GAMEDOCK

La guía de GameDock

Todo lo que puedes hacer con GameDock, GameDock Companion y GameDock Helper, paso a paso.

13 de noviembre de 2026

Contenido

1. Primeros pasos

- Cómo encajan las partes de GameDock
- Crea tu cuenta e inicia sesión
- Instala GameDock Companion
- Conecta Steam y haz tu primera sincronización
- Cómo moverte por GameDock

2. Conectar tus tiendas

- Cómo funcionan las conexiones
- Steam
- PlayStation
- Xbox
- RetroAchievements
- GOG
- Epic Games
- Mantén todo sincronizado
- Arregla una conexión que necesita atención
- Desconecta una tienda

3. Tu biblioteca

- Explora, busca y filtra
- La página de un juego
- Juegos que GameDock no pudo vincular
- Corrige juegos duplicados
- Cambia el nombre o el arte de un juego
- Estado y juegos ocultos
- Califica juegos y toma notas
- Escribe reseñas
- Páginas públicas de juegos
- Crea listas de juegos
- Sagas de juegos
- Juegos en disco

4. Logros y actividad

- La página Logros
- Logros de Steam con un perfil privado
- Logros de juegos de PC independientes
- La página Inicio
- La página Actividad

5. Estadísticas

- Estadísticas de un vistazo
- Tiempo de juego
- Desbloqueos
- Gastos
- Biblioteca
- Lista de deseos
- Tu año en juegos

6. Lista de deseos, compras y adquiridos

- Precios y alertas de la lista de deseos
- Revisa tus compras de Steam
- Canjea una clave de Steam
- Compras de PlayStation
- Todas tus compras en un solo lugar
- Lo que tienes y cuánto vale
- Monedas y tipos de cambio

7. GameDock Helper

- Instala GameDock Helper
- Configura GameDock Helper
- Deja el Helper funcionando
- Respalda tus partidas
- Tu dispositivo en GameDock
- Instala un juego desde GameDock
- Colecciones de Steam y categorías de Lutris
- Nombres, orden y arte en Steam
- Quita o vuelve a vincular un dispositivo

8. Cuenta y plan

- Tu nombre de usuario y correo
- Moneda, región y zona horaria
- Planes y facturación
- Correos y notificaciones
- Exporta tus datos
- Privacidad y compartir
- Comparte tu perfil
- Sigue a personas y mira su actividad
- Explora la comunidad
- Clasificaciones
- Denuncia o bloquea a alguien
- Navegadores con sesión
- Elimina tu cuenta
- La API de GameDock

9. Ayuda

- Solución de problemas
- Glosario

PARTE 1

Primeros pasos

De una cuenta nueva a una biblioteca llena de tus juegos, en el orden en que lo harás.

PRIMEROS PASOS

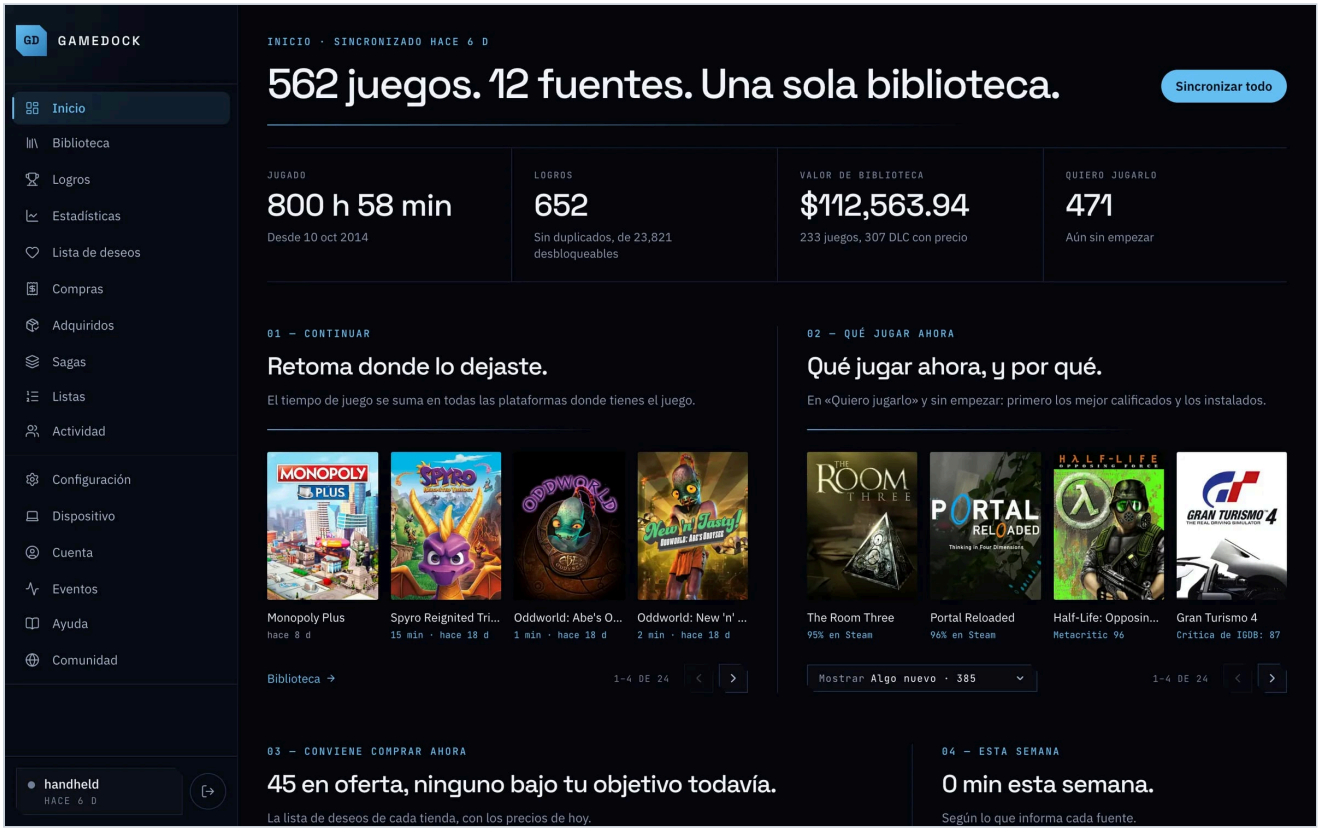
Cómo encajan las partes de GameDock

Las tres partes de GameDock, qué hace cada una y cuáles necesitas.

GameDock reúne todos los juegos que tienes (en Steam, PlayStation, Xbox, GOG, Epic Games, en disco y en tu propia computadora con Linux) en una sola biblioteca privada. Tiene tres partes. La primera la usas siempre, la segunda la necesitas para conectar cualquier tienda y la tercera es opcional.

GameDock, el sitio web

Es el sitio web donde estás leyendo esto. Ahí están tu biblioteca, tus logros, tu lista de deseos y tus compras, ahí **Estadísticas** te muestra cómo te fue en la semana, el mes o el año, y ahí cambias la configuración. Todo lo que contiene pertenece solo a tu cuenta.

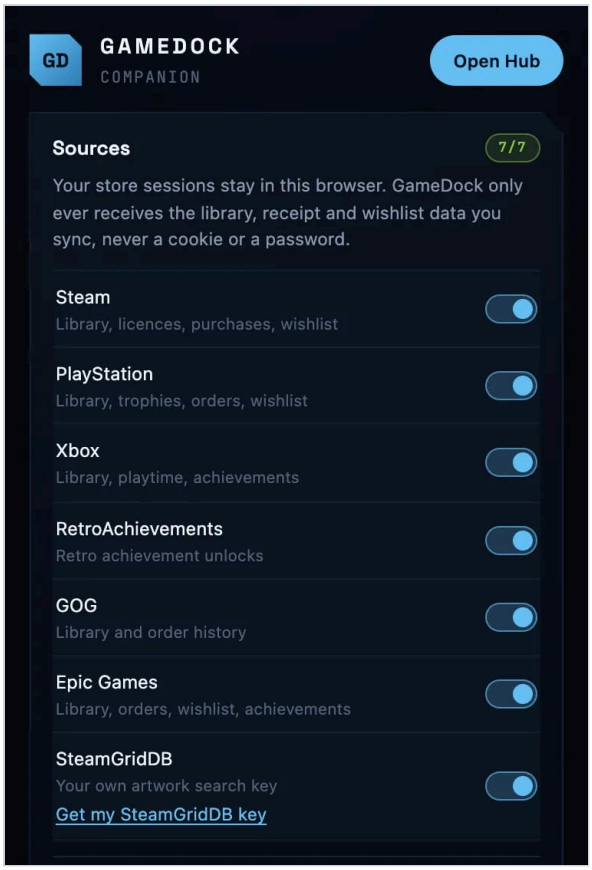


La página de inicio, la primera que ves después de iniciar sesión

Una cuenta nueva empieza vacía. No aparece nada hasta que conectas una tienda y ejecutas una sincronización, y las próximas páginas te guían paso a paso.

GameDock Companion, la extensión del navegador

GameDock Companion es una extensión para Google Chrome. Es la forma en que GameDock se conecta a tus cuentas de las tiendas: lee tus juegos, logros, compras y lista de deseos de las tiendas en las que ya iniciaste sesión en tu navegador, y le pasa esa información a GameDock.



La ventana emergente de Companion, abierta desde la barra de herramientas de Chrome

> NOTA
>
> Tus contraseñas de las tiendas y tus cookies de inicio de sesión nunca salen de tu navegador. GameDock solo recibe los datos de biblioteca, recibos y lista de deseos que sincroniza Companion.

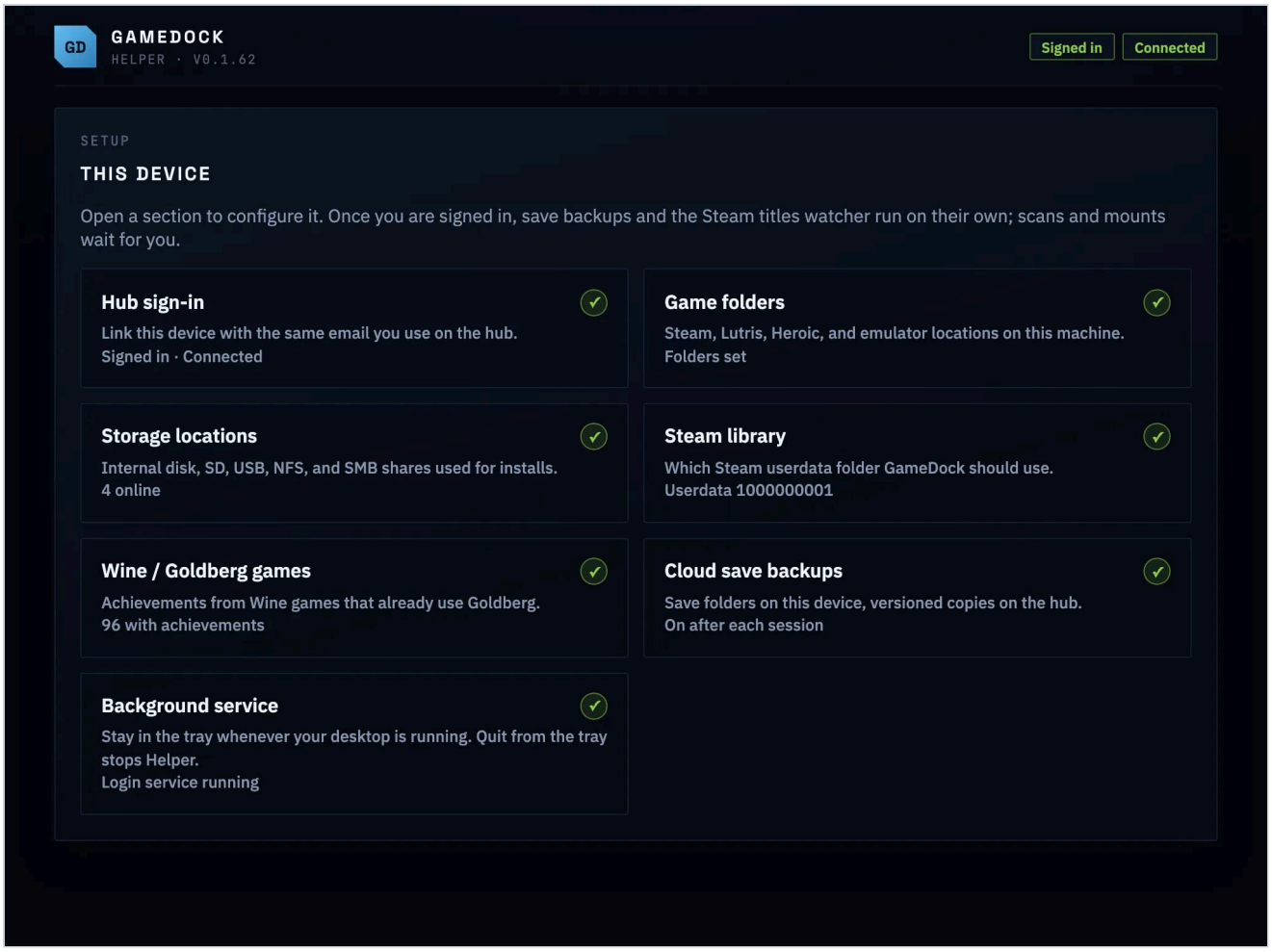
Necesitas Companion para conectar cualquier tienda. Consulta Instala GameDock Companion.

GameDock Helper, para una PC o consola portátil con Linux

GameDock Helper es una app opcional para una computadora con Linux: una de escritorio, una laptop o una consola portátil como Steam Deck. Agrega lo que solo esa máquina puede saber:

- qué juegos están instalados y en qué unidad
- los juegos que juegas con Lutris, Heroic o un emulador
- los logros de juegos de PC independientes, instalados fuera del launcher de una tienda
- copias de seguridad de tus partidas guardadas

También permite que GameDock actúe en esa máquina: instalar en ella un juego de Steam, mover juegos entre unidades y mantener ordenados sus nombres de juegos y colecciones de Steam.



GameDock Helper en una máquina con Linux

Si solo juegas en consolas o en una PC con Windows, no necesitas el Helper.

Qué necesitas para cada cosa

PARA…	GAMEDOCK	COMPANION	HELPER
Ver tus juegos de Steam, PlayStation, Xbox, GOG y Epic	Sí	Sí	—
Seguir tus logros y trofeos	Sí	Sí	Para juegos de PC independientes o un perfil de Steam privado
Vigilar los precios de tu lista de deseos y recibir alertas de ofertas	Sí	Sí	—
Ver cuánto pagaste por tus juegos	Sí	Sí	—
Ver cómo te fue en la semana, el mes o el año, en Estadísticas	Sí	Sí	—
Llevar el registro de tus juegos en disco	Sí	—	—
Incluir juegos de Lutris, Heroic y emuladores	Sí	—	Sí

PARA…	GAMEDOCK	COMPANION	HELPER
Respaldar tus partidas guardadas	Sí	—	Sí
Instalar y mover juegos en una máquina con Linux	Sí	—	Sí

Gratis y Plus

Todo lo anterior funciona en el plan gratuito. GameDock Plus elimina o amplía los límites del plan gratuito (cuántas alertas de precio, copias físicas y respaldos de partidas puedes tener, cuántos dispositivos con Linux puedes vincular, qué tan atrás llegan tu historial de compras y tu actividad, y cada cuánto puedes sincronizar Steam a mano) y suma algunos extras, como el correo de resumen diario y Estadísticas para cualquier período más allá de la semana actual. Puedes ver y cambiar tu plan en **Cuenta → Plan y facturación**.

Por dónde empezar

1. Crea tu cuenta e inicia sesión.
2. Instala GameDock Companion.
3. Conecta Steam y haz tu primera sincronización.
4. Cómo moverte por GameDock por GameDock.

PRIMEROS PASOS

Crea tu cuenta e inicia sesión

Inicia sesión con un código que se envía a tu correo electrónico. La primera vez que lo haces, se crea tu cuenta.

GameDock no usa contraseñas. Cada vez que inicias sesión, te envía por correo un código de seis dígitos, y ese código es lo que te deja entrar. La primera vez que inicias sesión con una dirección, ese mismo paso crea tu cuenta. No hay un formulario de registro aparte.

Inicia sesión por primera vez

1. Ve a gamedock.co y elige **Iniciar sesión**.
2. Escribe tu dirección de correo en **Correo electrónico** 2.
3. Presiona **Envíame un código** 3.



Paso 1 de 2: tu dirección de correo

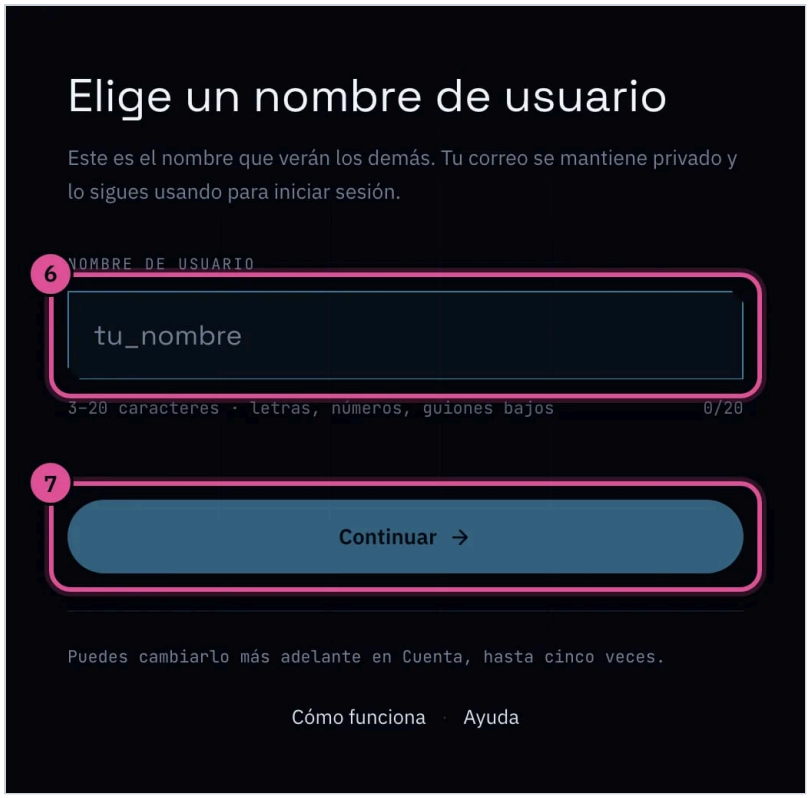
> NOTA
>
> Puede que GameDock primero haga una verificación breve para comprobar que eres una persona. Mientras tanto, el botón dice **Verificando…**. Normalmente se resuelve sola en un segundo o dos; si aparece una casilla, márcala.

4. Abre el correo de GameDock. Su asunto empieza con el propio código (*123456 es tu código para iniciar sesión en GameDock*). Escribe los seis dígitos en **Código de seis dígitos** 4.
5. Presiona **Verificar y continuar** 5.



Paso 2 de 2: el código de tu correo

6. Solo la primera vez, GameDock te pide un nombre de usuario. Escribe uno en **Nombre de usuario** 6. Debe tener entre 3 y 20 caracteres (letras, números y guiones bajos, con al menos una letra), y GameDock te avisa mientras escribes si está disponible.
7. Presiona **Continuar** 7.



Cómo elegir un nombre de usuario, la primera vez que inicias sesión

Llegas a la página de inicio. Hasta que conectes una tienda, en lugar de tus juegos muestra tres pasos para empezar, así que lo siguiente es instalar GameDock Companion. GameDock Companion necesita Chrome en una computadora, así que en un teléfono o una tableta la página de inicio ofrece **Enviarme el enlace por correo**, que manda los enlaces a tu correo para abrirlos en tu computadora, y mientras tanto puedes empezar a agregar tus discos y cartuchos desde el teléfono escaneando el código de barras de un juego.

> CONSEJO
>
> Tu nombre de usuario es lo que ven los demás. Tu dirección de correo se mantiene privada y sigue siendo con la que inicias sesión. Puedes cambiar tu nombre de usuario más adelante en **Cuenta → Perfil**, hasta cinco veces. Consulta Tu nombre de usuario y correo.

Vuelve a iniciar sesión más adelante

Volver a iniciar sesión funciona igual, sin el paso del nombre de usuario: tu dirección de correo y luego el código. Una sesión dura 30 días en cada navegador, así que no te lo pedirá seguido.

Para cerrar sesión, presiona el botón de cerrar sesión al final de la barra lateral. Para cerrar todas las demás sesiones a la vez (en una computadora compartida o perdida, por ejemplo), usa **Cuenta → Seguridad → Cerrar las demás sesiones**, o **Cerrar sesión en todas partes** para incluir también este navegador. Consulta Navegadores con sesión.

Si algo sale mal

LO QUE VES	QUÉ HACER
No llega ningún correo	Espera un minuto y revisa tu carpeta de spam o de correo no deseado por si hay un mensaje de noreply@gamedock.co. Si no está ahí, presiona **Usar otro correo**, revisa que la dirección no tenga errores y envía un código nuevo. Si lo pides otra vez antes de medio minuto, no se envía nada nuevo, así que dale ese tiempo.
Código no válido o vencido	Un código dura unos diez minutos y funciona una sola vez. Revisa que hayas escrito el código del correo más reciente, o presiona **Usar otro correo** y luego **Envíame un código** para recibir uno nuevo.
Demasiados intentos incorrectos. Pide un código nuevo.	Cinco intentos fallidos cancelan el código. Presiona **Usar otro correo**, luego **Envíame un código**, y escribe el nuevo con cuidado.
Demasiados intentos. Inténtalo más tarde.	Se probaron muchos códigos en poco tiempo. Espera un cuarto de hora y luego envía un código nuevo.
Se pidieron demasiados códigos. Inténtalo más tarde. (o **…para este correo…**)	Pediste varios códigos en poco tiempo. Espera un rato (una hora como máximo) y usa el código más reciente que hayas recibido mientras tanto.
Se requiere un correo válido	A la dirección le falta algo, normalmente la `@` o lo que va después.
No se pudo enviar el correo	GameDock no pudo enviar el mensaje en este momento. Vuelve a intentarlo en unos minutos.
Falló el desafío de verificación (o **Falta el desafío de verificación**, **Desafío de verificación no disponible**)	La verificación de que eres una persona no se superó. Recarga la página y vuelve a intentarlo, y desactiva cualquier extensión que bloquee scripts en la página de inicio de sesión de GameDock.

PRIMEROS PASOS

Instala GameDock Companion

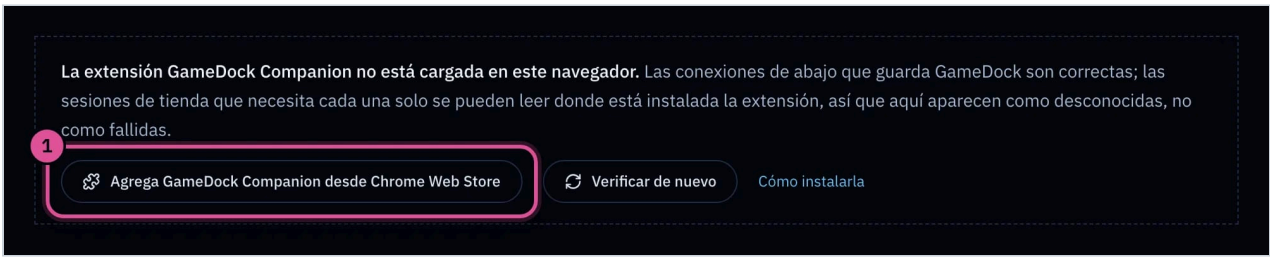
Agrega a Chrome, desde Chrome Web Store, la extensión que conecta tus tiendas de juegos, y elige qué puede leer.

GameDock Companion es la extensión del navegador que conecta GameDock con tus tiendas de juegos. La agregas a Chrome desde Chrome Web Store. Toma un minuto y solo lo haces una vez por computadora.

> NOTA
>
> Companion funciona en Google Chrome en una computadora de escritorio o una laptop. No funciona en Firefox ni en Safari, ni en un celular (una versión para Firefox está en la hoja de ruta). Otros navegadores basados en Chrome, como Microsoft Edge, Brave, Opera, Vivaldi, Arc, Dia, Comet y ChatGPT Atlas, también pueden agregarla desde Chrome Web Store, pero GameDock se prueba en Chrome y Arc. Una vez que tus tiendas están conectadas, GameDock funciona en cualquier navegador.

Agrégala a Chrome

1. En Chrome, abre GameDock y ve a **Configuración → Sincronización**. Como Companion todavía no está instalada, un aviso arriba dice que no está cargada en este navegador. Presiona **Agrega GameDock Companion desde Chrome Web Store** 1. La página de Companion en Chrome Web Store se abre en una pestaña nueva.

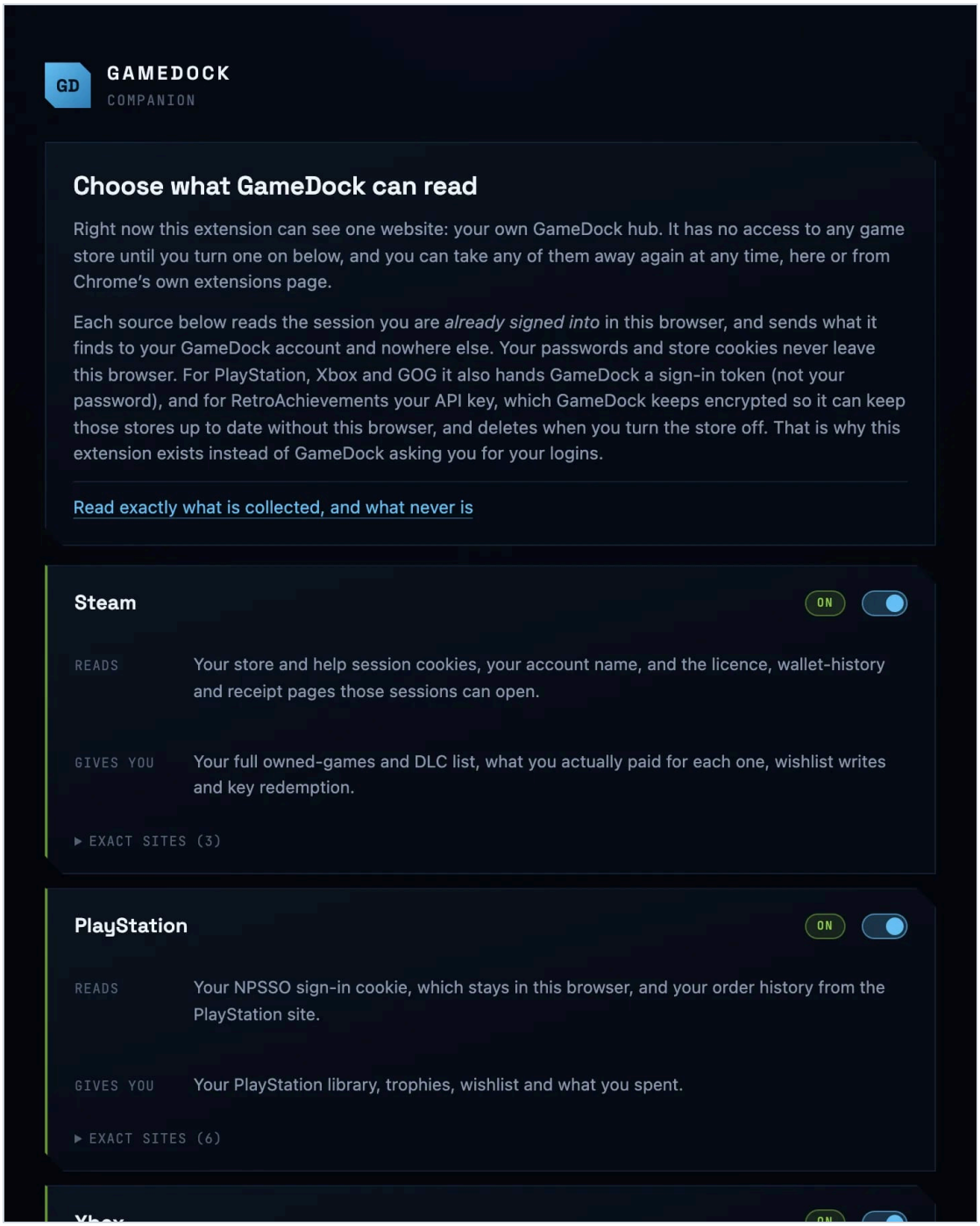


El botón aparece en cualquier lugar donde falte Companion

2. Presiona **Agregar a Chrome**.
3. Chrome te pide que confirmes y dice que Companion puede leer y cambiar tus datos en gamedock.co. Es el único sitio web al que puede acceder al principio. Presiona **Agregar extensión**.

Elige qué tiendas puede leer

Justo después de agregarla, Companion abre su página **Sources** en una pestaña nueva. De entrada puede acceder a un solo sitio web: el de GameDock. No puede ver ninguna tienda hasta que la actives.



La página Sources: cada tienda tiene su propio interruptor

Activa cada tienda que uses. Chrome te pide que confirmes y muestra exactamente cuáles de los sitios web de esa tienda podrá leer Companion. Puedes volver a desactivar una tienda cuando quieras, y Companion olvida todo lo que tenía guardado de ella.

La lista termina con **SteamGridDB**, que no es una tienda. Su botón **Get my SteamGridDB key** lee una vez tu propia clave de API de SteamGridDB, para que GameDock pueda buscar arte para tus juegos en SteamGridDB. Consulta Agrega tu clave de SteamGridDB. Puedes dejarlo desactivado hasta que lo necesites.

> CONSEJO
>
> Fija Companion para tenerla siempre a mano: presiona el ícono de pieza de rompecabezas en la barra de herramientas de Chrome y luego el pin junto a **GameDock Companion**. Su ventana emergente muestra los mismos interruptores de tiendas y abre GameDock.

Comprueba que funcionó

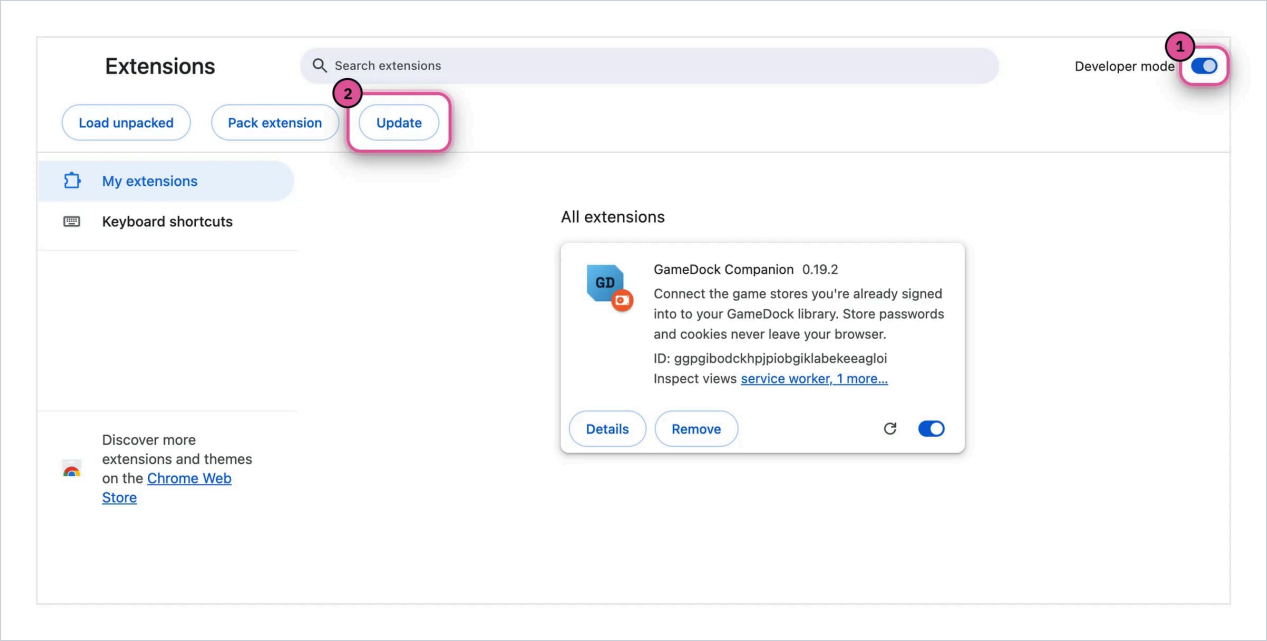
Vuelve a tu pestaña de GameDock y presiona **Verificar de nuevo** en el aviso, o recarga la página. En **Configuración → Sincronización**, el dato **Companion** de arriba ahora muestra la versión que instalaste en lugar de *ausente*, y el aviso desapareció. Ya puedes conectar Steam y ejecutar tu primera sincronización.

Cómo actualizarla

Chrome mantiene Companion actualizada por sí solo: revisa Chrome Web Store cada pocas horas e instala una versión nueva sin preguntar.

Cuando tu Companion es más antigua que la que GameDock espera, **Configuración → Sincronización** dice *Hay una versión más reciente de GameDock Companion* y muestra ambas versiones. Por lo general, Chrome se pone al día en unas horas. Para obtener la actualización de inmediato:

1. Ve a `chrome://extensions`.
2. Activa **Modo de desarrollador** 1, en la esquina superior derecha.
3. Presiona **Actualizar** 2. Chrome busca una versión más reciente de cada extensión e instala las que encuentre.



El botón Actualizar revisa todas las extensiones a la vez

4. Vuelve a desactivar **Modo de desarrollador** y recarga GameDock.

PRIMEROS PASOS

Conecta Steam y haz tu primera sincronización

Vincula tu cuenta de Steam a través de Companion, haz visibles tus logros y llena tu biblioteca por primera vez.

REQUIERE GAMEDOCK COMPANION

Con Companion instalada, conectar una tienda es cuestión de iniciar sesión en ella en Chrome y pedirle a GameDock que la busque. Esta página usa Steam, la tienda con la que empieza la mayoría; todas las demás tiendas se conectan de la misma forma.

Conecta Steam

1. En Chrome, inicia sesión en la tienda de Steam con tu cuenta de Steam, si todavía no lo hiciste.
2. Asegúrate de que Steam esté activado en Companion: haz clic en su ícono de la barra de herramientas y revisa el interruptor junto a **Steam**. (Si lo activaste al instalar Companion, ya lo está.)
3. En GameDock, ve a **Configuración** → **Sincronización** y presiona **Actualizar conexiones** 3.
4. GameDock informa lo que leyó (*Se actualizaron 3 credenciales de este navegador*, por ejemplo) y **Steam** aparece en la lista, marcado como **Conectado**, con tu nombre de Steam al lado. Si Steam se queda en **Sin conectar**, o bien Steam está desactivado en Companion (la línea a su lado lo dice; actívalo y vuelve a actualizar), o bien Chrome no tiene la sesión iniciada en la tienda de Steam: presiona **Abrir Steam** a su lado, inicia sesión en la pestaña que se abre, vuelve y presiona **Actualizar conexiones** otra vez.
5. Presiona **Sincronizar todo** 5.



Configuración → Sincronización, la página de cada tienda que conectas

La primera sincronización trae toda tu biblioteca, así que con una grande tarda unos minutos. El progreso se muestra en la página a medida que avanza. Mantén la página abierta hasta que termine, porque algunos detalles de Steam se leen a través de Companion en esta pestaña. Cuando termine, tus juegos estarán en **Biblioteca** y la página de inicio se llenará.

> CONSEJO
>
> **Actualizar conexiones** lee a la vez todas las tiendas que están activadas en Companion y en las que iniciaste sesión en este navegador. Si también iniciaste sesión en PlayStation, Xbox, RetroAchievements o Epic Games, con presionarlo una vez también se conectan. Las conecta y no sincroniza nada; eso lo hace el botón **Sincronizar** de cada tienda. GOG pide su contraseña, así que tiene un botón propio en **Sin conectar**.

Deja que GameDock vea tus logros

Steam solo comparte los logros de un jugador cuando su perfil lo permite. Si llegan tus juegos pero no sus logros, cambia dos opciones en Steam:

1. Abre tu configuración de privacidad de Steam con la sesión iniciada.
2. Configura **Mi perfil** como **Público**.
3. Configura **Detalles del juego** como **Público**. *Solo amigos* no es suficiente.
4. De vuelta en GameDock, presiona **Sincronizar** junto a Steam en **Configuración → Sincronización**.

> NOTA
>
> Si prefieres mantener privados los detalles de tus juegos de Steam, GameDock Helper puede leer tus logros desde la app de Steam en una computadora con Linux. Tu biblioteca y tu tiempo de juego se sincronizan de todas formas.

