuchung etwas schiefgelaufen ist, schreib an support@gamedock.co oder nutze das Kontaktformular; eine Rückerstattung geht über Link auf die Karte zurück, mit der du bezahlt hast. Die Einzelheiten stehen in den Nutzungsbedingungen.

Wenn eine Zahlung fehlschlägt

Tarif & Abrechnung zeigt *Deine letzte Zahlung ist nicht durchgegangen*, und GameDock schickt dir eine E-Mail. Plus funktioniert weiter, während Stripe es erneut versucht, bis zu 14 Tage nach Ende des Zeitraums. Klick auf **Karte aktualisieren**, um das zu beheben.

Zurück zum kostenlosen Tarif

Wenn Plus endet, wird nichts sofort gelöscht:

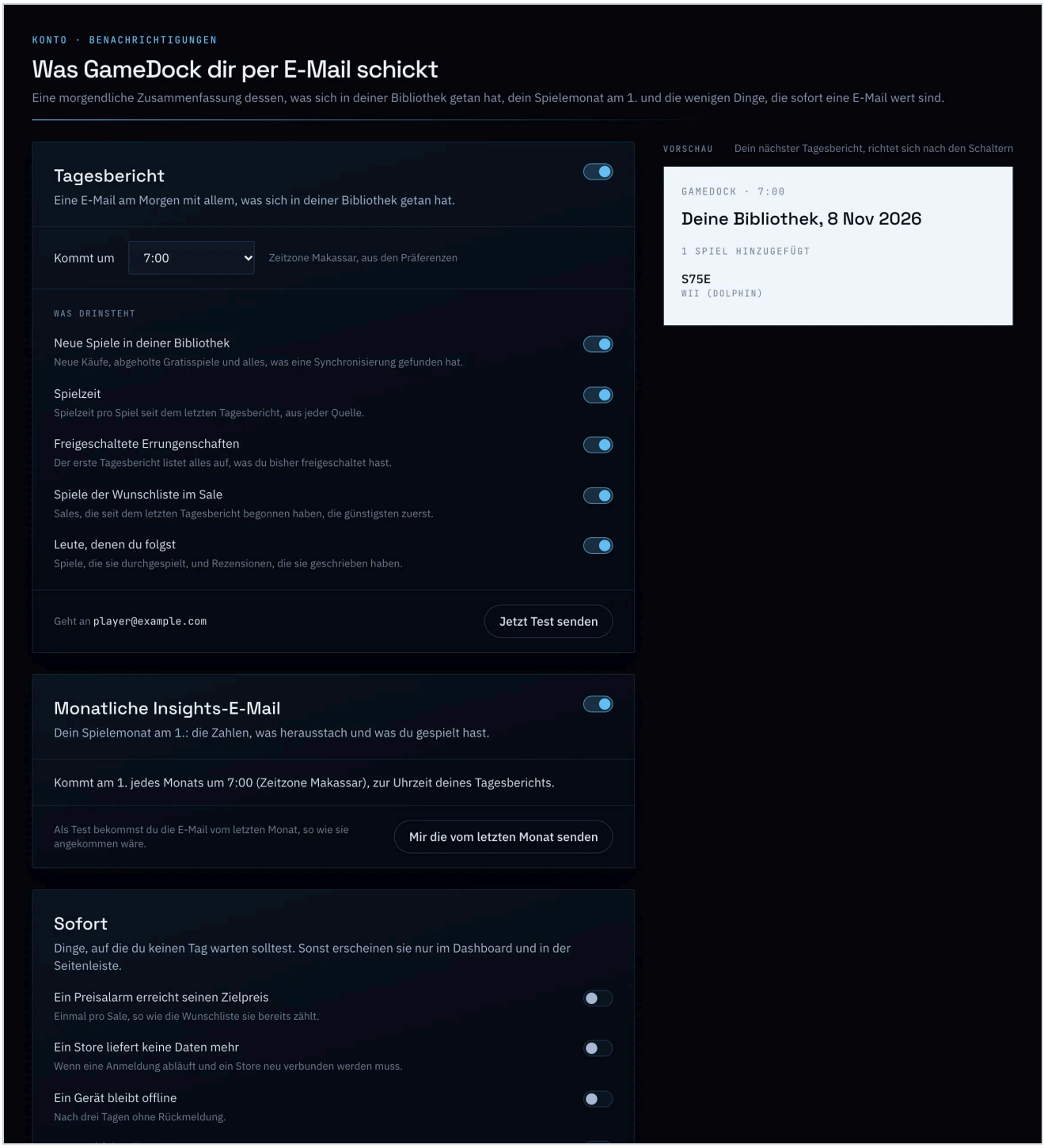
- Kaufverlauf, Bibliothekswert und Aktivität, die älter sind, als der kostenlose Tarif zeigt, werden ausgeblendet, nicht gelöscht. Sie kommen zurück, wenn du wieder abonnierst.
- Preisalarme, die du schon hast, funktionieren weiter; du kannst nur keine neuen hinzufügen, solange du mehr als fünf hast.
- Physische Exemplare über 50 hinaus und alle Geräte außer einem werden 30 Tage lang zurückgestellt. **Tarif & Abrechnung** zeigt, wie viele es sind und wie viele Tage noch bleiben. Abonnierst du in dieser Zeit wieder (die Schaltfläche heißt dann **Alles wiederherstellen**), kommen sie zurück. Nach 30 Tagen werden die zurückgestellten Exemplare gelöscht und die zusätzlichen Geräte entfernt. Die neuesten werden zuerst zurückgestellt; wenn du selbst entscheiden willst, entferne vorher einige.
- Überzählige Spielstand-Backups werden nach und nach entfernt, sobald neue Backups ankommen.

E-Mails und Benachrichtigungen

Wähle, welche E-Mails dir GameDock schickt: die tägliche Zusammenfassung, die monatliche Insights-E-Mail und die, die sofort verschickt werden.

Konto → Benachrichtigungen legt fest, welche E-Mails GameDock dir schickt: den Tagesbericht, die monatliche Insights-E-Mail und die E-Mails, die sofort kommen.

Der Tagesbericht ist eine E-Mail, die zusammenfasst, was sich seit dem letzten geändert hat: neue Spiele in deiner Bibliothek, Spielzeit, freigeschaltete Errungenschaften, Spiele von deiner Wunschliste, die jetzt im Sale sind, und was die Leute, denen du folgst, durchgespielt oder rezensiert haben. Er gehört zu GameDock Plus.



Der Tagesbericht, wie er aussehen wird, und die monatliche Insights-E-Mail

Ein- oder ausschalten

1. Geh zu **Konto → Benachrichtigungen**.
2. Schalte **Tagesbericht** ein oder aus. Das wird sofort gespeichert.

Der Tagesbericht geht einmal am Tag an die E-Mail-Adresse deines Kontos, zu der Uhrzeit unter **Kommt um** (7 Uhr morgens, wenn du es nicht änderst), in der Zeitzone, die unter Voreinstellungen eingestellt ist. Jeder Tagesbericht hat unten einen Link, über den du änderst, was er enthält, oder ihn abschaltest.

Wählen, was drinsteht

Schalte unter **Was drinsteht** jeden Teil ein oder aus: **Neue Spiele in deiner Bibliothek**, **Spielzeit**, **Freigeschaltete Errungenschaften**, **Spiele der Wunschliste im Sale** und **Leute, denen du folgst**. Jeder Teil ist in der E-Mail eine Überschrift mit seiner Zahl, etwa **2 Std. 14 Min. gespielt**, und darunter steht eine Zeile für jedes Spiel. Ein Teil, den du ausschaltest, fehlt ab dann; schaltest du ihn wieder ein, beginnt er an diesem Tag, statt nachzuholen.

Spiele der Wunschliste im Sale zeigt Spiele auf einer deiner Wunschlisten, die jetzt im Sale sind und es am Tag deines letzten Tagesberichts noch nicht waren, die günstigsten zuerst. **Leute, denen du folgst** zeigt die Spiele, die sie durchgespielt haben, und die Rezensionen, die sie geschrieben haben, so weit jede Person sie mit dir teilt. Beides erscheint nicht in deinem ersten Tagesbericht.

Vorschau neben den Schaltern zeigt deinen nächsten Tagesbericht, wie er gerade aussieht, und folgt den Schaltern, während du sie änderst. Wenn noch nichts dafür ansteht, zeigt sie stattdessen Beispielspiele und sagt das auch.

Dein erster Tagesbericht

Der erste Tagesbericht fasst nicht einen Tag zusammen wie die danach. Er listet jede Errungenschaft auf, die du beim Versand schon hattest, und startet die Uhr für alles andere: Spiele, die vorher dazukamen, und Spielzeit von davor werden nicht aufgeführt. Ab dem nächsten listet jeder Tagesbericht nur, was sich seit dem vorigen geändert hat. Wenn beim Versand des ersten noch nichts synchronisiert war, sagt er das und listet nichts auf.

Einen Test senden

Klick auf **Jetzt Test senden**, um dir die Vorschau sofort per E-Mail zu schicken. Dabei wird nichts verbraucht: der Tagesbericht am nächsten Morgen enthält trotzdem alles, was der Test gezeigt hat. Du kannst bis zu fünf Tests am Tag senden.

Die monatliche Insights-E-Mail

Am 1. jedes Monats schickt dir GameDock den gerade vergangenen Monat aus Insights per E-Mail: was du gespielt, freigeschaltet, ausgegeben und hinzugefügt hast, und was herausstach. Sie kommt in jedem Tarif und ist eingeschaltet, bis du sie ausschaltest.

- **Mit GameDock Plus** enthält sie den ganzen Monat: seine Zahlen im Vergleich zum Vormonat, was herausstach, die Spiele, die du am meisten gespielt hast, und ein paar wichtige Fakten, dazu eine Schaltfläche, die den Monat in Insights öffnet.
- **Im kostenlosen Tarif** enthält sie die Zahlen des Monats und sein bestes Highlight vollständig und nennt die anderen Highlights, die sie gefunden hat und die der Monat in Insights mit GameDock Plus zeigt.

Sie kommt um 7 Uhr morgens in deiner Zeitzone an, oder mit GameDock Plus zu der Uhrzeit unter **Kommt um**, genau wie dein Tagesbericht. Für einen Monat ohne etwas zu berichten (kein Spielen, keine Freischaltungen, keine Ausgaben, keine neuen Spiele und nichts, was herausstach) wird nichts verschickt. Spielzeit zählt erst ab dem ersten Sync, der deine erfasst hat, und die E-Mail sagt, ab wann.

Um sie abzubestellen, schalte **Monatliche Insights-E-Mail** aus oder klick unten in der E-Mail auf **Ausschalten**, was auch ohne Anmeldung funktioniert. Du kannst sie hier jederzeit wieder einschalten. **Mir den letzten Monat schicken** schickt dir die E-Mail des letzten Monats sofort, so wie sie angekommen wäre. Das ändert nichts, und du kannst bis zu fünf Tests am Tag senden.

Sofort

Manche Dinge sollten nicht einen Tag warten. Schalte unter **Sofort** für jedes davon eine E-Mail ein. Alle sind aus, bis du sie einschaltest, und es gibt sie in jedem Tarif.

SCHALTER	WANN EINE E-MAIL KOMMT
Ein Preisalarm erreicht seinen Zielpreis	Wenn ein Spiel auf der Wunschliste den Preis erreicht, den du festgelegt hast, einmal pro Sale, so wie die Wunschliste sie zählt.
Ein Store liefert keine Daten mehr	Wenn ein Store eine Woche lang keine Daten geliefert hat, meist weil seine Anmeldung abgelaufen ist und er neu verbunden werden muss. Einmal pro Ausfall: eine weitere E-Mail kommt erst, wenn der Store wieder lief und erneut ausgefallen ist.
Ein Gerät bleibt offline	Wenn sich ein Gerät drei Tage lang nicht gemeldet hat. Einmal pro Funkstille.
Jemand folgt dir	Wenn dir Leute folgen, höchstens eine E-Mail am Tag, egal wie viele.

Wenn du einen einschaltest, gilt er ab diesem Moment: du bekommst keine E-Mails zu Alarmen, Stores, Geräten oder Followern von davor. Ohne diese Schalter erscheinen dieselben Dinge in GameDock selbst: auf dem Dashboard unter **Braucht dich** und in der Seitenleiste.

Andere Nachrichten

Außer dem Tagesbericht, der monatlichen Insights-E-Mail und den E-Mails oben schickt dir GameDock nur Anmeldecodes, Codes zum Löschen des Kontos und die Bestätigung, dass ein Konto gelöscht wurde, eine Warnung, wenn eine Zahlung fehlschlägt, und einen Hinweis, wenn ein Moderator wegen etwas, das du geschrieben hast, eingreift (siehe Jemanden melden oder blockieren).