Qué pasa después

No necesitas volver a presionar **Sincronizar todo**. GameDock sincroniza tus tiendas conectadas por su cuenta todos los días (la biblioteca de Steam cada seis horas con GameDock Plus), así que tu biblioteca se mantiene al día sin que hagas nada. Si te ausentas un tiempo, esas sincronizaciones se espacian y GameDock se pone al día en cuanto vuelves. Algunas cosas solo se pueden leer desde un navegador con la sesión iniciada, como tu historial de compras de Steam; Companion puede reunirlas en segundo plano si activas **Run automatically** en su ventana emergente.

Puedes seguir sincronizando a mano cuando quieras, desde **Sincronizar todo** o el botón **Sincronizar** de una sola tienda. En el plan gratuito, sincronizar a mano la biblioteca, los precios y la lista de deseos de Steam está limitado a una vez cada 24 horas (si una falla, puedes volver a ejecutarla el mismo día); después de eso, **Sincronizar todo** sigue ejecutando todas las demás tiendas y las sincronizaciones automáticas continúan como siempre.

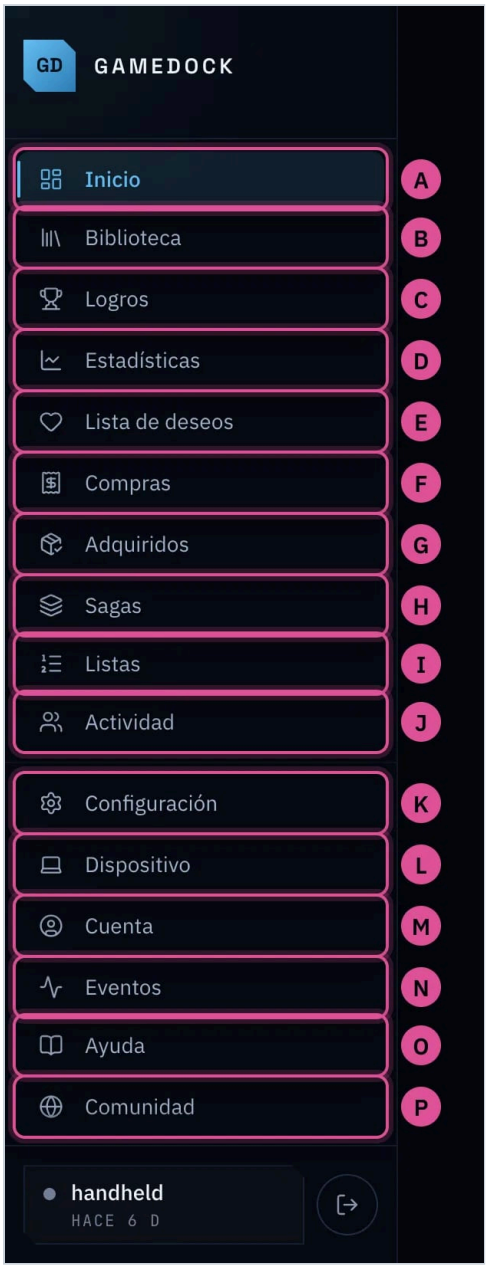
Las sesiones de las tiendas en tu navegador vencen de vez en cuando. Cuando vence una, **Configuración → Sincronización** muestra que esa tienda requiere atención, con un botón que te lleva a iniciar sesión de nuevo.

PRIMEROS PASOS

Cómo moverte por GameDock

Para qué sirve cada parte de la barra lateral y adónde ir para lo que buscas.

Desde la barra lateral de la izquierda llegas a todo en GameDock. En un celular, ábrela con el botón de menú en la parte superior de la pantalla.



La barra lateral, con letras que coinciden con la tabla de abajo

Para qué sirve cada sección

	SECCIÓN	QUÉ ENCUENTRAS AHÍ
A	**Inicio**	Tu página principal: a qué has estado jugando, qué jugar después, ofertas de tu lista de deseos y todo lo que requiere tu atención.

	SECCIÓN	QUÉ ENCUENTRAS AHÍ
B	**Biblioteca**	Todos los juegos que tienes, de todas las tiendas, en una sola lista: con búsqueda, orden y filtros por tienda. Abre un juego para ver todo lo que GameDock sabe de él.
C	**Logros**	Tus logros y trofeos de todas las plataformas, con tu avance en cada juego.
D	**Estadísticas**	Tu semana, mes, trimestre, año o todo tu historial de un vistazo: tiempo jugado, desbloqueos, gastos, juegos agregados y tu lista de deseos, con los datos que más destacaron. Consulta Estadísticas de un vistazo.
E	**Lista de deseos**	Los juegos que estás esperando, con sus precios actuales y las alertas de precio que configuraste.
F	**Compras**	Lo que pagaste, recibo por recibo, de cada tienda de la que importaste compras.
G	**Adquiridos**	Todo lo que tienes frente a lo que pagaste y lo que vale hoy, incluidos tus juegos en disco.
H	**Sagas**	Todas las sagas que toca tu biblioteca, como estantes, y cada una en orden de lanzamiento con los juegos que te faltan. Consulta Sagas de juegos.
I	**Listas**	Listas de juegos que haces tú (tus pendientes, un top diez, tus favoritos) en el orden que elijas. Consulta Crea listas de juegos.
J	**Actividad**	Lo que han estado jugando, calificando, reseñando y agregando a listas las personas que sigues. Consulta Sigue a personas y mira su actividad.
K	**Configuración**	Conectar y sincronizar tiendas, vincular dispositivos, qué plataformas cuentan cuando una saga muestra los juegos que te faltan y unir entradas duplicadas en un solo juego.
L	**Dispositivo**	Tu máquina con Linux: juegos instalados, unidades, colecciones y nombres en Steam. Aparece una vez que vinculas GameDock Helper.
M	**Cuenta**	Tu perfil, quién puede ver qué, plan y facturación, preferencias, notificaciones por correo, clave de API, tus datos y la seguridad de inicio de sesión.
N	**Eventos**	Un registro continuo de lo que cambió: juegos agregados, logros desbloqueados, precios que bajaron, sincronizaciones ejecutadas.
O	**Ayuda**	Esta guía.
P	**Comunidad**	Todo lo que comparte la gente: listas, reseñas, los juegos que la gente está calificando, las tablas de clasificación de este mes y jugadores a quienes seguir. Consulta Explora la comunidad.

Secciones que aparecen a medida que las usas

La barra lateral solo muestra lo que aplica para ti. **Lista de deseos**, **Compras** y **Adquiridos** muestran una entrada por cada tienda que conectaste, además de **Todas las fuentes** para verlas juntas, y **Lista de deseos** y **Compras** permanecen ocultas hasta que conectas una tienda que las tenga. **Dispositivo** aparece una vez que vinculas GameDock Helper, y **Actividad** y **Comunidad** cuando se te habilita compartir con otras personas o sigues a alguien. En **Biblioteca** y **Logros**, cada tienda o plataforma de la

que tienes juegos tiene su propia fila con un conteo al lado. **Estadísticas** se abre en su **Resumen**, que todos los planes tienen para la semana actual; una página que el plan gratuito no abre lleva un candado.

Adónde ir para…

QUIERES…	VE A
Conectar una tienda o sincronizar una ahora	**Configuración → Sincronización**
Encontrar un juego y ver sus detalles	**Biblioteca** y luego abre el juego
Recibir un aviso cuando un juego baje a cierto precio	**Lista de deseos** o la página del propio juego
Ver cuánto costó tu colección	**Compras** o **Adquiridos**
Ver cómo te fue en el mes o el año	**Estadísticas**
Corregir dos entradas que son el mismo juego	**Configuración → Juegos unidos**
Cambiar tu moneda o tu zona horaria	**Cuenta → Preferencias**
Cerrar sesión en otros navegadores	**Cuenta → Seguridad**

PARTE 2

Conectar tus tiendas

Cómo vincular cada tienda de juegos a GameDock, mantenerlas sincronizadas y qué hacer cuando una te necesita.

CONECTAR TUS TIENDAS

Cómo funcionan las conexiones

Qué muestra la página Configuración → Sincronización, qué lee Companion y qué hace realmente «Actualizar conexiones».

REQUIERE GAMEDOCK COMPANION

Todas las tiendas que conectas se administran desde una sola página: **Configuración → Sincronización**. Muestra qué está conectado, qué trajo cada tienda la última vez y todo lo que requiere tu atención.

Cómo se conecta una tienda

GameDock nunca te pide las contraseñas de tus tiendas. En cambio, GameDock Companion, la extensión del navegador, lee las tiendas en las que ya iniciaste sesión en Chrome y le pasa a GameDock lo que necesita para vincular tu cuenta: tu Steam ID, un código de un solo uso de PlayStation, etc. Tus contraseñas y cookies de inicio de sesión se quedan en tu navegador.

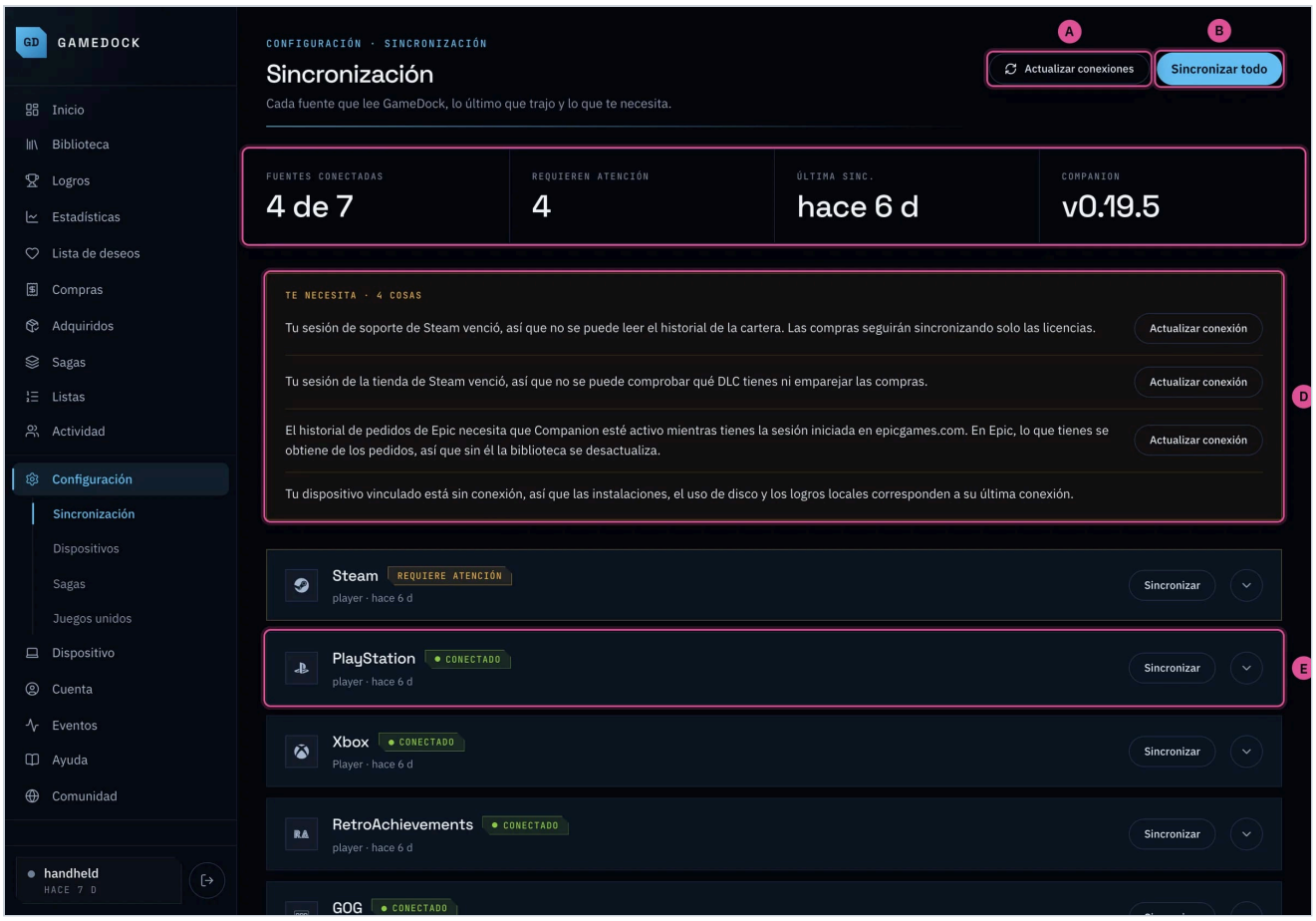
Por eso, conectar una tienda siempre sigue los mismos pasos:

1. Activa la tienda en Companion, si todavía no lo está: haz clic en el ícono de Companion en la barra de herramientas y usa el interruptor de la tienda.
2. Inicia sesión en el sitio web de la tienda en Chrome.
3. En **Configuración → Sincronización**, presiona **Actualizar conexiones**.

Actualizar conexiones revisa a la vez todas las tiendas que están activadas en Companion y en las que iniciaste sesión, y vincula lo que encuentra. Conecta cuentas; no sincroniza tus juegos. Eso lo hace **Sincronizar todo** o el botón **Sincronizar** de cada tienda. Cuando no pudo vincular una tienda, el mensaje con el que termina dice por qué (normalmente, una sesión que no encontró), y ese mismo motivo queda junto a esa tienda en **Sin conectar**. Algunas tiendas tienen un paso propio, que se explica en la página de cada una:

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

La página Configuración → Sincronización



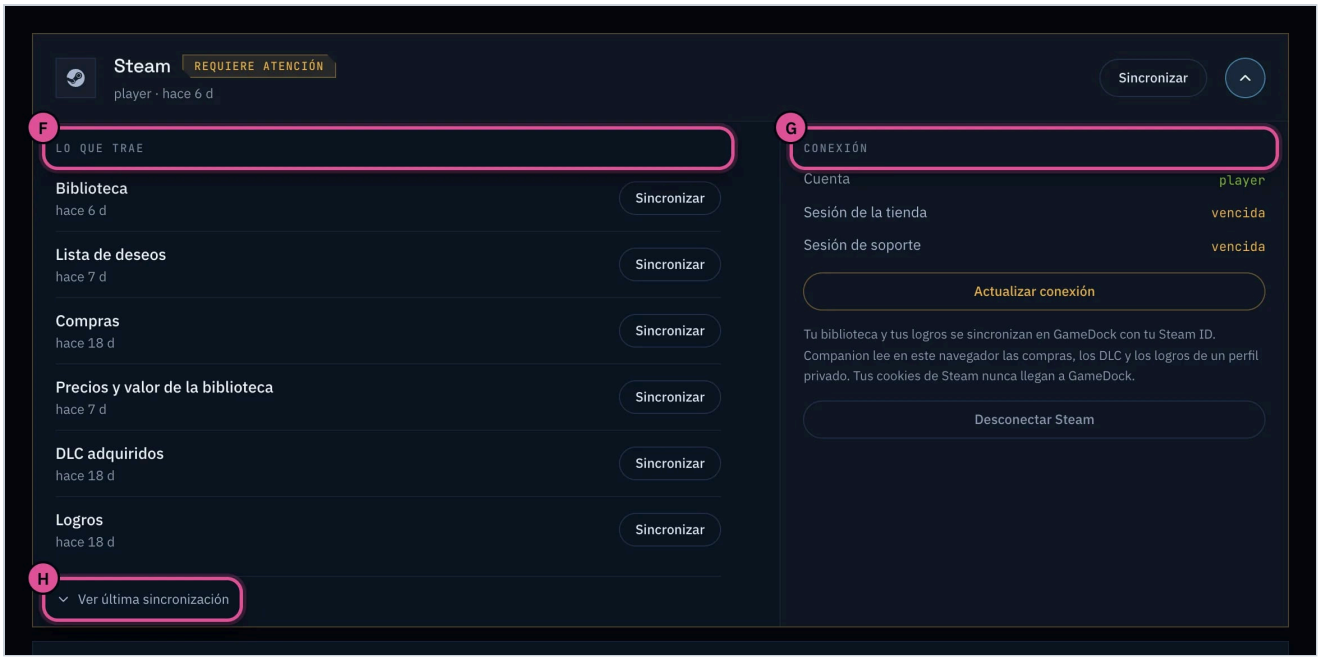
Configuración → Sincronización

	QUÉ ES
A	**Actualizar conexiones** lee las sesiones de tus tiendas en este navegador y vincula cualquier cuenta que encuentre. Necesita Companion, así que aparece deshabilitado en un navegador que no la tenga.
B	**Sincronizar todo** trae ahora lo más reciente de cada tienda conectada.
C	Cuántas fuentes están conectadas, cuántas cosas requieren atención, cuándo terminó la última sincronización y qué versión de Companion tiene este navegador: *verificando…* durante los pocos segundos que la página tarda en buscarla, o *ausente* si no tiene ninguna.
D	**Te necesita**: todo lo que requiere que hagas algo, cada cosa con el botón que la soluciona. Consulta Arregla una conexión que necesita atención.
E	Una fila por cada fuente conectada, con su estado (**Conectado**, **Requiere atención**), la cuenta a la que está vinculada, cuándo se sincronizó por última vez y su propio botón **Sincronizar**.

Las fuentes que todavía no conectaste aparecen al final, en **Sin conectar**, cada una con el botón que empieza a conectarla y una línea que dice por qué cuando el último **Actualizar conexiones** no pudo vincularla. **GameDock Helper** aparece ahí hasta que vinculas un dispositivo con Linux en **Configuración → Dispositivos** (consulta Instala GameDock Helper), y pasa a las filas de arriba una vez que lo haces. Una cuenta recién creada ve *Aún no hay nada conectado* en lugar de las filas.

Qué trae una fuente

Presiona la fila de una fuente para abrirla.



La fila de Steam, abierta

- **Lo que trae** F muestra cada tipo de información que sincroniza la tienda (en el caso de Steam, tu biblioteca, lista de deseos, compras, precios, DLC y más), con cuándo se ejecutó cada uno por última vez y un botón **Sincronizar** para ejecutar solo ese. En el plan gratuito, los marcados con **Plus** comparten una sincronización a mano cada 24 horas. Consulta Mantén todo sincronizado.
- **Conexión** G muestra las comprobaciones detrás del vínculo: la cuenta y, en Steam y Epic, si tu navegador todavía tiene la sesión iniciada. Una comprobación que dice *requiere Companion* solo significa que este navegador no tiene Companion para comprobarla. No es una falla. Una que dice *vencida* significa que tienes que volver a iniciar sesión, y el botón de abajo te lleva a hacerlo.
- **Ver última sincronización** H muestra lo que informó cada sincronización la última vez, que es el primer lugar donde mirar cuando parece que falta algo.

Al final de **Conexión** está **Desconectar**. Consulta Desconecta una tienda.

CONECTAR TUS TIENDAS

Steam

Vincula tu cuenta de Steam e inicia sesión en los dos sitios web de Steam que le dan a GameDock tu historial de compras completo.

REQUIERE GAMEDOCK COMPANION

Steam es la tienda de la que GameDock lee más: tu biblioteca y tu tiempo de juego, tus logros, tu lista de deseos, lo que pagaste, tus DLC y los precios actuales.

Vincula tu cuenta de Steam

1. Asegúrate de que **Steam** esté activado en Companion.
2. En Chrome, inicia sesión en la tienda de Steam.
3. En GameDock, ve a **Configuración** → **Sincronización** y presiona **Actualizar conexiones**.

Steam aparece en la lista como **Conectado**, con el nombre de tu cuenta de Steam. Presiona **Sincronizar** a su lado (o **Sincronizar todo**) para traer tu biblioteca.

Si Steam se queda en **Sin conectar**, presiona **Abrir Steam** a su lado e inicia sesión en la tienda de Steam en la pestaña que se abre. Cuando vuelvas a GameDock, vinculará Steam. Si la línea a su lado dice que Steam está desactivado en GameDock Companion, primero actívalo en la ventana emergente de Companion.

Inicia sesión también en Steam Help, para tu historial de compras

Steam guarda lo que pagaste en un segundo sitio web, Steam Help. Sin él, GameDock igual puede mostrar las licencias que tienes, pero no tu historial de la billetera ni tus recibos, así que **Compras** no tiene precios.

1. Ve a help.steampowered.com en el mismo navegador.
2. Inicia sesión ahí con tu contraseña, aunque la tienda de Steam ya muestre que tienes la sesión iniciada. Steam trata las dos sesiones por separado, y una sesión de la tienda trasladada a Help no es suficiente. GameDock lo informa como *alcance incorrecto*.
3. Presiona **Actualizar conexiones** otra vez.

Haz visibles tus logros

Steam solo comparte los logros de los perfiles que lo permiten. Si tus juegos llegan sin logros, abre tu configuración de privacidad de Steam y configura **Mi perfil** y **Detalles del juego** como **Público**. *Solo amigos* no es suficiente. Luego vuelve a sincronizar Steam.

Si prefieres mantener tu perfil privado, GameDock igual puede leer tus logros de otra forma: Companion los lee desde tu propia sesión iniciada, y GameDock Helper puede leerlos desde la app de Steam en una computadora con Linux.

Qué trae Steam

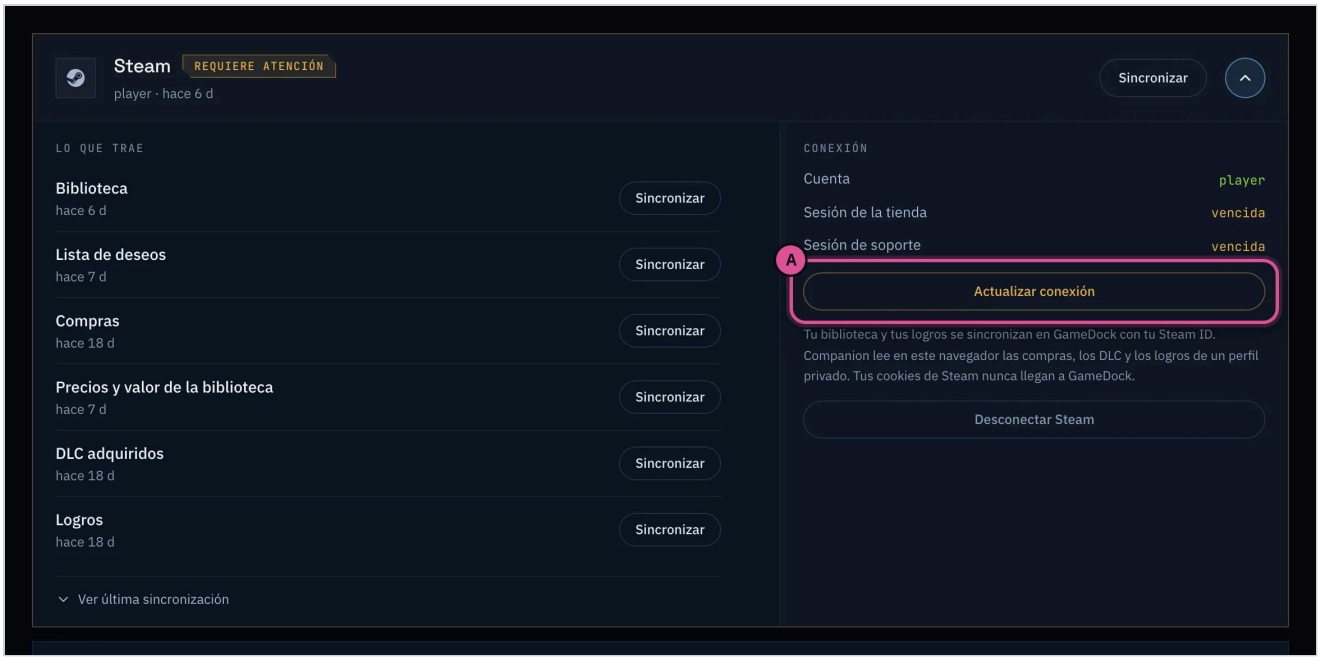
Abre la fila de Steam en **Configuración → Sincronización** para ver cada parte y sincronizarla por separado. Escribir los nombres y las portadas de tus juegos en Steam en un dispositivo con Linux lo hace GameDock Helper, así que esas dos partes están en **GameDock Helper** (consulta Nombres, orden y arte en Steam).

PARTE	QUÉ TRAE
Biblioteca	Todos los juegos de tu cuenta, con tiempo de juego y logros. Steam solo informa un juego gratuito una vez que lo jugaste, así que uno que solo agregaste a tu cuenta se suma cuando Companion lee tus licencias (las sincronizaciones de **Compras** y **DLC**).
Lista de deseos	Tu lista de deseos de Steam.
Compras	Lo que pagaste, según tu historial de la billetera y tus recibos. Requiere Companion y una sesión iniciada en Steam Help.
Precios y valor de la biblioteca	Los precios actuales de tu lista de deseos y de tu biblioteca, y cuánto vale tu biblioteca.
DLC adquiridos	Qué DLC tienes. Requiere Companion.
Logros	Tus logros. Los de un perfil público llegan con **Biblioteca**, y **Sincronizar** aquí ejecuta esa sincronización. Los de un perfil privado se leen a través de Companion, y **Sincronizar** aquí ejecuta eso en su lugar.

Las compras, los DLC y los logros de un perfil privado solo se pueden leer desde tu navegador, así que se sincronizan cuando presionas **Sincronizar** o **Sincronizar todo**, o en segundo plano, si activas **Run automatically** en Companion (consulta Mantén todo sincronizado).

Cuando vence una sesión de Steam

Steam cierra tu sesión en sus sitios web de vez en cuando. Cuando eso pasa, Steam muestra **Requiere atención** y sus comprobaciones de **Conexión** dicen *vencida*:



Steam, cuando necesita que vuelvas a iniciar sesión

Inicia sesión en la tienda de Steam (y en help.steampowered.com para la sesión de Help) en este navegador y luego presiona **Actualizar conexión** A. Vuelve a leer Steam y ninguna otra tienda. Mientras tanto, tu biblioteca, tu lista de deseos y los precios se siguen sincronizando; solo las compras y los DLC te esperan.

CONECTAR TUS TIENDAS

PlayStation

Vincula tu cuenta de PlayStation para tus juegos y trofeos, e importa lo que compraste en PlayStation Store.

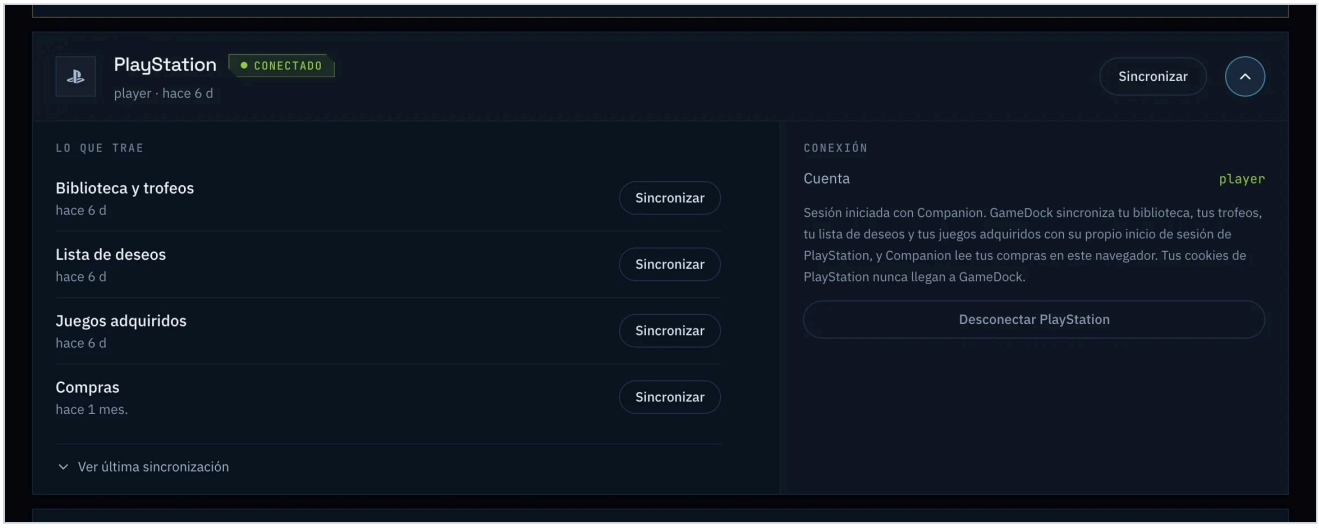
REQUIERE GAMEDOCK COMPANION

Al vincular PlayStation se traen tus juegos, tu tiempo de juego y tus trofeos de PS5, PS4, PS3 y Vita, tu lista de deseos de PlayStation Store y los juegos que tiene tu cuenta. Tu historial de compras se importa por separado, desde su propia página.

Vincula tu cuenta de PlayStation

1. Asegúrate de que **PlayStation** esté activado en Companion. Chrome te pide que confirmes y también que permitas que Companion lea el código de un solo uso que Sony devuelve cuando inicias sesión. Para eso sirve, y solo se usa durante la vinculación.
2. En Chrome, inicia sesión en playstation.com con tu cuenta de PlayStation.
3. En GameDock, ve a **Configuración** → **Sincronización**. En **Sin conectar**, presiona **Vincular con Companion** junto a PlayStation. Companion lee tu sesión de Sony en una pestaña en segundo plano, que se cierra sola, y GameDock dice *PlayStation vinculado como* seguido de tu ID en línea.

Actualizar conexiones vincula PlayStation de la misma forma, junto con todas las demás tiendas en las que iniciaste sesión. PlayStation aparece como **Conectado** con tu ID en línea. Presiona **Sincronizar** a su lado para traer tus juegos y trofeos.



PlayStation, conectado

> NOTA
>
> Tu sesión de PlayStation nunca sale de tu navegador. Companion le pasa a GameDock un código de un solo uso, que GameDock cambia por un acceso propio.

Si PlayStation sigue sin conectarse, el mensaje que muestra la página dice por qué. Normalmente es porque no iniciaste sesión en playstation.com en este navegador: inicia sesión y vuelve a presionar

Vincular con Companion.

Qué trae PlayStation

PARTE	QUÉ TRAE
Biblioteca y trofeos	Todos los juegos que jugaste, con tiempo de juego y trofeos.
Lista de deseos	Tu lista de deseos de PlayStation Store, con precios de la región de tu cuenta.
Juegos adquiridos	Los juegos de PS4 y PS5 que tiene tu cuenta, incluidos los que nunca jugaste.

GameDock sincroniza PlayStation por su cuenta todos los días.

Importa tus compras de PlayStation

Lo que pagaste viene de tu historial de pedidos de PlayStation, que solo tu navegador puede leer:

1. Mantén la sesión iniciada en playstation.com.
2. Ve a **Compras** → **PlayStation** y presiona **Sincronizar PlayStation**, o en **Configuración** → **Sincronización**, abre la fila de PlayStation y presiona **Sincronizar** junto a **Compras**.

Companion abre playstation.com en una pestaña en segundo plano y lee tu historial de pedidos, lo que tarda unos minutos si es largo. Cuando termina, GameDock dice cuántas transacciones importó. Si cerraste sesión, vuelve a iniciarla con la sesión que ya tengas de tu cuenta de Sony, si la hay; si PlayStation necesita tu contraseña, la pestaña queda abierta para que inicies sesión y luego vuelvas a sincronizar.

Después de eso, **Sincronizar todo** en Configuración → Sincronización también trae las compras nuevas, y lo mismo hace la sincronización en segundo plano de Companion si la activas. Consulta Mantén todo sincronizado.

Las compras se registran en la moneda en que PlayStation te cobró. Un juego que compraste pero nunca jugaste también aparece en tu biblioteca, porque un recibo prueba que lo tienes, salvo los juegos obtenidos con PlayStation Plus, que solo puedes jugar mientras tengas la suscripción.

Cuando vence la sesión

La sesión de Sony para GameDock dura unos dos meses. Cuando vence, PlayStation deja de sincronizarse, **Configuración** → **Sincronización** muestra PlayStation como *Requiere atención* con *Tu sesión de PlayStation venció*, y la página de inicio lo muestra en **Te necesita**. Para renovarla, inicia sesión en playstation.com en el navegador donde está instalada Companion, presiona **Actualizar conexión** junto a la advertencia y luego vuelve a sincronizar PlayStation. Solo renueva PlayStation, y la advertencia desaparece una vez que Sony entrega una sesión nueva.

CONECTAR TUS TIENDAS

Xbox

Vincula tu cuenta de Microsoft para tus juegos de Xbox, tiempo de juego y logros, incluido Xbox 360.

REQUIERE GAMEDOCK COMPANION

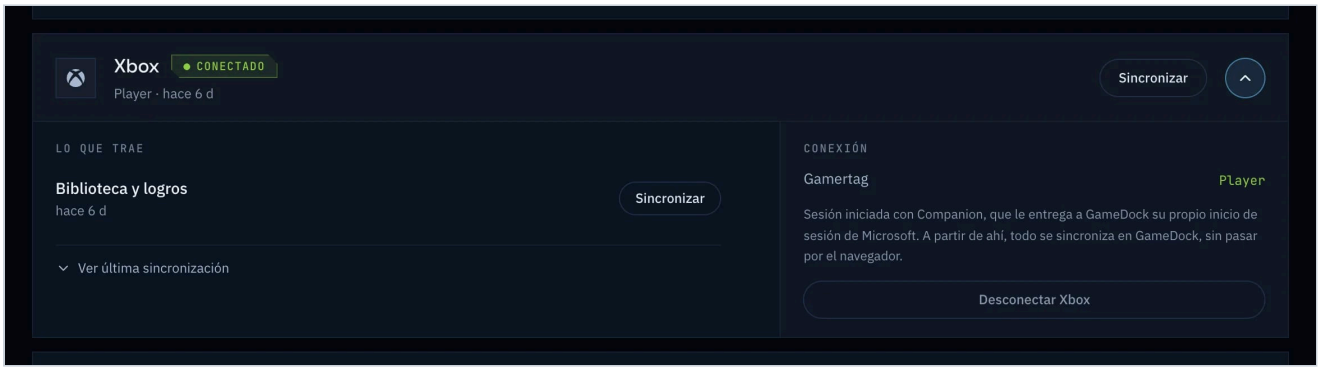
Al vincular Xbox se traen tus juegos, tu tiempo de juego y tus logros de Xbox, incluidos los juegos de Xbox 360 y los juegos de PC que juegas con la app de Xbox.

Vincula tu cuenta de Microsoft

1. Asegúrate de que **Xbox** esté activado en Companion.
2. En Chrome, inicia sesión en xbox.com con tu cuenta de Microsoft.
3. En GameDock, ve a **Configuración → Sincronización**. En **Sin conectar**, presiona **Capturar sesión de Microsoft** junto a Xbox. Se abre una página de inicio de sesión de Microsoft en una pestaña nueva; si te lo pide, completa ahí el inicio de sesión.

Luego GameDock envía por su cuenta la sesión capturada y dice *Xbox vinculado como* seguido de tu gamertag. Xbox aparece como **Conectado** con tu gamertag. Presiona **Sincronizar** a su lado para traer tus juegos.

Si ya iniciaste sesión en Microsoft en Chrome, **Actualizar conexiones** también vincula Xbox, sin abrir una página de inicio de sesión. **Capturar sesión de Microsoft** es para cuando no lo hace.



Xbox, conectado

Qué trae Xbox

Biblioteca y logros: todos los juegos que jugaste en consolas Xbox y en la app de Xbox, con tiempo de juego y logros. Los juegos de Xbox 360 vienen con sus íconos de logros originales, y los más recientes con el arte de sus logros, que puedes recorrer en la página de un juego.

GameDock sincroniza Xbox por su cuenta todos los días.

Si la vinculación no funciona

- **No iniciaste sesión en tu cuenta de Microsoft en este navegador**: inicia sesión en xbox.com en este navegador y vuelve a presionar **Capturar sesión de Microsoft**.

- **Se agotó el tiempo de inicio de sesión en Microsoft**: la página de inicio de sesión quedó abierta dos minutos sin terminar. Vuelve a presionar **Capturar sesión de Microsoft** y completa el inicio de sesión.
- **Se capturó la sesión de Microsoft, pero no se pudo enviar a GameDock**: el inicio de sesión funcionó, pero la entrega no. Presiona **Actualizar conexiones** para terminar de vincular Xbox; Companion guarda la sesión capturada durante un día.

Cuando vence la sesión

La sesión de Microsoft para GameDock puede vencer, por ejemplo, después de cambiar tu contraseña de Microsoft. Entonces Xbox deja de sincronizarse, **Configuración → Sincronización** muestra Xbox como *Requiere atención* con *Tu sesión de Microsoft venció*, y la página de inicio lo muestra en **Te necesita**. Para renovarla, inicia sesión en xbox.com en el navegador donde está instalada Companion, presiona **Capturar sesión de Microsoft** junto a la advertencia y luego vuelve a sincronizar Xbox. Tus juegos y logros quedan como están, y la advertencia desaparece una vez que Microsoft entrega una sesión nueva.

CONECTAR TUS TIENDAS

RetroAchievements

Vincula tu cuenta de RetroAchievements para que los logros que consigues en emuladores aparezcan en GameDock.

REQUIERE GAMEDOCK COMPANION

RetroAchievements agrega logros a los juegos de consolas clásicas que se juegan en emuladores. Al vincularlo, los logros que ganaste ahí llegan a GameDock, junto al resto de tu biblioteca.

Vincula tu cuenta de RetroAchievements

GameDock necesita dos cosas de RetroAchievements: tu nombre de usuario y tu clave Web API, un código que RetroAchievements le da a cada cuenta para que otras apps puedan leer sus logros.

1. Asegúrate de que **RetroAchievements** esté activado en Companion.
2. En Chrome, inicia sesión en retroachievements.org.
3. En GameDock, ve a **Configuración** → **Sincronización**. En **Sin conectar**, presiona **Abrir configuración de RA** junto a RetroAchievements. Se abre la página donde RetroAchievements muestra tu clave Web API; no necesitas copiar nada.
4. Vuelve a GameDock. Al regresar, GameDock vincula RetroAchievements: Companion lee tu nombre de usuario y tu clave de esa página en segundo plano.

RetroAchievements aparece como **Conectado**, con tu nombre de usuario y los últimos caracteres de tu clave. Presiona **Sincronizar** a su lado para traer tus logros.



RetroAchievements, conectado

Qué trae RetroAchievements

Biblioteca y logros: todos los juegos en los que ganaste logros, con tu progreso y las insignias. Un juego que no coincide con nada que ya esté en tu biblioteca recibe su propia tarjeta, y todos aparecen en **Emuladores** en tu biblioteca y en **Logros**.

GameDock sincroniza RetroAchievements por su cuenta todos los días.

Si no se vincula

Si RetroAchievements se queda en **Sin conectar** después de **Actualizar conexiones**, el mensaje con el que termina la página dice por qué. *No se pudieron leer tu nombre de usuario y tu clave de RetroAchievements* casi siempre significa que Chrome no tiene la sesión iniciada en retroachievements.org: inicia sesión ahí y vuelve a presionar **Actualizar conexiones**. Si ya iniciaste sesión, revisa que **Settings → Applications** en RetroAchievements muestre una clave Web API. No hace falta que copies la clave tú: Companion la lee de la página de configuración.

Si solo está vinculado a medias

Si la página de configuración dice *RetroAchievements está vinculado a medias*, GameDock tiene una de las dos cosas que necesita, pero no la otra. Asegúrate de tener la sesión iniciada en RetroAchievements en este navegador y luego presiona **Actualizar conexión**.

CONECTAR TUS TIENDAS

GOG

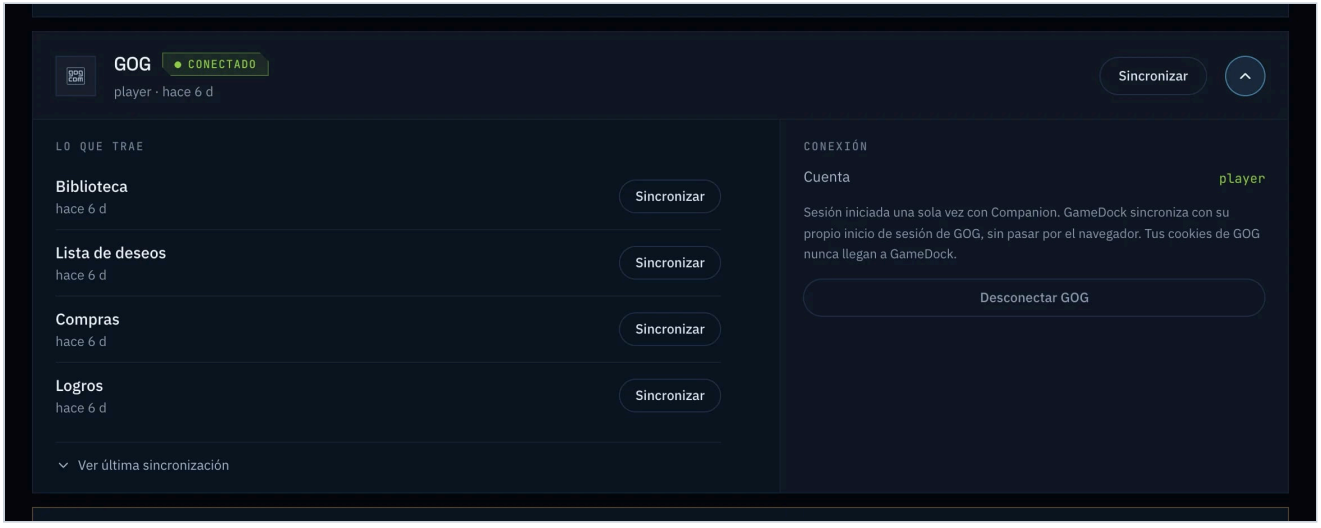
Vincula tu cuenta de GOG una vez y GameDock mantiene al día por su cuenta tus juegos, lista de deseos, compras y logros de GOG.

REQUIERE GAMEDOCK COMPANION

Al vincular GOG se traen los juegos de tu cuenta de GOG, tu lista de deseos, tu historial de pedidos con lo que pagaste y tus logros. Lo vinculas una vez; después, GameDock lo mantiene al día sin tu navegador.

Vincula tu cuenta de GOG

1. Asegúrate de que **GOG** esté activado en Companion.
2. En GameDock, ve a **Configuración** → **Sincronización**. En **Sin conectar**, presiona **Iniciar sesión en GOG** junto a GOG.
3. Se abre una página de inicio de sesión de GOG en una pestaña nueva. Inicia sesión con tu correo y tu contraseña de GOG. GOG te pide la contraseña aquí cada vez, aunque ya hayas iniciado sesión en gog.com.
4. La pestaña se cierra y **Configuración** → **Sincronización** muestra GOG como **Conectado**. Abre su fila y presiona **Sincronizar** junto a cada parte que quieras traer, o **Sincronizar todo** para todas.



GOG, conectado

> NOTA
>
> Cuando inicias sesión, GOG le da a GameDock un permiso propio de larga duración, así que GOG se sigue sincronizando todos los días aunque tu navegador esté cerrado. Companion solo se necesita para este primer inicio de sesión, o para volver a vincularlo más adelante.

Qué trae GOG

Cada parte tiene su propio botón **Sincronizar**, y GameDock sincroniza las cuatro todos los días.

PARTE	QUÉ TRAE
Biblioteca	Todos los juegos de tu cuenta de GOG, incluidos los juegos gratis que reclamaste.
Lista de deseos	Tu lista de deseos de GOG, con precios de la región de tu tienda de GOG.
Compras	Cada pedido de GOG y lo que pagaste.
Logros	Todos los logros de tus juegos de GOG, con cuáles desbloqueaste y qué tan raro es cada uno. Se incluyen los logros secretos, marcados como secretos. Aparecen en un juego una vez que **Biblioteca** lo trajo.

Tus juegos de GOG aparecen en **GOG** en **Biblioteca**, **Lista de deseos**, **Compras**, **Adquiridos** y **Logros**.

Si la vinculación no funciona

- **Se agotó el tiempo de inicio de sesión en GOG**: la página de inicio de sesión quedó abierta cinco minutos sin terminar. Vuelve a presionar **Iniciar sesión en GOG**.
- **Se canceló el inicio de sesión en GOG**: la pestaña de inicio de sesión se cerró antes de terminar. Vuelve a presionar **Iniciar sesión en GOG** y complétalo.
- Si más adelante GOG deja de sincronizarse (**Te necesita** muestra una parte de GOG, como *GOG · Falló Biblioteca: Tu sesión de GOG venció*), GOG sigue apareciendo como vinculado, así que no se ofrece **Iniciar sesión en GOG**. Abre la fila de GOG, presiona **Desconectar GOG** y luego **Desconectar y conservar mi biblioteca**; vuelve a activar **GOG** en Companion; luego presiona **Iniciar sesión en GOG** en **Sin conectar** para vincularlo de nuevo.

CONECTAR TUS TIENDAS

Epic Games

Trae tu biblioteca, pedidos, lista de deseos y logros de Epic Games, que se leen a través de tu navegador cada vez.

REQUIERE GAMEDOCK COMPANION

Al vincular Epic Games se traen los juegos de tu cuenta de Epic, tus pedidos y lo que pagaste, tu lista de deseos de Epic y tus logros.

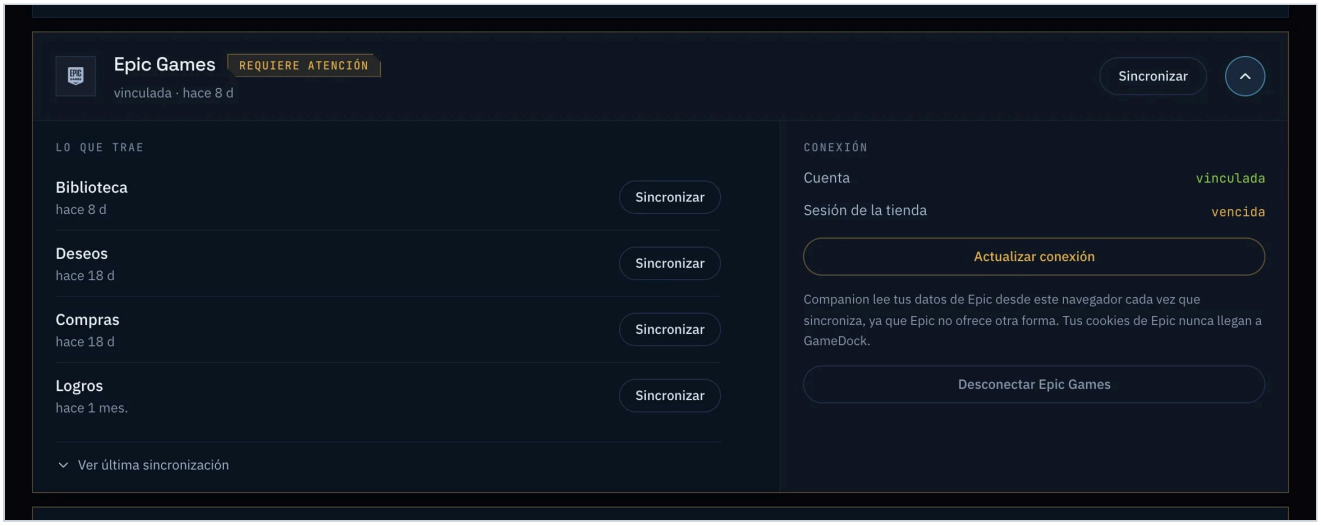
Epic funciona distinto de las demás tiendas. GameDock nunca guarda una sesión propia de Epic: cada sincronización de Epic ocurre en tu navegador, a través de Companion, mientras tienes la sesión iniciada en Epic. Por eso Epic no tiene una sincronización diaria del lado de GameDock: se sincroniza cuando lo hace tu navegador. Solo los precios de tu lista de deseos de Epic se actualizan por su cuenta.

Conecta Epic Games

1. Asegúrate de que **Epic Games** esté activado en Companion.
2. En Chrome, inicia sesión en Epic Games Store.
3. En GameDock, ve a **Configuración → Sincronización**. En **Sin conectar**, presiona **Conectar Epic** junto a Epic Games. Companion lee qué cuenta de Epic tiene la sesión iniciada, en una pestaña en segundo plano que se cierra sola, y GameDock dice *Epic Games vinculado como* seguido de tu nombre visible. Todavía no se sincroniza nada.

Actualizar conexiones vincula Epic de la misma forma, junto con todas las demás tiendas en las que iniciaste sesión. Después, Epic Games aparece como conectado. Abre su fila y presiona **Sincronizar** junto a cada parte que quieras traer: tu biblioteca, tu lista de deseos, tus compras o tus logros. **Sincronizar todo** las trae todas, e incluye Epic de ahí en adelante.

Si Epic sigue sin conectarse, el mensaje que muestra la página dice por qué. Normalmente es porque no iniciaste sesión en store.epicgames.com en este navegador: inicia sesión y vuelve a presionar **Conectar Epic**.



Epic Games en Configuración → Sincronización

> CONSEJO
>
> Activa **Run automatically** en la sección **Background sync** de Companion para mantener Epic al día sin tener que pensarlo. Consulta Mantén todo sincronizado.

Qué trae Epic

Cada parte tiene su propio botón **Sincronizar**, y cada una abre brevemente una pestaña de Epic en segundo plano, que es la única forma en que Epic permite leerlas.

PARTE	QUÉ TRAE
Biblioteca	Los juegos de tu cuenta de Epic, incluidos los que reclamaste gratis. Epic no guarda una lista de lo que tienes aparte de tus compras, así que esto las lee y agrega los juegos, sin guardar lo que pagaste.
Lista de deseos	Tu lista de deseos de Epic, con precios.
Compras	Lo que compraste en Epic y lo que pagaste.
Logros	Tus logros en los juegos de Epic que tienes. Aparecen en un juego una vez que **Biblioteca** lo trajo, sin importar cuál sincronices primero.

Cuando vence la sesión

Si cerraste sesión en Epic, Epic muestra **Requiere atención** con el mensaje de que su historial de pedidos necesita Companion mientras tienes la sesión iniciada en epicgames.com. Inicia sesión en store.epicgames.com en este navegador, presiona **Actualizar conexión** y vuelve a sincronizar. Hasta que lo hagas, Epic conserva los juegos que ya conoce, pero no agrega nada nuevo.

Mantén todo sincronizado

Cuándo se sincroniza cada tienda por su cuenta, cómo sincronizar a mano y cómo Companion puede sincronizar en segundo plano.

Una vez que conectas una tienda, GameDock la mantiene al día por su cuenta. También puedes sincronizar a mano cuando quieras lo más reciente al instante, y dejar que la extensión Companion se ocupe de las pocas cosas que solo tu navegador puede leer.

Qué se sincroniza por su cuenta

QUÉ	GAMEDOCK PLUS	PLAN GRATUITO
Biblioteca, tiempo de juego y logros de Steam	Cada 6 horas	Una vez al día
Precios y lista de deseos de Steam	Dos veces al día	Una vez al día
PlayStation, Xbox, RetroAchievements y GOG	Una vez al día	Una vez al día
Precios de PlayStation, GOG y Epic	Dos veces al día	Una vez al día
Tu dispositivo Linux vinculado (GameDock Helper)	Cada 6 horas	Cada 6 horas

Las sincronizaciones diarias se hacen temprano por la mañana, hora del este de Australia.

Estos horarios son para una cuenta en uso. Si no abres GameDock durante una semana, tus tiendas se sincronizan una vez al día; después de un mes, una vez a la semana; después de tres meses, no se sincronizan hasta que vuelvas. Cuando lo hagas, GameDock sincroniza tus tiendas al instante, así que tu biblioteca se pone al día poco después de que llegues. Tu dispositivo Linux vinculado mantiene su horario de todos modos.

Hay cinco cosas que GameDock nunca sincroniza por su cuenta, porque solo se pueden leer desde tu navegador con la sesión iniciada: **Compras de Steam**, **DLC de Steam**, **Logros de Steam con un perfil privado**, todo lo de **Epic Games** y **Compras de PlayStation**. Se sincronizan cuando presionas **Sincronizar** en ellas, o en segundo plano si activas **Run automatically** en la extensión Companion (ver más abajo).

Sincronizar a mano

En **Configuración → Sincronización**:

- **Sincronizar todo** ejecuta la sincronización de cada tienda conectada, una tras otra, y luego las compras, los DLC y los logros de perfil privado de Steam y, una vez que estén conectadas, Epic Games y tus compras de PlayStation a través de la extensión Companion. Muestra su progreso en la parte inferior de la pantalla mientras avanza, y puedes salir de la página mientras se ejecuta: el progreso te acompaña, y Configuración → Sincronización sigue mostrando la ejecución cuando vuelves. Mantén la pestaña abierta hasta que termine, ya que recargarla o cerrarla detiene los pasos de compras, DLC y logros de Steam, Epic Games y compras de PlayStation, que se ejecutan en tu navegador.

- El botón **Sincronizar** en la fila de una tienda ejecuta su sincronización principal: en Steam, la biblioteca. Abre la fila para ejecutar por separado cualquier otra parte, como las compras o la lista de deseos.

El botón **Sincronizar todo** de la página de inicio ejecuta las mismas sincronizaciones de tiendas, pero no las compras, los DLC y los logros de perfil privado de Steam, ni Epic Games ni las compras de PlayStation, que necesitan la extensión Companion.

Sincronizar ya en la biblioteca sincroniza solo la fuente que estás viendo: en **Epic Games** lee tu biblioteca de Epic a través de la extensión Companion, y en **Independientes**, **Emuladores** y **Launchers** lee tu dispositivo vinculado. Solo **Todas las fuentes** sincroniza todo.

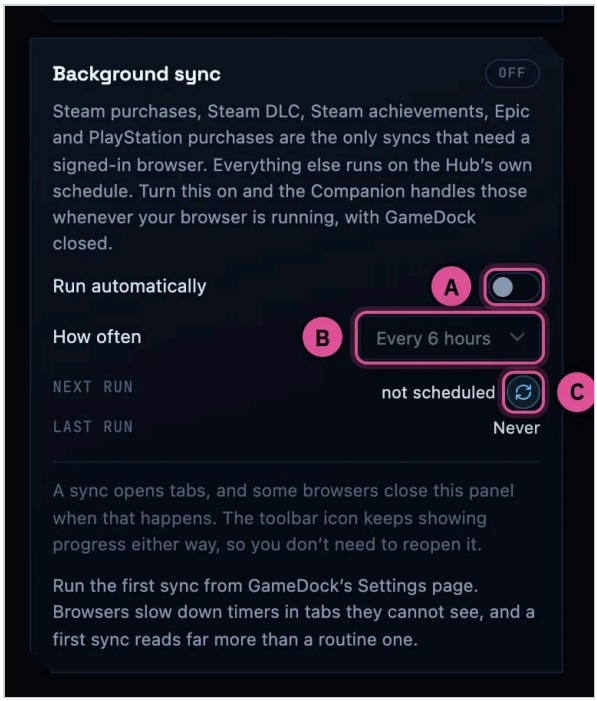
GameDock nunca inicia la misma sincronización dos veces. Mientras **Sincronizar todo** está en curso, todos los botones de sincronización esperan hasta que termine, incluidos los de la página de inicio, la biblioteca y las páginas de cada tienda. Mientras una tienda se sincroniza, solo esperan los botones que sincronizarían lo mismo, y el resto sigue disponible. Configuración → Sincronización ejecuta una sola de sus sincronizaciones a la vez.

> NOTA
>
> En el plan gratuito, sincronizar a mano la biblioteca, los precios y la lista de deseos de Steam está limitado a una vez cada 24 horas. La misma asignación cubre las tres, marcadas con **Plus** en la fila de Steam, y los precios y datos de juegos de PlayStation, GOG y Epic que **Sincronizar todo** también actualiza. Si una falla, no la gasta: presiona otra vez su **Sincronizar**, o **Sincronizar todo**, y se vuelve a ejecutar el mismo día, hasta tres veces. Agregar un juego a tu lista de deseos de Steam desde su página también cuenta, ya que GameDock vuelve a leer la lista de deseos después; una vez gastada la asignación, el juego igual se agrega en Steam y aparece aquí tras la siguiente sincronización de la lista de deseos. Todo lo demás se puede sincronizar a mano tantas veces como quieras: una vez gastada la asignación, **Sincronizar todo** (aquí o en la página de inicio) ejecuta todas las demás tiendas y dice *Llegaste al límite diario de sincronizaciones de tiendas y catálogo*, y un solo **Sincronizar** de Steam dice *Ya usaste la sincronización de tiendas y catálogo de hoy*. Sincronizar más de unas treinta veces en diez minutos pausa las sincronizaciones manuales unos minutos en cualquier plan (*Demasiadas solicitudes de sincronización recientes*).

Sincronización en segundo plano con la extensión Companion

La extensión Companion puede sincronizar cada cierto tiempo las partes que solo lee el navegador, con GameDock cerrado, siempre que Chrome esté abierto.

1. Haz clic en el ícono de la extensión Companion en la barra de herramientas.
2. En **Background sync**, activa **Run automatically** A.
3. En **How often** B, elige cada cuánto: cada hora, cada 3 horas, 6 horas, 12 horas o una vez al día.



La tarjeta Background sync en la ventana emergente de la extensión Companion

La primera ejecución ocurre un intervalo completo después de activarla. **Sync now** C ejecuta una al instante, esté **Run automatically** activado o no.

Cada ejecución abre una pestaña de GameDock en segundo plano, sincroniza tus compras de Steam, los DLC de Steam y los logros de Steam de perfil privado si Steam está vinculado, Epic Games si está conectado y tus compras de PlayStation si PlayStation está vinculado, y luego cierra la pestaña. Necesitas tener la sesión iniciada en GameDock y en las tiendas en ese navegador. Si no tienes la sesión iniciada en playstation.com, la ejecución cierra la pestaña de PlayStation en lugar de traerla al frente y lo indica en **Last run**; inicia sesión ahí, y la siguiente ejecución recoge tus compras. El ícono de la extensión Companion en la barra de herramientas muestra cómo le fue:

INSIGNIA	SIGNIFICADO
•••	Hay una sincronización en curso.
✓	Todo se sincronizó.
Un número	Esa cantidad de partes no se sincronizó. Abre la ventana emergente para ver **Last run**.
!	La sincronización no pudo ejecutarse. La ventana emergente dice por qué.

La insignia desaparece la próxima vez que abres la ventana emergente. No se ejecuta nada mientras Chrome está cerrado, y reiniciar Chrome reinicia el intervalo.

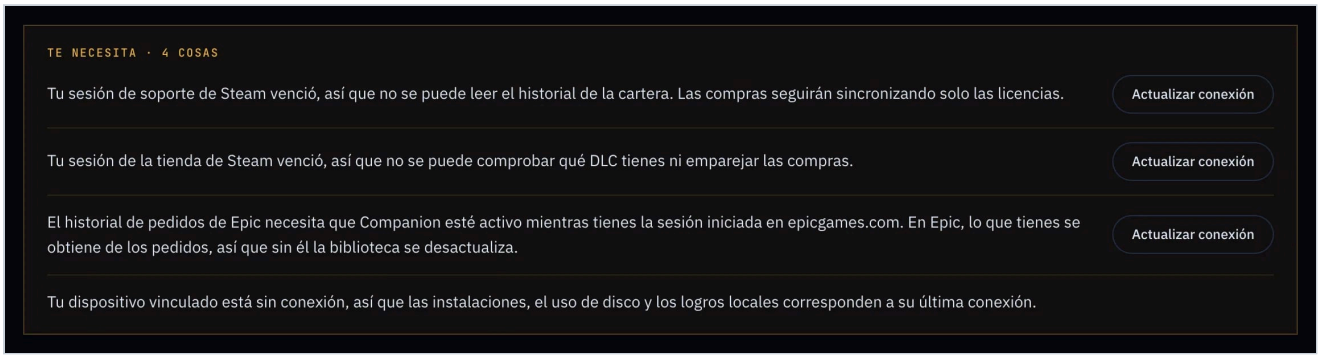
> CONSEJO
>
> Haz tu primera sincronización desde **Configuración → Sincronización** y no en segundo plano: una primera sincronización lee mucho más que una de rutina, y los navegadores ralentizan las pestañas que no están a la vista.

CONECTAR TUS TIENDAS

Arregla una conexión que necesita atención

Qué significa cada aviso en Configuración → Sincronización, y lo único que tienes que hacer al respecto.

Cuando algo de una conexión necesita tu atención, **Configuración → Sincronización** lo indica arriba, en **Te necesita**, con el botón que lo soluciona. **De dónde vienen tus datos**, en la página de inicio, también señala cualquier fuente que necesite atención.



Avisos en Configuración → Sincronización

Si una tienda está conectada pero hay que renovar su inicio de sesión, inicia sesión en esa tienda en este navegador y luego presiona **Actualizar conexión** en su aviso o en su fila. Vuelve a leer esa tienda y ninguna otra, y dice si la conexión volvió. Si una tienda todavía no está conectada, su botón en **Sin conectar** abre la página de la tienda: inicia sesión ahí y vuelve a GameDock, que vincula esa tienda cuando regresas.

Qué significa cada aviso

AVISO	QUÉ HACER
Tu sesión de la tienda de Steam venció, así que no se puede comprobar qué DLC tienes ni emparejar las compras.	Inicia sesión en store.steampowered.com en este navegador y luego presiona **Actualizar conexión**. Mientras tanto, tu biblioteca se sigue sincronizando.
Tu sesión de ayuda de Steam venció, así que no se puede leer el historial de la cartera.	Inicia sesión en help.steampowered.com en este navegador con tu contraseña y luego presiona **Actualizar conexión**. Consulta Steam. Hasta que lo hagas, las compras solo sincronizan licencias.
Tu perfil de Steam es privado, así que GameDock no pudo leer los logros de N juegos.	Pon los **Detalles de juegos** de Steam en **Público**, o deja que la extensión Companion los lea: en un navegador donde esté instalada, activa **Run automatically** en su sección **Background sync**, o presiona **Sync now** ahí. Este aviso solo aparece en un navegador sin la extensión Companion. Consulta Logros de Steam con un perfil privado.

AVISO	QUÉ HACER
Tu cuenta de Steam está vinculada, pero GameDock no puede conectarse con la Web API de Steam en este momento.	No es algo que puedas solucionar tú: el problema es del lado de GameDock, y tu biblioteca de Steam se sincroniza en cuanto se solucione.
Tu inicio de sesión de PlayStation venció, como pasa después de unos 60 días…	Inicia sesión en playstation.com en el navegador donde está instalada la extensión Companion, presiona **Actualizar conexión** junto al aviso y luego sincroniza PlayStation. Consulta PlayStation.
RetroAchievements está vinculado a medias.	Inicia sesión en RetroAchievements en este navegador y luego presiona **Actualizar conexión**. Consulta RetroAchievements.
Steam está desactivado en GameDock Companion. (o **Epic Games está desactivado…**)	Haz clic en el ícono de la extensión Companion en la barra de herramientas, activa la tienda en **Sources** y luego presiona **Actualizar conexiones**. Volver a iniciar sesión no sirve: la extensión Companion no puede leer esa tienda hasta que su interruptor esté activado.
El historial de pedidos de Epic necesita la extensión Companion en ejecución mientras tienes la sesión iniciada en epicgames.com.	Inicia sesión en store.epicgames.com en este navegador, presiona **Actualizar conexión** y luego sincroniza Epic. Consulta Epic Games.
Tu dispositivo vinculado está sin conexión.	Enciende tu dispositivo Linux, o abre GameDock Helper en él. Lo último que informó sigue visible hasta entonces.
Tienda* · Falló *parte*: *motivo	Falló una sincronización. Cuando es algo que puedes solucionar, el motivo dice qué hacer; si menciona un inicio de sesión, vuelve a iniciar sesión y sincroniza esa tienda. Cuando el problema fue del lado de la tienda o de GameDock, el motivo es una frase corta que termina en una referencia como *(ref 3f9a1c2e)*: presiona **Sincronizar** en esa parte para volver a intentarlo, y menciona la referencia si contactas a soporte. En Xbox y GOG, una falla que se repite suele significar que su inicio de sesión venció: consulta Xbox y GOG.

«necesita Companion» no es una falla

En un navegador sin la extensión Companion (una computadora del trabajo, un celular), las comprobaciones de inicio de sesión de Steam y Epic dicen *necesita Companion*, y un aviso arriba indica que la extensión Companion no está cargada. Eso solo significa que este navegador no puede comprobarlo; tus conexiones están bien. Abre **Configuración → Sincronización** en el navegador donde está instalada la extensión Companion para ver su estado real.

Una tienda dejó de sincronizarse sin ningún aviso

- **Epic Games**, las compras de Steam y los DLC solo se sincronizan desde tu navegador, así que se detienen cuando ningún navegador con la extensión Companion los ejecuta. Activa **Run automatically** en la extensión Companion. Consulta Mantén todo sincronizado.
- Si no abres GameDock durante una semana o más, tus tiendas se sincronizan con menos frecuencia hasta que vuelvas.
- **Ver última sincronización**, en la fila abierta de una tienda, muestra exactamente lo que informó cada parte la última vez.

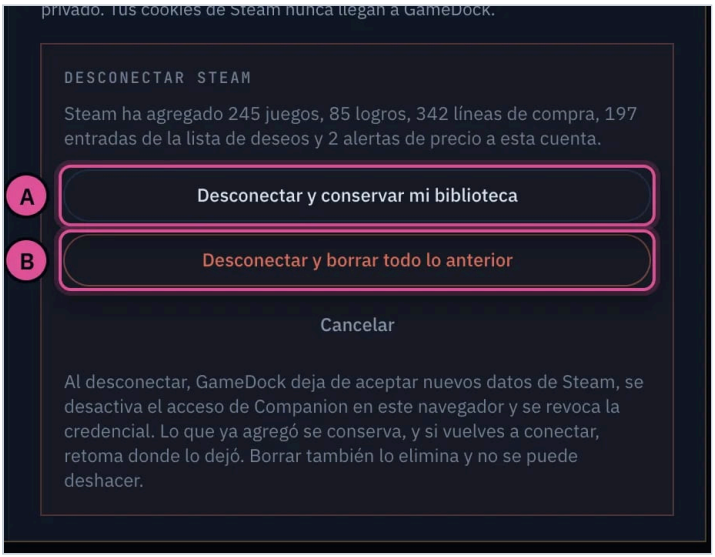
Desconecta una tienda

Haz que GameDock deje de leer una tienda y elige si conservar o borrar lo que ya trajo.

Puedes desconectar cualquier tienda en cualquier momento: por ejemplo, si una cuenta cambió de dueño o si una tienda se volvió más estorbo que utilidad. Tú eliges si GameDock conserva lo que esa tienda ya trajo, o si lo borra.

Desconectar una tienda

1. Ve a **Configuración** → **Sincronización** y abre la fila de la tienda.
2. Al final de **Conexión**, presiona **Desconectar** (por ejemplo, **Desconectar Steam**).
3. GameDock cuenta lo que la tienda agregó a tu cuenta: juegos, logros, líneas de compra, entradas de la lista de deseos y alertas de precio. Elige:
   - **Desconectar y conservar mi biblioteca** A detiene la sincronización de la tienda y quita el acceso de GameDock a ella, pero conserva todo lo que trajo. Si vuelves a conectarla más adelante, sigue donde se quedó.
   - **Desconectar y borrar todo lo anterior** B hace lo mismo, y además elimina todo lo que agregó esa tienda. No se puede deshacer.



Desconectar Steam

4. GameDock confirma lo que hizo. En el navegador que estás usando, también desactiva la tienda en la extensión Companion; si no pudo conectarse con la extensión Companion, lo indica, y tienes que desactivar la tienda tú mismo en la ventana emergente de la extensión Companion.

> IMPORTANTE
>
> Exporta tus datos primero si es posible que los quieras más adelante. Consulta Exporta tus datos. Borrar una tienda no se puede revertir.

Qué se conserva al borrar

Borrar una tienda nunca afecta a otra. Un juego que también tienes en otra tienda se queda en tu biblioteca, y también lo que hiciste con él: su nombre, su arte y su estado de juego. Los juegos en disco, las copias de seguridad de partidas guardadas y todo lo que informó GameDock Helper también se quedan, porque nada de eso vino de la tienda. Tu historial del valor de la biblioteca se conserva tal cual.

Volver a conectar una tienda

Una tienda desconectada pasa a **Sin conectar**, al final de **Configuración → Sincronización**.

1. Vuelve a activar la tienda en la extensión Companion: al desconectarla, se desactivó.
2. Presiona el botón de la tienda en **Sin conectar** y sigue los pasos propios de esa tienda en Conectar tus tiendas.

En Steam, PlayStation, Xbox, RetroAchievements y Epic Games, basta con iniciar sesión en la tienda en Chrome y presionar **Actualizar conexiones** para volver a conectarla, y cada una también tiene su propio botón en **Sin conectar**. Para GOG hace falta **Iniciar sesión en GOG**, el botón que tiene al lado en **Sin conectar**.

PARTE 3

Tu biblioteca

Cómo encontrar tus juegos, leer la página de un juego y ordenar la biblioteca para que cada juego aparezca una sola vez, con el nombre correcto.

TU BIBLIOTECA

Explora, busca y filtra

Encuentra cualquier juego de tu biblioteca por nombre, tienda, plataforma, estado o duración, y elige cómo se muestra la lista.

Biblioteca en la barra lateral muestra todos los juegos que tienes, de cada tienda y plataforma que conectaste, con una tarjeta por juego. Un juego que tienes en Steam y en PlayStation aparece una sola vez, con ambos logos en su portada.

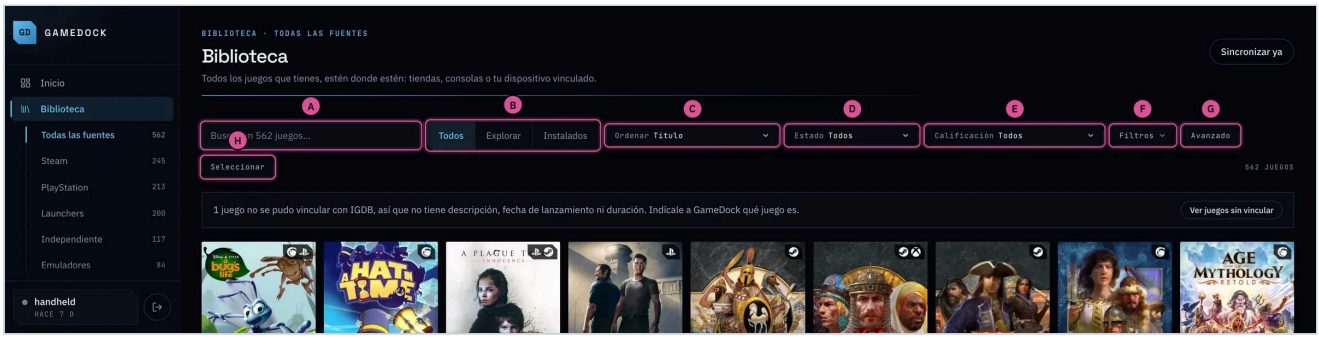
Elegir qué juegos mostrar

Las filas debajo de **Biblioteca** en la barra lateral limitan la lista a un solo lugar donde tienes juegos:

- **Todas las fuentes**: todo.
- **Steam**, **PlayStation**, **Xbox**, **GOG**, **Epic Games**: juegos de esa tienda.
- **Formato físico**: juegos en disco que agregaste tú. Consulta Juegos en disco.
- **Launchers**: juegos que juegas con Lutris o Heroic en una computadora Linux con GameDock Helper.
- **Independientes**: juegos de PC instalados fuera del launcher de una tienda, como los juegos de Windows que ejecutas con Lutris, tengan o no logros. Para los que sí tienen, consulta Logros de juegos de PC independientes.
- **Emuladores**: juegos que juegas en un emulador, y RetroAchievements.

Cada fila muestra cuántos juegos contiene, y una fila sin juegos no aparece. Un juego puede estar en más de una fila: un juego de PlayStation 3 jugado con RPCS3 en Lutris aparece en **PlayStation**, **Launchers** y **Emuladores**.

La barra de herramientas



La barra de herramientas sobre tus juegos

	CONTROL	QUÉ HACE
A	**Buscar**	Limita la lista a los juegos cuyo título contiene lo que escribes.
B	**Todos**, **Explorar**, **Instalados**	**Todos** es la lista completa. **Explorar** agrupa los juegos en estantes cortos (ver más abajo). **Instalados** muestra solo los juegos con una copia en uno de tus dispositivos Linux vinculados, ya sea en Steam, Heroic, Lutris o un emulador, y aparece una vez que vinculas GameDock Helper.