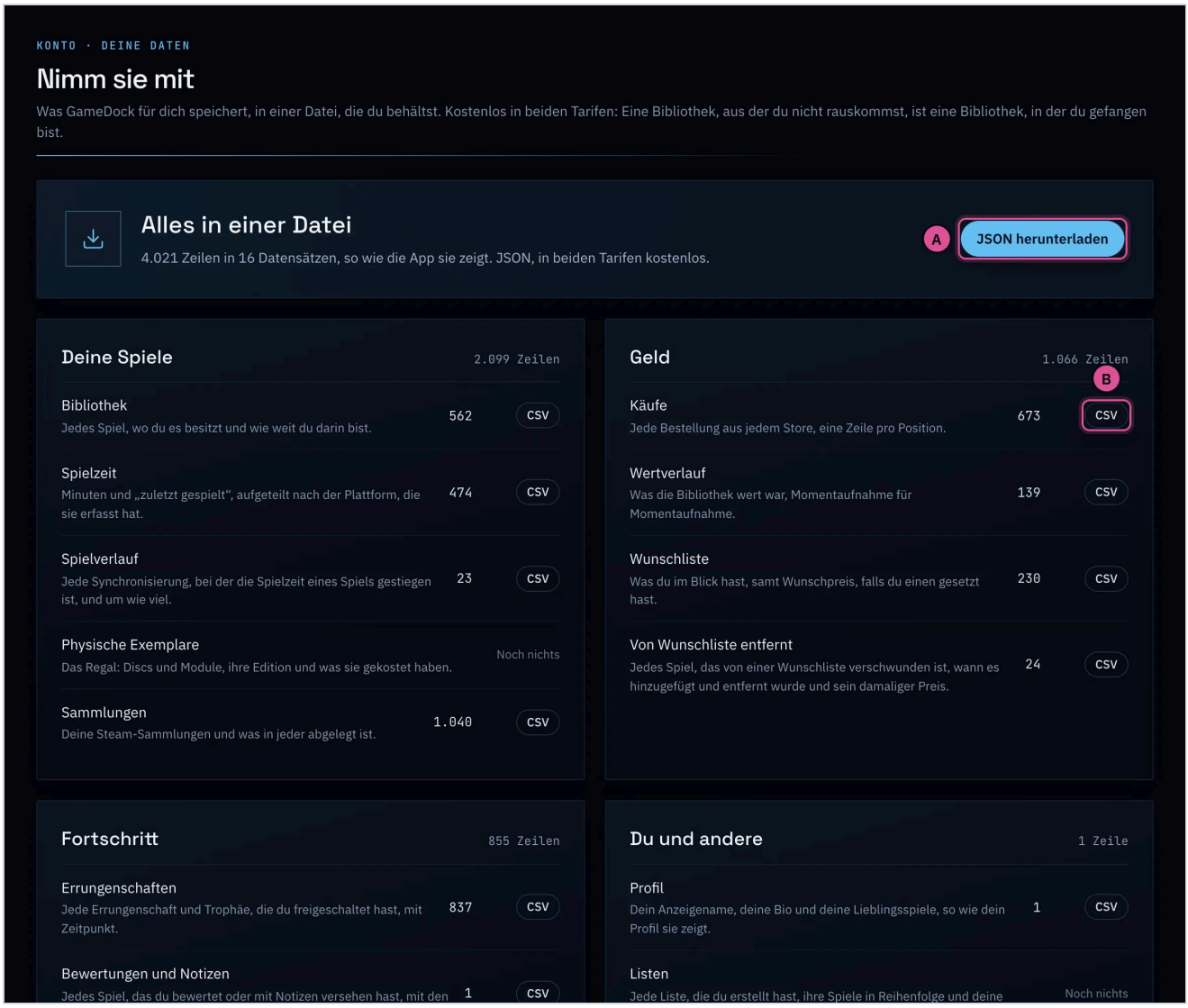
> HINWEIS
>
> Wechselt dein Tarif zurück zu kostenlos, endet der Tagesbericht und der Schalter erscheint ausgeschaltet und gesperrt, aber deine Wahl bleibt gespeichert, und der Tagesbericht startet wieder, wenn du abonnierst.

KONTO UND TARIF

Deine Daten exportieren

Lade alles herunter, was GameDock für dich gespeichert hat, als eine Datei oder als Tabellen.

Alles, was GameDock über dich gespeichert hat, kannst du herunterladen, in beiden Tarifen. **Konto → Deine Daten** hat oben eine Datei mit allem und darunter eine Tabellendatei für jeden Teil, gruppiert als **Deine Spiele**, **Geld**, **Fortschritt** und **Du und andere**.



Deine Daten, als eine Datei oder als Tabellen

Alles herunterladen

1. Geh zu **Konto → Deine Daten**.
2. Klick auf **JSON herunterladen** A.

Die Datei enthält alle sechzehn Teile unten, genau so, wie GameDock sie dir zeigt. Sie ist die richtige zum Aufbewahren oder zum Übernehmen in ein anderes Programm.

Einen Teil als Tabelle herunterladen

Klick neben dem gewünschten Teil auf **CSV**, zum Beispiel bei **Käufe** B unter **Geld**. Die Datei öffnet sich in Excel, Numbers oder Google Sheets. Jeder Teil zeigt, wie viele Zeilen er enthält, und ein Teil, in dem noch nichts steht, sagt das, statt eine leere Datei anzubieten.

TEIL	WAS DRIN IST
Bibliothek	Jedes Spiel, wo du es besitzt, wie weit du darin bist und deine Bewertung in Sternen. Ausgeblendete Spiele sind dabei, mit gesetztem **hidden**.
Spielzeit	Gespielte Minuten und wann du zuletzt gespielt hast, nach der Plattform, die sie erfasst hat, mit gesetztem **hidden** bei den Spielen, die du ausgeblendet hast.
Spielverlauf	Jeder Sync, bei dem die Spielzeit eines Spiels gewachsen war, mit den Minuten, um die sie gewachsen ist, und wann: dieselben Einträge wie im **Spielverlauf** eines Spiels.
Bewertungen und Notizen	Jedes Spiel, das du bewertet oder zu dem du Notizen hast, mit deiner Bewertung in Sternen und deinen Notizen in voller Länge. Siehe Spiele bewerten und Notizen machen.
Status- und Bewertungsverlauf	Jedes Mal, wenn du den Spielstatus eines Spiels gesetzt oder deine Bewertung geändert hast, je eine Zeile: was es vorher war, was es wurde und wann. Ein leerer Status ist **GameDock entscheiden lassen**, und eine leere Bewertung heißt keine Bewertung.
Rezensionen	Jede Rezension, die du geschrieben hast, in voller Länge, mit ihrer Spoiler-Markierung, worauf du gespielt hast, wann du sie veröffentlicht und bearbeitet hast, und ihren Likes. Siehe Rezensionen schreiben.
Listen	Jede Liste, die du angelegt hast, mit einer Zeile für jedes Spiel darauf in der Reihenfolge der Liste und deiner Notiz zu jedem. Eine leere Liste ist eine Zeile ohne Spiel. Siehe Spielelisten erstellen.
Profil	Dein Anzeigename, deine Bio und deine Lieblingsspiele, so wie dein öffentliches Profil sie zeigt. Eine Zeile, und keine, wenn du nichts festgelegt hast. Siehe Dein Profil teilen.
Folgen	Alle, denen du folgst, und alle, die dir folgen, je eine Zeile, und seit wann. Siehe Leuten folgen und ihre Aktivität sehen.
Errungenschaften	Jede Errungenschaft und Trophäe, die du freigeschaltet hast, und wann.
Käufe	Jede Bestellung aus jedem Store und jede Disc, die du gekauft hast, eine Zeile pro Artikel.
Wertverlauf	Was deine Bibliothek im Lauf der Zeit wert war.
Physische Exemplare	Deine Discs und Module, ihre Edition und was sie gekostet haben.
Wunschliste	Was du beobachtest, und jeder Zielpreis, den du festgelegt hast.

TEIL	WAS DRIN IST
Von Wunschliste entfernt	Jedes Spiel, das eine deiner Wunschlisten verlassen hat, je eine Zeile: der Store, wann du es hinzugefügt hast (bei PlayStation der Tag, an dem GameDock es dort zuerst gesehen hat), wann es entfernt wurde und sein Preis zu dem Zeitpunkt. Ein leeres Feld ist etwas, das der Store GameDock nie mitgeteilt hat.
Sammlungen	Deine Steam-Sammlungen und was in jeder ist.

Jeder Teil zeigt, wie viele Zeilen er hat. Ein Teil, in dem noch nichts steht, zeigt **Noch nichts**, ohne Schaltfläche.

> HINWEIS
>
> Im kostenlosen Tarif umfassen **Käufe** und **Wertverlauf** die letzten 12 Monate, genau wie die Seiten, die sie anzeigen. Ältere Einträge werden nicht gelöscht: sie kommen in den Export zurück, wenn du abonnierst.

Datenschutz und Teilen

Wähle, was andere von deinem Konto sehen, und ob es in anonyme Statistiken einfließt.

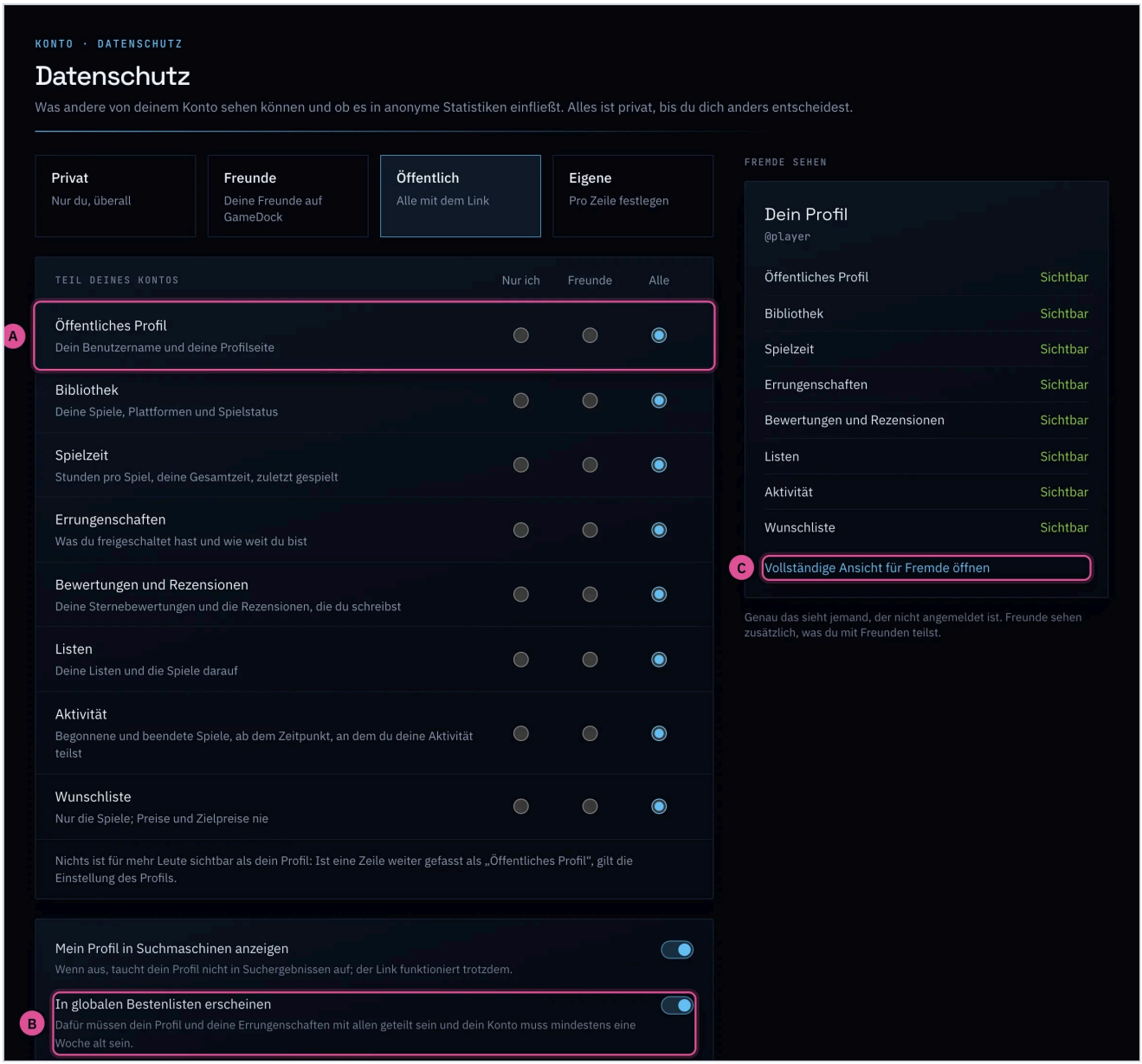
Dein Konto bleibt privat, es sei denn, du entscheidest dich anders. Diese Seite zeigt, welche Wahl du hast: was andere von deinem Konto sehen können, wen du blockiert hast und ob es in anonyme Statistiken einfließt.

Wählen, was andere sehen können

Andere können die Teile deines Kontos sehen, die du teilst, und sonst nichts.

1. Geh zu **Konto** → **Datenschutz**.
2. Wähle in jeder Zeile, wer diesen Teil deines Kontos sehen kann: **Nur ich**, **Freunde** oder **Alle**. Anfangs ist jeder Teil nur für dich sichtbar, und jede Änderung wird sofort gespeichert. **Privat**, **Freunde** und **Öffentlich** über den Zeilen stellen alle Teile auf einmal ein; **Eigene** leuchtet auf, wenn die Zeilen sich unterscheiden.

Freunde sind die Leute, denen du folgst und die dir zurückfolgen. Siehe Leuten folgen und ihre Aktivität sehen.



Konto → Datenschutz

Öffentliches Profil (A) steht ganz oben und begrenzt alles darunter: solange nur du dein Profil sehen kannst, wird niemandem ein Teil deines Kontos gezeigt, und solange es nur für Freunde sichtbar ist, sehen nur Freunde etwas. **Fremde sehen** neben den Zeilen zeigt, welche Teile jemand sehen kann, der nicht angemeldet ist, und ändert sich mit, sobald du etwas änderst.

TEIL	WAS ER UMFASST
Öffentliches Profil	Dein Benutzername und deine Profilseite.
Bibliothek	Welche Spiele du hast, ihre Plattformen und ihr Spielstatus.
Spielzeit	Stunden pro Spiel, deine Gesamtzeit und wann du zuletzt gespielt hast.
Errungenschaften	Was du freigeschaltet hast und wie weit du in jedem Spiel bist.
Bewertungen und Rezensionen	Deine Sternebewertungen und deine Rezensionen.

TEIL	WAS ER UMFASST
Listen	Deine Listen und die Spiele darauf.
Aktivität	Was du in letzter Zeit gemacht hast, etwa angefangene und durchgespielte Spiele, in den Feeds deiner Follower und auf deinem Profil. Was vor dem Teilen war, wird nicht gezeigt, und wenn du es von Freunden auf alle erweiterst, beginnt es ab dann neu.
Wunschliste	Nur die Spiele.

Zum Teilen brauchst du eine bestätigte E-Mail-Adresse und einen Benutzernamen. Fehlt eins davon, sagt dir die Seite, was fehlt und wie du es behebst.

Mein Profil in Suchmaschinen anzeigen unter den Teilen gilt für ein Profil, das mit allen geteilt ist. Ausgeschaltet hält es dein Profil aus Suchergebnissen heraus; wer die Adresse hat, kann es trotzdem öffnen.

In globalen Bestenlisten erscheinen B darunter bringt deine Errungenschaften und deine zu 100 % abgeschlossenen Spiele in die Bestenliste für alle. Es ist anfangs aus und teilt für sich allein nichts: dafür müssen außerdem dein Profil und deine Errungenschaften mit allen geteilt sein. Siehe Bestenlisten.

Was du teilst, erscheint auf deinem Profil unter **/community/user/**, gefolgt von deinem Benutzernamen. **Vollständige Ansicht für Fremde öffnen** C unter **Fremde sehen** zeigt die Seite genau so, wie jemand sie sieht, der nicht angemeldet ist. Unter Dein Profil teilen steht, was die Seite zeigt und wie du ein Spiel oder eine Liste davon fernhältst.

Was nie geteilt wird

Was du bezahlt und ausgegeben hast, Preise und deine Zielpreise, der Wert deiner Bibliothek, deine Geräte und was darauf installiert ist, Speicherplatz und Spielstand-Backups, deine privaten Notizen, deine verbundenen Store-Konten, deine E-Mail-Adresse und dein Tarif. Sie stehen unter **Wird nie geteilt, egal was du wählst**. Für nichts davon gibt es eine Einstellung, also kann auch nichts davon versehentlich geteilt werden.