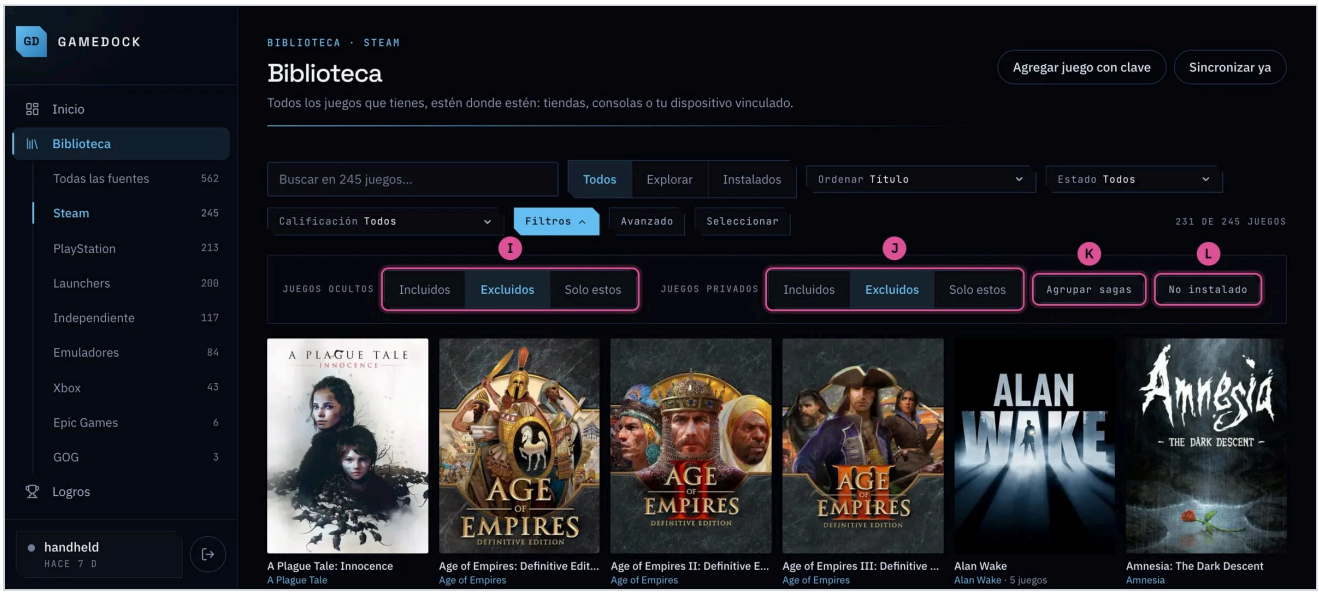
	CONTROL	QUÉ HACE
C	**Ordenar**	Título, tiempo de juego, porcentaje completado, jugados recientemente, fecha de compra, Metacritic, reseñas de Steam, tiempo en terminar, estado o tu calificación.
D	**Estado**	Solo los juegos con un estado: Jugando, Quiero jugarlo, Terminado, Completado, En pausa o Abandonado. Consulta Estado y juegos ocultos.
E	**Calificación**	Solo los juegos que calificaste, solo los que no, o solo los que calificaste con al menos 1, 2, 3 o 4 estrellas, o con 5. Consulta Califica juegos y toma notas.
F	**Filtros**	Abre más filtros para la lista en la que estás (ver más abajo). Su botón muestra cuántos están activos.
G	**Avanzado**	Arma una búsqueda a partir de condiciones (ver más abajo).
H	**Seleccionar**	Te permite elegir varios juegos a la vez para ponerles un estado, unirlos, ocultarlos o agregarlos a una lista, o, con **Ocultados por ti** activado, volver a mostrarlos.

La cantidad de juegos mostrados, y cuántos hay en total, aparece a la derecha de la barra de herramientas.

> CONSEJO
>
> GameDock recuerda en este navegador qué vista usaste por última vez en cada lista, y si **Agrupar sagas** está activado. La búsqueda, el orden, el estado y la calificación empiezan de cero cada vez que abres la página.

Filtros

Filtros F abre un panel cuyo contenido depende de la lista en la que estás. En **Steam** se ve así:



Filtros en la lista de Steam

- **Juegos ocultos** I y **Juegos privados** J: juegos que ocultaste o marcaste como privados *en la propia app de Steam*. Elige **Excluidos** para dejarlos fuera (la opción predeterminada), **Incluidos** para

mostrarlos junto con todo lo demás, o **Solo estos**.

- **Agrupar sagas** K: aparece mientras **Ordenar** está en **Título** y mantiene juntas las sagas: los juegos de Tomb Raider se ordenan como un solo bloque bajo la T, del más antiguo al más nuevo, en lugar de dispersarse por el alfabeto. Cada tarjeta indica entonces su lugar en la saga, como *Tomb Raider · 3/9*.
- **No instalado** L: juegos de Steam que tienes y que no están instalados en tu dispositivo vinculado.
- **Ocultados por ti**: solo los juegos que ocultaste con **Seleccionar** → **Ocultar**, para que puedas volver a mostrarlos. Aparece en todas las listas, y solo mientras tengas algo oculto. Consulta Estado y juegos ocultos.
- **Plataforma**: una ficha por cada plataforma en la que están tus juegos, como *PlayStation 4* o *PC (Steam)*, cuando hay más de una para elegir. En **Emuladores** las fichas nombran el emulador, y en **Launchers** una opción **Launcher** elige entre Lutris y Heroic.

Con el panel cerrado, cada filtro activo aparece como una pequeña ficha debajo de la barra de herramientas. Presiona la × de una ficha para quitarlo, o **Borrar todo** para quitarlos todos.

Búsqueda avanzada

Avanzado G arma una búsqueda a partir de condiciones, cada una de la forma *Donde … es …* o *no es …*:



Búsqueda avanzada, con las búsquedas listas en Empezar desde

CONDICIÓN	OPCIONES
Adquirido en	Una tienda, plataforma o emulador.
Estado	Jugando, Quiero jugarlo, Terminado, Completado, En pausa o Abandonado.
Tiempo en terminar	Menos de 5, 10 o 20 horas, o más de 40 horas para terminar la historia principal. Si no hay tiempo de la historia principal, un juego igual cuenta como por debajo de un límite si se puede terminar con extras dentro de ese límite.
Número de plataformas	Más de una, o exactamente una.
Enlace de la tienda Steam	Si GameDock vinculó el juego con su página de la tienda de Steam.
En la biblioteca de Steam / En lista de deseos de Steam	Si el juego está en tu biblioteca de Steam, o en tu lista de deseos de Steam.

Presiona **Agregar una condición** para sumar otra; todas las condiciones tienen que cumplirse. **Empezar desde** ofrece búsquedas listas, como *Multiplataforma* o *Fuera de la lista de deseos*. **Volver a búsqueda simple** cierra el panel pero mantiene las condiciones activas. Presiona **Borrar todo** para quitarlas.

Explorar

Explorar B muestra algunos estantes en lugar de la lista completa:

- **Continuar**: los juegos que jugaste más recientemente.
- **Cortos y sin jugar**: juegos que nunca abriste y que se terminan en menos de 15 horas.
- **Casi listos**: juegos en los que conseguiste al menos el 60% de los logros.

Qué muestra una tarjeta

Cada tarjeta muestra la portada, el título y, debajo:

- la **saga** a la que pertenece el juego, que abre la página de esa saga (consulta Sagas de juegos);
- su **estado**, el **tiempo jugado** cuando la tienda lo registra y los **logros obtenidos** sobre el total.

Una insignia **Revisión pendiente** en la portada significa que le dijiste a GameDock qué juego es y GameDock todavía no lo comprobó; el nombre y la portada son los que elegiste. Los juegos que GameDock no pudo vincular con IGDB están en su propia sección **Sin vincular**, debajo de la lista, con una nota arriba de la lista que dice cuántos son. Consulta Juegos que GameDock no pudo vincular.

En una lista que mezcla fuentes, los logos en la esquina superior de la portada muestran dónde lo tienes. Algunos criterios de orden agregan una línea: la puntuación de Metacritic, la valoración de reseñas de Steam, el tiempo en terminar (la historia principal, o historia + extras cuando es el único tiempo que hay) o la fecha de compra. Abre una tarjeta para ver la página del juego.

Si la lista está vacía

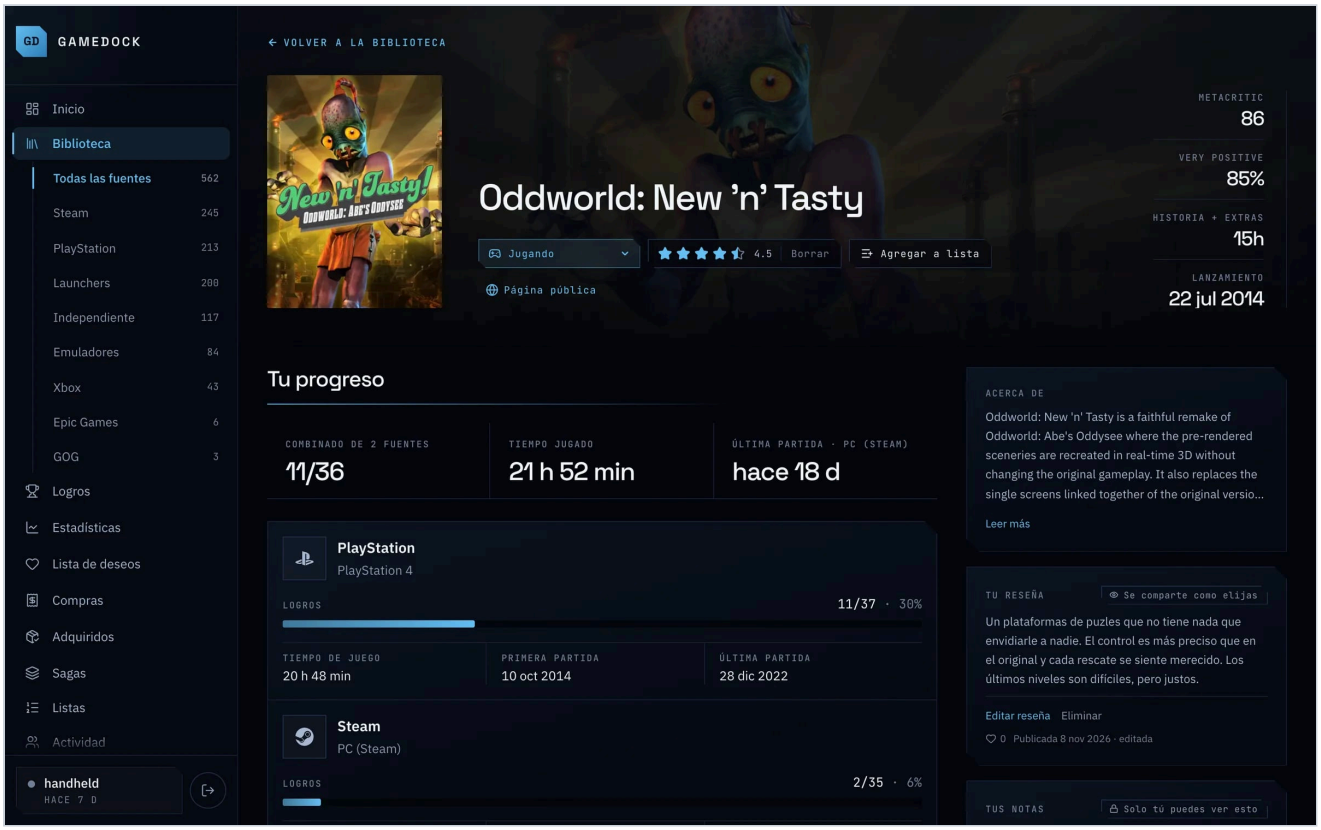
Tu biblioteca está vacía significa que todavía no se sincronizó nada, así que primero conecta una tienda y haz una sincronización (Conecta Steam y haz tu primera sincronización). **Ningún juego coincide** significa que una búsqueda o un filtro está ocultando todo: vacía el cuadro de búsqueda, vuelve a poner **Estado** y **Calificación** en **Todos**, y presiona **Borrar todo** debajo de la barra de herramientas para quitar el resto. Si **Avanzado** muestra un número, ábrelo y presiona **Borrar todo** ahí también.

TU BIBLIOTECA

La página de un juego

Qué muestra cada parte de la página de un juego: tu progreso, cuándo lo jugaste, sus logros, cómo lo tienes, cuánto cuesta ahora y tu dispositivo.

Abre cualquier juego de tu biblioteca para ver todo lo que GameDock sabe de él, reunido de cada lugar donde lo tienes. La columna principal trata de cómo lo jugaste; la columna de la derecha, de cómo lo tienes.



La parte superior de la página de un juego

En la parte superior

- La **portada**: pasa el cursor sobre ella y presiona el lápiz para cambiar el arte.
- El **título** y su **estado** (consulta Estado y juegos ocultos).
- **Tu calificación**, en estrellas, junto al estado (consulta Califica juegos y toma notas).
- **Agregar a lista**, junto a la calificación, para poner el juego en tus listas o quitarlo (consulta Crea listas de juegos).
- Hasta cuatro cifras: la puntuación de **Metacritic** o de la crítica, la valoración de **reseñas de Steam**, cuánto dura la **historia** según los tiempos de los jugadores en IGDB (o **historia + extras**, cuando es el único tiempo que hay) y la fecha de **lanzamiento**. Aparecen junto al título en una pantalla ancha y en una fila debajo de él en una más angosta.

← **Volver a la biblioteca** te regresa a la lista de la que viniste, tal como la dejaste.

Un juego que GameDock no pudo vincular con IGDB no tiene descripción, fecha de lanzamiento ni tiempo en terminar, y su página empieza con **¿Qué juego es este?** en su lugar. Consulta Juegos que GameDock no pudo vincular.

Tu progreso

Tus logros, tu tiempo de juego total y la última vez que jugaste, sumados en todos los lugares donde tienes el juego. La tabla de abajo le da a cada fuente su propia fila: logros, tiempo de juego, y cuándo lo jugaste ahí por primera y por última vez. Cuando una tienda indica qué edición es tu copia (una Deluxe Edition, por ejemplo), aparece junto a esa fuente. Lo mismo pasa con una copia en una consola a la que se portó el juego: una copia de PlayStation 4 de *Cities: Skylines* aparece en la tarjeta del juego, con el nombre *PlayStation 4 Edition*. En una pantalla angosta, cada fuente es una tarjeta, con las mismas cifras.

Una fila de Steam sin logros para mostrar dice por qué:

- *todavía no comprobado* significa que GameDock aún no obtuvo los logros de ese juego. Los juegos que nunca jugaste se comprueban en segundo plano, por tandas, así que esto suele completarse en unos días; jugar el juego lo pasa al principio de la cola.
- *todavía no leído* significa que tu perfil de Steam es privado, así que Steam no comparte tus logros con GameDock, y GameDock Companion todavía no leyó este juego. Consulta Logros de Steam con un perfil privado.
- *no se pudo leer* significa que Steam respondió con un error la última vez que GameDock preguntó. La siguiente sincronización de Steam vuelve a preguntar.
- *Sin logros* significa que Steam no tiene ninguno para el juego.

Cuando GameDock sabe cuántos logros tiene el juego, la fila lo indica arriba, como *30 disponibles*.

Una fila de Epic Games dice *todavía no comprobado* hasta que GameDock obtiene qué logros tiene el juego, lo que hace cuando se sincroniza tu biblioteca de Epic. Dice *progreso todavía no leído* hasta que GameDock Companion lee tus logros de Epic, lo que hace cuando presionas Sincronizar junto a **Logros** de Epic en **Configuración › Sincronización**. *Sin logros* significa que Epic no tiene ninguno para el juego.

Historial de juego

Debajo de la tabla de progreso, **Historial de juego** muestra cuándo jugaste el juego, desde que GameDock empezó a registrarlo, en cualquiera de los dos planes.

GameDock no ve las sesiones de juego. Cada sincronización lee un total de cada tienda o dispositivo y, cuando ese total creció, registra una entrada: los minutos que aumentó, el día en que jugaste por última vez y cuándo lo detectó la sincronización. Una entrada puede ser una sola sesión o varias, por eso la sección dice *Registrado por sincronización*. Algunas fuentes registran cuánto tiempo jugaste pero no cuándo (Dolphin, por ejemplo), así que sus entradas llevan la fecha de la sincronización que detectó que el tiempo había crecido.

- La cifra sobre el gráfico es el tiempo registrado desde la primera entrada; debajo aparece el tiempo jugado antes de que empezara el registro.
- El gráfico muestra minutos por semana, de lunes a domingo, o por mes cuando hay más de medio año de historial, ambos en la zona horaria configurada en Preferencias. La semana o el mes actual es la barra más brillante.

- Antes de que se registre algo, la sección muestra el tiempo jugado que ya estaba registrado antes del seguimiento y cuándo jugaste por primera vez.
- Cada entrada nombra su tienda o dispositivo, y el total de esa fuente después de la sincronización. **Ver anteriores** carga más.

El tiempo jugado antes de que GameDock empezara a registrar está en tu total, pero no tiene entradas. El panel indica cuánto es, junto al total del que viene. Un juego formado por varias entradas unidas muestra un solo historial para todas.

Logros

Todos los logros o trofeos del juego, en el orden en que los muestra su plataforma.

- Cuando tienes el juego en más de un lugar, una fila de botones elige la plataforma. Las colecciones que contienen varios juegos tienen una segunda fila, con un botón por juego.
- **Buscar logros...** encuentra uno por nombre, y **Todos**, **Obtenido** y **Bloqueado** filtran la lista.
- Cada logro muestra su ícono, su descripción y cuándo lo obtuviste, y qué tan raro es entre los jugadores cuando la plataforma lo indica. Los trofeos de PlayStation muestran su grado, y los logros de Xbox, su Gamerscore.
- En los juegos de Xbox con arte, presiona la imagen de un logro para recorrer el arte en pantalla completa.

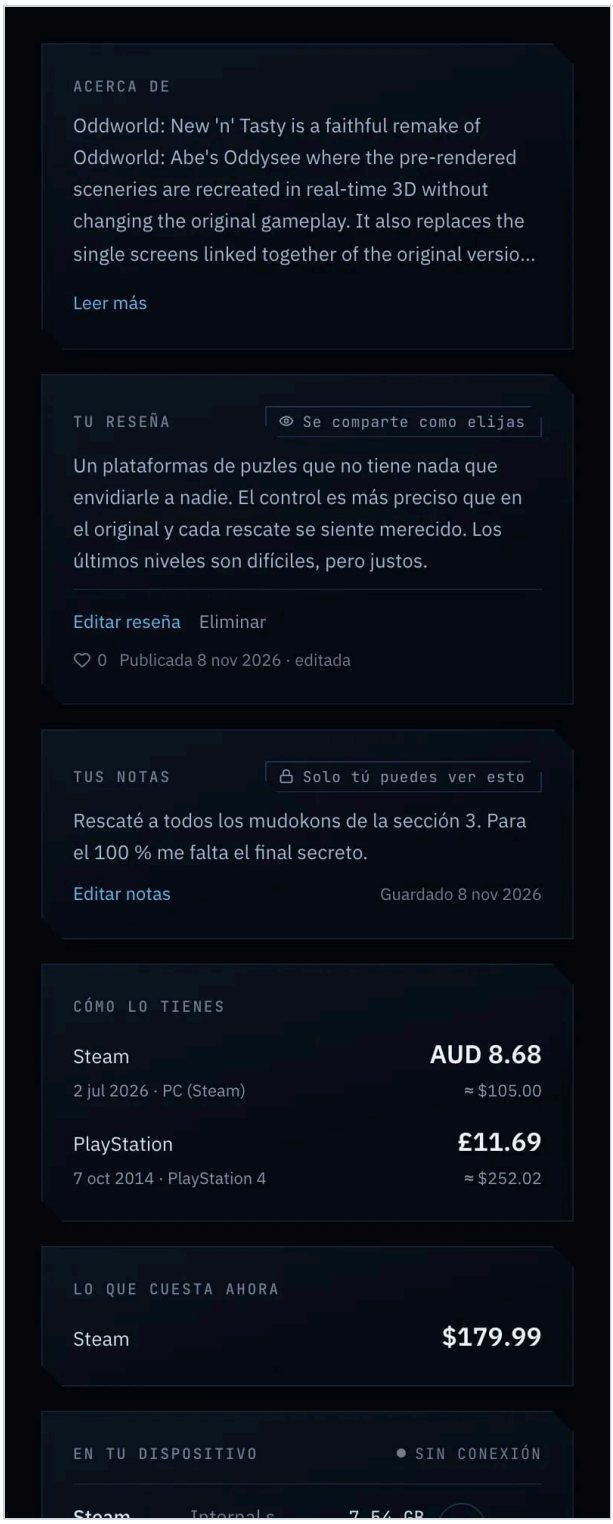
DLC y paquetes de Steam

En los juegos de Steam, **DLC de Steam** muestra cada complemento, si lo tienes y cuánto cuesta, con cualquier oferta marcada junto al precio; la cantidad que tienes aparece junto a la búsqueda. Se puede buscar en la lista y filtrarla por **Adquiridos**. **Paquetes de Steam** muestra los paquetes en los que se vende el juego, cuánto de cada uno ya tienes, cuánto pagarías por el resto y el ahorro que da Steam en el paquete (**10% de ahorro**, por ejemplo). La propiedad de los DLC se lee a través de GameDock Companion, así que solo se mantiene al día mientras la extensión Companion pueda acceder a tu sesión de la tienda de Steam.

Guardados en nube

Si GameDock Helper hizo copias de seguridad de tus partidas guardadas de este juego, **Guardados en nube** muestra cada versión con cuándo y desde qué dispositivo se guardó. Presiona **Descargar** junto a una versión para obtenerla como archivo. Consulta Respalda tus partidas.

La columna de la derecha



La columna de la derecha

- **Acerca de**: una descripción breve. **Leer más** la abre completa.
- **Tu reseña**: lo que pensaste del juego, para las personas con quienes compartes tus calificaciones y reseñas. **Se comparte como elijas**, junto a su encabezado, abre tu configuración para compartir. Consulta Escribe reseñas.
- **Tus notas**: lo que quieras recordar del juego, que solo tú puedes ver. Consulta Califica juegos y toma notas.

- **Cómo lo tienes**: una línea por cada copia: qué tienda, cuánto pagaste y cuándo. Un precio cobrado en otra moneda tiene debajo la cifra en tu moneda. Un juego de PlayStation indica si llegó con PlayStation Plus, un juego de GOG o Epic comprado junto con otros dice que fue parte de un pedido, y un disco muestra su condición. **Agrégalo**, junto a un disco sin precio, lo abre para que puedas registrar uno. En el plan gratuito, lo que pagaste hace más de un año queda oculto tras una marca **Plus**.
- **Lo que cuesta ahora**: el precio actual en Steam, cualquier descuento y cómo se compara con lo que pagaste. **Historial** muestra cómo cambió el precio. Si el juego está en tu lista de deseos de Steam, puedes fijar aquí un precio para que te avisen. Consulta Precios y alertas de la lista de deseos.
- **En tu dispositivo**: aparece cuando GameDock Helper está vinculado. Dónde está instalado el juego y cuánto espacio ocupa, con botones para instalarlo a través de Steam o agregarlo a Steam. Consulta Instala un juego desde GameDock.
- **Info del juego**: la saga a la que pertenece, su título de orden, cuándo se agregó a tu biblioteca, cuánto tarda en terminarse (la historia principal, con extras y al 100%) según los tiempos de los jugadores en IGDB, y las cuentas de tienda con las que está vinculado. Si está unido con otras entradas, **Unido con** las muestra (consulta Corrige juegos duplicados). Al final, **Ocultar este juego** lo quita de tu biblioteca y de tus totales, y **Mostrar** lo vuelve a poner; **Ocultar este juego a los demás** lo mantiene en tu biblioteca pero fuera de todo lo que ven otras personas. Consulta Ocultar juegos que no quieres contar.

Un juego sin precio de Steam

Un juego que no vino de Steam obtiene su precio de Steam una vez que GameDock lo vincula en IGDB, que indica la página del juego en la tienda de Steam. Si un juego no tiene precio de Steam, o nunca se vendió en Steam o GameDock todavía no lo vinculó; para lo segundo, consulta Juegos que GameDock no pudo vincular.

TU BIBLIOTECA

Juegos que GameDock no pudo vincular

Dile a GameDock qué juego es uno sin identificar, o que no está en IGDB, y qué pasa mientras lo comprueba.

GameDock completa la descripción, la fecha de lanzamiento, la puntuación de la crítica, el tiempo en terminar y la saga de cada juego a partir de IGDB, una gran base de datos de juegos. Vincula casi todos los juegos por su cuenta, a partir del identificador que le da la tienda o de su nombre exacto. Cuando no puede estar seguro de qué juego es algo (a menudo un mod, homebrew, una traducción de fans o un juego al que su tienda le da un nombre poco común), lo deja sin vincular en lugar de adivinar. Puedes decirle qué juego es.

Encontrar tus juegos sin vincular

Cuando la lista tiene juegos sin vincular, una nota arriba de tu biblioteca dice cuántos son. Presiona **Ver juegos sin vincular** para ir a ellos: están en su propia sección **Sin vincular**, debajo del resto de la lista. Esto funciona en **Todas las fuentes** y en cada tienda o plataforma, en las vistas **Todos** e **Instalados**.

Decirle a GameDock qué juego es

1. Abre el juego desde la sección **Sin vincular**.
2. En la parte superior de su página, **¿Qué juego es este?** muestra los juegos que GameDock pensó que podría ser, con las plataformas en las que salió cada uno. Los que salieron en la plataforma en la que lo tienes aparecen primero, en **Coincide con la plataforma**.
3. Si el juego correcto no aparece, escribe su nombre en **Buscar en IGDB** y presiona **Buscar**. Prueba con el título tal como lo escribe la caja o la página de la tienda.
4. Presiona **Este** junto al juego correcto.

Luego GameDock revisa tu elección. Hasta que lo haga, ves el nombre, la portada, la descripción, la fecha de lanzamiento y el tiempo en terminar de ese juego en su página y en tu biblioteca, con una insignia **Revisión pendiente** en su tarjeta. Solo tú los ves: nadie más que tenga el juego ve tu elección, y tu perfil público no muestra el juego hasta que esté vinculado.

¿Cambiaste de opinión? Presiona **Elegir otro juego** en la página del juego para volver a elegir, o **Retirar** para deshacer tu elección.

> NOTA
>
> Un nombre o una portada que le pusiste tú al juego se mantiene, sin importar con qué lo vincules. Consulta Cambia el nombre o el arte de un juego.

Si el juego no está en IGDB

Algunos juegos nunca lo estarán: una herramienta, un mod, homebrew o algo que hiciste tú. En ese caso, presiona **No está en IGDB** en la página del juego. El juego se queda en la sección **Sin vincular** marcado

como **Denunciado**, y deja de contar en la nota arriba de tu biblioteca. Una vez que GameDock está de acuerdo, sale de la sección para siempre.

Después de que GameDock revisa

- **Si tu elección es correcta**, el juego queda vinculado para todos los que lo tienen, y la insignia **Revisión pendiente** desaparece. No hay nada más que hacer.
- **Si no lo es**, los datos desaparecen, el juego vuelve a la sección **Sin vincular** y su página dice por qué. GameDock también puede enviarte el motivo por correo; responde a ese correo si crees que se equivocó. Puedes elegir otro juego, pero no el mismo otra vez.

Solo se puede reseñar un juego una vez que está vinculado, para que todos los que lean sepan a qué juego te refieres. Consulta Escribe reseñas.

Corrige juegos duplicados

Une en uno dos registros que son el mismo juego, vuelve a separarlos o quita una plataforma del juego equivocado.

GameDock junta automáticamente en una sola tarjeta un juego que tienes en varios lugares (el mismo juego en Steam y PlayStation, por ejemplo). A veces mantiene separadas dos entradas que para ti son un solo juego, como un juego y su edición Game of the Year, o une una plataforma al juego equivocado. Puedes corregir ambas cosas tú mismo.

Cuando junta ediciones de un juego en una sola tarjeta, como un juego y su edición Game of the Year, la tarjeta muestra el nombre y la portada del juego, y Tu progreso en su página nombra cada edición que tienes. Una edición que tienes por separado conserva su propio nombre y portada. Un juego relanzado para otra consola cuenta como el mismo juego: una copia de PlayStation 4 de *Cities: Skylines* se une a tu copia de PC y aparece con el nombre del juego, aunque esté listada por separado como *PlayStation 4 Edition*. Un juego que se vende con otro nombre donde vives conserva ese nombre: un *DanceStar Party* europeo no pasa a llamarse *Everybody Dance*, su título estadounidense, y si lo tienes con ambos nombres, siguen siendo una sola tarjeta.

Nada en esta página elimina nada. Una unión solo cambia cómo *tu* biblioteca muestra los juegos; las entradas originales se quedan exactamente como estaban, y puedes deshacer una unión en cualquier momento.

> NOTA
>
> Las remasterizaciones y los remakes se mantienen separados a propósito: son juegos distintos, con logros distintos. Únelos solo si prefieres ver una sola tarjeta.

Unir dos entradas en un solo juego

La forma más rápida es desde la biblioteca:

1. En **Biblioteca**, presiona **Seleccionar**.
2. Haz clic en las tarjetas que quieres unir. Shift + clic selecciona varias tarjetas seguidas.
3. En la barra de la parte inferior de la pantalla, presiona **Unir en un solo juego**.
4. Revisa el **Título del juego unido** (empieza con el título de la primera tarjeta) y presiona **Unir 2** (indica cuántas tarjetas elegiste).

Las tarjetas se vuelven una sola, con su tiempo de juego y sus logros juntos. Una unión puede contener hasta 12 juegos.

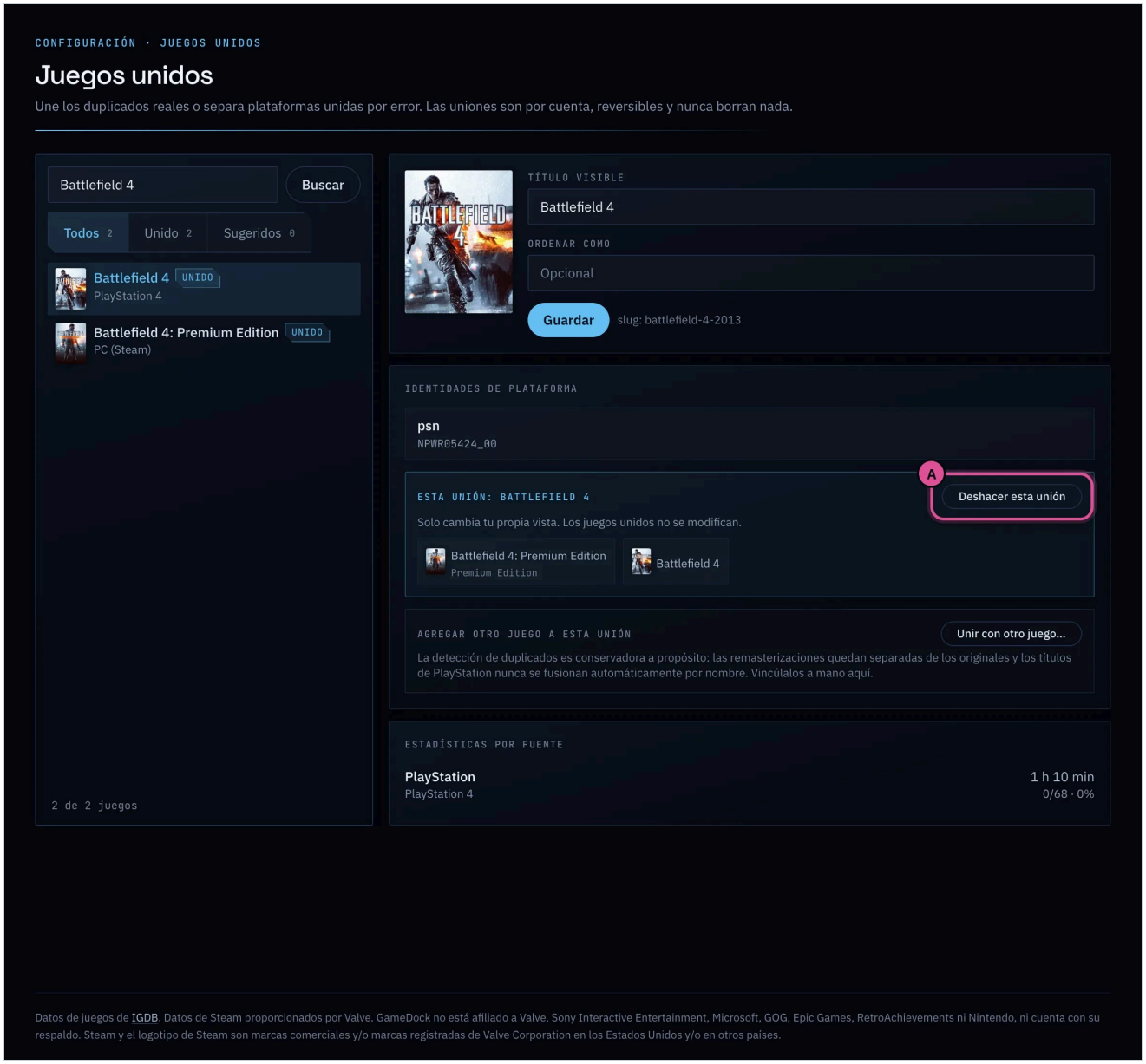
También puedes unir desde **Configuración → Juegos unidos**: busca uno de los juegos, elige **Unir con otro juego…**, escribe el nombre del otro juego en **Otra entrada para unir** y elígelo de la lista, define el **Título visible de la unión** (**Usar título actual** y **Usar el otro título** lo completan por ti) y presiona **Unir «…» con este juego**, que nombra al otro juego.

Usar una unión que hizo otra persona

Si otros jugadores ya unieron los mismos dos juegos, **Configuración → Juegos unidos** muestra el juego en **Sugeridos**. Ábrelo y presiona **Usar esta unión** en **Uniones sugeridas**. No hace falta que la armes tú. Nadie más puede ver tu biblioteca ni tus uniones; solo se comparte el emparejamiento.

Deshacer una unión

1. Ve a **Configuración → Juegos unidos** y busca el juego unido. **Unido**, arriba de la lista, muestra solo los juegos que uniste.
2. Presiona **Deshacer esta unión** A.



Configuración → Juegos unidos, con un juego unido seleccionado

Los juegos vuelven a ser tarjetas separadas, sin perder nada, y GameDock no te volverá a sugerir ese emparejamiento.

Separar una plataforma del juego equivocado

Deshacer una unión es para juegos que uniste *tú*. Si fue GameDock el que asoció una plataforma al juego equivocado (tu copia de PlayStation de un juego que aparece en otro), usa **Separar…** en su lugar. Aparece junto a cada plataforma en **Identidades de plataforma** cuando un juego tiene más de una. Confirma, y esa plataforma pasa a una entrada propia, con su tiempo de juego y sus logros.

Colecciones que se venden como un solo juego

Algunos productos de PlayStation contienen varios juegos que eliges desde su propio menú: *Resident Evil Origins Collection* son dos juegos en uno. GameDock los muestra como una sola tarjeta, porque eso es lo que compraste, con los trofeos de cada juego en su propia sección.

Si prefieres ver los juegos por separado (quizás porque también los tienes en otro lugar), abre la página de la colección y, en **Juegos de esta colección**, en la columna de la derecha, elige **Dividir en N juegos…**. Cada juego pasa a ser su propia tarjeta, con sus propios trofeos y tiempo de juego. Para volver a juntarlos, abre cualquiera de ellos y elige **Volver a unir en «…»** en el mismo lugar.

GameDock no ofrece dividir una colección cuando eso te dejaría con duplicados, por ejemplo cuando también tienes la colección como un solo juego en otro lugar.

TU BIBLIOTECA

Cambia el nombre o el arte de un juego

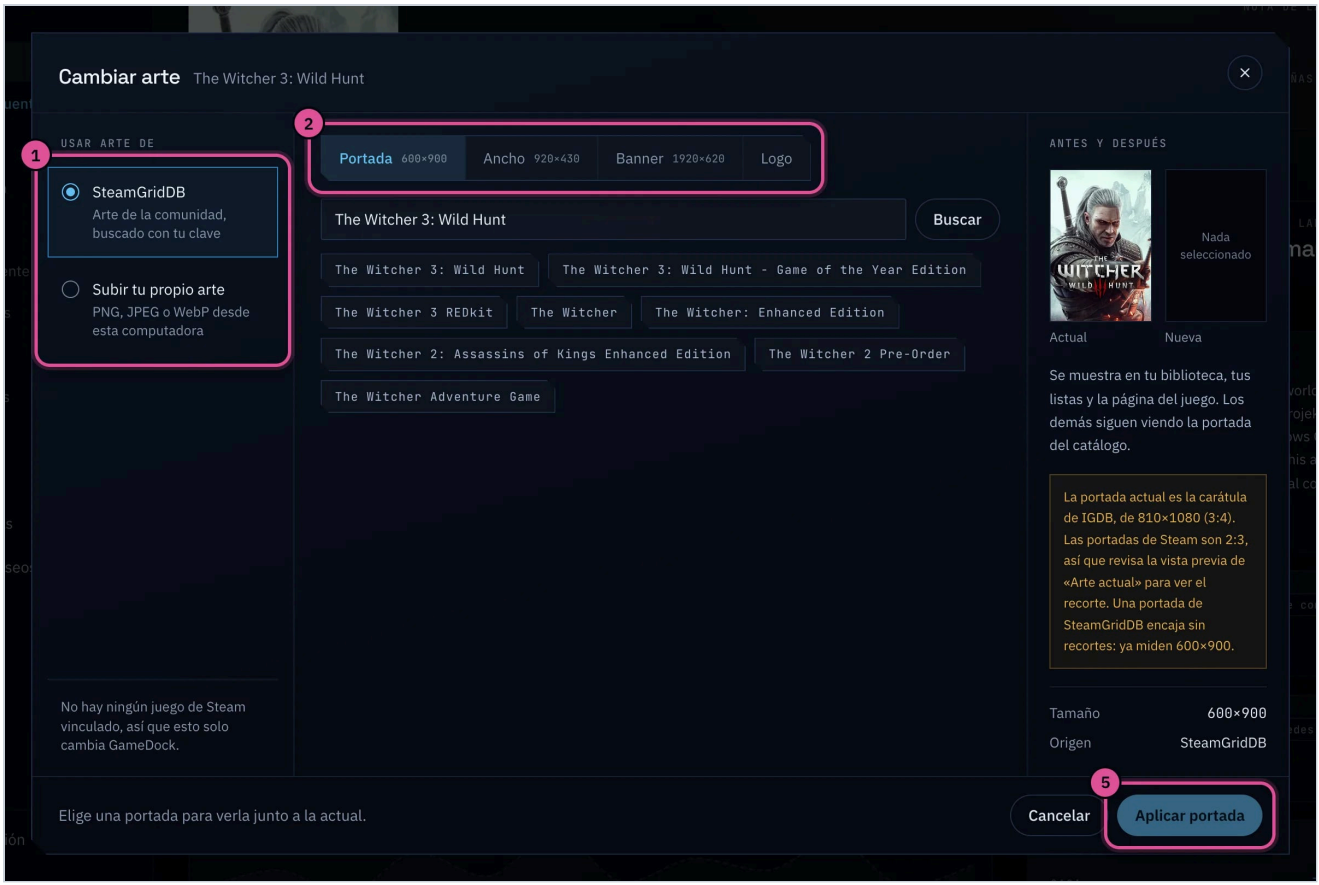
Dale a un juego el nombre y la portada que quieras, y elige cómo se ordena.

Cada juego llega con el nombre que le da su tienda y con la portada del catálogo de GameDock, para que toda tu biblioteca se vea uniforme. Puedes cambiar cualquiera de los dos, y elegir dónde se ordena un juego. Tus cambios son solo tuyos: nadie más los ve.

Cambiar la portada de un juego

1. Abre la página del juego, pasa el cursor sobre su portada y presiona el lápiz (**Cambiar arte**).
2. En **Usar arte de** 1, elige de dónde viene la imagen: **Catálogo**, la portada propia de GameDock; la portada que le da una tienda donde tienes el juego (Steam, PlayStation, Xbox o RetroAchievements); **SteamGridDB**, una gran biblioteca de arte hecho por la comunidad, en la que se busca con tu propia clave gratuita de SteamGridDB; o **Subir tu propio arte** (un PNG, JPEG o WebP de hasta 20 MB, que se recorta automáticamente para que encaje). La que está en uso se marca como **Actual**.
3. Para SteamGridDB o una imagen subida, elige qué tipo de imagen cambiar 2: **Portada** es la portada vertical que se usa en todo GameDock; **Ancho**, **Banner** y **Logo** son las otras formas que usa Steam.
4. Elige una imagen. En **SteamGridDB**, busca el juego si el correcto no aparece ya; cada portada indica qué tanto se parece a la actual. **Antes y después** la muestra junto a la portada que tienes ahora.
5. Presiona **Aplicar portada** 5, o **Aplicar ancho**, **Aplicar banner** o **Aplicar logo**.

Las vistas previas de **Portada** se dibujan con la proporción 2:3 de Steam (600×900), porque ese es el marco que llena una portada en Steam. La portada de GameDock es 3:4, así que cuando la portada actual o una imagen que subes tiene otra forma, el panel lo indica: revisa la vista previa por si tiene bordes recortados, o elige en su lugar una portada de SteamGridDB, ya que esas ya son 600×900.



Cambiar el arte de un juego

> CONSEJO
>
> Para volver a la portada propia de GameDock después de elegir la de una tienda, elige **Catálogo** y aplícala, o presiona **Volver a la portada del catálogo** al final del panel.

Agregar tu clave de SteamGridDB

El arte de SteamGridDB es gratis para uso personal, así que GameDock busca en él con tu propia clave en lugar de una compartida. La primera vez que eliges **SteamGridDB** sin una, el panel muestra cómo agregarla:

1. Inicia sesión en steamgriddb.com en el mismo navegador. Si nunca creaste una clave de API, crea una en su página de preferencias de API.
2. Presiona **Obtener mi clave con la extensión Companion**. GameDock Companion lee la clave de tu cuenta de SteamGridDB una vez y la envía a tu cuenta de GameDock. Si la extensión Companion lo pide, permítele leer steamgriddb.com.
3. El panel busca al instante.

Sin la extensión Companion, presiona **Pegar una clave manualmente**, o copia la clave de la página de preferencias de API y pégala en **Arte de SteamGridDB**, al final de **Configuración → Sincronización**, y luego presiona **Guardar clave**. **Quitar clave**, ahí mismo, la elimina.

> NOTA
>
> Las portadas que eliges de SteamGridDB se guardan solo para tu biblioteca. Nadie más las ve, y GameDock nunca usa SteamGridDB para las portadas que ven los demás.

Con GameDock Helper vinculado, también puedes enviar el nuevo arte a la biblioteca de Steam de tu dispositivo: deja activado **Aplicarla también en Steam en tu dispositivo** y, si hay más de una, elige debajo a qué entrada de Steam corresponde. Escribir arte en tu dispositivo es parte de GameDock Plus.

Cambiar el nombre de un juego, o dónde se ordena

Desde la página del juego, sin importar de qué tienda o emulador vino:

1. En **Info del juego**, presiona el lápiz junto a **Título de orden** (**Editar títulos**).
2. Cambia el **Título** A y presiona **Guardar** junto a él.
3. Cambia el **Título de orden** B, según el cual se ordena alfabéticamente el juego, y presiona **Guardar** junto a él.



Editar el título y el título de orden de un juego

Con GameDock Plus y con GameDock Helper vinculado, un título nuevo también se escribe en Steam en tu dispositivo, donde aparece en unos quince minutos.

Para cambiar el nombre de varios juegos en un solo lugar, usa **Configuración** → **Juegos unidos**: busca el juego, cambia **Título visible** u **Ordenar como** y presiona **Guardar**. Deja **Ordenar como** vacío para ordenar por el título.

> NOTA
>
> Para que toda tu biblioteca de Steam use los nombres y el orden que muestra GameDock, no solo un juego, consulta Nombres, orden y arte en Steam.

TU BIBLIOTECA

Estado y juegos ocultos

Los seis estados, los cuatro que GameDock deduce de lo que juegas y los dos que eliges tú, cómo poner uno por tu cuenta, y cómo ocultar un juego que no quieres en la lista y volver a mostrarlo.

Estado de juego

Cada juego de tu biblioteca tiene uno de seis estados:

ESTADO	SIGNIFICADO
Jugando	Lo estás jugando ahora.
Quiero jugarlo	Lo tienes y todavía no lo empiezas en serio.
Terminado	Terminaste la historia principal o el objetivo.
Completado	Hiciste todo lo que te propusiste: todos los logros, por ejemplo, o el 100%.
En pausa	Lo dejaste por ahora y piensas volver.
Abandonado	Lo dejaste para siempre.

A menos que elijas uno tú, GameDock deduce el estado de un juego a partir de cómo lo has jugado de verdad, así que no necesitas mantenerlo al día: cambia a medida que juegas. Solo deduce cuatro de ellos:

ESTADO	CUÁNDO LO ASIGNA GAMEDOCK
Completado	Obtuviste todos los logros. Solo los juegos con logros pueden completarse así.
Jugando	Lo jugaste al menos 15 minutos en alguna de las últimas cuatro semanas, o Steam informa al menos 15 minutos en las últimas dos, o lo empezaste y lo jugaste algo en las últimas cuatro semanas.
En pausa	Lo empezaste (jugaste una hora en total, o 15 minutos o más en una semana desde que GameDock empezó a registrar) pero no lo jugaste nada en las últimas cuatro semanas.
Quiero jugarlo	Todo lo demás: juegos que tienes y todavía no empiezas en serio.

Terminado y **Abandonado** los eliges tú. Ninguna tienda dice cuándo terminaste la historia de un juego, y por mucho tiempo que un juego pase sin tocarse, solo tú sabes si vas a volver a él, así que GameDock marca como **En pausa** un juego que dejaste de jugar y te deja a ti decir más.

El estado aparece en cada tarjeta de **Biblioteca**, junto al título en la página del juego y en **Estado**, en la barra de herramientas de Biblioteca, que reduce la lista a un solo estado. Cada estado tiene su propio ícono pequeño junto a su nombre. **Ordenar** → **Estado** los ordena así: Jugando, Quiero jugarlo, Terminado, Completado, En pausa, Abandonado.

Elige un estado tú mismo

Cuando el estado deducido no es el correcto (un juego que terminaste y no tiene logros, o uno que abandonaste la semana pasada), elige el tuyo:

- **En la página de un juego**, abre el menú de estado junto al título y elige cualquiera de los seis.
- **Para varios juegos a la vez**, presiona **Seleccionar** en **Biblioteca**, haz clic en los juegos y elige en **Cambiar estado…**, en la barra de abajo.

Un estado que elijas se mantiene hasta que lo cambies, juegues lo que juegues, y es el que usan las tarjetas, el filtro **Estado** y el orden por **Estado**. Es solo tuyo: no cambia la biblioteca de nadie más.

Para volver al estado deducido, elige **Que GameDock decida**, al final del menú de la página del juego una vez que hayas elegido un estado, o en **Cambiar estado…** para varios juegos. El menú muestra el estado de un juego de la misma forma, lo hayas elegido tú o lo haya deducido GameDock; pasa el cursor por encima para ver de dónde viene. No existe un estado vacío: un juego que no clasificaste siempre tiene el que se deduce de cómo juegas.

Si elegiste estados antes de que GameDock tuviera seis, se actualizaron solos: Backlog pasó a ser **Quiero jugarlo**, Finished pasó a ser **Terminado** y Dropped pasó a ser **Abandonado**. **Eventos** sigue mostrando esos cambios anteriores, con los nombres nuevos.

Oculta los juegos que no quieres que cuenten

Oculta un juego que nunca quieras ver ni contar: una app de prueba, un juego que te dieron por error, un extra de un paquete que nunca vas a jugar. Un juego oculto sale de tu biblioteca y de todos los totales:

- los conteos de juegos en la barra lateral, en el panel y en **Biblioteca** y **Logros**;
- tus totales de tiempo de juego y de logros, y la semana de juego y desbloqueos del panel;
- el valor de tu biblioteca hoy, y su historial de valor de aquí en adelante, incluidos los complementos del juego.

Lo que pagaste por él sigue contando. El dinero que gastaste es real, así que las compras de un juego oculto se quedan en **Compras**, **Adquiridos** y en todos los totales de gasto. Ocultar no cambia nada en las tiendas, y no afecta a la biblioteca de nadie más.

GameDock también deja fuera de tu biblioteca algunas cosas por su cuenta, porque no son juegos que tengas: DLC de Steam que llega como una app aparte, demos, betas y pruebas de juego, apps y herramientas que una tienda vende junto a sus juegos, y pases que permiten que un amigo se una a tu partida. No se cuentan en ningún lado, y no aparecen en **Ocultados por ti**, que solo contiene lo que ocultaste tú.

Para ocultar un juego, abre su página y presiona **Ocultar este juego** al final de **Info del juego**. La página entonces muestra **Oculto** junto al estado.

Para ocultar varios a la vez:

1. En **Biblioteca**, presiona **Seleccionar**.
2. Haz clic en cada juego que quieras ocultar. Con Shift + clic seleccionas varias tarjetas seguidas.
3. En la barra de abajo de la pantalla, presiona **Ocultar**.

Los juegos desaparecen de tu biblioteca y de sus totales al instante. No hay confirmación, pero el mensaje de abajo de la pantalla que dice *Se ocultaron 2 juegos* tiene un botón **Deshacer** durante unos segundos. Presiónalo para que vuelvan de inmediato.

Ocultar una tarjeta que une varios juegos la oculta como un solo juego, tal como aparece. Un juego sigue oculto cuando se vuelve a sincronizar, y cuando se separa en juegos distintos o se vuelve a unir.

Vuelve a mostrar un juego oculto

1. En **Biblioteca**, presiona **Filtros** y activa **Ocultados por ti**. Solo aparece mientras tengas algo oculto. La lista ahora muestra solo los juegos que ocultaste, sin importar en qué vista estabas.
2. Presiona **Seleccionar** y haz clic en los juegos que quieres recuperar, o en **Seleccionar todo**.
3. Presiona **Mostrar** en la barra de abajo de la pantalla.

O abre la página del juego y presiona **Mostrar** al final de **Info del juego**. Los juegos vuelven a tu biblioteca y a sus totales al instante. Desactiva **Ocultados por ti**, o presiona **Borrar todo**, para volver a ver el resto de tu biblioteca.

Juegos ocultos, en los **Filtros** de la lista de Steam, es algo distinto de **Ocultados por ti**: es la lista de juegos que ocultaste *en la app de Steam*, que GameDock deja fuera de forma predeterminada y puede volver a mostrar con **Incluidos** o **Solo estos**.

Oculta un juego solo a los demás

Para mantener un juego en tu biblioteca y en tus totales, pero fuera de tu perfil y de todo lo que ven otras personas, abre su página y presiona **Ocultar este juego a los demás**, en **Ocultar a los demás**. Presiona **Mostrar a los demás** para deshacerlo. Consulta Comparte tu perfil.

TU BIBLIOTECA

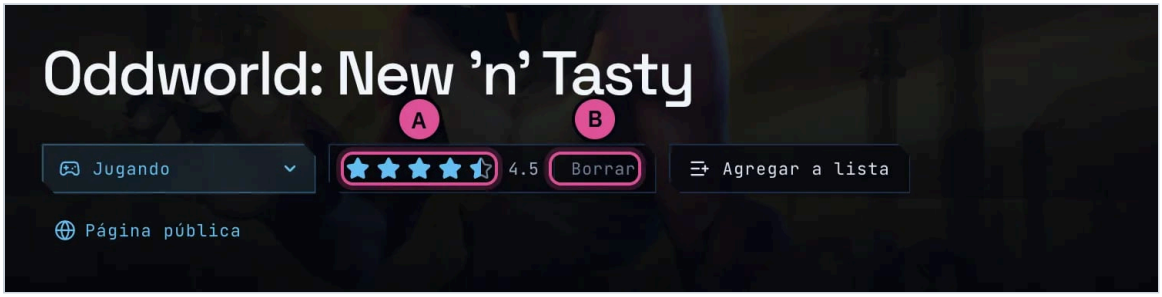
Califica juegos y toma notas

Dale a un juego hasta cinco estrellas, con medias estrellas, ordena y filtra tu biblioteca por ellas, y guarda notas privadas sobre cualquier juego.

Califica cualquier juego de tu biblioteca de media estrella a cinco estrellas, y toma notas sobre él: dónde lo dejaste, qué probar después, qué te pareció. Tus calificaciones y notas son tuyas: no cambia la biblioteca de nadie más, otras personas ven tus calificaciones solo si las compartes (consulta Privacidad y compartir), y tus notas nunca se muestran a nadie más que a ti.

Califica un juego

Abre la página del juego. Las estrellas (A) están junto al estado, debajo del título, con **Calificar** hasta que califiques el juego, y después con tu calificación como número, con un decimal (**3.5**, **4.0**).



Cuatro estrellas, con Borrar al lado

- **Con un mouse o una pantalla táctil**, presiona la mitad izquierda de una estrella para media estrella o la mitad derecha para una entera. Si presionas la mitad derecha de la cuarta estrella, el juego queda con cuatro estrellas; con la mitad izquierda, con tres y media.
- **Con el teclado**, presiona Tab hasta que las estrellas queden resaltadas, y luego:

TECLA	QUÉ HACE
Flecha derecha o arriba	Media estrella más
Flecha izquierda o abajo	Media estrella menos
Re Pág / Av Pág	Una estrella entera más o menos
1 a 5	Esa cantidad de estrellas
Inicio / Fin	Media estrella / cinco estrellas
Supr o Retroceso	Borra la calificación

Tu calificación se guarda un momento después de que dejas de cambiarla. Para quitar una calificación, presiona **Borrar** (B) junto a las estrellas.

Cada cambio de calificación aparece en **Eventos**, en **Biblioteca**.

Ordena y filtra por calificación

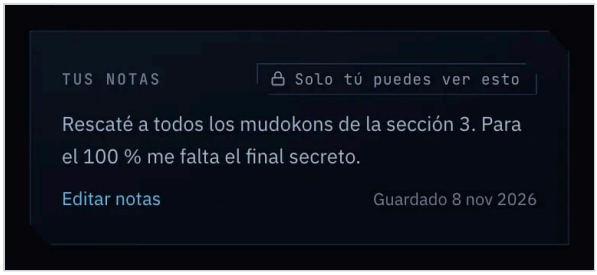
En **Biblioteca**:

- **Ordenar → Tu calificación** pone primero los juegos que calificaste más alto y al final los que no calificaste. Mientras está activo, cada tarjeta muestra la calificación que le diste.
- **Calificación**, en la barra de herramientas, reduce la lista a los juegos que calificaste, los que no, o los que calificaste con al menos 1, 2, 3 o 4 estrellas, o con 5 estrellas.

Consulta Explora, busca y filtra para conocer el resto de la barra de herramientas.

Toma notas sobre un juego

Tus notas está a la derecha de la página del juego, debajo de **Acerca de** y de tu reseña.



Tus notas, que solo tú puedes ver

1. Presiona **Agregar notas**, o **Editar notas** si ya hay alguna.
2. Escribe lo que quieras recordar. Los saltos de línea se mantienen.
3. Presiona **Guardar** (o Cmd+Enter en Mac, Ctrl+Enter en otras computadoras). **Cancelar** deja las notas como estaban.

Una nota puede tener hasta 10,000 caracteres; el contador debajo del cuadro se pone rojo si te pasas, y **Guardar** queda desactivado hasta que sea más corta. Para eliminar una nota, vacía el cuadro y guárdala.

Las notas son texto simple. Nada de lo que escribas se convierte en un enlace, texto en negrita ni nada más: se muestra exactamente como lo escribiste.

> NOTA
>
> **Solo tú puedes ver tus notas.** Están en la página del juego y en tu exportación de datos, y en ningún otro lado: ni en tu API, ni en **Eventos**, ni en nada que otra persona pueda ver. Para escribir algo que otros puedan leer, escribe una reseña. Consulta Escribe reseñas.

Juegos unidos

Una tarjeta que une varias entradas en un solo juego se califica y se anota como un solo juego. La calificación y las notas se guardan en cada una de sus entradas, así que si después sacas una entrada de la unión, las conserva. Si antes de unirlas les habías puesto notas distintas a las entradas, la página las muestra una tras otra, y al guardar se vuelven una sola nota.

Las calificaciones y las notas también se quedan con un juego cuando GameDock fusiona dos entradas que resultan ser el mismo juego, y cuando una colección que separaste se vuelve a unir.

En tu exportación y tu API

- Tu exportación de datos tiene un archivo **Calificaciones y notas**: cada juego que calificaste o en el que escribiste notas, con las notas completas. El archivo **Biblioteca** también tiene una columna `rating`. Consulta Exporta tus datos.
- Tu API de solo lectura da el `rating` de cada juego, en estrellas, y nunca tus notas. Consulta La API de GameDock.

Las calificaciones y las notas están en los dos planes.

Escribe reseñas

Escribe una reseña de un juego para que otros la lean, marca sus spoilers y mira quién puede leerla y qué ve.

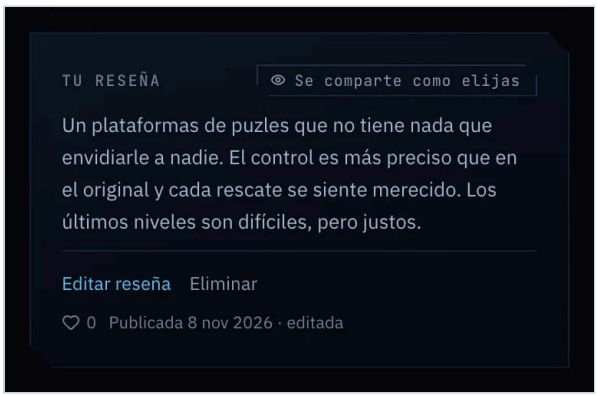
Escribe una reseña de un juego para que otras personas la lean: qué te pareció, para quien esté decidiendo si jugarlo. Escribes una reseña por juego, y puedes cambiarla o quitarla cuando quieras.

Una reseña no es lo mismo que tus notas. Las notas son siempre solo tuyas; una reseña se muestra a las personas con las que compartes tus calificaciones y reseñas.

Escribe una reseña

Tu reseña está a la derecha de la página del juego, debajo de **Acerca de** y encima de tus notas.

1. Presiona **Escribir una reseña**.
2. Escribe tu reseña. Puede tener hasta 8,000 caracteres, y los saltos de línea se mantienen.
3. Si revela algo de la historia o del final, marca **Contiene spoilers**.
4. Si quieres, indica en **Jugado en** dónde lo jugaste. Mientras escribes se sugieren las plataformas en las que tienes el juego, y puedes escribir cualquier otra.
5. Presiona **Publicar**.



Una reseña publicada en la página del juego

Para cambiarla después, presiona **Editar reseña**, cambia lo que quieras y presiona **Guardar**. La reseña conserva la fecha en que la publicaste por primera vez y queda marcada como *editada*. Para quitarla, presiona **Eliminar** y luego **Eliminarla**; una reseña eliminada desaparece para siempre, junto con sus me gusta.

Publicar una reseña aparece en **Eventos**, en **Biblioteca**. Editarla, no.

Puedes reseñar cualquier juego que GameDock haya vinculado con su catálogo, incluso uno que no esté en tu biblioteca: quizá lo jugaste en la consola de un amigo. Un juego que GameDock no vinculó no se puede reseñar, porque nadie que leyera la reseña sabría a qué juego te refieres; el panel lo indica. Para que GameDock vincule uno de tus juegos, consulta Juegos que GameDock no pudo vincular.

Qué puede decir una reseña

Las reseñas son texto simple: nada de lo que escribas se convierte en un enlace, texto en negrita ni nada más. Las groserías comunes están permitidas. Los insultos discriminatorios y las palabras de odio se rechazan, y también más de dos direcciones web, o incluso una sola mientras tu cuenta tenga menos de una semana. Si se rechaza tu reseña, el mensaje dice por qué y tu texto se queda en el cuadro.

Quién puede leerla

Tus reseñas se comparten junto con tus calificaciones: la opción **Calificaciones y reseñas** en **Cuenta** → **Privacidad** → **Compartir** decide quién las ve. El enlace de arriba del panel te lleva ahí. Hasta que las compartas, nadie más puede leer tus reseñas; quedan guardadas y aparecen en cuanto las compartes.

Las reseñas compartidas están en tu perfil: una pestaña **Reseñas**, tus tres más recientes en el resumen, y cada reseña en su propia dirección, `/community/user/<username>/review/<game>`. También aparecen en la página pública del juego, para las mismas personas. Consulta Páginas públicas de juegos.

Una reseña de un juego que ocultaste a los demás nunca se muestra a nadie, diga lo que diga tu configuración. Consulta Comparte tu perfil.

Qué ven los lectores

- **Tus estrellas.** Tu calificación actual del juego, para que la reseña y la calificación nunca se contradigan.
- **Jugó X h.** Cuánto has jugado, medido por tus tiendas, y se muestra solo si también compartes tu tiempo de juego.
- **Spoilers ocultos.** Una reseña marcada como *Contiene spoilers* muestra **Mostrar reseña (contiene spoilers)** hasta que el lector la abre, y su descripción en los resultados de búsqueda y en las vistas previas de enlaces solo dice que contiene spoilers.
- **Me gusta.** Cualquier persona con sesión iniciada que pueda leer tu reseña puede darle me gusta con el corazón; no puedes darle me gusta a la tuya. Solo se muestra el número: nadie ve quién le dio me gusta. No hay comentarios.

Si interviene un moderador

Cualquiera que lea tu reseña puede reportarla a un moderador. Una reseña que un moderador oculta dice **Oculta por moderación** en la página de tu juego, y nadie más puede verla; recibes un correo con el motivo. Editarla la vuelve a enviar a un moderador para que la revise, pero no hace que vuelva a mostrarse por sí sola. Un moderador también puede marcar que una reseña contiene spoilers; entonces no puedes desmarcar la casilla. Consulta Denuncia o bloquea a alguien.

En tu exportación

Tu exportación de datos tiene un archivo **Reseñas**: cada reseña que escribiste, completa, con su marca de spoilers, plataforma, fechas y me gusta. Consulta Exporta tus datos.

Las reseñas están en los dos planes.

TU BIBLIOTECA

Páginas públicas de juegos

Mira qué piensan de un juego las personas que comparten sus calificaciones: su calificación de la comunidad, sus reseñas, «Primeros al 100%» y las listas en las que aparece.

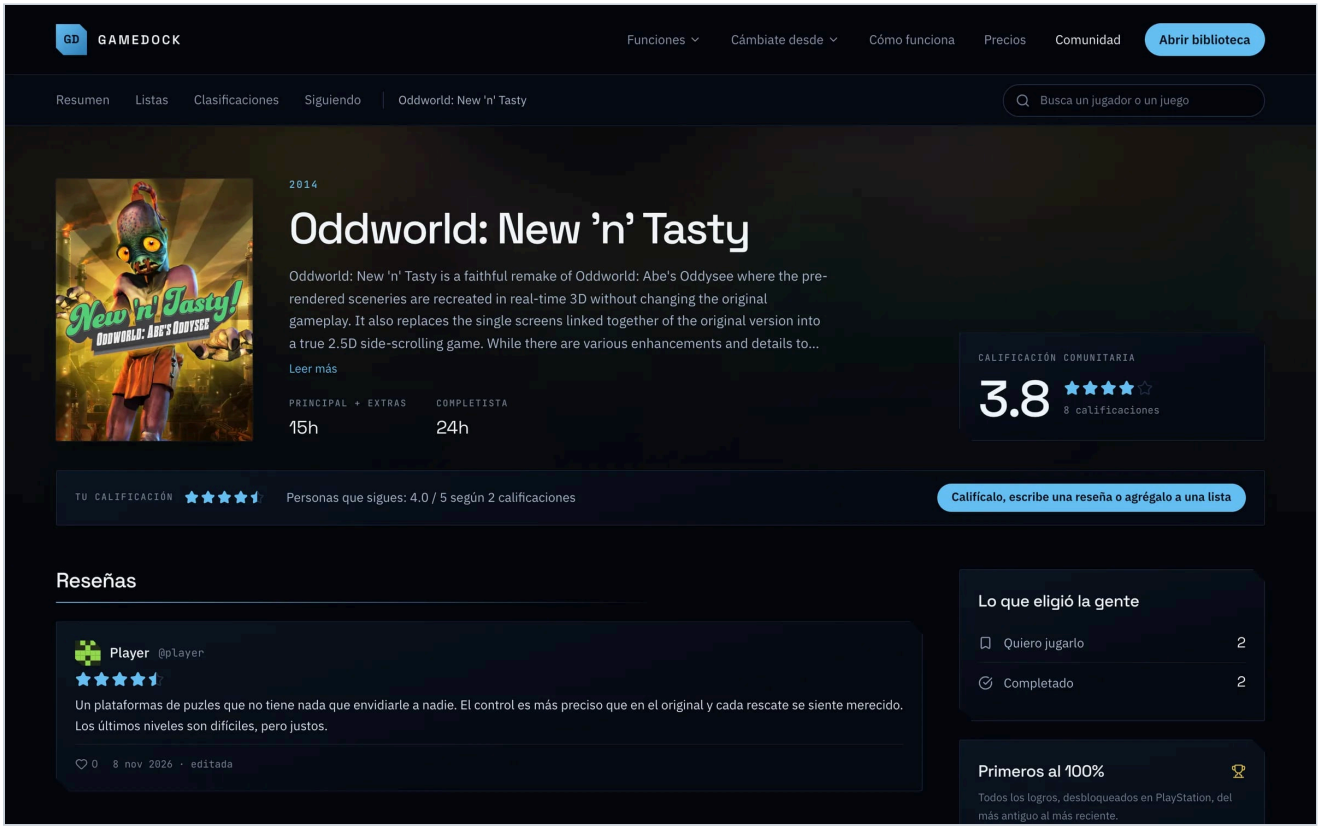
Cada juego que GameDock pueda vincular con IGDB puede tener una página pública: qué opinan de él las personas que comparten sus calificaciones, sus reseñas, quién completó primero todos los logros y las listas en las que está. Es la página para mandarle a un amigo que te pregunta si un juego vale la pena.

Cualquiera puede leer la página pública de un juego, con o sin sesión iniciada.

Abre la página pública de un juego

Presiona un juego en el perfil de cualquier persona, o la portada junto a una reseña. Desde un juego de tu propia biblioteca, presiona **Página pública** junto a su calificación, arriba de su página. La página de un juego está en `/community/game/<game>`.

Un juego tiene página pública solo cuando algo sobre él es público: está en una biblioteca que alguien comparte, alguien comparte una calificación o una reseña de él, o es uno de los juegos favoritos de alguien. Un juego que solo tienen cuentas privadas no tiene página, y tampoco un juego encontrado solo en el dispositivo de alguien o uno que GameDock no pudo vincular, ya que su nombre puede ser un nombre de archivo. Cualquier otra persona ve la misma página **No encontrado** que para un juego que no existe. Si tú puedes ver una página que nadie más puede ver todavía, la página lo indica.



La página pública de un juego

La calificación de la comunidad

CALIFICACIONES PÚBLICAS	LO QUE MUESTRA LA PÁGINA
Ninguna	**Sin calificaciones aún**
De una a cuatro	Cuántas hay
Cinco o más	El promedio sobre cinco, en estrellas, y cuántas hay

Solo cuentan las calificaciones que sus dueños comparten con **Todos**, así que todos ven la misma cifra. Una calificación cuenta cuando es de un juego que su dueño tiene en una tienda o en su estante, o cuando acompaña su reseña, y no si es de un juego que ocultó a los demás.

Si iniciaste sesión, también ves **Tu calificación** y el promedio de las personas que sigues cuyas calificaciones puedes ver. Para un juego de tu biblioteca, **Califícalo, escribe una reseña o agrégalo a una lista** te lleva a su página en tu biblioteca.

Lo que eligió la gente, junto a las reseñas, dice cuántas personas pusieron el juego en **Jugando**, **Terminado**, etc.: estados que eligieron ellas mismas, en bibliotecas compartidas con todos. Nunca muestra cuántas personas tienen un juego, ni cuánto tiempo lo jugó alguien.

Una descripción larga se corta; **Leer más** la muestra completa.

Reseñas

Las reseñas con más me gusta están en la página, con los spoilers ocultos hasta que los abras. **Todas las reseñas** muestra todas las que puedes leer, por **Populares** (primero las que tienen más me gusta en los últimos 30 días) o **Recientes**. Puedes darle me gusta a una reseña y reportarla igual que en un perfil. Se dejan fuera las reseñas que ocultó un moderador y las de una cuenta que bloqueaste o que te bloqueó. Consulta Escribe reseñas.

Primeros al 100% y listas

Primeros al 100% muestra quién desbloqueó primero todos los logros en Steam, PlayStation, Xbox o RetroAchievements (la línea de abajo nombra solo las tiendas en las que se lograron los puestos que se muestran): entre todos los que están en las clasificaciones y entre las personas que sigues. Consulta Clasificaciones. **En listas** muestra hasta cuatro listas que incluyen el juego y que puedes ver.

En resultados de búsqueda y enlaces

La página de un juego aparece en los resultados de búsqueda una vez que tiene una reseña pública o cinco calificaciones públicas, con su calificación si la tiene. Los enlaces compartidos muestran su portada, y su calificación a partir de cinco calificaciones.

Las páginas públicas de juegos están en los dos planes.

TU BIBLIOTECA

Crea listas de juegos

Crea tus propias listas de juegos, con ranking o sin él, agrégales juegos desde la página de un juego o desde la biblioteca, ordénalas y anota por qué está ahí cada juego.

Crea tus propias listas de juegos: qué jugar después, favoritos, un top 10, juegos para terminar antes de que salga una secuela. Una lista tiene un nombre, una descripción opcional y los juegos en el orden que elijas, cada uno con una nota corta si quieres.

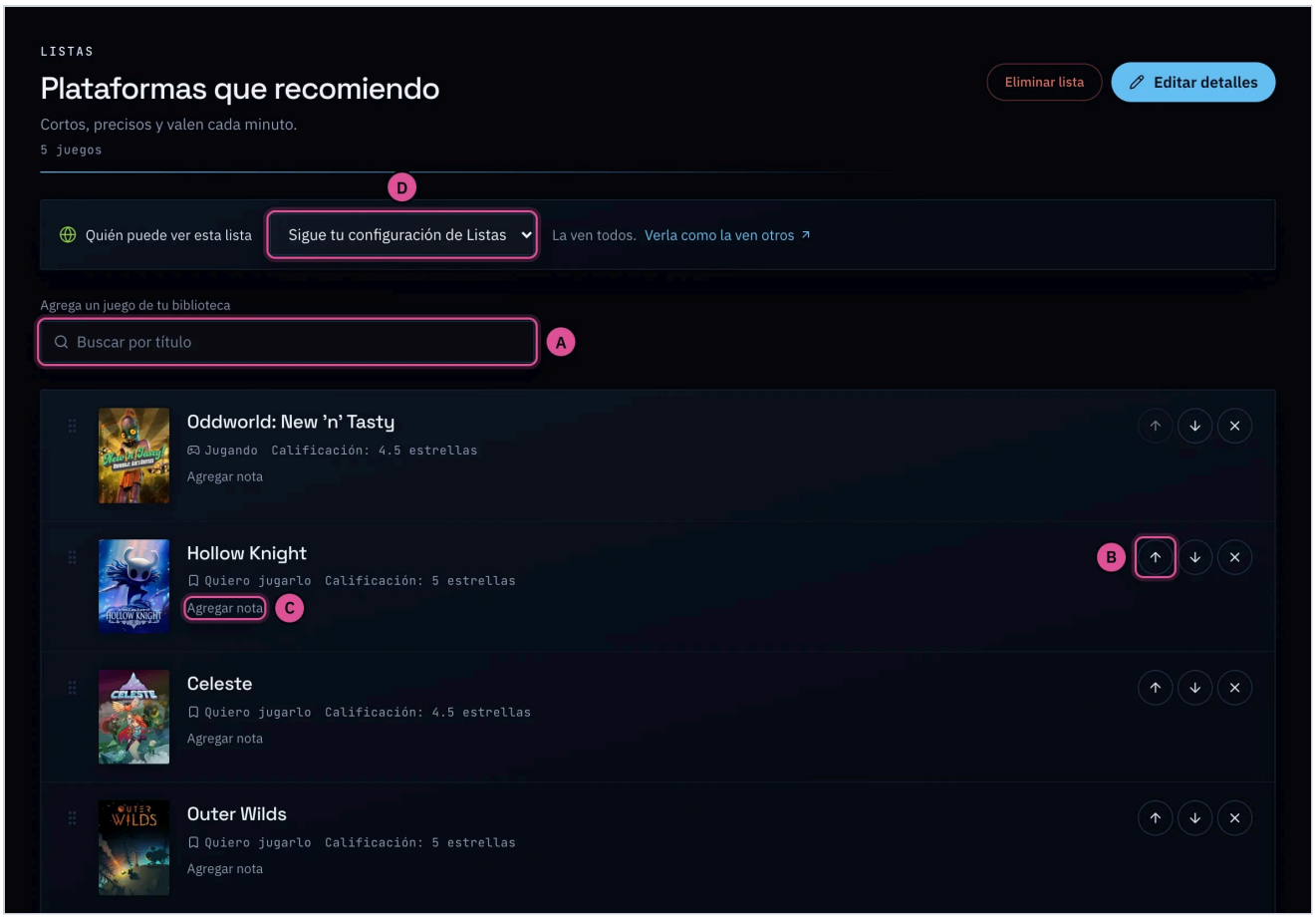
> NOTA
>
> **Tus listas son privadas hasta que las compartes.** Una lista sigue tu opción de uso compartido **Listas** en **Cuenta** → **Privacidad**, que empieza en Solo yo. Consulta Comparte una lista.