Blockierte Konten

Blockierte Konten weiter unten auf der Seite listet alle auf, die du blockiert hast, die neuesten zuerst, jeweils mit **Entblocken** daneben. Jedes Konto erscheint unter dem Benutzernamen, den es beim Blockieren hatte, auch wenn er sich seitdem geändert hat. Du blockierst jemanden über sein Profil. Siehe Jemanden melden oder blockieren.

Anonyme Statistiken

GameDock kann Informationen aus allen Konten zu anonymen Statistiken zusammenfassen (wie viele Spieler ein Spiel besitzen oder wie lange ein Spiel auf einem Linux-Handheld meist dauert) und sie mit anderen teilen, etwa mit Spielestudios, Publishern oder Forschenden. Dein Konto ist von Anfang an dabei, und du kannst es jederzeit herausnehmen.

Was geteilt wird und was nie

Geteilt werden immer nur Summen, Durchschnitte und Anteile über viele Spieler hinweg, und nie eine Zahl, die weniger als 50 Konten umfasst, sodass niemand daraus herausgelesen werden kann.

Nichts, was dich identifiziert, wird je geteilt: nicht deine E-Mail-Adresse, dein Benutzername, deine Store-Konten, deine Geräte, deine Bibliothek, deine Spielzeit, deine Errungenschaften oder was du gekauft hast.

Aus- oder einschalten

1. Geh zu **Konto** → **Datenschutz**.
2. Schalte **Anonyme Statistiken** 2 aus oder ein. Das wird sofort gespeichert.



Konto → Datenschutz

Wenn du es ausschaltest, bleibt dein Konto aus allen Statistiken heraus, die ab dann erstellt werden. Frühere Statistiken können dich nicht identifizieren, deshalb werden sie nicht zurückgezogen. Wenn du dein Konto löschst, bleibst du ebenfalls aus allen späteren heraus.

Die Datenschutzerklärung enthält alle Einzelheiten.

KONTO UND TARIF

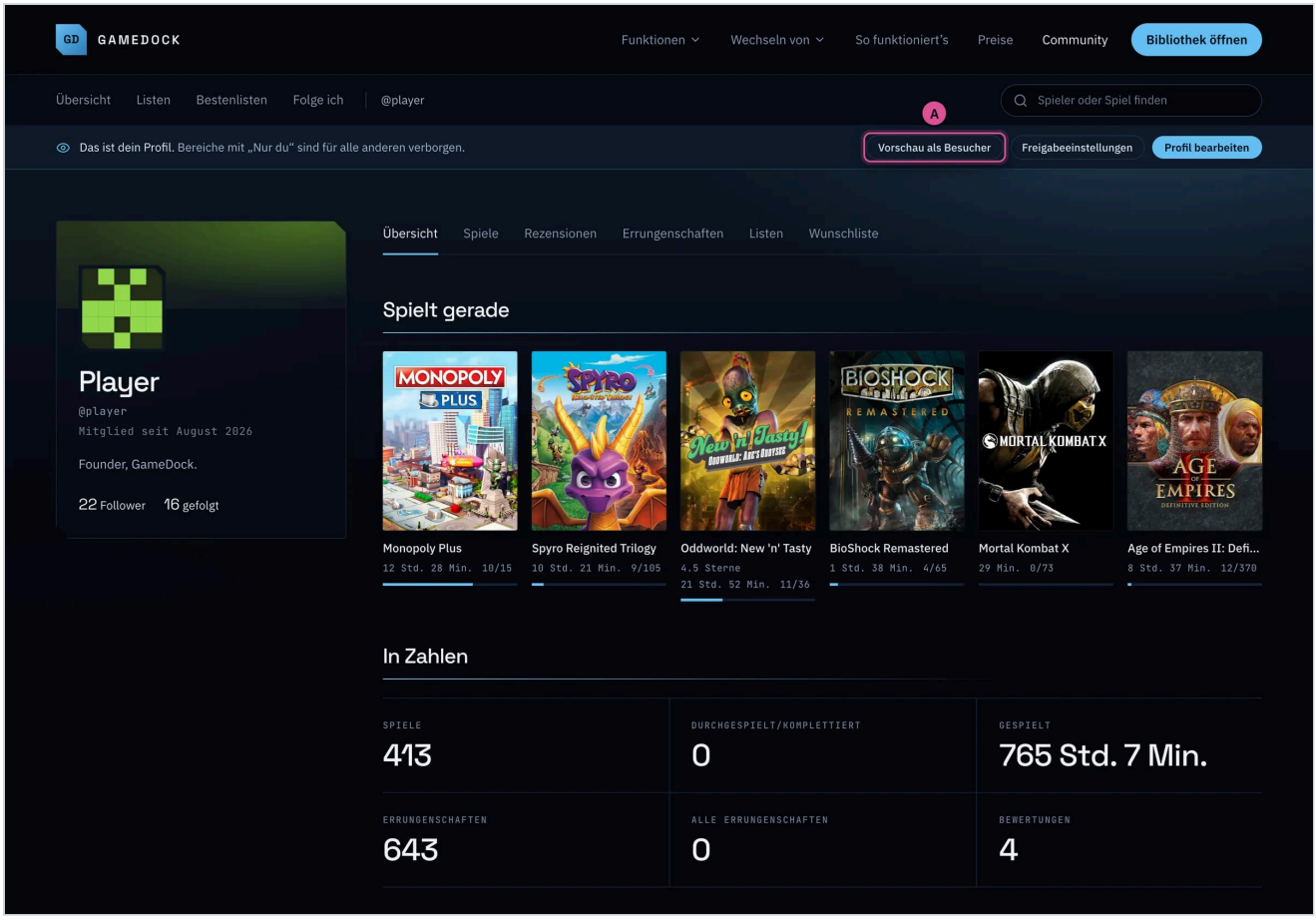
Dein Profil teilen

Richte die Profilseite ein, die andere sehen, halte Spiele davon fern und sieh sie dir so an, wie ein Fremder sie sieht.

Dein Profil ist eine Seite unter **/community/user/**, gefolgt von deinem Benutzernamen, zum Beispiel `/community/user/ada`. Es zeigt die Teile deines Kontos, die du teilen möchtest, den Leuten, die du auswählst, und sonst nichts. Bis du es teilst, kannst nur du es sehen.

Alle, mit denen du es teilst, können es öffnen, ob angemeldet oder nicht.

Was dein Profil zeigt



Dein Profil, mit deinen Lieblingsspielen und dem, was du gerade spielst

Jeder Teil erscheint nur, wenn du ihn geteilt hast, und ein Teil, den du nicht geteilt hast, fehlt einfach: die Seite sagt nie, dass etwas verborgen ist. Die Seite öffnet sich auf **Übersicht**, mit ein bisschen von allem; die Tabs daneben (**Spiele**, **Rezensionen**, **Errungenschaften**, **Listen** und **Wunschliste**) zeigen jeweils einen Teil vollständig, und jeder Tab erscheint nur für einen Teil, den die Person, die das Profil ansieht, sehen darf.

TEIL	ERSCHEINT, WENN DU TEILST	WAS ER ZEIGT
Name, Bio und Favoriten	Öffentliches Profil	Dein Anzeigename, eine kurze Bio und bis zu fünf Lieblingsspiele.
Spielt gerade und **Spiele**	Bibliothek	Deine Spiele, ihre Plattformen und ihr Spielstatus, filterbar nach Status oder Plattform.
Gespielte Stunden	Spielzeit	Stunden in jedem Spiel, deine Gesamtzeit und wann du zuletzt gespielt hast.
Errungenschaften	Errungenschaften	Wie weit du in jedem Spiel bist, und deine Gesamtzahlen.
Bewertungen	Bewertungen und Rezensionen	Deine Bewertung für jedes Spiel und eine Aufschlüsselung: dein Durchschnitt, wie viele Spiele du bewertet hast, und eine Zeile für jede Bewertung von fünf Sternen abwärts mit der Zahl der Spiele, die sie haben.
Rezensionen	Bewertungen und Rezensionen	Deine Rezensionen, die neuesten zuerst, jede mit eigener Seite, deinen Sternen und, wenn du auch die Spielzeit teilst, wie lange du gespielt hast.
Listen	Listen	Deine Listen, jede mit ihren Spielen in Reihenfolge und den Notizen daneben.
Wunschliste	Wunschliste	Die Namen der Spiele, die du haben willst, und in welchem Store. Nie ein Preis.
Letzte Aktivitäten	Aktivität	Was du in letzter Zeit getan hast (angefangene und durchgespielte Spiele, Bewertungen, Rezensionen, Errungenschaften und Listen), jeweils nur, wenn auch der zugehörige Teil geteilt ist.
Follower und **Folge ich**	Öffentliches Profil	Wie viele Leute dir folgen und wie vielen du folgst, und wer. Andere sehen nur die Konten, deren eigenes Profil sie sehen dürfen.

Spiele erscheinen mit ihren richtigen Namen und Covern, nie mit den Namen oder Covern, die du für dich selbst festgelegt hast. Zwei Arten von Spielen werden niemand anderem gezeigt: ein Spiel, das GameDock keinem Eintrag in seinem Katalog zugeordnet hat und dessen Name ein Dateiname sein könnte (auch eines, dessen Zuordnung du gewählt hast und die GameDock noch nicht geprüft hat), und ein Spiel, das nur auf deinen Geräten gefunden wurde statt in einem Store-Konto oder in deinem Regal.

Was du bezahlt hast, Preise, der Wert deiner Bibliothek, deine Geräte, deine privaten Notizen, deine Store-Konten und deine E-Mail-Adresse stehen nie auf deinem Profil. Für nichts davon gibt es eine Einstellung.

Name, Bio und Favoriten festlegen

1. Geh zu **Konto** → **Profil**.

2. Gib unter **Öffentliches Profil** bei **Anzeigename** einen Namen (bis zu 40 Zeichen) und bei **Bio** einen Text (bis zu 300 Zeichen) ein. Lass den Namen leer, damit stattdessen dein Benutzername erscheint.
3. Klick unter **Lieblingsspiele** auf **Spiel hinzufügen** und wähle eines aus deiner Bibliothek, bis zu fünf. Zieh sie in die gewünschte Reihenfolge, oder wähle eines aus und nutze die Pfeiltasten; das Kreuz auf einem Cover entfernt es.
4. Klick in der Leiste, die erscheint, sobald sich etwas geändert hat, auf **Profil speichern**, oder auf **Verwerfen**, um alles zurückzusetzen.

So sehen es andere neben dem Formular zeigt deine Profilkarte mit deinen Änderungen, während du sie machst.

Ein Anzeigename darf nicht vorgeben, GameDock oder jemand aus dem Team zu sein, und weder der Name noch die Bio darf beleidigende Sprache enthalten. Eine Bio darf eine Webadresse enthalten, sobald dein Konto eine Woche alt ist. Webadressen erscheinen als einfacher Text, nie als Links.

Wählen, wer es sehen kann

Wer welchen Teil sieht, legst du unter **Konto** → **Datenschutz** → **Teilen** fest. Siehe Datenschutz und Teilen.

Ein Spiel davon fernhalten

1. Öffne die Seite des Spiels.
2. Klick unter **Für andere ausblenden** auf **Dieses Spiel für andere ausblenden**.

Das Spiel bleibt in deiner Bibliothek und in all deinen eigenen Summen, aber es fehlt auf deinem Profil, in deinen geteilten Listen, in deinen Rezensionen und überall sonst, wo andere etwas sehen, egal was deine Einstellungen zum Teilen sagen. Klick auf **Anderen zeigen**, um es zurückzuholen.

Eine Liste teilen oder zurückhalten

Eine Liste folgt deiner Einstellung für **Listen**. Um eine Liste für dich zu behalten, während du die anderen teilst, öffne die Liste und stell **Wer diese Liste sehen kann** auf **Nur ich**, oder auf **Freunde**, um sie nur mit Freunden zu teilen. Die Zeile daneben sagt, wer die Liste gerade sehen kann, und verlinkt auf sie, wie andere sie sehen. Sobald eine Liste zum ersten Mal für jemand anderen sichtbar ist, erscheint sie in den Feeds deiner Follower.

Name, Beschreibung und Notizen einer Liste dürfen keine beleidigende Sprache enthalten. Eine Liste, die vor dieser Regel angelegt wurde und gegen sie verstößt, bleibt nur für dich sichtbar, bis du sie umbenennst; die Seite der Liste weist darauf hin.

So sehen, wie Fremde es sehen

Klick auf deinem Profil auf **Vorschau als Fremder** A. Die Seite zeigt dann genau das, was jemand sieht, der nicht angemeldet ist. Ist dein Profil privat, steht dort, dass niemand sonst es sehen kann. Klick auf **Vorschau beenden**, um zurückzugehen.

Wer dein Profil nicht sehen kann, weil es privat ist oder weil einer von euch den anderen blockiert hat, bekommt dieselbe Seite „nicht gefunden“ wie bei einem Benutzernamen, den es nicht gibt. Ob ein

Benutzername existiert, lässt sich trotzdem herausfinden, wenn jemand versucht, ihn zu registrieren. Verlass dich also nicht darauf, dass die Adresse deines Profils geheim bleibt.

Suchmaschinen

Wenn du dein Profil öffentlich machst, wählst du, ob Suchmaschinen es anzeigen dürfen. Nur ein öffentliches Profil, bei dem du das erlaubst, wird für Suchmaschinen aufgeführt, und nur seine erste Seite mit Spielen. Du kannst das mit **Mein Profil in Suchmaschinen anzeigen** unter **Konto** → **Datenschutz** → **Teilen** ändern.

Follower

Andere können deinem Profil folgen und deine Aktivität in ihrem Feed sehen, so weit du sie teilst. Siehe Leuten folgen und ihre Aktivität sehen.

Meldungen und Blockierungen

Alle, die dein Profil, deine Rezensionen oder Listen sehen können, können sie einem Moderator melden, und alle, die angemeldet sind, können dich blockieren, so wie du sie. Siehe Jemanden melden oder blockieren.

Leuten folgen und ihre Aktivität sehen

Folge anderen Spielern, sieh in deinem Feed, was sie spielen, bewerten und rezensieren, und teile mit Freunden.

Folge anderen Spielern, um in einem Feed zu sehen, was sie spielen, bewerten, rezensieren und auf Listen setzen. Folgen geht in eine Richtung und braucht keine Bestätigung: du folgst jemandem, und die Person kann dir zurückfolgen. Zwei Leute, die sich gegenseitig folgen, sind **Freunde** und können Teile ihres Kontos nur mit Freunden teilen.

Wer ein öffentliches Profil hat, dem kann jeder folgen, der angemeldet ist.

Jemandem folgen

1. Öffne das Profil der Person unter **/community/user/**, gefolgt von ihrem Benutzernamen.
2. Klick unter ihrem Namen auf **Folgen**.

Oder geh zu **Feed**, gib unter **Leute finden** A mindestens die ersten drei Buchstaben des Benutzernamens ein und klick auf **Suchen**, dann neben der Person auf **Folgen**. Die Suche in der Leiste der Community findet Leute genauso. Die Suche findet nur öffentliche Profile.

Du kannst jemandem folgen, dessen Profil öffentlich ist. Jemandem, der nur mit Freunden oder mit niemandem teilt, kannst du erst folgen, sobald er dir folgt: sein Profil zeigt dir bis dahin nichts, aber in deiner Liste **Follower** erscheint er mit **Zurückfolgen**. So sucht sich ein privates Konto seine Freunde aus: es folgt zuerst.

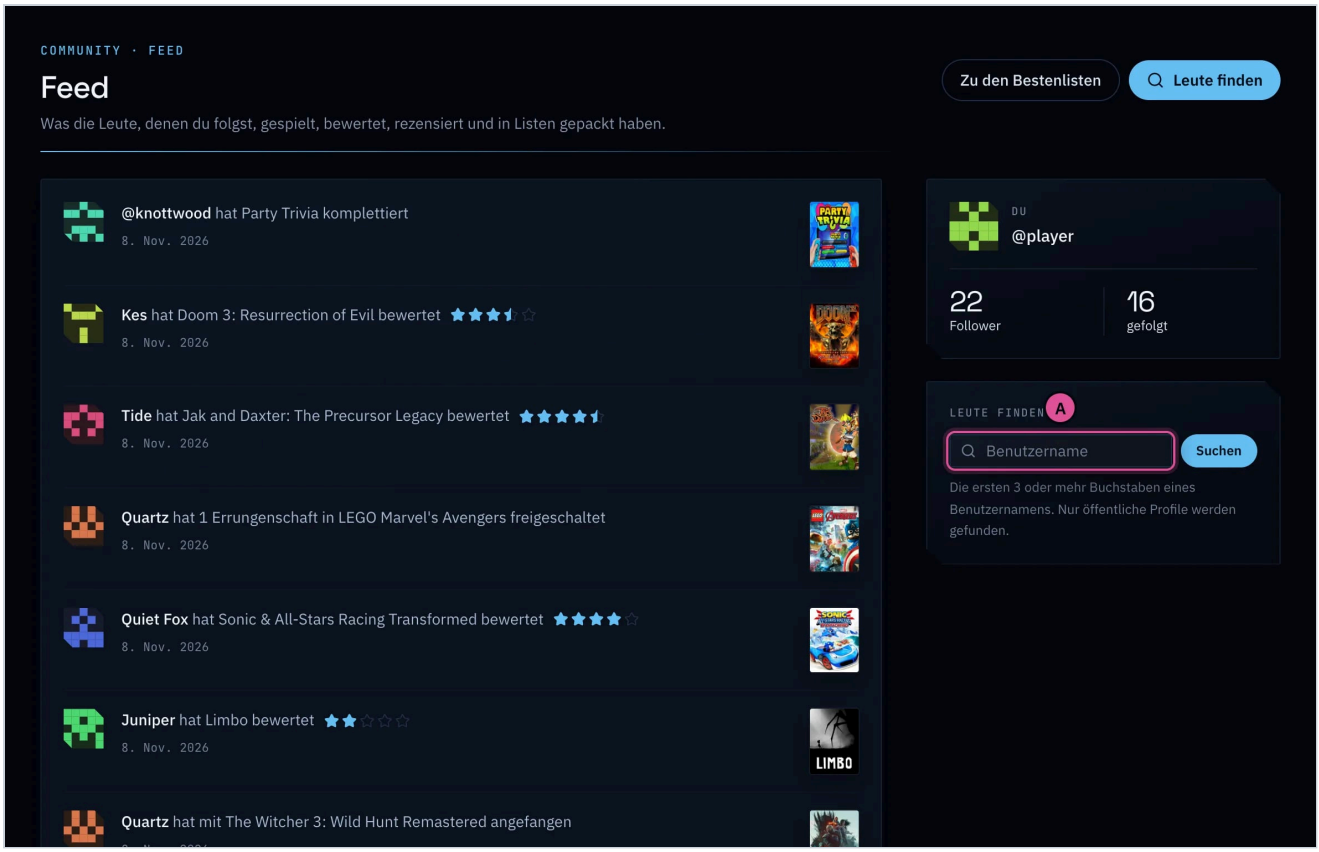
Zum Folgen brauchst du eine bestätigte E-Mail-Adresse. Du kannst bis zu 2.000 Leuten folgen.

Nicht mehr folgen

Klick auf dem Profil der Person auf **Folge ich** oder neben ihr in deiner Liste **Folge ich**. Sie wird nicht benachrichtigt. Wart ihr Freunde, verschwindet alles, was sie nur mit Freunden teilt, sofort für dich, und alles, was du nur mit Freunden teilst, verschwindet für sie.

Dein Feed

Feed in der Seitenleiste zeigt, was die Leute, denen du folgst, in letzter Zeit gemacht haben, die neuesten Einträge zuerst:



Dein Feed

- ein Spiel, das sie angefangen, durchgespielt, komplettiert, pausiert oder abgebrochen haben oder spielen wollen;
- Errungenschaften, die sie freigeschaltet haben, gezählt pro Spiel und Tag;
- ein Spiel, das sie bewertet haben, und Rezensionen, die sie geschrieben haben, mit den Sternen neben der Rezension;
- eine Liste, die sie angelegt oder geteilt haben.

Jede Person entscheidet, was du siehst. Eine Karte erscheint nur, wenn die Person **Aktivität** mit dir teilt und dazu den Teil, aus dem die Karte stammt (**Bibliothek** für einen Spielstatus, **Errungenschaften**, **Bewertungen und Rezensionen** oder **Listen**), und eine Liste nur, wenn diese Liste mit dir geteilt ist. Nichts von vor dem Zeitpunkt, ab dem die Person ihre Aktivität teilt, wird gezeigt, und nichts, was älter als 90 Tage ist.

Der Feed zeigt nie, wann jemand ein Spiel gekauft oder hinzugefügt hat, und auch nicht Spielzeit, Wunschliste oder irgendetwas zu Geld. Spiele erscheinen mit ihren richtigen Namen und Covern, und nie ein Spiel, das die Person vor anderen ausgeblendet hat oder das nur auf ihren Geräten gefunden wurde. Eine Rezension, die als Spoiler markiert ist, bleibt zugeklappt, bis du sie öffnest.

Damit der Feed lesbar bleibt, zeigt er höchstens fünf Karten von einer Person in sechs Stunden und fasst den Rest als „und 12 weitere“ zusammen, und er lässt Errungenschaften weg, die ein Sync erst Wochen nach dem Freischalten gebracht hat. Klick unten auf **Ältere Aktivität**, um mehr zu sehen.

Deine Follower und wem du folgst

Dein Profil zeigt, wie viele Leute dir folgen und wie vielen du folgst. Klick auf eine der Zahlen, um die Liste zu sehen. In deinen eigenen Listen siehst du alle, mit **Folgt dir** bei Leuten, die dir folgen, und **Zurückfolgen** bei denen, denen du noch nicht folgst.

Andere sehen in deinen Listen nur die Konten, deren eigenes Profil sie sehen dürfen, und die Zahlen, die sie sehen, zählen nur diese. Jemand mit einem privaten Profil, der dir folgt, wird nie jemand anderem gezeigt.

Diese Listen werden Suchmaschinen nie gezeigt.

Mit Freunden teilen

Stell unter **Konto** → **Datenschutz** → **Teilen** einen beliebigen Teil deines Kontos auf **Freunde**, um ihn nur mit Leuten zu teilen, denen du folgst und die dir zurückfolgen. Auch eine Liste lässt sich auf ihrer eigenen Seite auf **Freunde** stellen. Siehe Datenschutz und Teilen.

Benachrichtigungen

Wenn du eine E-Mail bekommen willst, sobald dir jemand folgt, schalte unter **Konto** → **Benachrichtigungen** die Option **Jemand folgt dir** ein: Sie schickt höchstens eine E-Mail am Tag, egal wie viele dir folgen. Deine Liste **Follower** zeigt immer, wer es tut.

Blockieren

Wenn du jemanden blockierst, enden die Follows zwischen euch in beide Richtungen, und keiner von euch erscheint im Feed oder in den Listen des anderen, solange ihr angemeldet seid. Siehe Jemanden melden oder blockieren.

Folgen und der Feed gehören zu beiden Tarifen.

KONTO UND TARIF

Die Community entdecken

Finde Listen, Rezensionen, die Spiele, die andere gerade bewerten, und Spieler zum Folgen, und like die Listen, die du behalten willst.

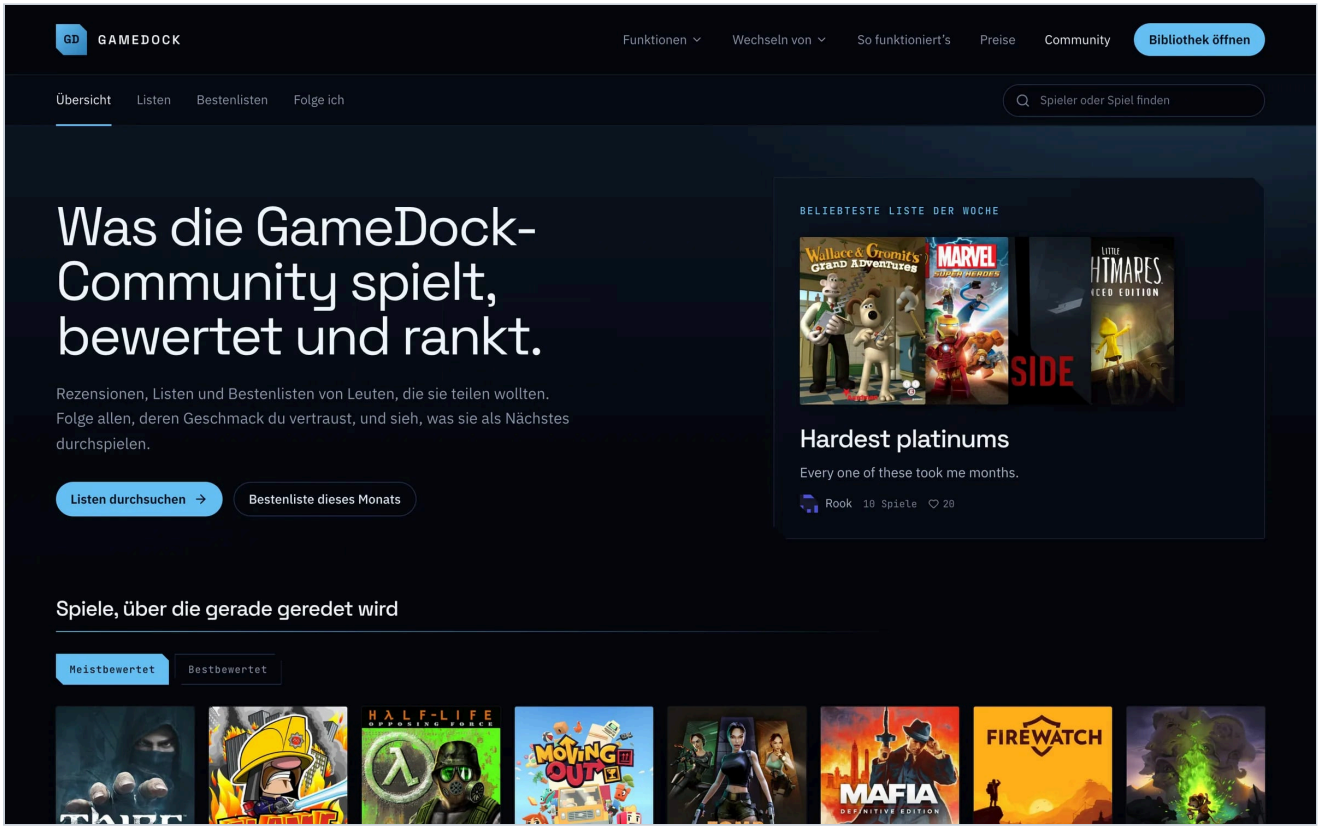
In der Community kommt alles zusammen, was Leute auf GameDock teilen: die Listen, die sie anlegen, die Rezensionen, die sie schreiben, die Spiele, die sie bewerten, die Bestenlisten dieses Monats und die Spieler, denen es sich zu folgen lohnt. Sie liegt zwischen der Website und deiner Bibliothek, unter `/community`, und jedes Profil und jede öffentliche Spieleseite liegt darunter.

Jeder kann die Community durchstöbern, ob angemeldet oder nicht. Darin steht nur, was die Leute selbst teilen, und nur für die, mit denen sie es teilen.

Die Community öffnen

Klick in der Seitenleiste auf **Community**, neben **Feed**, oder oben auf der Website auf **Community**. Die Leiste oben auf jeder Community-Seite führt zu ihren Bereichen: **Übersicht**, **Listen**, **Bestenlisten** und, sobald du angemeldet bist, **Folge ich**, das deinen Feed öffnet.

Die Startseite



Die Startseite der Community

BEREICH	WAS ER ZEIGT
Beliebteste Liste der Woche	Die geteilte Liste, die in den letzten sieben Tagen die meisten Likes bekommen hat.

BEREICH	WAS ER ZEIGT
Spiele, über die gerade geredet wird	**Meistbewertet** zeigt die Spiele, die in den letzten 30 Tagen am häufigsten bewertet wurden; **Bestbewertet** die bestbewerteten Spiele mit mindestens fünf öffentlichen Bewertungen. Bei jedem Spiel steht der Durchschnitt, sobald es fünf Bewertungen hat.
Beliebte Rezensionen	Die Rezensionen mit den meisten Likes in den letzten 30 Tagen, mit dem Spiel und wer sie geschrieben hat.
Die Besten dieses Monats	Die Top 5 auf der Bestenliste dieses Monats für alle, für **Errungenschaften** oder **100%-Spiele**. Siehe Bestenlisten.
Frisch geteilt	Die zuletzt geteilten Listen.
Listen zum Abkupfern	Die Listen mit den meisten Likes.
Spieler zum Folgen	Ein paar Leute mit öffentlichem Profil, die gerade Follower dazugewinnen, mit dem, was sie teilen. Wenn du angemeldet bist, kannst du ihnen direkt hier folgen.

Ein Bereich, in dem noch nichts steht, wird weggelassen.

Listen finden

Listen zeigt alle Listen, die mit dir geteilt sind, von allen Leuten:

- **Beliebt** zeigt zuerst die Listen, die zuletzt die meisten Likes bekommen haben.
- **Kürzlich geteilt** zeigt die neuesten zuerst.
- **Von Leuten, denen du folgst** zeigt nur Listen von Leuten, denen du folgst. Dafür musst du angemeldet sein.