Crea una lista

1. Presiona **Listas** en la barra lateral.
2. Presiona **Nueva lista** arriba a la derecha.
3. Ponle un **Nombre**. La **Descripción** es opcional y mantiene sus saltos de línea.
4. Marca **Con ranking** si el orden importa, como en un top 10: los juegos se numeran del primero al último.
5. Presiona **Crear lista**. La lista nueva se abre, preparada para recibir juegos.

También puedes crear una lista desde **Agregar a lista** en la página de un juego o en **Biblioteca** → **Seleccionar**: escribe un nombre en **Nueva lista** y presiona **Crear**, y la lista empieza con ese juego, o con los juegos que seleccionaste, ya incluidos.

Agrega juegos a una lista



La página de una lista

Hay tres formas de agregar juegos:

- **Desde la página de la lista.** Escribe parte de un título en **Agrega un juego de tu biblioteca** A y luego presiona el juego. Se agrega al final de la lista.
- **Desde la página de un juego.** Presiona **Agregar a lista** junto a la calificación. Marca cada lista en la que debe estar el juego; desmarca una para sacarlo de ella. Los cambios se guardan al instante. Presiona **Listo** cuando termines.
- **Varios a la vez, desde Biblioteca.** Presiona **Seleccionar**, elige los juegos, y luego presiona **Agregar a lista** y **Agregar** junto a la lista que quieras. Los juegos que ya están en esa lista se quedan donde están, y el mensaje dice cuántos eran.

Solo se pueden agregar juegos de tu biblioteca. Un juego que después sale de tu biblioteca se queda en tus listas, marcado como **No está en tu biblioteca**.

Un juego unido (dos entradas que uniste en una) entra en una lista una sola vez, como un solo juego, sin importar desde cuál de sus entradas lo agregues.

Ordena una lista

Abre la lista desde **Listas**. Luego puedes:

- **Arrastrar** un juego por su fila y soltarlo en la fila donde debe ir, o

- Presionar la flecha **arriba** B o **abajo** en la fila de un juego para moverlo un lugar. Con el teclado, presiona Tab hasta que la flecha quede resaltada y presiona Enter; el resaltado se queda en el juego que moviste, así que puedes volver a presionar Enter para seguir moviéndolo.

El nuevo orden se guarda en cuanto mueves un juego. Si no se pudo guardar, la lista vuelve a como estaba y un mensaje dice por qué.

Notas, detalles y cómo quitar juegos

- **Agregar nota** C, debajo de un juego, guarda una línea sobre por qué está en la lista, como «jugar en difícil». Presiona **Guardar**, o **Cancelar** para dejarla como estaba. **Editar nota** la cambia; guárdala vacía para quitarla.
- La **×** en la fila de un juego lo saca de la lista. El juego sigue en tu biblioteca.
- **Editar detalles**, arriba a la derecha de la página de la lista, cambia el nombre de la lista, su descripción y si tiene ranking.
- **Eliminar lista**, al lado, te pide presionar **Eliminar esta lista** para confirmar, y luego elimina la lista. Los juegos que tenía no se tocan.

Una lista puede tener hasta 500 juegos, y puedes tener hasta 200 listas.

Comparte una lista

Una lista se comparte en tu perfil cuando tu opción **Listas** en **Cuenta → Privacidad** permite que otras personas vean listas. Una lista puede ser más restringida que esa opción, pero nunca más abierta:

1. Abre la lista.
2. Pon **Quién puede ver esta lista** D en **Solo yo** para que sea solo tuya, o en **Amigos** para compartirla solo con las personas que sigues y que te siguen. Vuelve a ponerla en **Sigue tu configuración de Listas** para compartirla con las mismas personas que tus otras listas.

La línea de al lado dice quién puede ver la lista ahora (*La ven todos*, *La ven tus amigos* o *Solo la ves tú*), y **Verla como la ven otros** la abre tal como aparece en tu perfil. La primera vez que otras personas pueden ver una lista, aparece en **Eventos** y en el feed de tus seguidores. Una lista compartida muestra su nombre, su descripción, los juegos en orden y tus notas sobre ellos, y las personas con sesión iniciada pueden darle me gusta. Las listas compartidas también aparecen en la página **Listas** de la comunidad, donde cualquiera con quien se compartan puede encontrarlas; consulta Explora la comunidad. Sus juegos se muestran con sus nombres y portadas oficiales, y se deja fuera cualquier juego que hayas ocultado a los demás.

El nombre de una lista no puede tener groserías ni direcciones web. Su descripción y sus notas pueden tener groserías, pero no insultos discriminatorios ni palabras de odio, y cada una puede tener como máximo dos direcciones web. Una lista creada antes de esta regla que no la cumpla queda visible solo para ti hasta que le cambies el nombre; la línea junto a la opción dice por qué. Consulta Comparte tu perfil.

En tu exportación

Tu exportación de datos tiene un archivo **Listas**: una fila por cada juego de cada lista, en el orden de la lista, con tu nota. Consulta Exporta tus datos. Las listas todavía no están en tu API.

Las listas están en los dos planes.

TU BIBLIOTECA

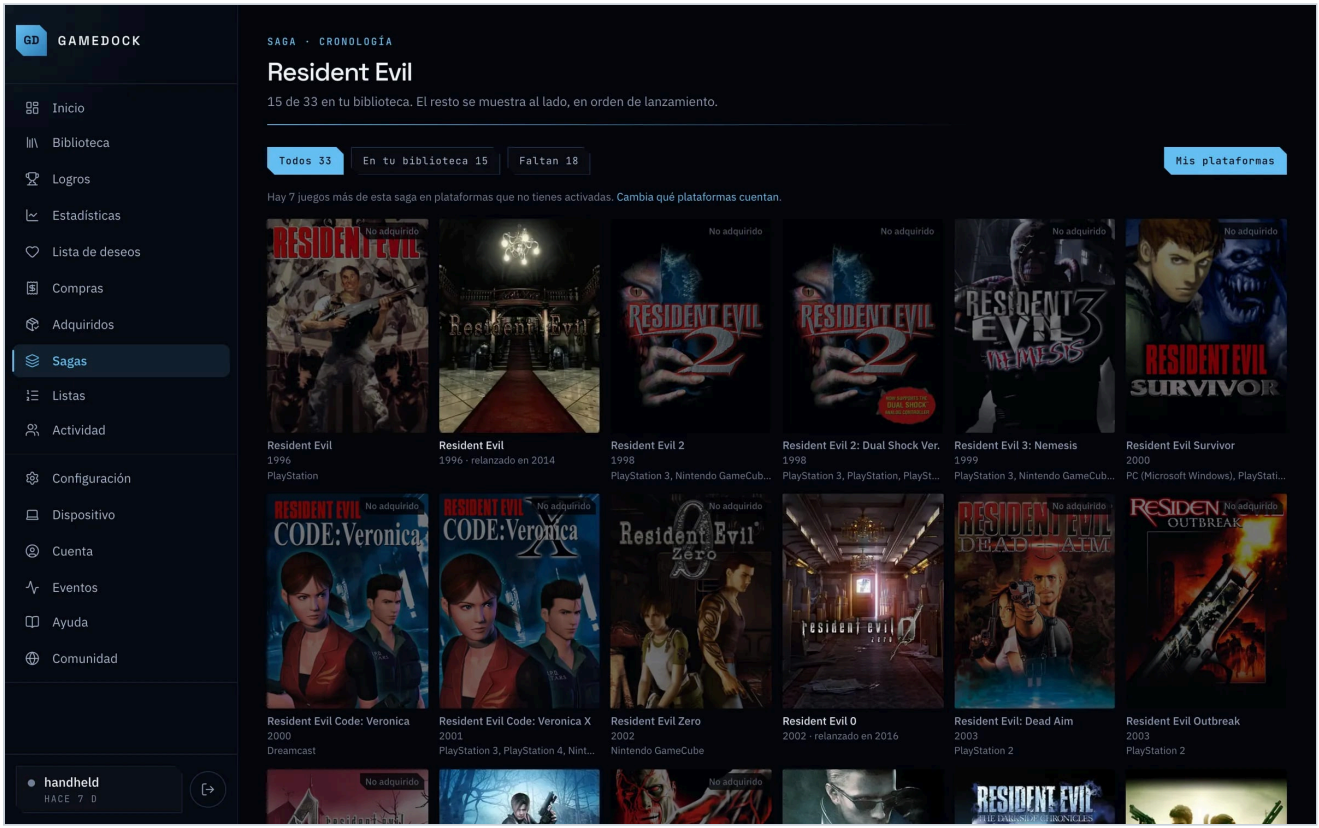
Sagas de juegos

Mira cada saga de tu biblioteca y lo que te falta de cada una, y ajusta cómo se agrupan los juegos.

GameDock sabe a qué saga pertenece cada uno de tus juegos (Resident Evil, Tomb Raider, Need for Speed) gracias a IGDB, la base de datos de juegos que usa. Así puede mantener cada saga junta en tu biblioteca y mostrarte los juegos de una saga que todavía no tienes.

Mira una saga

Presiona el nombre de la saga debajo de la tarjeta de cualquier juego en **Biblioteca**, o junto a **Saga** en la **Info del juego** de un juego. La página de la saga muestra todos sus juegos, en orden de lanzamiento, con los que tienes y los que no, lado a lado.



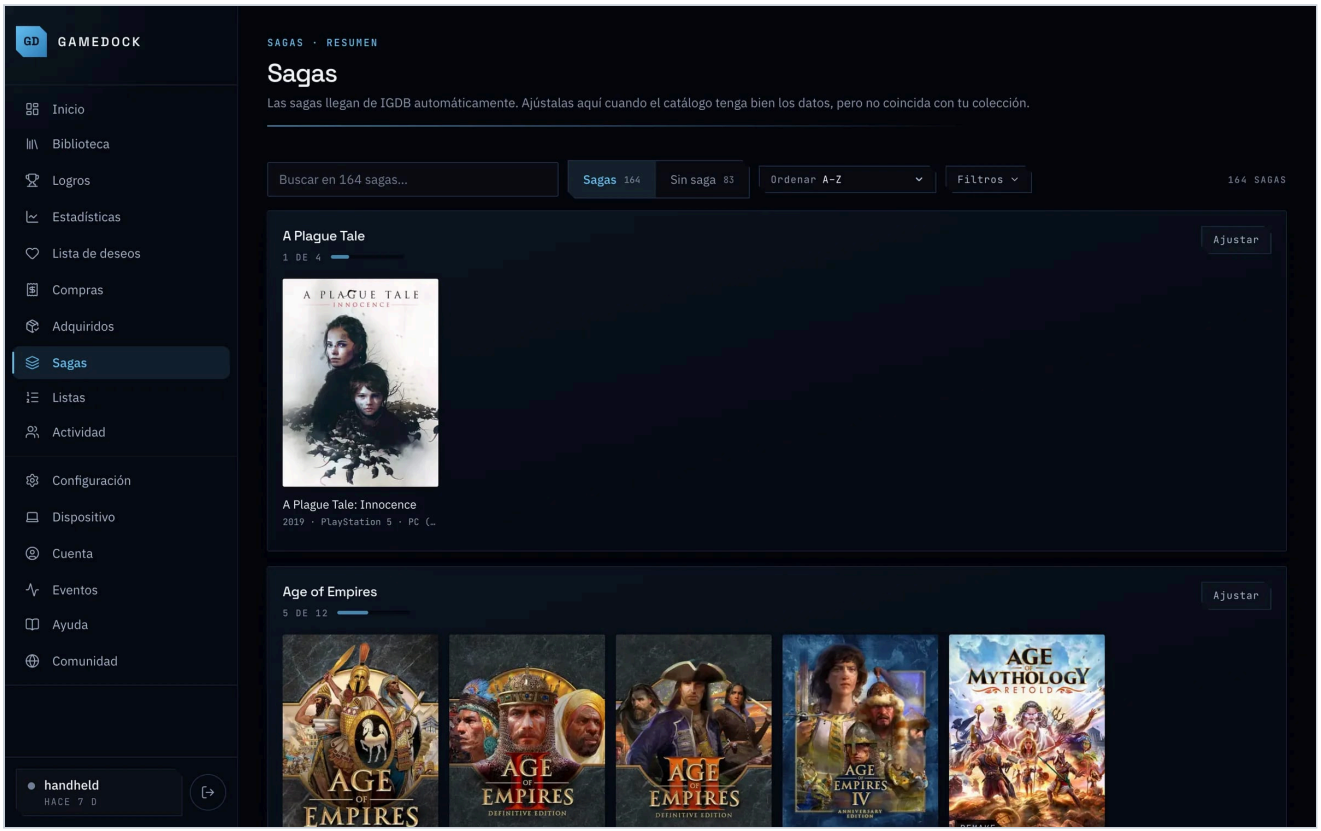
Una saga, con los juegos que tienes y los que no

- **Todos**, **En tu biblioteca** y **Faltantes** reducen la lista.
- **Mis plataformas** (activado, a menos que lo desactives) muestra solo juegos que se venden en plataformas que cuentan para ti. Una saga de larga trayectoria incluye décadas de juegos que ya no podrías comprar; la nota debajo de los botones dice cuántos se ocultan así, y **Cambiar qué plataformas cuentan** abre la opción que se explica más abajo.
- Cada juego muestra el año en que salió (y cuándo se relanzó, si fue así) y las plataformas en las que está.

> NOTA
>
> En el plan gratuito ves los juegos que tienes y cuántos te faltan; GameDock Plus te dice cuáles son los que faltan.

Mira todas las sagas a la vez

Sagas, en la barra lateral, muestra como un estante cada saga en la que tienes algún juego: sus juegos en orden como portadas, cuántos tienes («16 de 24») con una barra que muestra el resto, y flechas para recorrer las más largas. Selecciona un estante en cualquier parte, portadas incluidas, para abrir la página de esa saga; cada juego se abre desde esa página.



Sagas

Busca por nombre, ordena por **A–Z**, **Más juegos** o **Más faltantes**, usa **Filtros** → **Ajustada** para ver solo las sagas que cambiaste, y cambia a **Sin saga** para ver los juegos que GameDock no puso en ninguna saga. La mayoría realmente son juegos independientes.

Ajusta cómo se agrupa una saga

Las agrupaciones de IGDB no siempre coinciden con tu idea de una saga. Presiona **Ajustar** en una saga para:

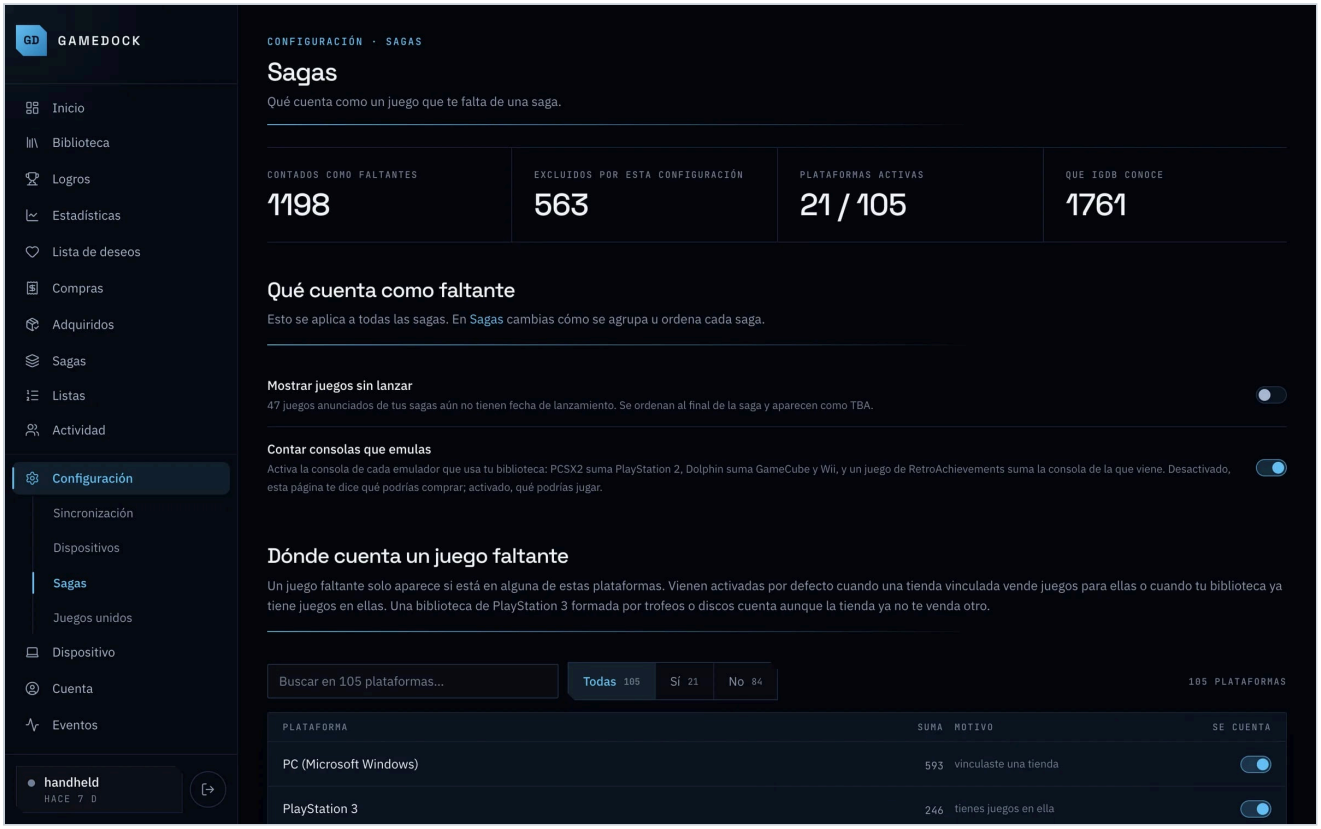
- **Fusionar con** otra saga, por ejemplo para juntar LEGO Star Wars y LEGO Batman en un solo estante de LEGO. Las sagas fusionadas aparecen dentro de la que elegiste, y al presionar la ficha de una saga fusionada se vuelve a separar.
- Poner **Remakes al final**, para que un remake se ordene después de los juegos que rehízo y no en su propio año de lanzamiento.

- Mover un solo juego a otra saga con **Mover a…**, o sacarlo de cualquier saga con **Sin saga**. Para un juego que moviste a mano, **Usar la respuesta de IGDB**, en el mismo menú, lo devuelve a su lugar.
- **Restablecer esta saga** para deshacer todos los cambios que le hiciste.

En **Sin saga**, **Agregar a saga** pone un juego en la saga que elijas. Ajustar sagas es parte de GameDock Plus; tus cambios afectan solo a tu propia biblioteca.

Elige qué plataformas cuentan

Configuración → Sagas decide en qué plataformas tiene que estar un juego *faltante* para contar como faltante.



Configuración → Sagas

- Una plataforma cuenta de forma predeterminada cuando vinculaste una tienda que vende para ella, o ya tienes juegos en ella, incluidos los discos y cartuchos de tu estante. La columna **Motivo** dice cuál de las dos.
- Activa o desactiva cualquier plataforma con su interruptor; **Suma** muestra cuántos juegos faltantes agregaría, así que decides con un número y no a ciegas. **Restaurar** devuelve una plataforma a su valor predeterminado, y **Restaurar predeterminados** las devuelve todas.
- **Mostrar juegos sin lanzar** incluye juegos anunciados que todavía no tienen fecha de lanzamiento.
- **Contar consolas que emulas** suma las consolas que solo juegas con un emulador, algo útil para «¿qué podría jugar?» en lugar de «¿qué podría comprar?».

Estas opciones son parte de GameDock Plus.

TU BIBLIOTECA

Juegos en disco

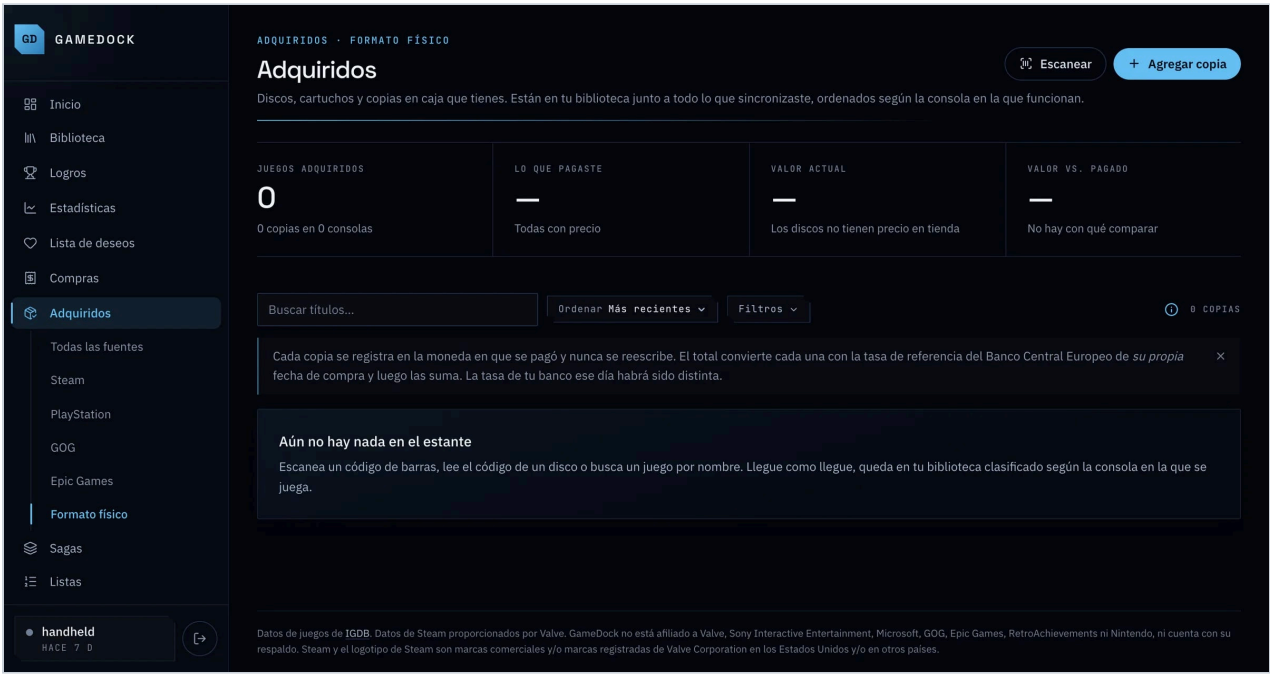
Agrega los discos y cartuchos de tu estante por código de barras, código del disco o título, y registra cuánto costó cada uno.

Ninguna tienda puede informarle a GameDock sobre los discos y cartuchos de tu estante, así que los agregas tú. Cada copia se suma a la tarjeta del juego en tu biblioteca, junto a cualquier copia digital, y registra lo que pagaste, si quieres.

Una copia puede ser para cualquier consola o computadora. Las más comunes siempre están en la lista **Consola**, y cualquier otra plataforma en la que salió el juego se agrega a la lista una vez que eliges el juego.

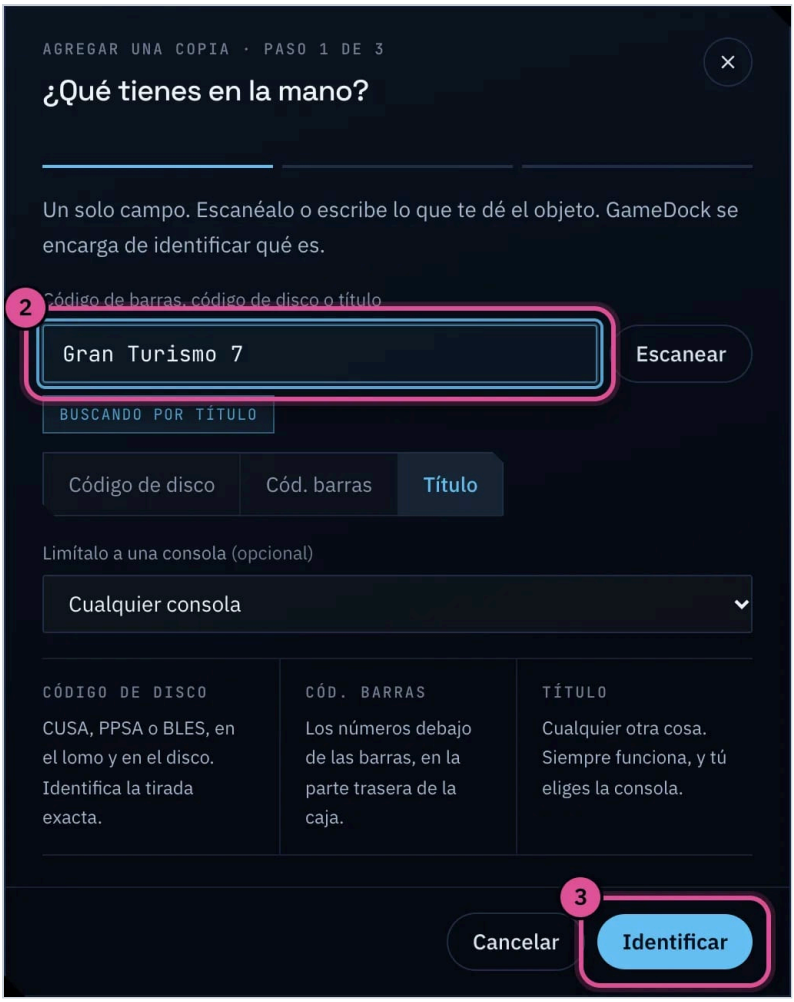
Agrega una copia

1. Ve a **Adquiridos** → **Formato físico** y presiona **Agregar copia**.



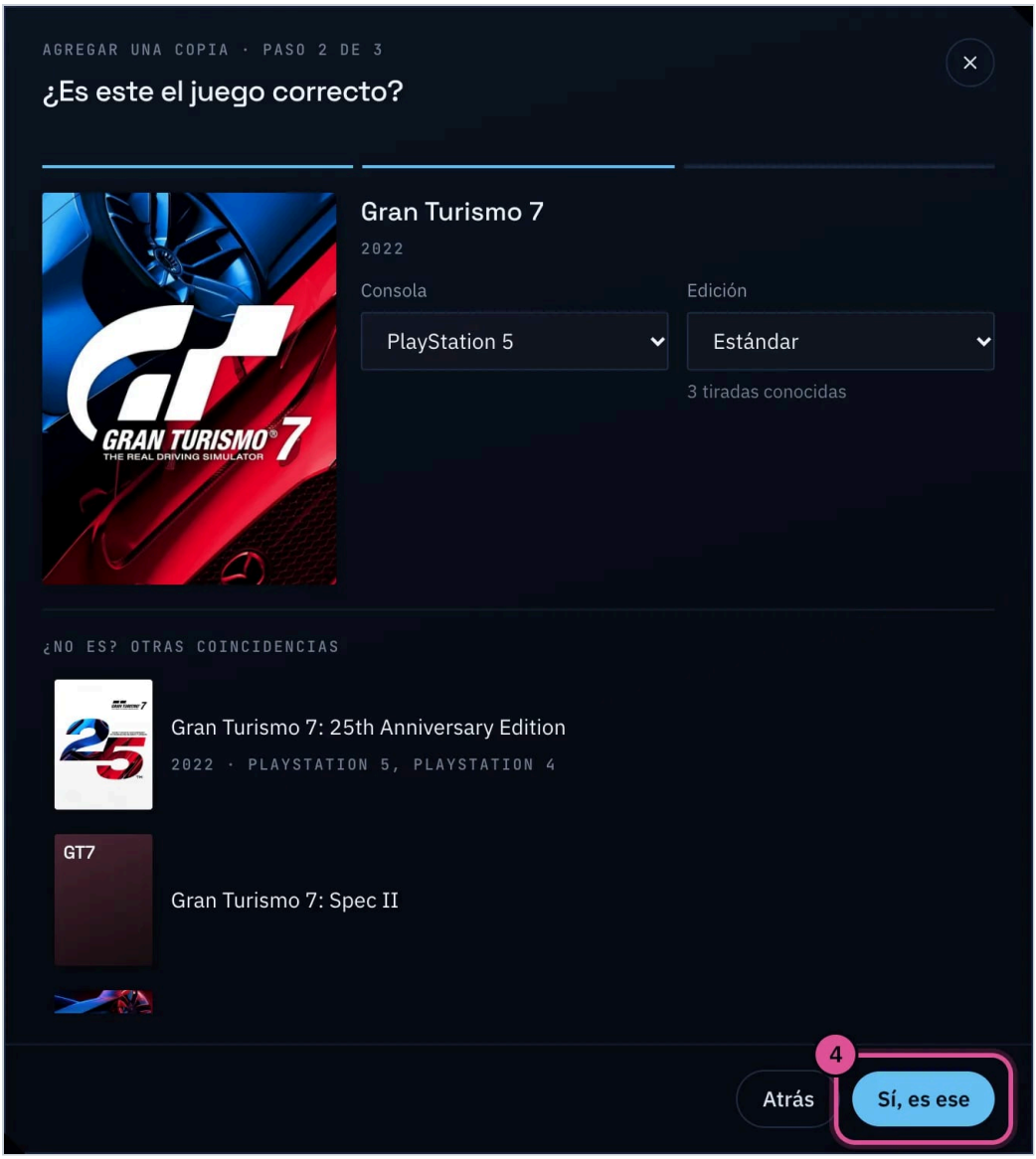
Adquiridos → Formato físico, tu estante

2. Escribe lo que dice la caja (2): el **código de disco** impreso en el lomo o en el disco (como *CUSA-01234*), el número del **código de barras** que está debajo de las rayas, o simplemente el **título del juego**. GameDock te dice qué cree que escribiste; si se equivocó, elige tú **Código de disco**, **Cód. barras** o **Título**. Al buscar por título, puedes limitar la búsqueda a una consola.
3. Presiona **Identificar** (3).



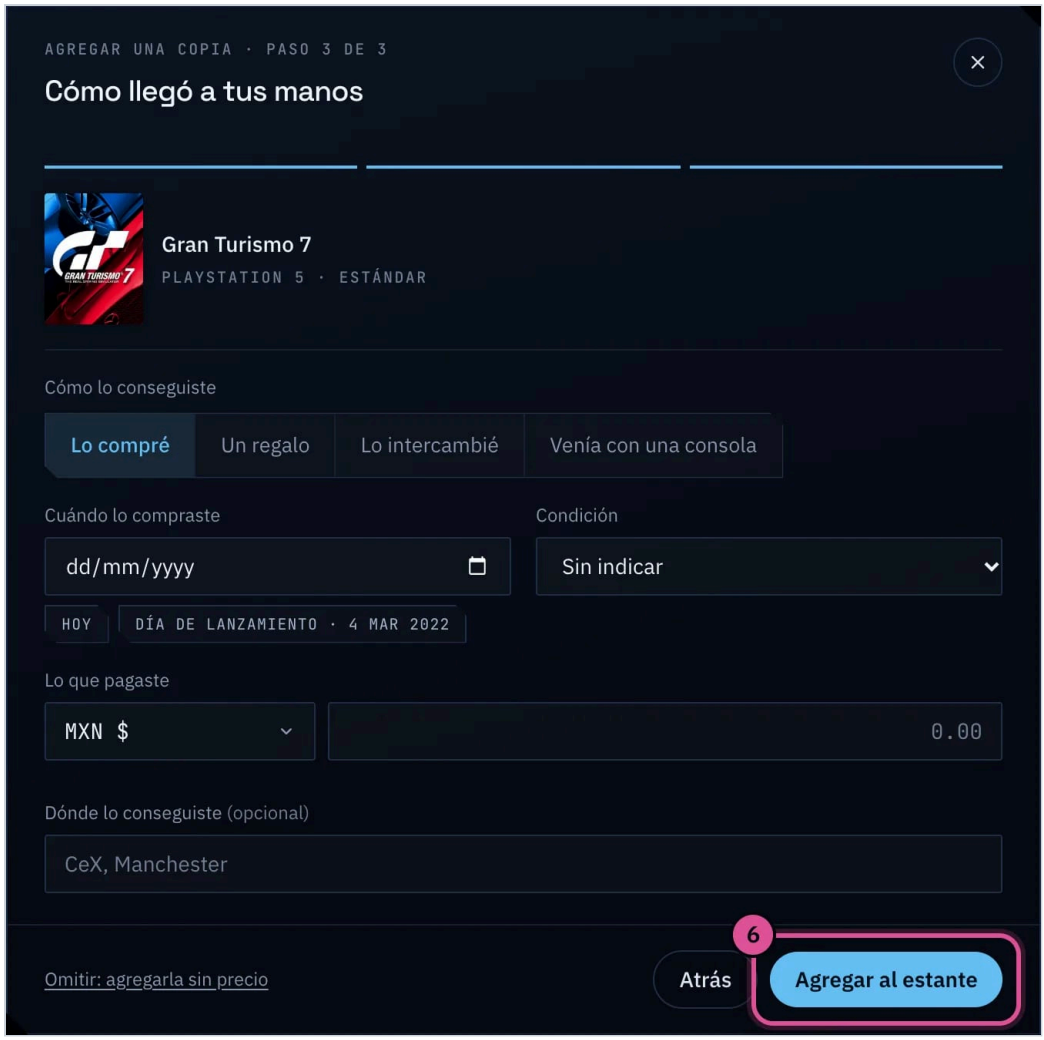
Paso 1: ¿qué tienes en la mano?

4. Verifica que GameDock encontró el juego correcto. Elige la **Consola** y la **Edición**, si aparecen, y presiona **Sí, es ese** 4. Si no es el juego correcto, elige uno de **Otras coincidencias**, o presiona **Atrás** y vuelve a intentarlo.



Paso 2: ¿es este el juego correcto?

5. Indica cómo llegó la copia a tus manos (todo es opcional):
   - **Cómo lo conseguiste**: comprado, regalo, intercambio o incluido con una consola.
   - **Cuándo** lo compraste o te llegó. **Hoy** y **Día de lanzamiento** completan una fecha por ti.
   - Su **Condición**, desde sellado hasta solo el disco.
   - **Lo que pagaste**, en la moneda en que lo pagaste, si lo compraste. GameDock lo convierte a tu moneda con el tipo de cambio del día en que lo compraste.
   - **Dónde lo conseguiste**, como el nombre de una tienda.
6. Presiona **Agregar al estante** 6, o **Omitir: agregarla sin precio** para agregar la copia ahora y completar los detalles después.



Paso 3: cómo llegó a tus manos

La copia queda en tu estante y en tu biblioteca, bajo su consola. Para agregar varias seguidas, presiona **Agregar otra**; marca **Mantener la fecha y la moneda para la siguiente** para no tener que escribirlas otra vez.

También se suma a **Adquiridos → Todas las fuentes** y, una vez que tiene fecha y fue comprada (no regalada, intercambiada ni incluida en un paquete), a Compras → Todas las fuentes, junto a tus juegos de todas las tiendas.

Escanea el código de barras con tu cámara

Donde la búsqueda de códigos de barras está disponible, **Escanear** (en la página del estante, o junto al cuadro del paso 2) abre la cámara de tu dispositivo. Apúntala al código de barras y GameDock completa el número. La primera vez, tu navegador te pide permiso para usar la cámara.

Cuando un código de barras es nuevo

GameDock busca los códigos de barras en ScanDex, una base de datos compartida de códigos de barras de juegos. Si ScanDex no conoce el tuyo, GameDock te pide que busques el juego por título, y lo que elijas se le sugiere a ScanDex para que pueda agregar el código de barras.

Si otros usuarios de GameDock ya identificaron el código de barras, el paso 2 muestra el juego que eligieron y te pide que lo compares con tu caja, incluidas la edición y la consola. Presiona **Sí, es ese** si coincide, o **¿No es este juego? Busca por título** si no. Cuando cinco personas coinciden en un juego, GameDock deja de preguntar e identifica ese código de barras al instante.

Cambia o quita una copia

En **Adquiridos** → **Formato físico** o en **Compras** → **Formato físico**, presiona el precio de una copia para abrirla, o **Agregar precio** en una copia que todavía no tiene precio, o **Editar** en una que no tiene precio que presionar, como un regalo. Cambia lo que quieras y presiona **Guardar**, o usa **Borrar lo registrado** para vaciar los detalles, o **Quitar esta copia** para sacarla de tu estante.

En el plan gratuito, una copia comprada hace más de 12 meses muestra la marca **Plus** en lugar de su precio. Su precio y su fecha se conservan, pero no se muestran, y no se pueden cambiar hasta que te suscribas; **Editar** igual te permite quitarla. No cuenta como *sin precio* en Adquiridos, y tampoco un regalo, un intercambio o un paquete con consola, que no tenían precio que ingresar.