Klick auf **Nur Rankings**, um nur gerankte Listen zu sehen, oder gib unter **Listen mit einem Spiel** den Namen eines Spiels ein, um Listen zu finden, in denen es steht.

Eine Liste liken

Öffne eine Liste und klick auf das Herz darunter. Klick noch einmal darauf, um das Like zurückzunehmen. Dafür musst du angemeldet sein, und deine eigenen Listen kannst du nicht liken. Die Likes einer Liste werden gezählt, aber niemandem wird gezeigt, wer sie geliked hat.

Suche

Gib etwas in das Suchfeld in der Leiste der Community ein. Es findet Spiele mit öffentlicher Seite, deren Name das Eingegebene enthält (mindestens zwei Buchstaben, wenn du angemeldet bist, sonst drei). Wenn du angemeldet bist, findet es auch Leute mit öffentlichem Profil, deren Benutzername damit beginnt (mindestens drei Buchstaben); abgemeldet lässt sich nicht nach Leuten suchen.

Wo was liegt

SEITE	ADRESSE
Die Community	`/community`
Listen	`/community/lists`
Bestenlisten	`/community/leaderboards`
Ein Profil	`/community/user/` gefolgt vom Benutzernamen
Eine geteilte Liste	`/community/user/<username>/lists/<list>`
Die öffentliche Seite eines Spiels	`/community/game/<game>`

KONTO UND TARIF

Bestenlisten

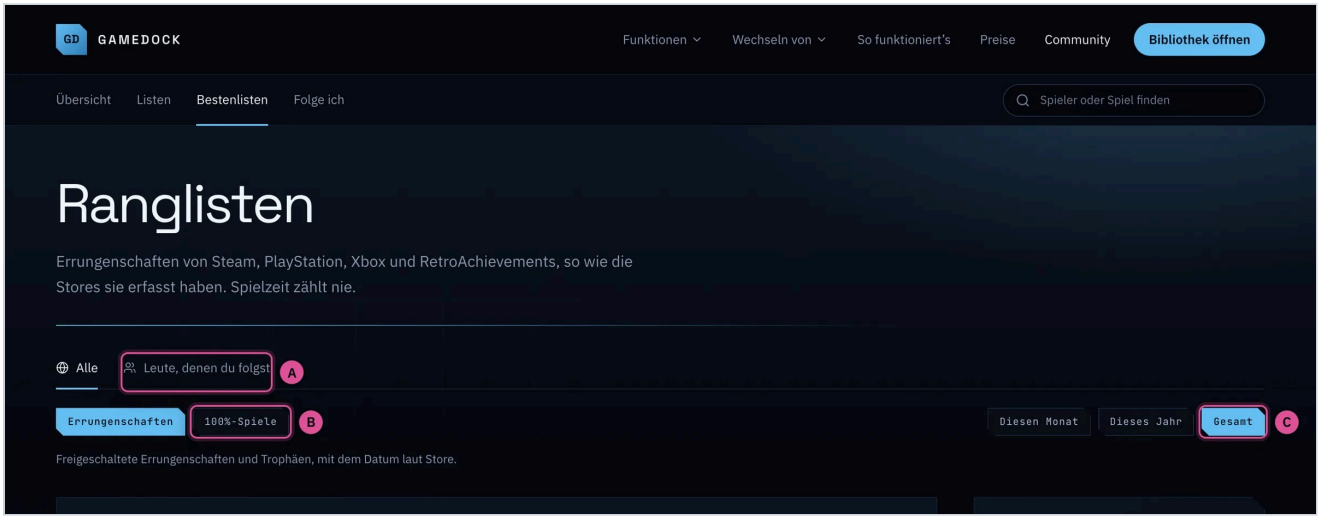
Vergleiche Errungenschaften, Spiele mit 100 % und durchgespielte Spiele mit den Leuten, denen du folgst, und erscheine auf der Bestenliste für alle, wenn du willst.

Bestenlisten ranken Errungenschaften und abgeschlossene Spiele, im Vergleich mit den Leuten, denen du folgst, und mit allen, die sich dafür entschieden haben, dort zu erscheinen. Sie zählen, was die Stores selbst erfasst haben, nie, wie lange jemand gespielt hat.

Die Bestenliste für alle kann jeder sehen, ob angemeldet oder nicht.

Die Bestenlisten öffnen

Klick in der Seitenleiste auf **Community**, neben **Feed**, und dann in der Leiste der Community auf **Bestenlisten**. Wähl oben eine Bestenliste, **Alle** oder **Leute, denen du folgst** A, dann, was gerankt wird B, und über welchen Zeitraum C: **Diesen Monat**, **Dieses Jahr** oder **Gesamt**.



Errungenschaften, gesamt, auf der Bestenliste für alle

Monate und Jahre richten sich nach dem UTC-Kalender, und die Zahlen werden jede Stunde aktualisiert.

Was gerankt wird

BESTENLISTE	WAS SIE ZÄHLT	WO
Errungenschaften	Freigeschaltete Errungenschaften und Trophäen, an dem Datum, das der Store angibt	Alle und Leute, denen du folgst
100%-Spiele	Spiele, bei denen alle Errungenschaften freigeschaltet sind, gezählt an dem Tag, an dem die letzte freigeschaltet wurde	Alle und Leute, denen du folgst
Abgeschlossene Spiele	Spiele, die du auf **Durchgespielt** oder **Komplettiert** gesetzt hast	Nur Leute, denen du folgst
Backlog-Abbau	Wie weit dein Stapel unter **Will ich spielen** geschrumpft ist, seit der Monat oder das Jahr begonnen hat	Nur Leute, denen du folgst

Es zählen nur Errungenschaften von Steam, PlayStation, Xbox und RetroAchievements, so wie diese Dienste sie erfasst haben. Errungenschaften, die GameDock Helper aus Dateien auf deinem Gerät gelesen hat, Errungenschaften aus Emulatoren und Spiele mit mehr als 1.000 Errungenschaften bleiben außen vor, damit niemand durch das Bearbeiten einer Datei an die Spitze kommt. Abgeschlossene Spiele und Backlog-Abbau legst du selbst fest, deshalb werden sie nur unter Leuten verglichen, denen du folgst.

Spiele, die du für andere ausblendest, Spiele, die nur auf deinen Geräten gefunden wurden, und Spiele, die GameDock keinem IGDB-Eintrag zuordnen kann, zählen nie. Ein Spiel, das du ausblendest, verschwindet bei der nächsten stündlichen Aktualisierung aus deinen Zahlen.

Die Leute, denen du folgst

Leute, denen du folgst zeigt dich und alle, denen du folgst und die diesen Teil ihres Kontos mit dir teilen: **Errungenschaften** für Errungenschaften und 100%-Spiele, **Bibliothek** für abgeschlossene Spiele und Backlog-Abbau. Du musst dafür nichts einschalten: Es zeigt nur, was du ohnehin schon auf ihren Profilen sehen könntest. Folge Leuten über ihr Profil oder über **Leute finden** in deinem Feed. Siehe Leuten folgen und ihre Aktivität sehen.

Auf der Bestenliste für alle erscheinen

Du erscheinst nur dann unter **Alle**, wenn all das zutrifft:

1. Dein **Öffentliches Profil** und deine **Errungenschaften** sind unter **Konto** → **Datenschutz** → **Teilen** auf **Alle** gestellt.
2. **In globalen Bestenlisten erscheinen** ist in denselben Einstellungen eingeschaltet. Anfangs ist es aus.
3. Deine E-Mail-Adresse ist bestätigt, du hast einen Benutzernamen, und dein Konto ist mindestens eine Woche alt.

Wenn du angemeldet bist und nicht auf der Bestenliste stehst, zeigt die Seite, was noch fehlt. Die Bestenliste zeigt die Top 100, fünfzig pro Seite; wenn du weiter unten stehst, wird dein eigener Platz unter der Seite angezeigt. Schalte **In globalen Bestenlisten erscheinen** aus, um sofort von der Bestenliste zu verschwinden.

Zuerst auf 100%

Jedes Spiel hat auf seiner öffentlichen Seite eine eigene Bestenliste darüber, wer als Erstes alle seine Errungenschaften freigeschaltet hat, unter allen auf den Bestenlisten und unter den Leuten, denen du folgst. Bei einem Spiel in deiner Bibliothek klickst du oben auf seiner Seite neben seiner Bewertung auf **Öffentliche Seite**. Siehe Öffentliche Spielseiten.

Blockieren

Jemand, den du blockiert hast oder der dich blockiert hat, erscheint nie auf einer Bestenliste, die du siehst, während du angemeldet bist. Siehe Jemanden melden oder blockieren.

Bestenlisten gibt es in beiden Tarifen.

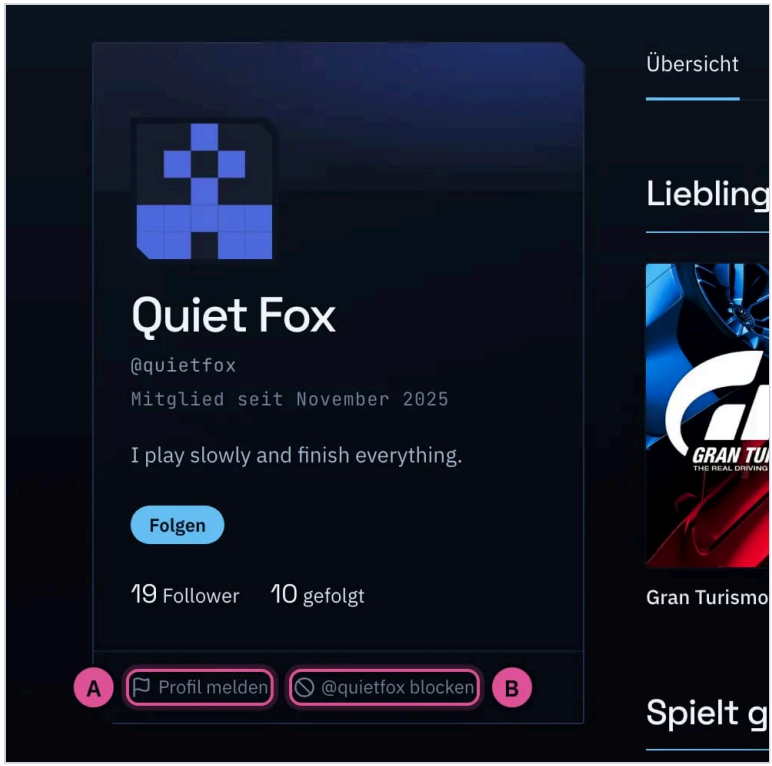
Jemanden melden oder blockieren

Melde einem Moderator eine Rezension, eine Liste oder ein Profil, das gegen die Regeln verstößt, und blockiere ein Konto, mit dem du nichts zu tun haben willst.

Alles, was jemand anderes auf GameDock schreibt (eine Rezension, eine Liste, einen Anzeigenamen, eine Bio oder einen Benutzernamen), kannst du einem Moderator melden, und jeden, der dich belästigt, kannst du blockieren. Jede Meldung liest ein Mensch.

Etwas melden

1. Klick neben dem, was du melden willst, auf **Melden**. Bei einer Rezension findest du es unter der Rezension, bei einer Liste unter der Liste; für den Namen, die Bio oder den Benutzernamen von jemandem klickst du unter dem Namen auf **Profil melden** A.



Profil melden und Blocken, unter dem Namen von jemandem

2. Bei einem Profil wählst du zuerst, welchen Teil du meldest: den Anzeigenamen, die Bio oder den Benutzernamen. Dann wählst du, was damit nicht stimmt: Spam, Belästigung, Hassrede, sexuelle Inhalte, nicht markierte Spoiler, sich als jemand anderes ausgeben oder etwas anderes.
3. Füge eine Notiz hinzu, wenn ein Moderator mehr wissen sollte (bis zu 500 Zeichen), und klick auf **Meldung senden**.

Die gemeldete Person erfährt nicht, wer sie gemeldet hat. GameDock speichert den Text so, wie du ihn gesehen hast, deshalb lässt sich das Gemeldete durch späteres Bearbeiten nicht verstecken. Meldest du dasselbe noch einmal, ersetzt das deine frühere Meldung.

Du kannst auch melden, ohne angemeldet zu sein. Wenn du auf deine Meldung eine Antwort brauchst (etwa bei einer Beschwerde wegen Urheberrecht oder aus rechtlichen Gründen), nutze stattdessen das

Kontaktformular und wähle **Inhalte anderer oder eine Moderationsentscheidung**.

Was ein Moderator tun kann

Ein Moderator kann eine Rezension oder eine Liste vor allen außer ihrem Autor verbergen, eine Rezension als spoilerhaltig markieren, einen Anzeigenamen oder eine Bio entfernen, jemanden einen neuen Benutzernamen wählen lassen oder ein Konto sperren. Gesperrte Konten sind für alle anderen verborgen und können nichts veröffentlichen, liken oder melden. Die Regeln, denen alle zustimmen, stehen in den Nutzungsbedingungen.

Wenn ein Moderator bei etwas von dir eingreift, bekommst du eine E-Mail, in der steht, was gemacht wurde und warum. Eine verborgene Rezension siehst du weiterhin auf der Seite des Spiels und eine verborgene Liste auf deiner Listen-Seite, jeweils als verborgen markiert. Wenn du eine Entscheidung für falsch hältst, schreib uns über das Kontaktformular, und ein Mensch sieht sie sich noch einmal an.

Jemanden blockieren

1. Öffne das Profil der Person und klick unter ihrem Namen auf **Blocken**, gefolgt von ihrem Benutzernamen B.
2. Lies, was Blockieren bewirkt, und klick auf **Blocken**.

Solange du angemeldet bist, sieht keiner von euch beiden irgendwo auf GameDock das Profil, die Rezensionen oder die Listen des anderen. Wenn ihr einander folgt, endet das, und Likes, die einer von euch den Rezensionen des anderen gegeben hat, werden zurückgenommen. Die Person erfährt davon nichts.

Eine Blockierung wirkt nicht auf Seiten, die man ohne Anmeldung sieht. Alles, was einer von euch mit allen teilt, kann also weiterhin jeder lesen, der nicht angemeldet ist. Wenn du etwas ganz vor der Person verbergen willst, teile es unter Datenschutz und Teilen mit weniger Leuten.

Jemanden entblocken

1. Geh zu **Konto** → **Datenschutz**.
2. Klick unter **Blockierte Konten** neben der Person auf **Entblocken**.

Das Entblocken bringt das Folgen und die Likes, die durch die Blockierung beendet wurden, nicht zurück.

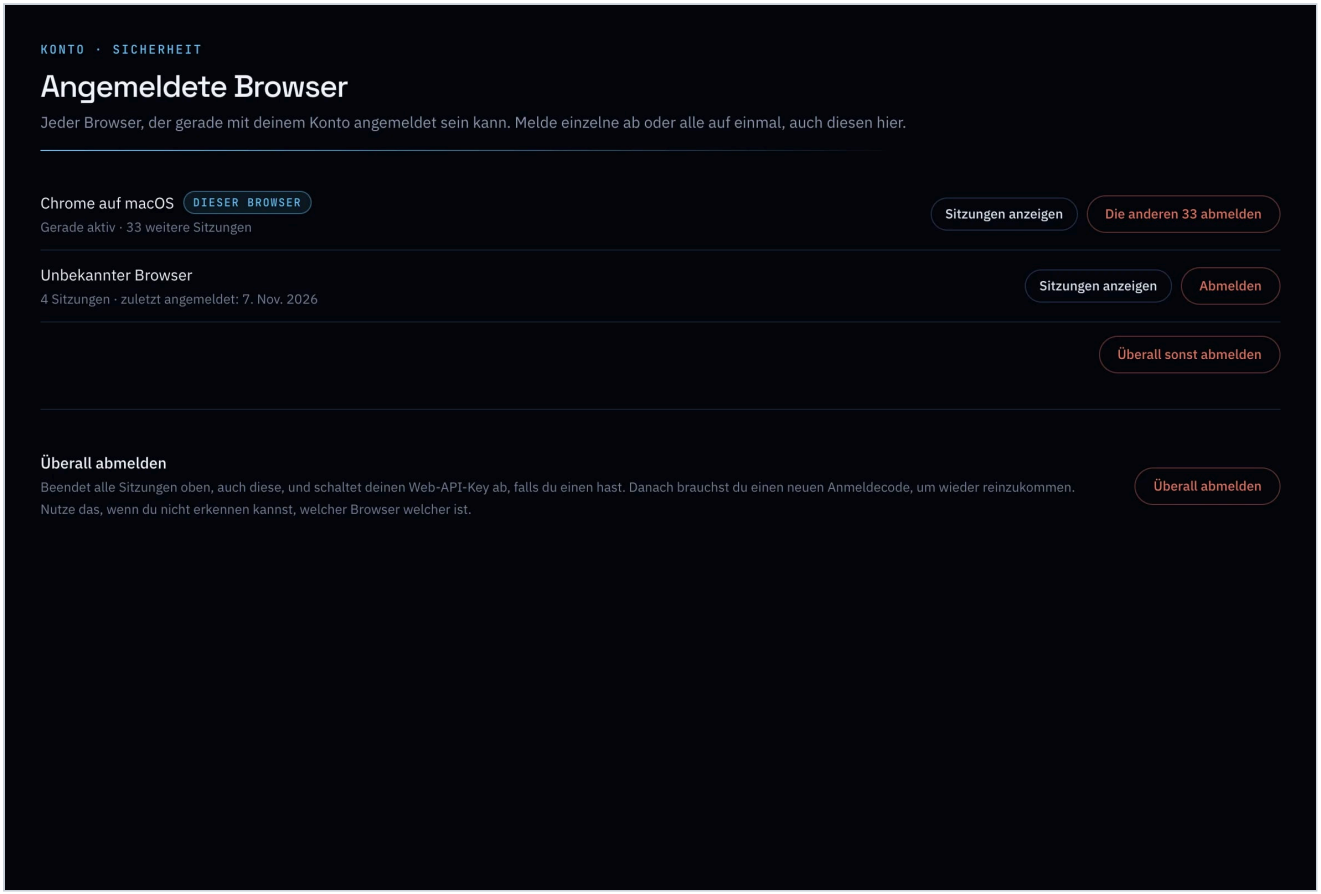
Melden und Blockieren gibt es in beiden Tarifen.

KONTO UND TARIF

Angemeldete Browser

Sieh, wo du angemeldet bist, und melde Browser ab.

Konto → Sicherheit listet jeden Browser auf, der in deinem Konto angemeldet ist, gruppiert nach Browser, mit Zeitpunkt und Ort. Melde einen ab, wenn du ihn nicht erkennst oder wenn du dich an einem Computer angemeldet hast, der nicht dir gehört.



Angemeldete Browser

Einen Browser abmelden

1. Geh zu **Konto → Sicherheit**.
2. Klick neben dem Browser auf **Abmelden**.
3. Klick zur Bestätigung auf **Diesen abmelden**.

Mehrere Anmeldungen mit derselben Art von Browser teilen sich eine Zeile, die zeigt, wie viele es sind und wann die neueste begonnen hat. **Abmelden** in dieser Zeile meldet alle auf einmal ab; **Sitzungen anzeigen** listet sie einzeln auf, jede mit ihrem eigenen **Abmelden**.

Der Browser, den du gerade nutzt, ist mit **Dieser Browser** markiert. In seiner Zeile meldet **Den anderen abmelden** die übrigen Sitzungen derselben Art ab, und deine aktuelle Sitzung bleibt angemeldet; meldest du sie ab (über **Sitzungen anzeigen** oder über ihr eigenes **Abmelden**, wenn sie allein steht), landest du wieder auf der Anmeldeseite.

Überall sonst abmelden unter der Liste meldet jeden Browser außer diesem ab.

Überall abmelden

Wenn du nicht erkennen kannst, welcher Browser welcher ist, klick auf **Überall abmelden** und bestätige mit **Überall abmelden**. Jeder Browser wird abgemeldet, auch dieser, und du brauchst einen neuen Anmeldecode, um wieder reinzukommen. Wenn du einen Web-API-Key hast, wird er gleichzeitig ausgeschaltet; schalte ihn unter **Konto** → **API-Key** wieder ein, wenn du so weit bist.

Eine Anmeldung gilt 30 Tage, danach fragt der Browser nach einem neuen Code.

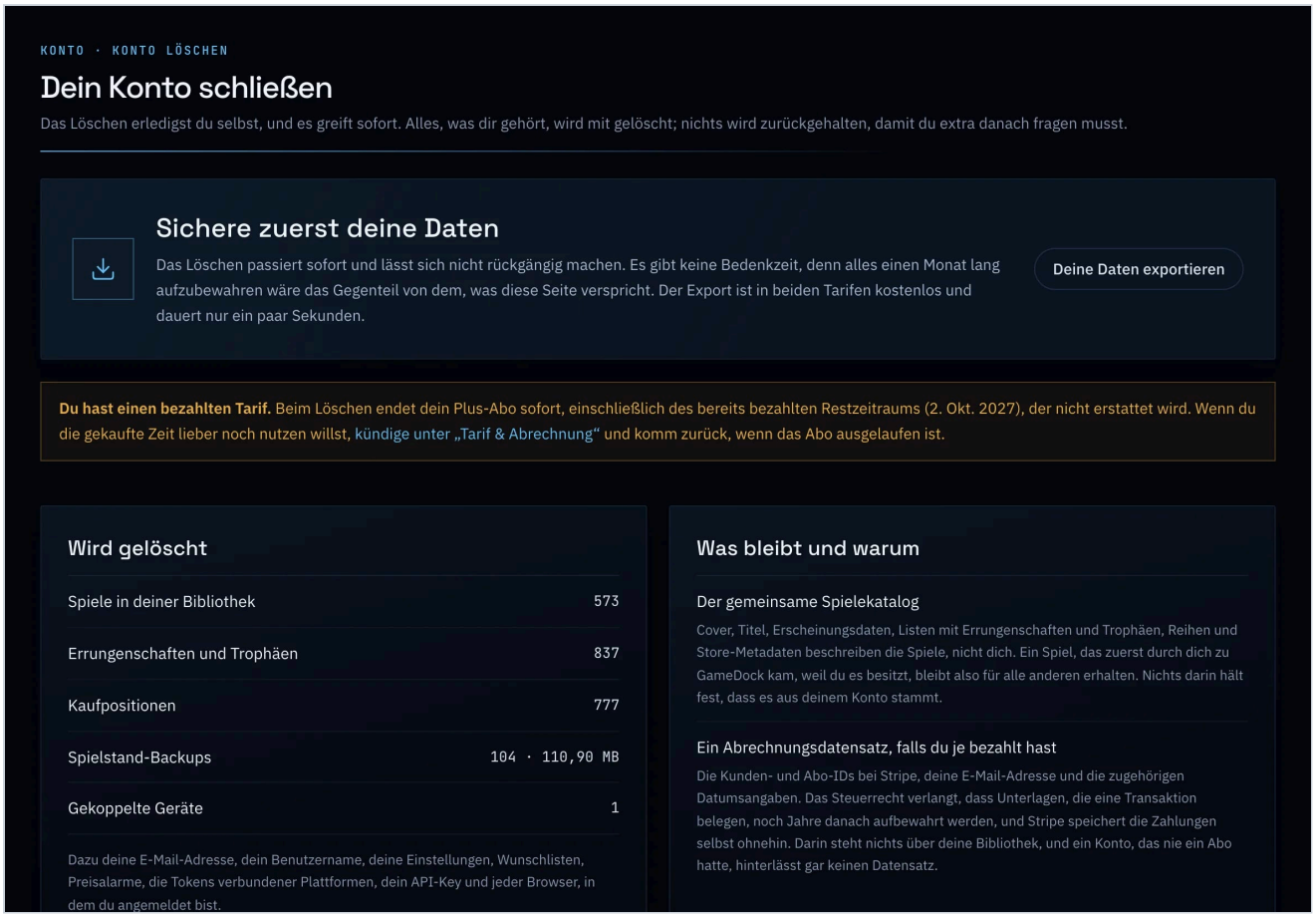
GameDock Helper meldet sich separat an und erscheint hier nicht. Wie du ein Helper-Gerät entfernst, steht unter Ein Gerät entfernen oder neu verknüpfen.

KONTO UND TARIF

Dein Konto löschen

Schließ dein Konto mit allem darin, endgültig.

Du kannst dein Konto jederzeit selbst löschen. Das passiert sofort und lässt sich nicht rückgängig machen: Es gibt keine Wartezeit, in der du es dir noch anders überlegen kannst.



Dein Konto schließen

Bevor du das tust

- Deine Daten exportieren, wenn du etwas davon behalten willst.
- Wenn du GameDock Plus hast, wird es durch das Löschen sofort gekündigt, und der Rest des bezahlten Zeitraums wird nicht erstattet. Um die gekaufte Zeit noch zu nutzen, kündige unter **Tarif & Abrechnung** und lösche dein Konto, sobald sie abgelaufen ist. Siehe Tarife und Abrechnung.

Dein Konto löschen

1. Geh zu **Konto** → **Konto löschen**. Die Seite listet auf, was gelöscht wird.
2. Klick auf **Bestätigungscode per E-Mail schicken**.
3. Gib den Code aus der E-Mail unter **Bestätigungscode** ein. Er funktioniert einmal, 15 Minuten lang; wenn er abgelaufen ist, klick auf **Neuen Code senden**.
4. Gib deinen Benutzernamen in das Feld darunter ein (**Gib zur Bestätigung**, dann dein Benutzername, dann **ein**).

5. Klick auf **Mein Konto endgültig löschen**.

Du landest auf der Anmeldeseite. Wenn du dich danach mit derselben Adresse anmeldest, beginnt ein neues, leeres Konto.

Was gelöscht wird und was bleibt

Alles, was dir gehört, wird gelöscht: deine Bibliothek, Errungenschaften, Käufe, physischen Exemplare, Spielstand-Backups, gekoppelten Geräte, Wunschlisten und Preisalarme, deine Bewertungen, Notizen, Rezensionen und Listen, dein Profil und deine Follows, deine Voreinstellungen, deine verbundenen Store-Konten, dein API-Key und jeder angemeldete Browser, dazu deine E-Mail-Adresse und dein Benutzername. GameDock schickt dir eine E-Mail, sobald alles erledigt ist.

Dein Benutzername bleibt 30 Tage lang reserviert, ohne Verbindung zu dir, damit ihn niemand sonst sofort übernehmen kann.

Was bleibt, ist der gemeinsame Spielekatalog von GameDock (Titel, Cover und Erscheinungsdaten), ohne einen Hinweis darauf, dass etwas davon von dir kam. Wenn du jemals für Plus bezahlt hast, wird ein Abrechnungsdatensatz mit deiner E-Mail-Adresse und den Zahlungsterminen sieben Jahre lang aufbewahrt, wie es das Gesetz verlangt; wenn du nie bezahlt hast, wird nichts aufbewahrt.

Anonyme Statistiken, die vor dem Löschen deines Kontos entstanden sind, bleiben ebenfalls. Sie betreffen Spieler als Ganzes, nicht dich, und nichts darin lässt sich auf dich zurückführen.

Wenn du keinen Löschcode angefordert hast und trotzdem einer ankommt, ist vielleicht jemand als du angemeldet. Melde dann unter **Konto** → **Sicherheit** jeden Browser ab.

Die GameDock-API

Lies deine eigene Bibliothek mit eigenen Skripten aus, über einen persönlichen Key.

GameDock hat eine schreibgeschützte HTTP-API, die auf dein Konto beschränkt ist. Es gibt sie, damit die Bibliothek, die du mit viel Zeit zusammengestellt hast, dir gehört und du sie woanders nutzen kannst (in einem Discord-Bot, einer Tabelle, einem Stream-Overlay, einem Backlog-Picker), ohne sie erst zu exportieren und zuzusehen, wie die Kopie veraltet.

Sie ist absichtlich schreibgeschützt. Nichts unter `/api/v1` schreibt, deshalb kann ein geleakter Key nichts ändern, löschen oder ausgeben. Im schlimmsten Fall liest jemand, was du besitzt, gespielt und bezahlt hast.