En el plan gratuito

El plan gratuito admite hasta 50 copias físicas y registra fechas de compra de los últimos 12 meses; una copia comprada hace más tiempo se puede agregar sin fecha. GameDock Plus quita ambos límites. Si dejas de pagar Plus, las copias que superan el límite gratuito se conservan durante 30 días y luego se eliminan, a menos que te vuelvas a suscribir. Consulta Planes y facturación para ver los detalles.

PARTE 4

Logros y actividad

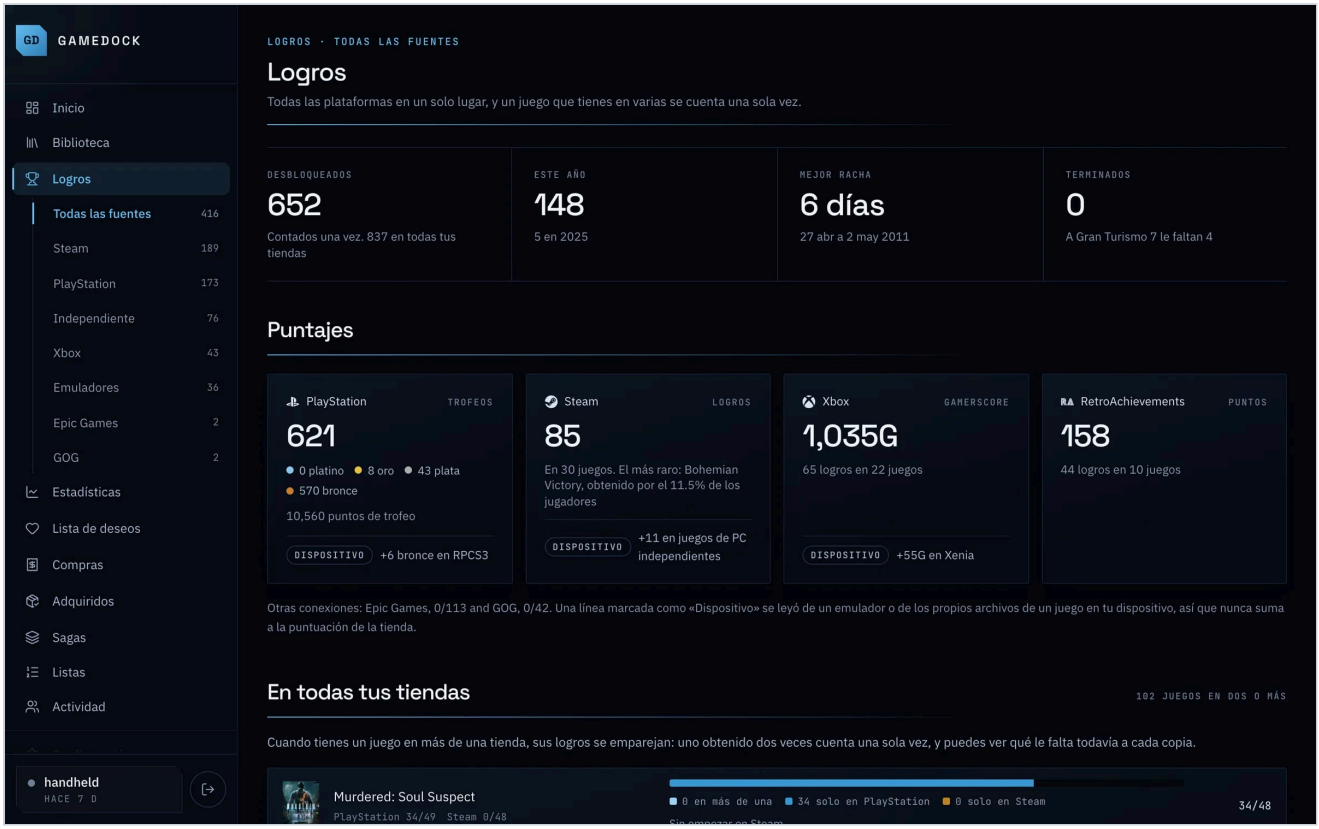
Tus logros y trofeos de todas las plataformas, la página Inicio y el registro continuo de lo que cambió.

LOGROS Y ACTIVIDAD

La página Logros

Mira juntos tus logros y trofeos de todas las plataformas, y cuánto llevas de cada juego.

Logros, en la barra lateral, reúne los logros y trofeos que obtuviste en todas las plataformas: Steam, PlayStation, Xbox, Epic Games, GOG, RetroAchievements, y los emuladores y juegos de PC independientes que sigue GameDock Helper.



Logros, en todas las plataformas

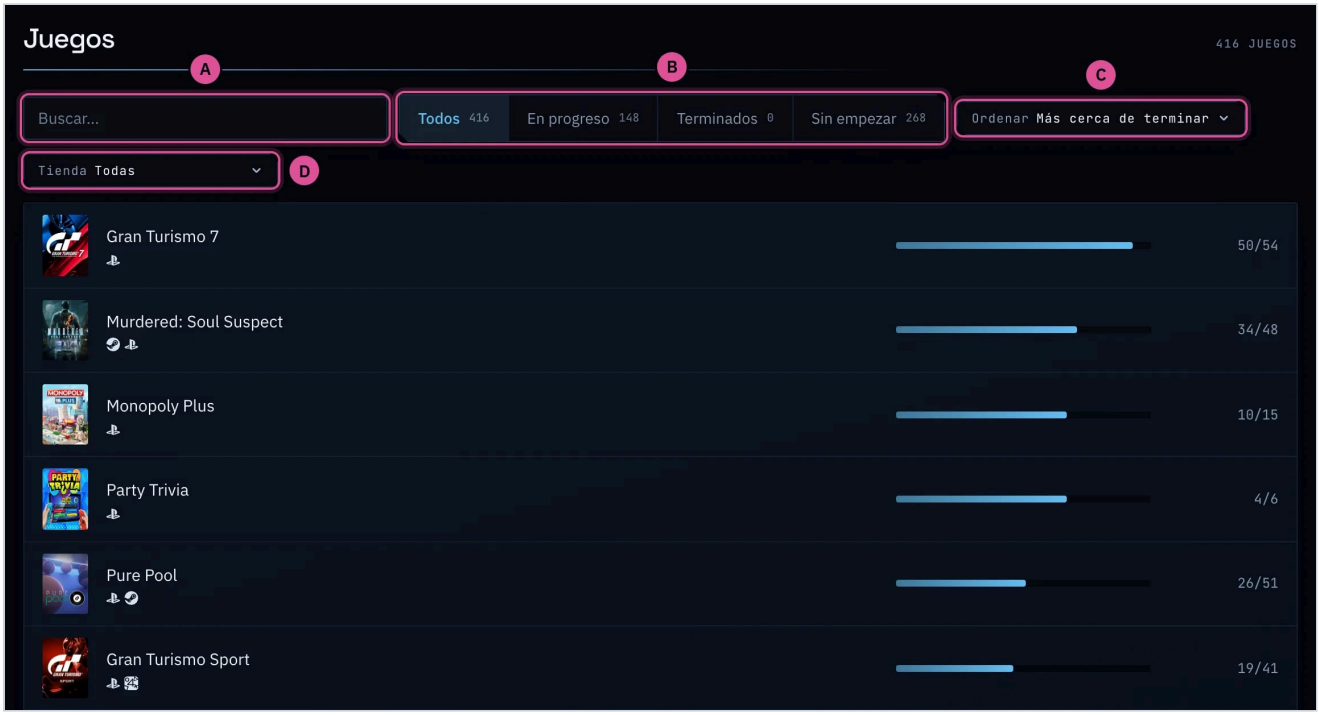
Qué muestra la página

- **Cuatro cifras** arriba: logros desbloqueados, cada uno contado una vez sin importar en cuántas tiendas lo obtuviste; desbloqueos de este año; tu mejor racha de días seguidos con un desbloqueo; y juegos terminados.
- **Puntajes**: cada tienda en su propia unidad. PlayStation muestra trofeos y puntos de trofeo, Xbox su Gamerscore, RetroAchievements sus puntos y Epic Games su XP; Steam y GOG no dan puntos, así que muestran un conteo, y Steam nombra el logro más raro que tienes y cuántos de sus jugadores también lo tienen. Los registros que un emulador o un juego de PC independiente guarda en tu dispositivo aparecen bajo la tienda a la que se parecen, como RPCS3 bajo PlayStation, y nunca se suman al puntaje de esa tienda. Las tiendas que conectaste pero en las que todavía no obtuviste nada aparecen nombradas debajo.
- **En todas tus tiendas**: los juegos que tienes en más de una tienda, con una barra para cada uno que muestra lo que obtuviste en ambas y lo que solo tiene una tienda. **Ver todo** abre En varias tiendas.

- **Lo próximo**: hasta tres juegos a los que vale la pena volver, cada uno por su propio motivo. Consulta Lo próximo.
- **Actividad**: tus desbloqueos mes a mes, o año a año con **Histórico**, y un cuadrito por cada día del último año, más oscuro cuantos más desbloqueos hubo. Al lado: lo máximo que desbloqueaste en un día, tu día de la semana con más actividad, la pausa más larga de este año y tu primer desbloqueo.
- **Desbloqueos recientes**: tus logros más recientes por día, los más nuevos primero. Varios seguidos del mismo juego se agrupan como una sola sesión, y cada uno muestra lo que vale en su tienda: sus puntos, el grado de su trofeo o cuántos jugadores lo tienen.
- **Juegos**: cada juego que tiene logros, de 25 en 25; **Mostrar 25 más**, abajo, agrega los siguientes.

Presiona cualquier juego para abrir su página, donde aparecen todos sus logros.

Acota la lista



Buscar, filtrar y ordenar la lista de juegos

- Escribe en **Buscar** A para encontrar un juego por nombre.
- Los botones **Mostrar** B eligen **Todos**, **En progreso**, **Completados** o **Sin empezar**, cada uno con la cantidad de juegos que incluye.
- **Ordenar** C organiza la lista por **Más cerca de terminar**, **Más obtenidos**, **Jugados recientemente** o **Título**.
- **Tienda** D, en **Todas las fuentes** cuando tus juegos están en más de una tienda, muestra solo los juegos de una tienda.

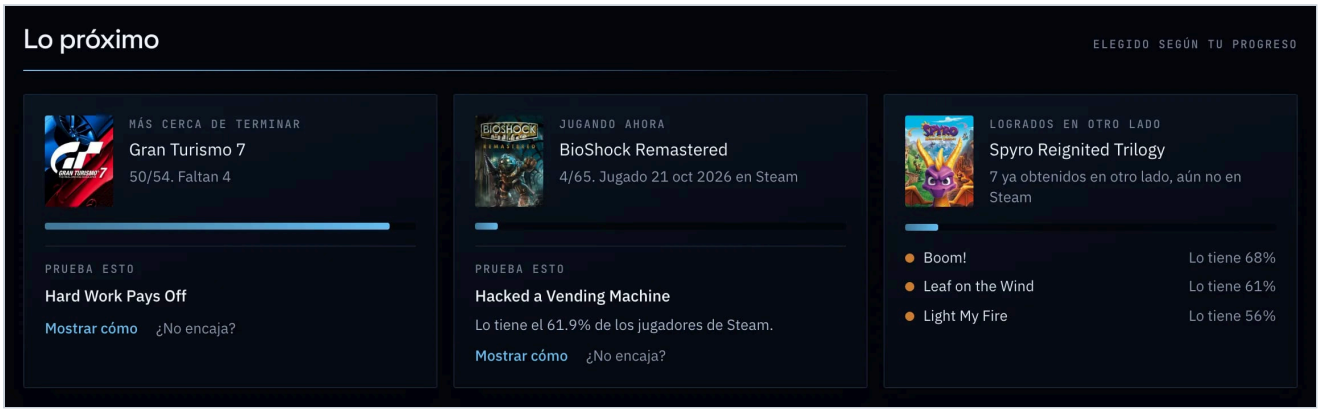
Las filas debajo de **Logros** en la barra lateral muestran una plataforma a la vez: **Steam**, **PlayStation**, **Xbox**, **Epic Games**, **GOG**, **Independientes** o **Emuladores**, que también incluye tus RetroAchievements. **Todas las fuentes** vuelve a mostrar todo.

La página de cada plataforma se limita a esa plataforma. La de PlayStation cambia las cifras por trofeos, platinos, oros y juegos, y agrega tu **Vitrina de trofeos** por consola, los juegos **Más cerca del**

platino con los grados que faltan, y **Tus oros**, los más nuevos primero. La página Emuladores muestra cada juego cuyos registros guarda tu dispositivo junto a la lista de la tienda del mismo juego, para que puedas comparar las dos.

> NOTA
>
> No hay fila para Lutris ni Heroic, porque los launchers no otorgan logros por sí mismos. Los logros que un juego de PC independiente guarda en un archivo de tu PC aparecen en **Independientes** (consulta Logros de juegos de PC independientes), los de un juego de Epic jugado con Heroic en **Epic Games**, y los de un juego de GOG jugado con Heroic en **GOG**.

Lo próximo



Lo próximo, elegido a partir de tu progreso

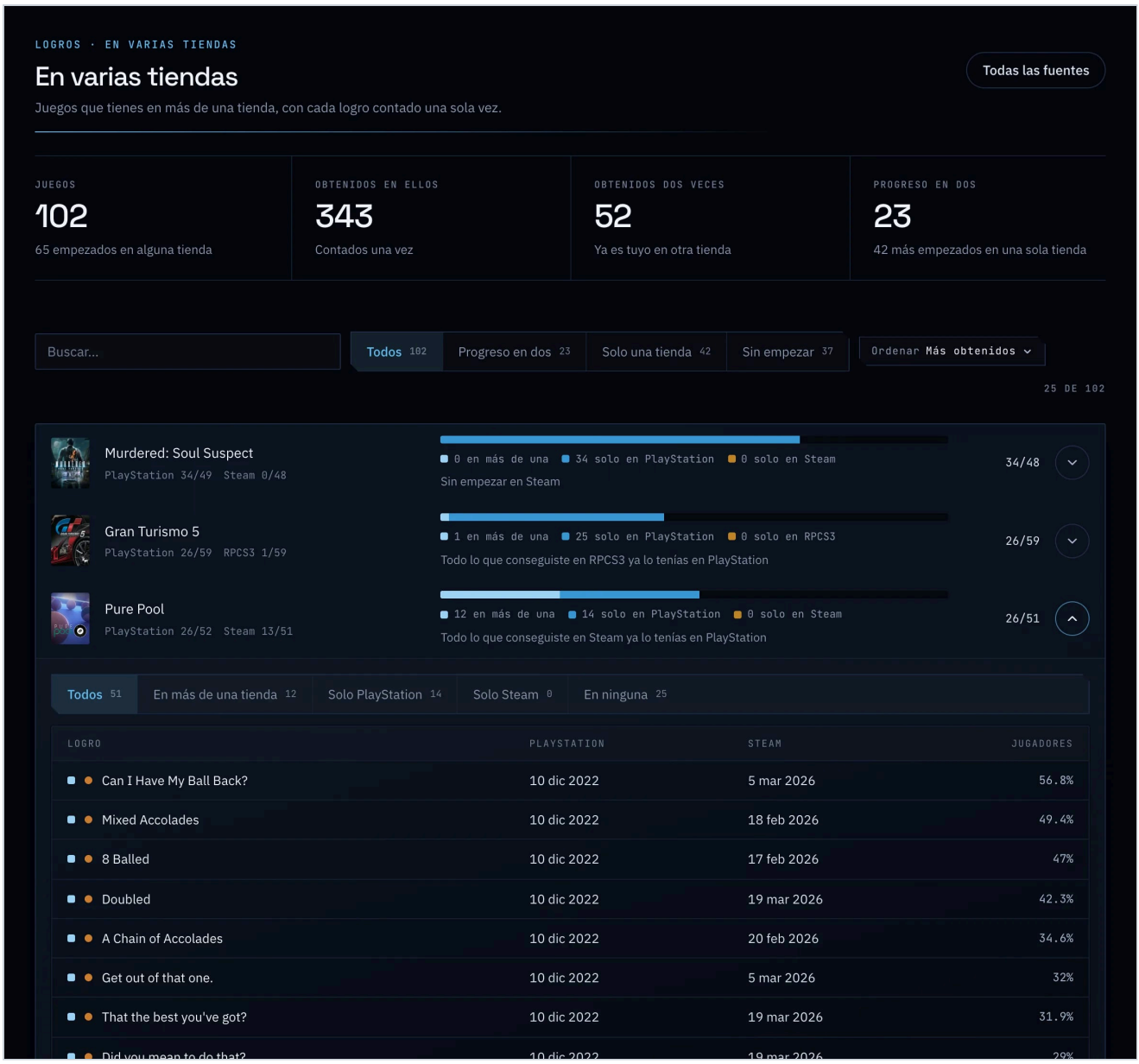
Cada tarjeta dice por qué se eligió:

- **Más cerca de terminar**: el juego empezado con la mayor parte de su lista obtenida.
- **Jugando ahora**: un juego en el que desbloqueaste algo hace poco, o que jugaste en las últimas dos semanas.
- **Logrados en otro lado**: un juego que estuviste jugando en una tienda, con logros que ya obtuviste en otra tienda y que esta copia todavía no tiene.
- **Donde lo dejaste**: un juego en el que avanzaste bastante pero que no juegas desde hace un año.

Debajo de una tarjeta, **Prueba esto** a veces sugiere un logro al que apuntar, con el motivo: cuántos jugadores lo tienen, la tienda en la que ya lo obtuviste o el desbloqueo que suele venir antes. **Mostrar cómo** explica cómo conseguirlo; viene oculto porque puede revelar parte del juego. Si una sugerencia no es acertada, presiona **¿No encaja?** y no vuelve a aparecer.

Prueba esto solo aparece cuando hay algo sólido que sugerir. Un juego que recién empezaste, uno con muy poca información sobre sus logros o uno cuyo orden habitual se desconoce no tiene sugerencia, y no se muestra nada.

En varias tiendas



En varias tiendas, con un juego abierto

En varias tiendas muestra cada juego que tienes en dos o más tiendas, con cuántos logros obtuviste en ellos contados una sola vez, cuántos obtuviste dos veces y en cuántos juegos tienes progreso en dos tiendas. Los botones **Mostrar** eligen **Todos**, **Progreso en dos**, **Solo una tienda** o **Sin empezar**.

Abre un juego para ver cada uno de sus logros junto a cada tienda: la fecha en que lo obtuviste ahí, o que la lista de esa tienda no lo tiene. **Qué logros** reduce eso a los que obtuviste en más de una tienda, los que solo tiene una tienda o los que no tienes en ninguna.

Cómo se cuenta el total de un juego

Cuando tienes un juego en más de una plataforma, GameDock fusiona las listas de las plataformas en una sola y vincula los logros por nombre:

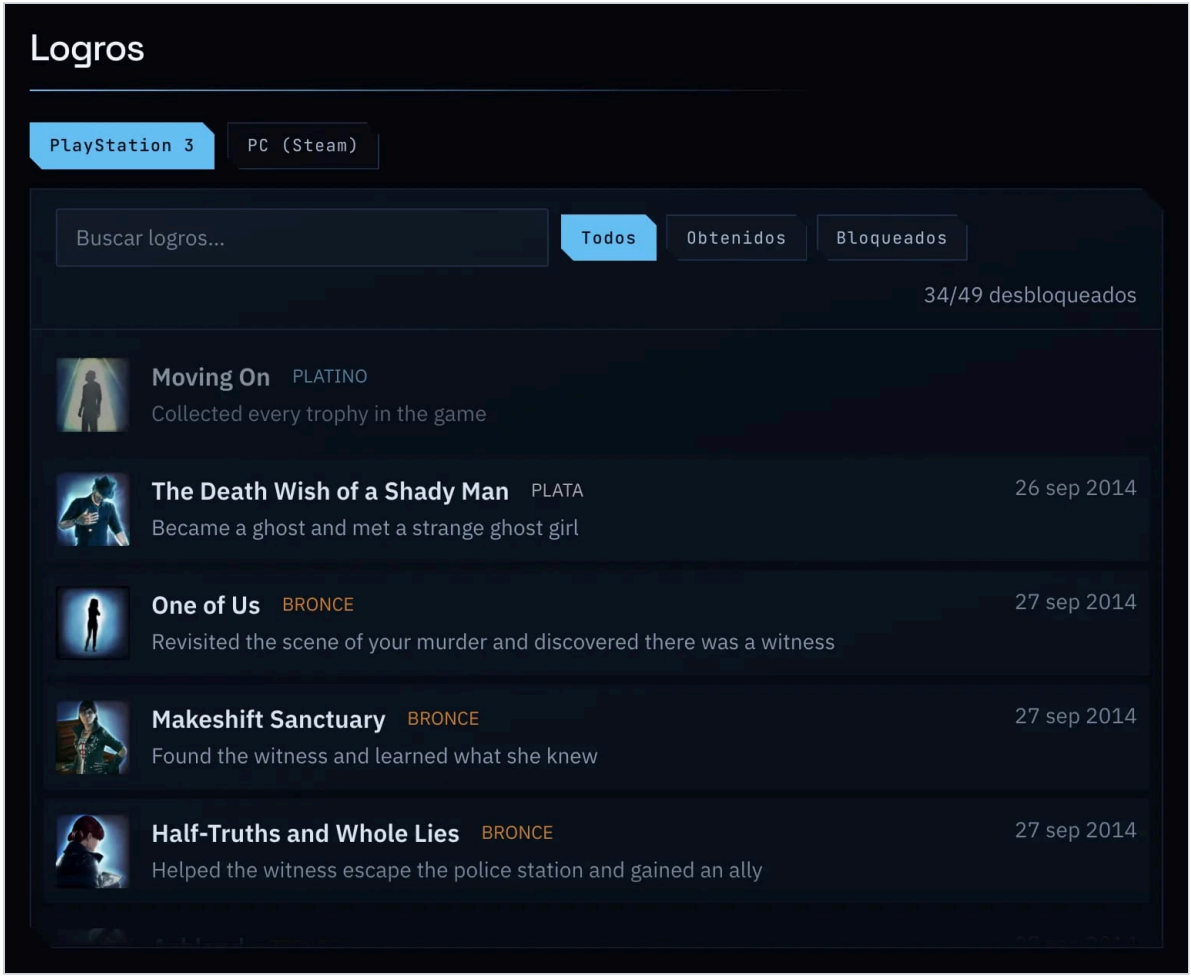
- Un logro que tienen ambas plataformas cuenta una vez, y cuenta como obtenido si lo desbloqueaste en cualquiera de ellas. Un juego con los mismos 50 logros en Steam y Xbox muestra un total de 50.

- Los logros que solo tiene una plataforma se suman: una versión con logros extra por sus complementos suma esos logros.
- El trofeo de Platino de PlayStation se deja fuera cuando el resto de la lista coincide con la de otra plataforma, porque es el premio por obtener todos los demás.
- Las listas que pertenecen a juegos distintos, como un set de RetroAchievements junto al de una remasterización moderna, simplemente se suman.

La página de un juego sigue mostrando la lista de cada plataforma por separado, con botones para cambiar entre ellas.

Los logros de un juego

En la página de un juego, **Logros** muestra todos sus logros o trofeos:



Los trofeos de un juego, con sus grados y cuándo se obtuvo cada uno

- Cuando tienes el juego en más de una plataforma, unos botones arriba eligen qué set mostrar.
- **Buscar logros...** encuentra uno por nombre, y **Todos**, **Obtenido** y **Bloqueado** reducen la lista.
- Cada uno muestra su descripción, cuándo lo obtuviste y, cuando la plataforma los da, el grado del trofeo, su Gamerscore y qué tan raro es entre los jugadores.

Si un juego dice que sus logros *todavía no se revisaron*, GameDock aún los está buscando: los juegos que no jugaste se revisan en segundo plano por tandas, normalmente en unos pocos días. Jugar el juego lo pone al principio de la fila.

Si tus juegos de Steam llegan sin ningún logro, probablemente tu perfil de Steam es privado. Consulta Logros de Steam con un perfil privado.

LOGROS Y ACTIVIDAD

Logros de Steam con un perfil privado

Trae tus logros de Steam a GameDock sin hacer público tu perfil de Steam.

Steam solo comparte tus logros con otras apps cuando los **Detalles de juegos** de tu perfil son públicos. Si los tuyos son privados, tus juegos de Steam igual llegan a GameDock con su tiempo de juego, pero sin logros, y la página Logros dice *Steam está conectado, pero Detalles de juegos es privado.*

Tienes tres formas de solucionarlo. Elige la que más te convenga.

Opción 1: haz públicos los detalles de tus juegos

La solución más simple, si no te molesta que otros usuarios de Steam vean a qué juegos juegas.

1. Abre tu configuración de privacidad de Steam, o presiona **Abrir configuración de privacidad de Steam** en la página Logros.
2. Pon **Mi perfil** en **Público**.
3. Pon **Detalles de juegos** en **Público**. *Solo amigos* no alcanza.
4. En GameDock, ve a **Configuración** → **Sincronización** y presiona **Sincronizar** junto a Steam.

Esa sincronización detecta el cambio, y a partir de entonces tus logros llegan con tu biblioteca.

Opción 2: deja que la extensión Companion los lea

GameDock Companion puede leer tus logros desde tu propia sesión iniciada de Steam, y eso funciona sin importar qué tan privado sea tu perfil.

1. Asegúrate de haber iniciado sesión en Steam en Chrome, con la extensión Companion instalada y Steam activado en ella.
2. Ve a **Configuración** → **Sincronización** y presiona **Sincronizar todo**, que los lee después de tus compras y DLC. Para leer solo los logros, abre la fila de Steam y presiona **Sincronizar** junto a **Logros**. Mientras tu perfil sea privado, eso lo hace la extensión Companion.

La extensión Companion lee hasta 50 juegos cada vez y abre por turno la página de logros de cada juego, así que una biblioteca grande necesita varias pasadas para terminar. Para leerlos todos de una vez, presiona **Leer los logros de los … juegos** debajo de la fila **Logros** de Steam, que aparece cuando hay más de 50 juegos en espera. Antes de empezar te dice cuánto tarda más o menos (unos segundos por juego), y **Detener** lo termina después del juego en curso. GameDock lee hasta 150 juegos cada 10 minutos, así que con una biblioteca muy grande se pausa a mitad de camino y sigue solo. Lee primero los juegos que jugaste o agregaste más recientemente, porque son los que tienen desbloqueos nuevos o todavía no tienen nada leído. Y cuando una sincronización de Steam desde **Sincronizar ya** en tu biblioteca, en la página de inicio o en la fila de Steam en **Configuración** → **Sincronización** trae juegos nuevos, lee los logros de esos juegos al instante. Mientras avanza, nombra el juego que está leyendo, y cuando termina dice qué juegos leyó, cuáles no tienen logros, cuáles no pudo leer y por qué, y cuántos quedan para la próxima pasada. Para mantenerlo al día sin pensar en eso, activa **Run automatically** en **Background sync**, en la extensión Companion. Consulta Mantén todo sincronizado.

Opción 3: deja que GameDock Helper los lea

Si juegas en una computadora o consola portátil con Linux y tienes GameDock Helper vinculado, el Helper puede leer tus logros desde la propia app de Steam, sin tocar tu configuración de privacidad.

1. En el Helper, abre **Steam library** y elige la carpeta de tu cuenta de Steam, si todavía no lo hiciste.
2. En GameDock, ve a **Configuración** → **Sincronización** y sincroniza **GameDock Helper**, y luego Steam.

La app de Steam solo guarda los logros de los juegos cuya página abriste en ella, así que un juego que nunca miraste en la app de Steam puede seguir llegando sin ellos.

LOGROS Y ACTIVIDAD

Logros de juegos de PC independientes

Trae los logros que los juegos de PC instalados fuera del launcher de una tienda guardan en archivos de tu PC.

REQUIERE GAMEDOCK HELPER

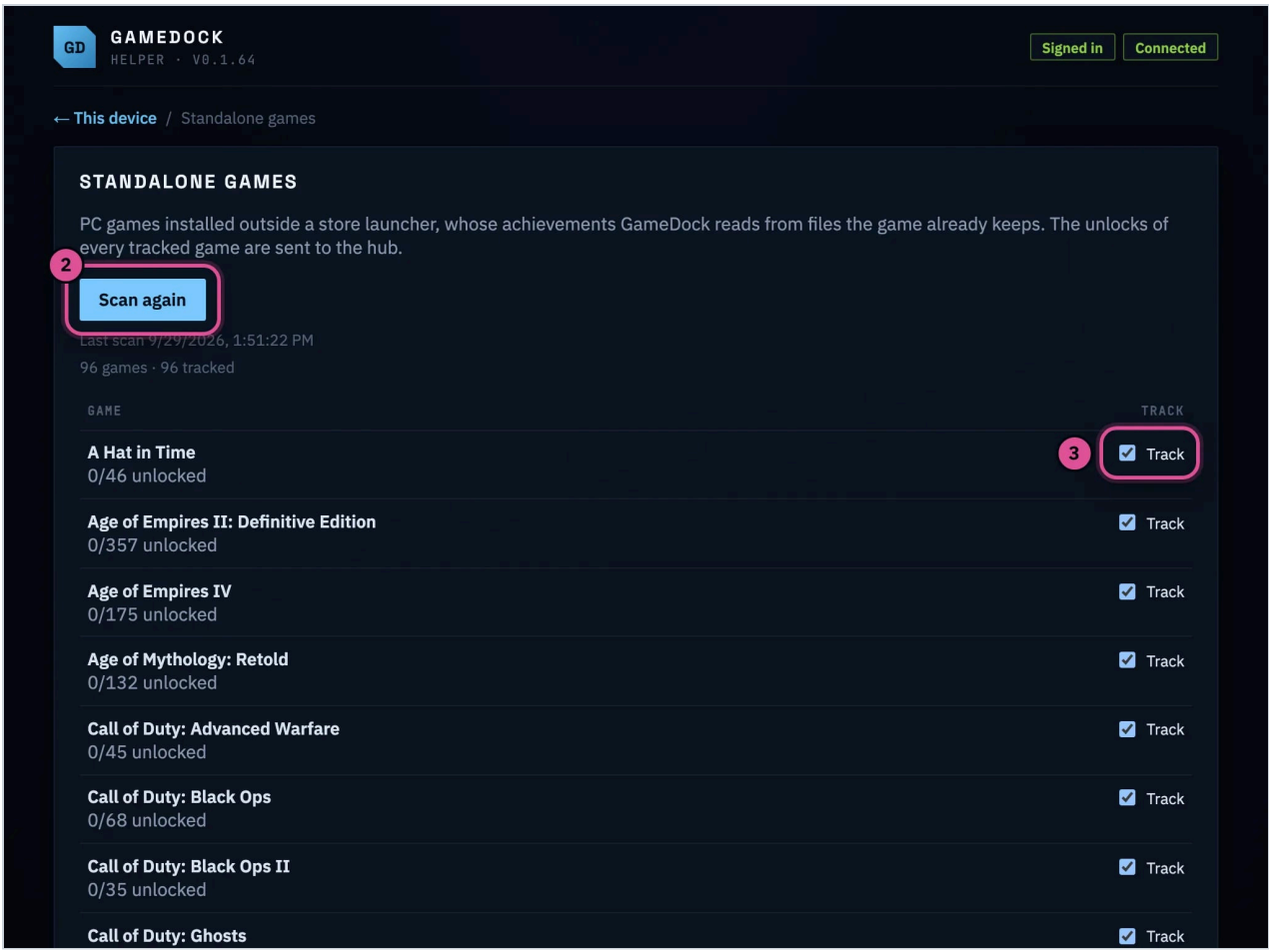
Un juego de PC independiente es uno que instalaste fuera del launcher de una tienda, por ejemplo un juego de Windows que agregaste tú mismo a Lutris. No registra logros de Steam, porque no lo está ejecutando el cliente de Steam. Algunos de estos juegos guardan sus logros en archivos de tu computadora, y GameDock Helper puede leer esos archivos y traer los logros a GameDock junto con los demás.

GameDock solo lee estos archivos. No configura un juego para que los guarde, no cambia nada del juego y no desbloquea logros oficiales de Steam. Un juego independiente que no guarde ya sus logros de esta forma no muestra ninguno.

Necesitas GameDock Helper vinculado, con Lutris detectado en **Game folders**.

Actívalo

1. En GameDock Helper, abre **Standalone games**.
2. Presiona **Scan** 2, o **Scan again** si ya se ejecutó antes. El Helper revisa tus juegos de PC independientes en Lutris y muestra los que guardan sus logros en archivos, con cuántos desbloqueaste. Con una biblioteca grande tarda uno o dos minutos.



Juegos independientes en GameDock Helper

3. Deja **Track** 3 activado en los juegos que quieres que GameDock siga, y desactívalo en los que no.
4. Juega. La próxima vez que el Helper sincronice, o cuando sincronices **GameDock Helper** en **Configuración → Sincronización**, llegan tus logros.

Dónde aparecen

Estos logros aparecen como **PC (Independiente)** en la página del juego, junto a cualquier otra plataforma en la que lo tengas, y en **Independientes** en la página **Logros**. En tu biblioteca, el juego está en **Independientes**, y el filtro **Plataforma** en **Todas las fuentes** lo cuenta en **PC (Otro)**, a menos que también lo tengas en una tienda de PC como Steam.

Si falta un juego

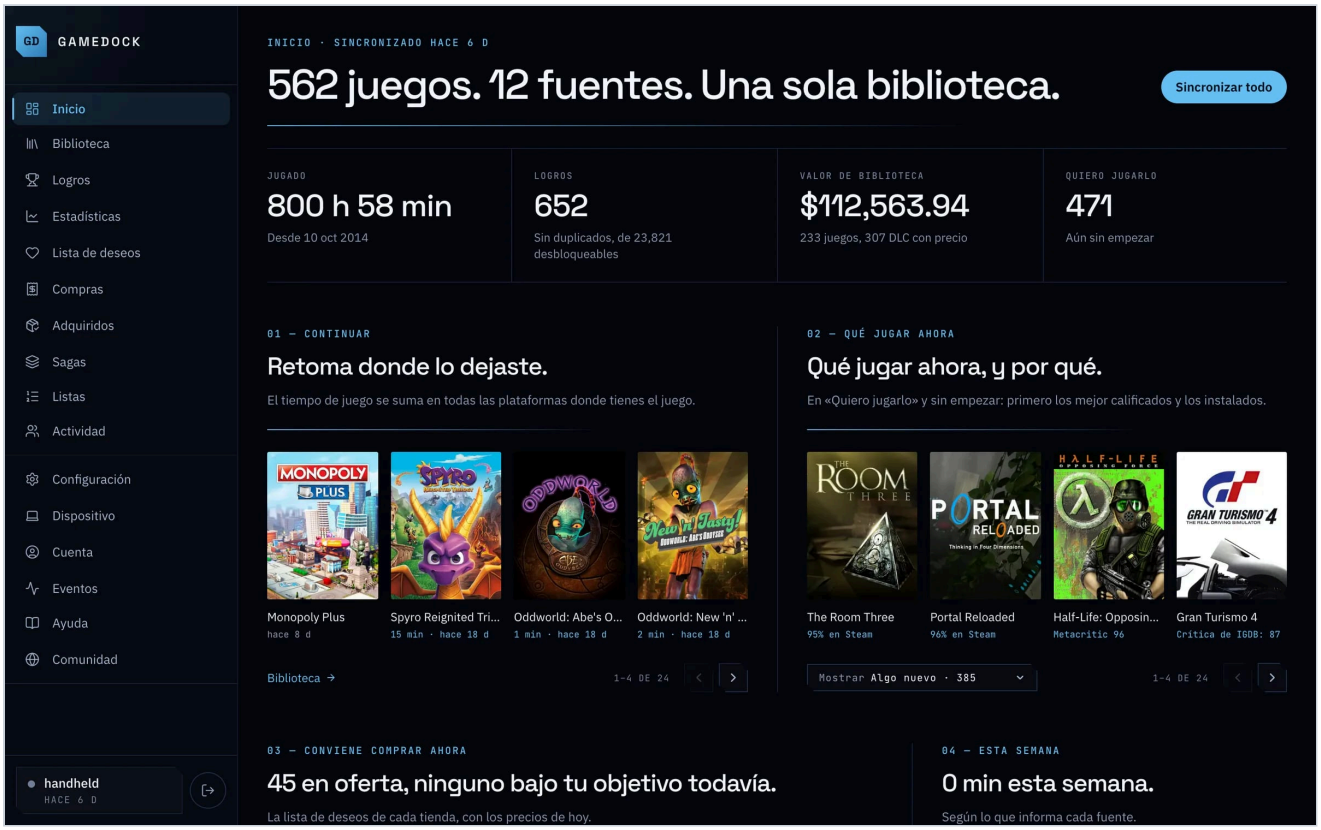
El Helper muestra un juego solo cuando sus archivos de logros ya están ahí: un archivo de definiciones junto al juego y los desbloqueos que el juego escribe a medida que juegas. Si falta un juego que esperabas, juégalo una vez para que escriba su primer archivo de desbloqueo y luego presiona **Scan again**.