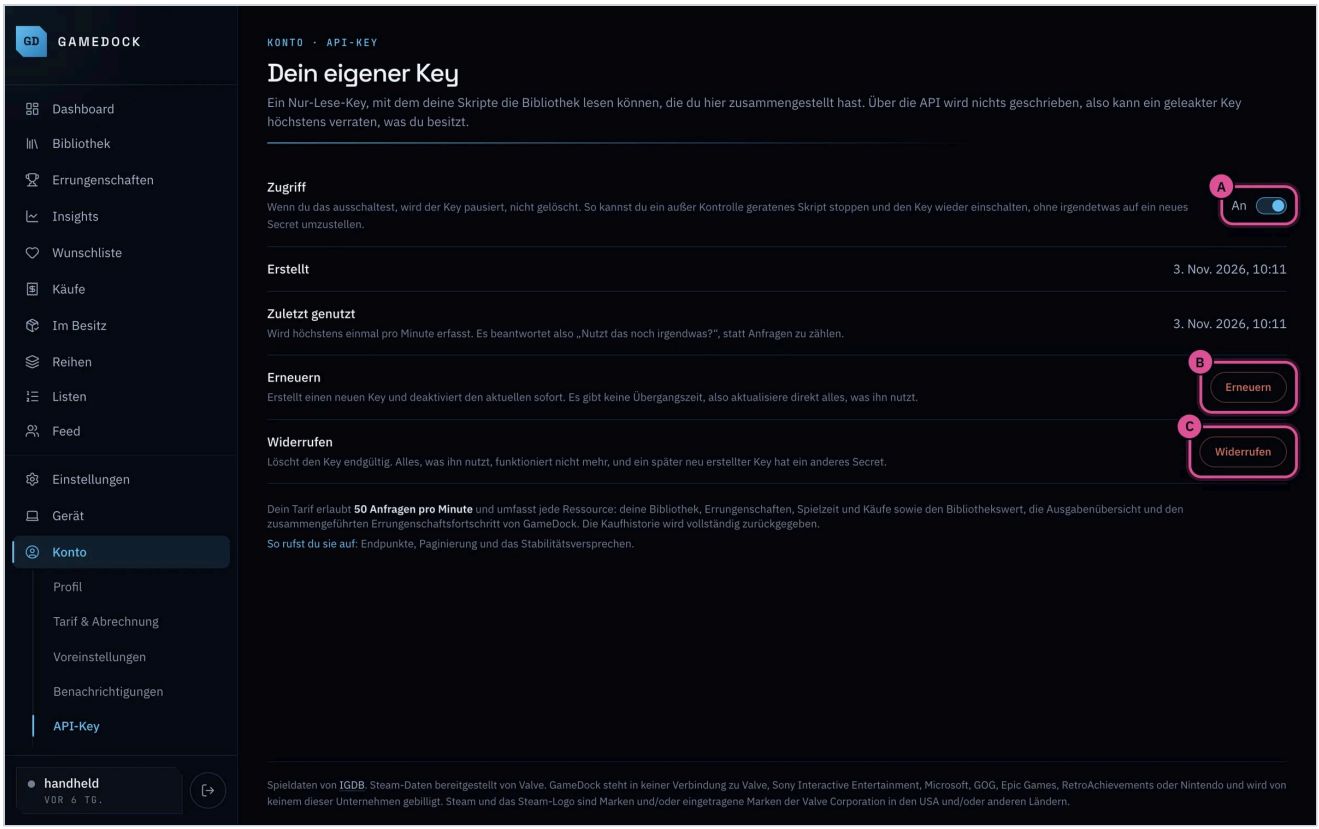
Einen Key bekommen

1. Öffne in der Seitenleiste **Konto** und dann **API-Key**.
2. Klick auf **Key erstellen**.
3. Klick auf **Kopieren** und füge den Key an einem sicheren Ort ein, bevor du auf **Fertig** klickst.

Zum Erstellen oder Erneuern eines Keys brauchst du eine Anmeldung aus den letzten fünfzehn Minuten, weil ein Key weiter funktioniert, nachdem sich der Browser, der ihn erstellt hat, abgemeldet hat. Wenn deine Anmeldung länger zurückliegt, sagt dir die Seite das und bietet **Abmelden** an: Melde dich mit einem neuen Code erneut an, und du landest wieder hier.

> WICHTIG
>
> Der Key wird einmal angezeigt, genau in diesem Moment, und nie wieder. GameDock speichert nur einen Hash davon, also gibt es nirgends eine Seite, die ihn später zeigen könnte. Wenn du ihn verlierst, erneuere ihn.

Du hast einen Key und kannst drei Dinge damit tun:



Konto → API-Key, sobald ein Key existiert

AKTION	WAS SIE TUT
Zugriff A	Setzt den Key aus, ohne ihn zu löschen, damit du ein Skript, das Ärger macht, stoppen und den Key danach wieder einschalten kannst, ohne irgendetwas umstellen zu müssen.
Erneuern B	Erstellt einen neuen Key und macht den alten sofort ungültig, ohne Übergangszeit. Bestätige mit **Erneuern und alten Key ungültig machen**; der neue Key wird dann einmal angezeigt, wie beim Erstellen.
Widerrufen C	Löscht den Key komplett. Bestätige mit **Diesen Key widerrufen**. Erstell einen neuen, wann immer du einen brauchst.

Zuletzt genutzt zeigt, wann der Key zuletzt eine Anfrage gestellt hat, höchstens einmal pro Minute aktualisiert, damit du sehen kannst, ob ihn noch etwas nutzt.

Eine Anfrage stellen

Schick den Key als Bearer-Token. Jede Antwort ist JSON, und jeder Zeitstempel ist ISO-8601 in UTC mit Millisekunden-Genauigkeit, beim Ausliefern vereinheitlicht, sodass sie sich als einfache Strings richtig sortieren lassen, egal was die Plattform ursprünglich gemeldet hat.

```
curl -H "Authorization: Bearer gdk_..." \
  https://gamedock.co/api/v1/library
```

Ressourcen

Jede Ressource beantwortet nur `GET`. Deine eigenen Daten (was du besitzt, deine Errungenschaften auf jeder Plattform, deine Spielzeit und was du bezahlt hast) bekommt ein Key in beiden Tarifen. Was GameDock daraus berechnet (was die Bibliothek wert ist, eine abgeglichene Ausgabenübersicht und plattformübergreifend zusammengeführter Errungenschaftsfortschritt), gehört zu Plus.

PFAD	TARIF	WAS SIE ZURÜCKGIBT
`/api/v1`	Kostenlos	Deinen Tarif, dein Rate-Limit, wie weit der Verlauf zurückreicht, und den Pfad jeder Ressource, mit der Angabe, ob dein Tarif sie erreicht. Der schnellste Weg, um zu prüfen, ob ein Key überhaupt funktioniert.
`/api/v1/library`	Kostenlos	Jedes Spiel, seitenweise, mit den Errungenschaftszahlen jeder einzelnen Plattform und deiner Bewertung. Spiele, die du ausgeblendet hast, fehlen, genau wie in deiner Bibliothek.
`/api/v1/library/{slug}`	Kostenlos	Ein Spiel, mit Details zu jedem Exemplar.
`/api/v1/achievements`	Kostenlos	Deine letzten Freischaltungen, neueste zuerst.
`/api/v1/achievements/{slug}`	Kostenlos	Die vollständige Liste eines Spiels, aufgeteilt nach der Quelle, die jede vergeben hat.
`/api/v1/playtime`	Kostenlos	Minuten insgesamt und pro Quelle, meistgespieltes zuerst.
`/api/v1/value/purchases`	Kostenlos	Das Store-übergreifende Kaufverzeichnis dessen, was du bezahlt hast, eine Zeile pro Bestellung.
`/api/v1/progress`	Plus	Der Errungenschaftsfortschritt jedes Spiels, plattformübergreifend zusammengeführt, seitenweise, für die Spiele mit Errungenschaften.
`/api/v1/spending`	Plus	Was du ausgegeben hast, aufgeteilt in Spiele, alles, Nicht-Spiele und Guthabenaufladungen, in deiner Anzeigewährung.
`/api/v1/value`	Plus	Was die Bibliothek jetzt wert ist, und ihr Verlauf.

Jede Ressource hat eine einzige Form, egal welcher Tarif: Ein Tarif entscheidet, welche Ressourcen dir antworten, nie, welche Felder zurückkommen. Eine Ressource, die dein Tarif nicht erreicht, antwortet mit `403` und `reason: plus_required`.

Kennungen, keine Kataloginhalte

Die API gibt deine eigenen Daten zurück (was du besitzt, deine Errungenschaften, deine Spielzeit, deine Bewertungen, was du bezahlt hast) und, mit Plus, was GameDock daraus berechnet. Sie gibt keine Artworks, Beschreibungen, Erscheinungsdaten, Durchspielzeiten, Rezensions- oder Kritikerwertungen zurück und auch nicht, was ein Spiel heute kostet. Die gehören IGDB, den Stores und den Preisdiensten, deren Bedingungen GameDock nicht erlauben, sie weiterzugeben. Das `listCents` einer Kaufzeile ist etwas anderes: Es ist der Listenpreis, den deine eigene Quittung festgehalten hat, nicht der aktuelle Preis eines Stores.

Stattdessen hat jedes Spiel `igdbId`, sobald GameDock es IGDB zugeordnet hat, damit du all das an der Quelle selbst nachschlagen kannst, unter deiner eigenen Vereinbarung mit ihr. Aus demselben Grund haben Errungenschaften kein Icon; hol dir Trophäen- und Errungenschaftsgrafiken bei der Plattform, die sie vergeben hat, wenn du sie brauchst.

Die Felder lesen

`source` ist ein einziger Namensraum über alle Ressourcen hinweg, du kannst also gefahrlos darüber joinen, aber welche Schlüssel vorkommen, hängt davon ab, was die Ressource beschreibt:

- Die Quellen eines Spiels sind die Orte, an denen du es besitzt: `steam`, `psn`, `xbox`, `lutris`, `heroic`, `physical`, `retroachievements` und die Emulator-Schlüssel.
- Die Errungenschafts-Ressourcen sagen, woher die Errungenschaften kamen. Dazu kommen `standalone` (Dateien, die ein eigenständiges PC-Spiel auf deinem eigenen Rechner geschrieben hat, für ein Spiel, das du woanders besitzt) und `epic`, und jede Quelle, die keine vergibt, fehlt. Eine Errungenschaftsquelle, die du aus der Bibliothek nicht kennst, ist normal und kein Fehler.

GOG und Epic haben ein eigenes Feld. Eine Store-Berechtigung ist ein Beleg und kein Spielprotokoll, deshalb erzeugt sie nie einen Eintrag in `sources`; die stehen in `storeSources`, in der Liste wie im Detail. Lies beide zusammen, um alles zu sehen, worauf du ein Spiel besitzt.

Der `playStatus` eines Spiels ist einer von `playing`, `want_to_play`, `beaten`, `completed`, `shelved` oder `abandoned`: der Status, den du gesetzt hast, oder der, den GameDock aus deinem Spielen abgeleitet hat, wenn du keinen gesetzt hast. Er ist nie null. Was jeder bedeutet und welche GameDock selbst ableitet, steht unter Spielstatus und Spiele ausblenden.

Das `rating` eines Spiels ist deine eigene Bewertung in Sternen, von `0.5` bis `5` in halben Schritten, oder `null`, wenn du es nicht bewertet hast. Deine Notizen zu einem Spiel stehen nie in der API: Sie sind privat und erscheinen nur auf seiner Seite und in deinem Export. Siehe Spiele bewerten und Notizen machen.

`platformLabel` ist Anzeigetext für Menschen: Er kann mehrere Plattformen auf einmal nennen („PC, Xbox One, Xbox Series“), und seine Formulierung kann sich ändern, also parse ihn nie und verzweige nie danach. `source` ist der Schlüssel.

Die `achievements` eines Spiels in `/api/v1/library` listen die eigenen Zahlen jeder Plattform (`source`, `earned` und `total`) für jedes Exemplar mit einer Errungenschaftsliste auf, nicht zusammengeführt: Eine Errungenschaft, die zwei Plattformen teilen, erscheint unter beiden. `/api/v1/progress` (Plus) führt sie zu einer zusammen, wie es die Seite des Spiels in GameDock tut: Eine Errungenschaft, die zwei Plattformen teilen, zählt einmal und gilt als erreicht, wenn du sie auf einer der beiden freigeschaltet hast. Listen, die zu verschiedenen Spielen gehören, etwa ein RetroAchievements-Set neben dem eines Remasters, werden stattdessen addiert. `sets` sagt dir, wie viele Plattformlisten eingeflossen sind, und `best` nennt die eine Plattform, auf der du am weitesten bist.

Wenn die Errungenschaften eines Spiels in mehreren Sets kommen (eine remasterte Trilogie, ein generationsübergreifender PlayStation-Titel), gibt `/api/v1/achievements/{slug}` einen Eintrag pro Set zurück, jeden mit demselben flachen `source` plus `setId` und `setTitle`.

Seitenweise abrufen

Listen-Ressourcen nehmen `limit` (bis 500, Standard 100) und `offset` und geben `items` zusammen mit `total`, `limit` und `offset` zurück, damit du blättern kannst, ohne nach dem Ende suchen zu müssen. Der Errungenschafts-Feed nimmt nur `limit`.

> TIPP
>
> Frag nach `limit=500`, statt den Standardwert 100 zu nehmen. Das Rate-Limit zählt Anfragen, nicht Zeilen, also kostet eine Bibliothek mit 500 Spielen eine Anfrage statt fünf.

Beim Kaufverzeichnis ist `total` die Zahl fürs Blättern: jede Bestellung, die der Endpunkt ausliefert. Die Summen über diese Bestellungen liefert `/api/v1/spending` (Plus), und jeder seiner Bereiche hat einen Namen: `games` (die Hauptzahl), `everything`, `nonGame` und `wallet`. Deshalb unterscheiden sich `total` des Verzeichnisses und `games.orders`, und beide stimmen. Ausgaben werden zum Referenzkurs der Europäischen Zentralbank in deine Anzeigewährung (`currency`) umgerechnet, und jeder Bereich enthält `approximate` und `uncoveredOrders`, damit du erkennst, wann diese Umrechnung eine Rolle spielt.

Limits

TARIF	ANFRAGEN PRO MINUTE	ERREICHT	KÄUFE
Kostenlos	5	Bibliothek, Errungenschaften, Spielzeit und Käufe	Die letzten 12 Monate
Plus	50	Alles, dazu Fortschritt, Ausgaben und Wert	Alles

Ein fehlender, falscher, widerrufener oder ausgeschalteter Key antwortet mit `401`, in jedem Fall gleich. Wenn du darüber gehst, kommt `429` mit einem `Retry-After`-Header zurück, und ein abgelehntes `403` zählt wie jede andere Anfrage zum Limit. Verlaufszeiträume gelten hier genau wie in GameDock: Im kostenlosen Tarif endet das Kaufverzeichnis nach zwölf Monaten, die API zeigt dir also nie etwas, was die App nicht zeigen würde. `/api/v1` meldet den Zeitraum als `history.windowDays` oder als `null`, wenn es keinen gibt. Bibliothek, Errungenschaften und Spielzeit sind kein Verlauf und werden nie gekürzt.

Versteh das Limit als Tempo, nicht als Budget. Zwischen Syncs ändert sich hier nichts, und zwischen Syncs liegen Stunden, schnellere Anfragen liefern also nur zweimal dieselben Bytes. Ruf Daten in einem Rhythmus ab, der zu deinen eigenen Syncs passt, und speichere zwischen, was du bekommst. Das Zeitfenster ist fest, nicht gleitend: Die Zählung beginnt mit deiner ersten Anfrage, und eine Minute später steht dir das ganze Kontingent wieder zur Verfügung. Das Discovery-Dokument unter `/api/v1` kostet eine Anfrage wie jede andere Ressource, also lies es einmal beim Start statt vor jedem Aufruf.

Stabilität

v1 ist ein Vertrag. Felder kommen hinzu, werden aber nie entfernt oder umgewidmet. Wenn sich eine Form inkompatibel ändern muss, wird daraus `/api/v2`, und v1 antwortet weiter. Die einzige Ausnahme gab es vor dem Start: Am 27. September 2026 wurde `playStatus` direkt von vier Werten (`playing`, `backlog`, `finished`, `dropped`) auf die sechs oben umgestellt. Speichere die numerische `id` statt des Slugs, wenn du einen dauerhaften Verweis auf ein Spiel brauchst: Slugs folgen den Titeln, und Titel werden korrigiert.

TEIL 9

Hilfe

Was zu tun ist, wenn etwas nicht funktioniert, und was die Begriffe von GameDock bedeuten.

HILFE

Fehlerbehebung

Finde die Meldung oder das Problem, das du siehst, und was du dagegen tun kannst.

Such unten, was du siehst. Die meisten Probleme haben eine von drei Ursachen: Die Companion-Erweiterung erreicht eine Seite nicht, ein Store hat dich abgemeldet, oder ein Gerät ist ausgeschaltet.

Anmelden

WAS DU SIEHST	WAS DU TUN KANNST
Es kommt keine E-Mail an	Warte eine Minute und schau in deinen Spam- oder Junk-Ordner, prüf dann die Adresse auf Tippfehler und lass dir einen neuen Code schicken. Siehe Konto erstellen und anmelden.
Ungültiger oder abgelaufener Code	Ein Code gilt etwa zehn Minuten und funktioniert nur einmal. Lass dir einen neuen schicken.
Zu viele falsche Versuche. Fordere einen neuen Code an.	Lass dir einen neuen Code schicken und gib ihn sorgfältig ein.
Zu viele Versuche. Versuch es später noch einmal.	Warte eine Viertelstunde und lass dir dann einen neuen Code schicken.
Zu viele Codes angefordert…	Warte eine Weile (höchstens eine Stunde), bevor du einen weiteren Code anforderst.
Verifizierung fehlgeschlagen	Lade die Anmeldeseite neu und versuch es noch einmal, mit ausgeschalteten Skriptblockern für GameDock.

GameDock Companion

WAS DU SIEHST	WAS DU TUN KANNST
GameDock Companion ist auf dieser Seite nicht geladen oder **… Erweiterung hat nicht reagiert**	Prüf unter `chrome://extensions`, ob die Companion-Erweiterung installiert und eingeschaltet ist, und lade dann die GameDock-Seite neu. Siehe GameDock Companion installieren.
Steam ist für diesen Browser nicht eingeschaltet (oder ein anderer Store)	Klick in der Chrome-Symbolleiste auf das Icon der Companion-Erweiterung und schalte den Store unter **Sources** ein.
Der Schalter eines Stores schaltet sich immer wieder aus	Öffne unter `chrome://extensions` die **Details** zu GameDock Companion und prüf, ob **Websitezugriff** die Website des Stores erlaubt.
Verbindungen aktualisieren ist ausgegraut	Dieser Browser hat keine Companion-Erweiterung, oder sie ist ausgeschaltet. Siehe die erste Zeile.

WAS DU SIEHST	WAS DU TUN KANNST
Nothing to sync beim Hintergrund-Sync	Der Hintergrund-Sync umfasst Käufe bei Steam, Epic Games und PlayStation. Schalte mindestens einen davon unter **Sources** ein.
Background sync timed out oder **Tab closed before the sync finished**	Lass den GameDock-Tab im Hintergrund offen, bis er fertig ist, oder synchronisiere von Hand unter **Einstellungen** → **Sync**.
A background sync is already running	Warte, bis er fertig ist; das Icon in der Symbolleiste zeigt •••, solange er läuft.

Stores und Sync

WAS DU SIEHST	WAS DU TUN KANNST
Ein Store zeigt **Braucht Aufmerksamkeit**	Die Meldung daneben sagt, was nicht stimmt, meistens eine abgelaufene Anmeldung. Siehe Eine Verbindung mit Problemen reparieren.
Steam-Spiele haben keine Errungenschaften	Die Spieldetails in deinem Steam-Profil sind privat. Siehe Steam-Errungenschaften bei privatem Profil.
Steam-Käufe haben keine Preise	Melde dich zusätzlich zum Steam-Shop auch beim Steam-Support an. Siehe Steam.
Du hast den heutigen Store- und Katalog-Sync schon genutzt.	Im kostenlosen Tarif lassen sich Steam-Bibliothek, Preise und Wunschliste einmal innerhalb von 24 Stunden von Hand synchronisieren. Ein fehlgeschlagener Sync kann am selben Tag noch einmal laufen. Automatisch synchronisieren sie trotzdem jeden Tag.
Zu viele Sync-Anfragen in letzter Zeit.	Warte ein paar Minuten.
Nicht bei playstation.com angemeldet	Melde dich im Tab an, der sich geöffnet hat, und klick dann noch einmal auf **PlayStation synchronisieren**.
Nicht bei Epic Games angemeldet	Melde dich in Chrome bei epicgames.com an und synchronisiere Epic Games dann noch einmal.
Xbox · Bibliothek und Errungenschaften fehlgeschlagen kommt immer wieder	Meistens ist die Anmeldung bei Microsoft abgelaufen. Siehe Xbox.
Deine PlayStation-Anmeldung ist abgelaufen	Melde dich in Chrome bei playstation.com an, klick neben der Warnung auf **Verbindung aktualisieren** und synchronisiere dann PlayStation.

Deine Bibliothek

WAS DU SIEHST	WAS DU TUN KANNST
Dasselbe Spiel erscheint zweimal, oder zwei Spiele sind falsch verknüpft	Siehe Doppelte Spiele bereinigen.
Ein Spiel hat den falschen Namen oder das falsche Cover	Siehe Ein Spiel umbenennen oder sein Artwork ändern.
Bei einem Spiel steht, dass die Errungenschaften *noch nicht geprüft wurden*	GameDock ruft sie noch ab. Wenn du das Spiel spielst, rückt es in der Warteschlange nach vorn.

GameDock Helper und dein Gerät

WAS DU SIEHST	WAS DU TUN KANNST
Gerät offline	Schalte das Gerät ein und starte GameDock Helper. Wie er dauerhaft läuft, steht unter Den Helper am Laufen halten.
Device limit reached	Alle Geräte deines Tarifs sind belegt. Entferne eins unter **Einstellungen** → **Geräte**. Siehe Ein Gerät entfernen oder neu verknüpfen.
No GameDock account exists yet im Helper	Melde dich zuerst auf der GameDock-Website an und dann im Helper mit derselben Adresse.
Der Helper ist zu seinem Anmeldebildschirm zurückgekehrt und sagt, das Gerät wurde entfernt	Jemand hat unter **Einstellungen** → **Geräte** daneben auf **Widerrufen** geklickt. Melde dich erneut an, um es wieder zu verknüpfen. Siehe Ein Gerät entfernen oder neu verknüpfen.
Lutris- oder Emulator-Spiele fehlen	Schalte im Helper unter **Game folders** für sie **Scan this source** ein und synchronisiere dann **GameDock Helper**. Siehe GameDock Helper einrichten.
Migration nicht verfügbar	Zum Verschieben von Spielen brauchst du mindestens zwei verbundene Speicherorte, bei denen **Als Ziel verwenden** eingeschaltet ist.

Tariflimits

Meldungen, die mit **Kostenlose Konten können…** beginnen oder mit **…ist eine GameDock-Plus-Funktion** enden, bedeuten, dass du an eine Grenze des kostenlosen Tarifs gestoßen bist. Tarife und Abrechnung listet sie alle auf.

Immer noch nicht weiter

Schreib uns über das Kontaktformular oder per E-Mail an support@gamedock.co und sag uns, was du gerade gemacht hast und welche Meldung du gesehen hast. Eine Frage zur Abrechnung, eine Korrektur deiner Daten oder alles andere läuft genauso, und wenn du beim Ausfüllen des Formulars angemeldet bist, wissen wir, welches Konto du meinst.

HILFE

Glossar

Die Begriffe, die GameDock verwendet, und was damit gemeint ist.

Die Begriffe, die GameDock verwendet, und was damit gemeint ist.

Deine Bibliothek

BEGRIFF	BEDEUTUNG
Errungenschaft	Etwas, das dir ein Spiel für eine bestimmte Leistung verleiht, auf PlayStation Trophäe genannt. Bei einem Spiel, das du auf mehreren Plattformen hast, zählt das Set jeder Plattform, zusammengerechnet.
Durchgespielt	Ein Spielstatus: Du hast die Hauptgeschichte oder das Hauptziel geschafft. Nicht dasselbe wie **Komplettiert**: Das bedeutet, du hast alles erledigt, was du vorhattest. Siehe **Spielstatus**.
Highlight	Ein Fakt, den Insights aus einem Zeitraum herausgepickt hat, etwa dein bester Tag für Freischaltungen oder das Spiel, das den Großteil deiner Spielzeit ausgemacht hat. Jedes erscheint nur, wenn genug dahintersteckt.
Insights	Der Teil von GameDock, der eine Woche, einen Monat, ein Quartal oder ein Jahr mit dem vorherigen vergleicht: Spielzeit, Freischaltungen, Ausgaben, hinzugefügte Spiele und deine Wunschliste. Die aktuelle Woche gibt es in jedem Tarif; der Rest gehört zu GameDock Plus.
Verknüpfung	Mehrere Einträge (etwa dasselbe Spiel auf verschiedenen Plattformen) als eine Karte in deiner Bibliothek zeigen. Wenn du sie aufhebst, wird nichts gelöscht.
Spielstatus	Am Spielen, Will ich spielen, Durchgespielt, Komplettiert, Pausiert oder Abgebrochen. Einer, den du selbst setzt, hat Vorrang; sonst wird er aus deinem Spielen abgeleitet: Komplettiert, sobald jede Errungenschaft freigeschaltet ist, Am Spielen nach 15 Minuten oder mehr in einer Woche innerhalb der letzten vier Wochen, Pausiert, wenn du es angefangen, aber in den letzten vier Wochen nicht gespielt hast, und sonst Will ich spielen. Durchgespielt und Abgebrochen setzt nur du selbst.
PS Plus	Ein Spiel, das du über ein PlayStation-Plus-Abo eingelöst hast. Spielbar, solange du es abonniert hast, aber nicht dauerhaft in deinem Besitz.
Reihe	Ein Franchise: jedes Spiel darin, in der richtigen Reihenfolge, auch die, die du nicht besitzt.
Pausiert	Ein Spielstatus: ein Spiel, das du vorerst beiseitegelegt hast und zu dem du zurückkehren willst. Nicht dasselbe wie **Abgebrochen**: Das bedeutet, du hast endgültig aufgehört. Siehe **Spielstatus**.
Will ich spielen	Ein Spielstatus: Spiele, die du besitzt, aber noch nicht richtig angefangen hast. Siehe **Spielstatus**.
Dein Spielejahr	Ein Jahr als eine Karte zum Herunterladen oder Teilen, kostenlos in jedem Tarif. Siehe Dein Spielejahr.

Stores und Sync

BEGRIFF	BEDEUTUNG
Hintergrund-Sync	Die Companion-Erweiterung synchronisiert nach Zeitplan die Teile, die nur ein Browser lesen kann (Steam-Käufe, DLCs und Errungenschaften bei privatem Profil, Käufe bei Epic Games und PlayStation). Eingeschaltet wird er mit **Run automatically** in ihrem Pop-up.
Companion	GameDock Companion, die Chrome-Erweiterung, die deine Store-Konten über deinen eigenen Browser liest, ohne dass GameDock jemals deine Store-Anmeldungen speichert.
Braucht Aufmerksamkeit	Eine Quelle, die verbunden ist, bei der du aber etwas tun musst, meistens dich neu anmelden. **Einstellungen** → **Sync** listet jede davon unter **Braucht dich** auf.
Verbindungen aktualisieren	Die Schaltfläche unter **Einstellungen** → **Sync**, die deine Store-Anmeldungen aus diesem Browser liest und die gefundenen Konten verknüpft. Sie verknüpft; sie synchronisiert nicht.
Quelle	Ein Store oder Dienst, der mit GameDock verbunden ist: Steam, PlayStation, Xbox, RetroAchievements, GOG oder Epic Games, dazu GameDock Helper für dein Linux-Gerät.
Sync	Das Neueste von einer Quelle abrufen. Die meisten Syncs laufen von selbst; du kannst sie aber auch von Hand starten.
Tagesbericht	Die tägliche E-Mail, die zusammenfasst, was sich in deiner Bibliothek geändert hat. Gehört zu GameDock Plus.
Monatliche Insights-E-Mail	Die E-Mail am 1. jedes Monats mit dem gerade beendeten Monat aus Insights. In jedem Tarif; die kostenlose enthält die Zahlen und das beste Highlight.

Preise und Käufe

BEGRIFF	BEDEUTUNG
Alarm	Ein Zielpreis, den du für ein Spiel auf deiner Wunschliste festlegst, und die Meldung, dass er erreicht ist. Wird in GameDock angezeigt und auch per E-Mail geschickt, sobald du unter **Konto** → **Benachrichtigungen** die Option **Ein Preisalarm erreicht seinen Zielpreis** einschaltest.
Zielpreis	Der Preis, den du für ein Spiel auf deiner Wunschliste zahlen würdest.
Zuordnungswarteschlange	Steam-Kaufzeilen, bei denen du noch bestätigen musst, für welches Spiel jede bezahlt wurde.
Kostenlose Beigabe	Ein Spiel oder Add-on, das kostenlos zu einem gekauften dazukam. Es wird ohne Kosten erfasst, damit das, was du bezahlt hast, beim bezahlten Spiel bleibt.

BEGRIFF	BEDEUTUNG
Retail / CD-Key	Ein Steam-Spiel, das mit einem woanders gekauften Produktschlüssel aktiviert wurde. Steam weiß nicht, was du bezahlt hast, deshalb trägst du es selbst ein.

Dein Gerät

BEGRIFF	BEDEUTUNG
Helper	GameDock Helper, die Linux-App, mit der GameDock die Spiele auf dem Rechner sehen und verwalten kann, auf dem du spielst.
Gerät	Ein Linux-Computer oder Handheld, auf dem GameDock Helper läuft und der mit deinem Konto gekoppelt ist.
Speicherort	Ein Laufwerk oder eine Netzwerkfreigabe auf deinem Gerät, wo Spiele installiert und hin- und herverschoben werden können.
Sammlung	Eine Gruppe von Spielen in Steam oder eine Kategorie in Lutris, auf deinem Gerät. Nicht dasselbe wie eine **Reihe**.