LOGROS Y ACTIVIDAD

La página Inicio

Qué muestra cada parte de Inicio, desde qué jugar a continuación hasta qué cambió mientras no estabas.

La página de inicio es lo primero que ves al iniciar sesión. Responde cuatro preguntas de un vistazo: a qué he estado jugando, qué debería jugar ahora, qué vale la pena comprar y qué cambió desde la última vez que miré.



La parte superior de la página de inicio

En la parte superior

El encabezado cuenta tus juegos y tus fuentes conectadas, y dice cuándo sincronizó GameDock por última vez. **Sincronizar todo** trae lo más reciente de cada tienda conectada, excepto las partes que solo la extensión Companion puede leer (compras de Steam, DLC y logros de perfiles privados, Epic Games y compras de PlayStation); **Sincronizar todo** en **Configuración** → **Sincronización** también las incluye. Consulta Mantén todo sincronizado.

Las cuatro cifras de abajo son tu tiempo de juego total, los logros que conseguiste (cada uno contado una sola vez, sin importar en cuántas plataformas tengas el juego, con cuántos llegaron esta semana), lo que costaría tu biblioteca a los precios actuales de Steam y cuántos juegos quieres jugar: los que tienes y todavía no empezaste de verdad.

Tu mes en Estadísticas

Durante los primeros siete días de cada mes (en la zona horaria configurada en Preferencias), una tarjeta bajo las cifras avisa que el mes anterior está listo: **Tu octubre está listo**, con el tiempo de juego, los desbloqueos y el gasto de ese mes en una sola oración y el dato que más destacó en Estadísticas. **Abrir tu octubre** te lleva al Resumen de ese mes. En el plan gratuito el botón es **Ver tu octubre** con un candado, la tarjeta dice cuántos datos más te esperan, y el mes se abre con sus cifras a la vista y sus datos bloqueados, como pasa con cualquier mes en el plan gratuito. La ✕ oculta la tarjeta hasta el mes siguiente, en todos los dispositivos que uses. Un mes sin nada que contar no tiene tarjeta.

Las secciones

	SECCIÓN	QUÉ MUESTRA
01	**Continuar**	Los juegos que jugaste más recientemente, con cuánto tiempo los jugaste en las últimas dos semanas. Usa las flechas para recorrerlos.
02	**Qué jugar**	Sugerencias entre los juegos que quieres jugar y los que pusiste en pausa, en tres enfoques, cada juego con los motivos por los que se eligió. Consulta Qué jugar más abajo.
03	**Conviene comprar ya**	Juegos de tus listas de deseos, de todas las tiendas que vinculaste, que están en oferta o por debajo del precio que fijaste, cada uno con su tienda y el precio de hoy. Los que están por debajo de tu precio aparecen primero.
04	**Esta semana**	Cuánto jugaste esta semana comparado con la anterior, un gráfico de las últimas ocho semanas, los logros que conseguiste desde el lunes en cada plataforma (una semana va de lunes a domingo en la zona horaria configurada en Preferencias) y cuántos de los últimos siete días tuvieron un desbloqueo. A veces también sugiere un logro para intentar a continuación en un juego que estás jugando, como hace Lo próximo. El puntaje de cada plataforma está en la página de Logros. Por último, **De Estadísticas** muestra el dato con el que abre el Resumen de esta semana en Estadísticas, y **Tu semana** lo abre; todas las cuentas tienen esta semana completa, y una semana que todavía no tiene nada que contar no muestra ninguno.
05	**Mientras no estabas**	Lo que cambió en los últimos siete días y lo que tienes pendiente.
06	**De dónde vienen tus datos**	Cada fuente que vinculaste y cuándo se sincronizó por última vez.

Qué jugar

Qué jugar te sugiere a qué jugar entre los juegos con los que no terminaste: los que tienen el estado **Quiero jugarlo** y los que tienes **En pausa**. Los juegos que tienes como **Jugando** están al lado, en Continuar, y nunca se sugieren los juegos con estado **Terminado**, **Completado** o **Abandonado**, ni los juegos ocultos ni los DLC. Elige un enfoque en **Mostrar**, debajo de las portadas; la línea bajo el encabezado dice qué sugiere ese enfoque:

ENFOQUE	QUÉ SUGIERE
Algo nuevo	Juegos que quieres jugar y en los que todavía no conseguiste nada. Primero van los mejor reseñados, luego los juegos ya instalados en tu dispositivo, los juegos de una serie que disfrutaste (una que calificaste con cuatro estrellas o más, terminaste o jugaste durante diez horas), los juegos cortos y los que compraste en los últimos tres meses.
Casi terminados	Juegos que podrías terminar pronto: les quedan pocas horas según el tiempo estimado de IGDB para terminarlos, menos lo que ya jugaste, o les faltan pocos logros para el 100% y ya conseguiste al menos la mitad.
Sin terminar	Juegos que empezaste y dejaste. Primero van aquellos en los que más avanzaste y que jugaste más recientemente, luego los instalados y los bien reseñados.

Debajo de cada portada aparece, resumido, el motivo que más pesó, como «Metacritic 94», «~4 h para terminar» o «16 h jugadas · hace 2 meses». Pasa el cursor sobre un juego para ver todos los motivos completos. El número junto a cada enfoque en **Mostrar** es cuántos juegos clasificó; la fila muestra los primeros 24.

Ahora no (la ✕ en la esquina de una portada cuando pasas el cursor sobre ella) aparta un juego durante 30 días, en todos los enfoques y en todos los dispositivos que uses. **Deshacer** lo trae de vuelta enseguida. Pasados 30 días, puede volver a sugerirse.

Los tiempos estimados para terminar vienen de IGDB y se consultan a medida que se sincronizan tus juegos, así que Casi terminados crece a medida que llegan más.

Mientras no estabas



Mientras no estabas

Esta sección cubre los últimos siete días y divide lo que cambió en **Te necesita** (un juego de tu lista de deseos que bajó de tu precio objetivo, una tienda que dejó de reportar, compras que no se pudieron vincular a un juego) y **Para que lo sepas**: logros que conseguiste, tiempo que jugaste, juegos agregados a tu biblioteca. Cada elemento tiene un botón que va directo al lugar indicado. Nunca te envía correos, y el resumen diario no la vacía: enviar uno deja la página de inicio como estaba. Todo lo anterior está en el registro de actividad.

De dónde vienen tus datos



De dónde vienen tus datos

Cada fuente que vinculaste, con un punto que muestra si funciona bien y cuándo terminó su última sincronización. Las fuentes que no vinculaste no aparecen; vincula una en **Configuración → Sincronización**. Abre una para ver cada una de sus partes. Una fuente que necesita atención lo indica, con un enlace para arreglarla. Consulta Arregla una conexión que necesita atención.

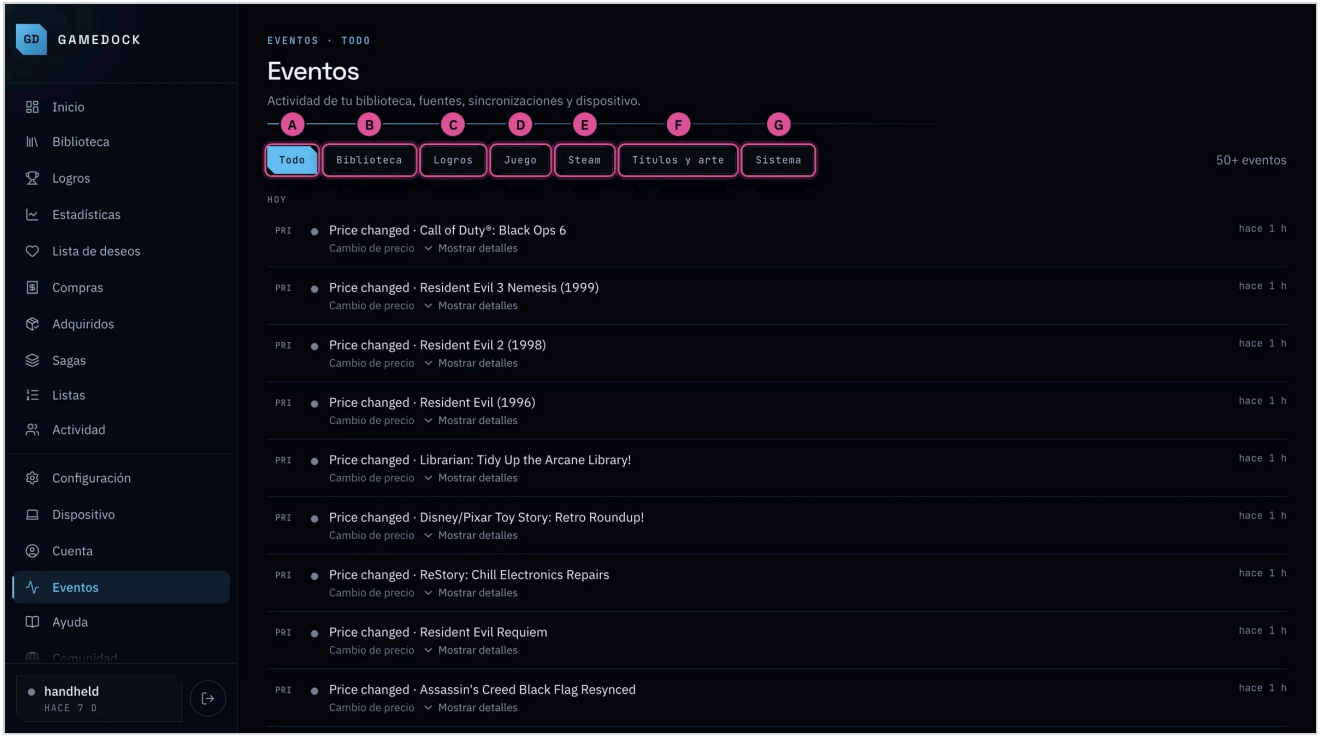
Una cuenta nueva

Antes de que conectes nada, la página de inicio muestra en su lugar tres pasos: ya iniciaste sesión, luego **Conectar una plataforma** y, si quieres, **Vincular dispositivo**. Consulta Primeros pasos.

La página Actividad

Un registro continuo de todo lo que cambió en tu biblioteca, y cómo acotarlo.

Eventos en la barra lateral es un registro continuo de todo lo que cambió en tu biblioteca, de lo más reciente a lo más antiguo: juegos agregados, logros desbloqueados, tiempo jugado, sincronizaciones que se ejecutaron o fallaron, cambios de precio y de la lista de deseos, tu dispositivo conectándose o desconectándose, y nombres o arte que cambiaste.



Eventos, de lo más reciente a lo más antiguo

Acota la lista

Los botones de la parte superior muestran un tipo de evento a la vez:

	BOTÓN	MUESTRA
A	**Todo**	Todo.
B	**Biblioteca**	Juegos agregados a tu biblioteca, ocultados o con cambio de estado, tus calificaciones, las reseñas que publicas y una lista la primera vez que otras personas pueden verla.
C	**Logros**	Logros desbloqueados.
D	**Juego**	Tiempo jugado: cada sincronización que encontró que el tiempo de juego de un juego había aumentado, y cuánto.
E	**Steam**	Cambios en la lista de deseos, las compras, las claves de CD, los precios y el valor de la biblioteca.

	BOTÓN	MUESTRA
F	**Títulos y arte**	Nombres y arte que cambiaste.
G	**Sistema**	Sincronizaciones que terminaron o fallaron, tu dispositivo conectándose o desconectándose, e inicios de sesión en tiendas.

Los eventos se muestran por día, del más reciente al más antiguo, cada fila con la fuente de la que vino, un punto que indica cómo salió (verde si se completó, ámbar para un cambio que vale la pena revisar, rojo para un fallo) y la hora. Los eventos que se repiten se agrupan en una sola fila, con un conteo y el intervalo de tiempo que abarcan. **Mostrar detalles** en una fila da los pormenores: qué plataforma, el precio anterior y el nuevo, el nombre nuevo. **Cargar más**, al final, va más atrás.

Hasta dónde llega

En el plan gratuito, Eventos muestra las últimas 48 horas; una nota arriba dice cuántos eventos anteriores están ocultos. GameDock Plus lo muestra todo. Nada se borra: los eventos anteriores vuelven a aparecer si te suscribes.

El tiempo jugado de cada juego nunca se recorta: su Historial de juego llega hasta la primera sincronización que registró algo, en cualquiera de los dos planes.

Mientras no estabas, en la página de inicio, muestra un resumen de los mismos cambios de los últimos siete días, y el correo de resumen diario (parte de GameDock Plus) envía uno cada mañana. Ninguno de los dos vacía este registro.

PARTE 5

Estadísticas

Qué hubo en tu semana, mes, trimestre, año o todo tu historial: lo que jugaste, desbloqueos, gastos, juegos agregados y tu lista de deseos, con lo que más destacó.

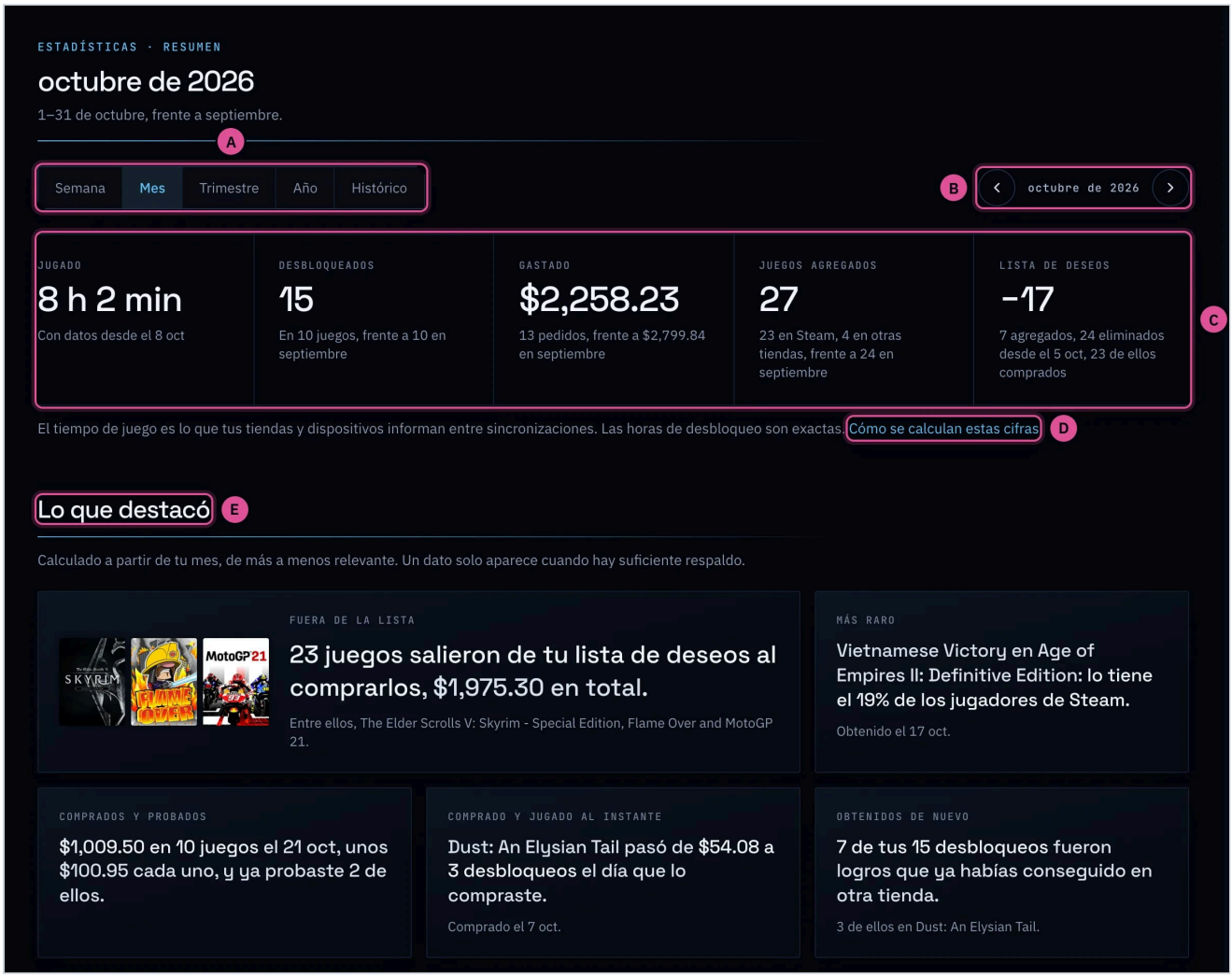
ESTADÍSTICAS

Estadísticas de un vistazo

Lee las cinco cifras de un periodo y con qué se comparan, los datos que destacaron y lo que muestra el plan gratis.

REQUIERE GAMEDOCK PLUS

Estadísticas en la barra lateral muestra qué hubo en un período de tiempo en todo lo que GameDock lee por ti: cuánto jugaste, qué desbloqueaste, qué gastaste, qué juegos agregaste y cómo cambió tu lista de deseos, comparado con el período anterior, junto con los datos que destacaron. Se abre en el **Resumen**, que reúne los cinco.



El Resumen de un mes, con letras que coinciden con el texto de abajo

Elige un período

Los botones de la parte superior **A** eligen el tipo de período: **Semana**, **Mes**, **Trimestre**, **Año** o **Histórico**. GameDock Plus abre en el mes actual. Las flechas junto a ellos **B** pasan al período anterior y al siguiente; la de adelante se detiene en hoy, y la de atrás en el año en que empieza tu historial. **Histórico** no tiene flechas: es todo lo que GameDock guarda de ti, desde tu primer desbloqueo o pedido con fecha.

Las semanas van de lunes a domingo, y cada período empieza a la medianoche en la zona horaria configurada en Preferencias, así que lo que juegues un domingo por la noche cuenta en la semana en que lo jugaste, estés donde estés.

Las cinco cifras

En la parte superior C están **Jugado**, **Desbloqueados**, **Gastado**, **Juegos agregados** y **Lista de deseos**, cada una con una línea debajo que dice con qué se compara:

- Un período en curso se compara con el mismo tramo del anterior: el 22 de octubre, lo que va de octubre se compara con los días del 1 al 22 de septiembre, y lo que va de esta semana con los mismos días de la semana pasada.
- Un período terminado se compara con todo el anterior.
- **Histórico** no se compara con nada. **Jugado** es entonces el total propio de cada tienda y dispositivo, y **Desbloqueados** cuenta un logro una sola vez aunque lo hayas conseguido en dos tiendas.

Cómo se calculan estas cifras D explica cómo se cuenta cada una.

Contado desde

Los desbloqueos, los pedidos y las fechas en que los juegos entraron a tu biblioteca o a tu lista de deseos vienen de las tiendas, que los guardan durante años. El tiempo jugado es diferente: ninguna tienda dice cuándo se jugó cada hora, así que GameDock lo registra por su cuenta, desde la primera sincronización que encontró que tu tiempo de juego aumentaba. Antes de ese día no hay nada que contar.

Por eso, un período que empieza antes de que GameDock comenzara a registrar muestra su tiempo de juego con **Contado desde** y el día en que empezó el registro, y no se compara con un tramo anterior, porque comparar parte de un tramo con todo otro parecería una tendencia que no existe. Un período registrado completo cuyo tramo anterior no lo fue dice **Nada que comparar antes de** esa fecha. Un período que terminó antes de que empezara el registro muestra — en **Jugado** en lugar de un cero, con el motivo debajo. Las eliminaciones de la lista de deseos funcionan igual: GameDock las guarda desde que empezó a registrarlas, y un período anterior a eso muestra lo que se agregó y — para el cambio.

Lo más destacado

Lo más destacado E es un puñado de datos sobre el período, de más a menos relevante: tu mejor día de desbloqueos, el juego o la serie que se llevó la mayor parte de tu tiempo de juego, tu desbloqueo más raro, juegos que compraste y jugaste el mismo día, juegos que salieron de tu lista de deseos el día que los compraste. Cada uno solo aparece cuando hay suficiente detrás, así que una semana tranquila puede no tener ninguno, y la página lo dice en lugar de inventar uno. Los datos se calculan con reglas fijas a partir de tus propios registros.

Debajo, **Lo que jugaste** muestra los juegos más jugados del período con el tiempo y la proporción de cada uno, y los temas de abajo grafican el período por día, semana, mes o año: tiempo jugado, desbloqueos, gasto, juegos agregados por tienda y las entradas y salidas de tu lista de deseos. Cada tema abre su propia página para el mismo período: Tiempo de juego, Desbloqueos, Gastos, Biblioteca y Lista de deseos. **Tiempo total**, junto a Lo que jugaste, abre Tiempo de juego. Un año se abre con una tarjeta que lleva a Tu año en juegos, el año como imagen para compartir, gratis en todos los planes.

En el plan gratuito

Todas las cuentas tienen completo el Resumen de la semana actual: las cinco cifras, un dato destacado con los demás nombrados, y lo que jugaste. Las semanas, los meses, los trimestres y los años anteriores, y el histórico, son parte de GameDock Plus. Si abres uno en el plan gratuito, igual muestra sus cinco cifras reales y con qué se comparan, y enumera los datos destacados sin revelar lo que encontraron, para que veas lo que Plus te diría antes de decidir. Los períodos y las páginas que el plan gratuito no abre llevan un candado.

Por correo

El día 1 de cada mes, el correo mensual de Estadísticas lleva a tu bandeja de entrada el mes que acaba de terminar, en todos los planes: con GameDock Plus, el mes completo, y en el plan gratuito, sus cifras y su mejor dato, con los demás nombrados. Desactívalo en **Cuenta** → **Notificaciones**, o desde el mismo correo.

ESTADÍSTICAS

Tiempo de juego

Los días en que jugaste, tu racha más larga, lo que más jugaste y dónde, los juegos nuevos para ti y tus horas frente a lo habitual.

REQUIERE GAMEDOCK PLUS

Tiempo de juego, dentro de Estadísticas en la barra lateral, analiza con más detalle que el Resumen el tiempo que jugaste en un período: cuántos días jugaste y tu racha más larga, qué juegos se llevaron el tiempo y dónde los jugaste, cuáles eran nuevos para ti y cómo se comparan tus horas con lo que suele durar cada juego.



Tiempo de juego de un mes, con letras que coinciden con el texto de abajo

Las cifras

En la parte superior A están **Jugado**, **Juegos jugados**, **Días jugados**, **Racha más larga** y **Juego estrella**. **Jugado** se compara con el mismo tramo del período anterior, como en el Resumen. **Juegos jugados** dice cuántos eran nuevos para ti y a cuántos volviste, y **Días jugados**, cuántos días del período hasta ahora tuvieron algo de juego.

Elige el período con los botones sobre las cifras, y pasa al anterior o al siguiente con las flechas junto a ellos, como en el Resumen. La barra lateral conserva el período cuando te mueves entre las páginas de Estadísticas.

Horas en el período

El gráfico B muestra tus horas por día para una semana o un mes, por semana para un trimestre y por mes para un año, con **Meses** y **Semanas** para cambiar entre ellos. Pasa el cursor sobre un punto, o usa las flechas del teclado, para ver sus horas y cuántos juegos jugaste. **Dónde jugaste** C divide esas mismas horas por tienda y dispositivo.

Lo más jugado, y nuevos y retomados

Lo más jugado muestra los juegos principales del período con dónde los jugaste, las horas, su proporción del período y lo que hubo antes: **Nuevo este año**, cuánto tiempo lo jugaste en otra tienda y cuándo, o el mes en que lo jugaste por primera vez.

Nuevos y retomados muestra los juegos nuevos para ti y aquellos a los que volviste. Una primera partida es la fecha que da tu tienda, así que puede ser anterior a tu llegada a GameDock. Algunas fuentes no dan fecha de primera partida (Lutris, por ejemplo), y los juegos que solo se jugaron ahí se cuentan como desconocidos en lugar de adivinarse.

Tu tiempo frente a lo habitual compara todas tus horas en un juego con el tiempo habitual de IGDB para terminarlo, la marca en cada barra.

Contado desde

Ninguna tienda dice cuándo se jugó cada hora, así que GameDock lo registra por su cuenta desde la primera sincronización que encontró que tu tiempo de juego aumentaba. Cada cifra de esta página dice **Contado desde** y ese día cuando el período empieza antes, y un período que terminó antes muestra **—** con el motivo, el total histórico que reportan tus tiendas al lado y un acceso a Histórico.

Histórico

Histórico usa en cambio el total propio de cada tienda y dispositivo: dónde jugaste según esos totales, lo más jugado de siempre y tus horas según la década en que salió cada juego. Los días jugados y la racha más larga se siguen contando desde el día en que GameDock empezó a registrar.

En el plan gratuito

Tiempo de juego es parte de GameDock Plus en todos los períodos. En el plan gratuito, la página igual muestra sus cifras principales reales y con qué se comparan, los datos que vale la pena conocer sin revelar lo que encontraron, y el contorno de sus gráficos.

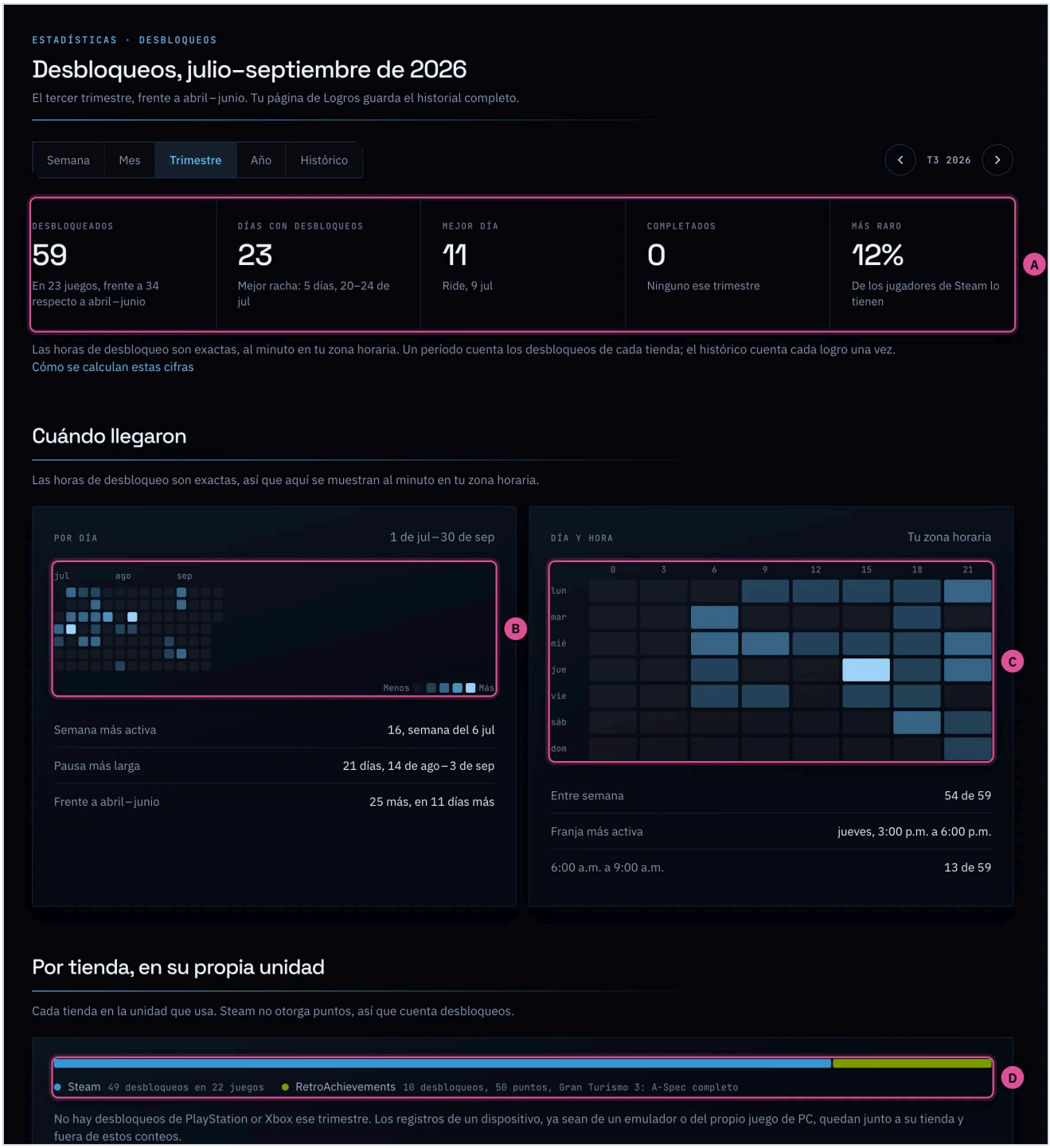
ESTADÍSTICAS

Desbloqueos

Cuándo llegaron los desbloqueos de un periodo, por día y por hora, cada tienda en su propia unidad, los juegos que más dieron y los más raros.

REQUIERE GAMEDOCK PLUS

Desbloqueos, dentro de Estadísticas en la barra lateral, muestra cuándo llegaron los logros y trofeos de un período, de qué tiendas y juegos vinieron, y los más raros. Tu página de Logros guarda el historial completo; esta página trata de un período de tiempo.



Desbloqueos de un trimestre, con letras que coinciden con el texto de abajo

Las cifras

En la parte superior (A) están **Desbloqueados**, **Días con desbloqueos** con tu mejor racha, **Mejor día**, **Completados** (o el juego más cerca de completarse) y **Más raro**, el porcentaje de jugadores de Steam que tienen tu desbloqueo más raro del período.

Un período cuenta cada desbloqueo que registró una tienda, incluido un logro conseguido de nuevo en una segunda tienda, así que su cifra coincide con la suma de las tiendas de abajo. **Histórico** cuenta cada logro una sola vez, como hace la página de Logros.

Cuándo llegaron

Por día B es un calendario de los días del período, más oscuro cuantos más desbloqueos hay; los siete días de una semana se muestran como columnas, y los años del histórico también, con cada logro contado una vez en el año en que lo conseguiste por primera vez. Debajo están la semana con más actividad, la pausa más larga y cómo se compara el período con el anterior.

Día y hora C sombrea cada día de la semana en franjas de tres horas, en tu zona horaria, con cuántos llegaron entre semana y la franja con más actividad.

Por tienda, en su propia unidad

Por tienda D muestra la proporción de desbloqueos de cada tienda y sus cifras en la unidad que usa: los trofeos de PlayStation, el gamerscore de Xbox, los puntos de RetroAchievements, y desbloqueos para Steam, que no da puntos. Los registros propios que guarda un emulador o un juego de PC quedan junto a su tienda y fuera de estos conteos.

Los juegos, y los más raros

Los juegos que más dieron muestra los juegos del período con más desbloqueos, con cuándo llegaron y cuántos ya habías conseguido en otra tienda. **Más raro** muestra los desbloqueos que tienen menos jugadores de Steam; PlayStation, Xbox y RetroAchievements todavía no le dan a GameDock el porcentaje de jugadores.

En el plan gratuito

Desbloqueos es parte de GameDock Plus en todos los períodos. En el plan gratuito, la página igual muestra sus cifras principales reales y con qué se comparan, los datos que vale la pena conocer sin revelar lo que encontraron, y el contorno de sus gráficos. Tu página de Logros y su franja de Actividad siguen siendo gratis.

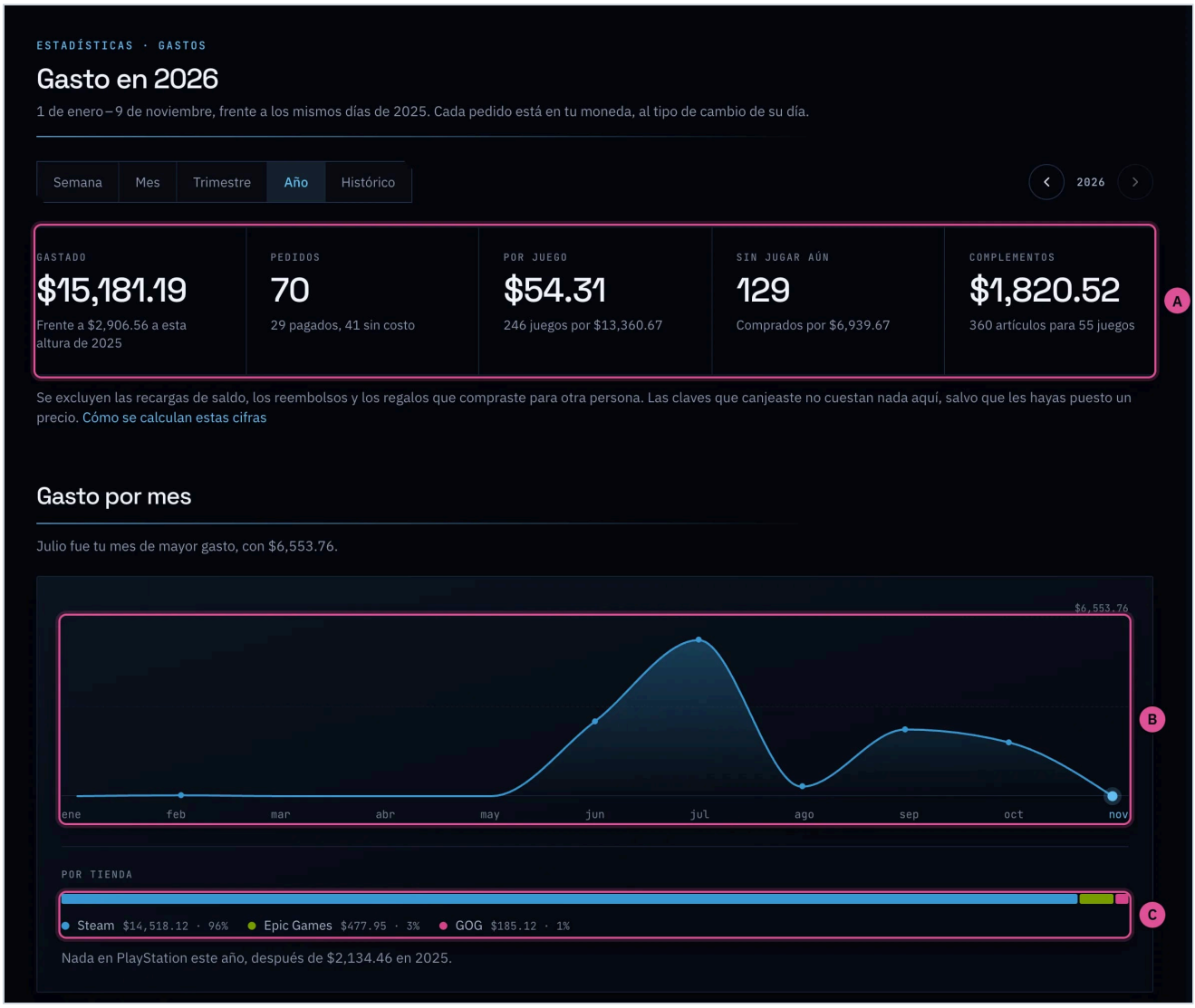
ESTADÍSTICAS

Gastos

Cuánto te costó un periodo y cuándo, la parte de cada tienda, en qué se fue, tus mayores compras y cuánto te ha costado cada una por hora.

REQUIERE GAMEDOCK PLUS

Gastos, dentro de Estadísticas en la barra lateral, muestra lo que te costó un período en todas las tiendas que lee GameDock: cuándo se fue el dinero, qué tiendas se lo llevaron, en qué se gastó, tus mayores compras y cuánto te costó cada una por hora de juego. Cada pedido aparece en tu moneda, al tipo de cambio del día en que se hizo, como en tu página de Compras.



Gastos de un año, con letras que coinciden con el texto de abajo

Las cifras

En la parte superior (A) están **Gastado**, comparado con el mismo tramo del período anterior como en el Resumen; **Pedidos**, con cuántos pagaste y cuántos no costaron nada; **Por juego**, lo que costaron los

juegos que compraste, repartido entre todos ellos; **Sin jugar aún**, los juegos comprados en el período que todavía no empezaste, con lo que costaron; y **Complementos**.

No se cuentan las recargas de saldo, los reembolsos ni los regalos que compraste para otra persona. Un regalo que recibiste, una clave que canjeaste y un juego gratis que reclamaste cuentan como pedidos que no costaron nada, salvo que le hayas puesto un precio a la clave.

Cuándo y dónde

El gráfico B muestra lo que gastaste cada día de una semana, cada semana de un mes o un trimestre, cada mes de un año o cada año de tu historial. **Por tienda** C divide ese mismo dinero por tienda, y avisa cuando una tienda que usaste en el período anterior no se llevó nada esta vez. Un pedido en una moneda para la que GameDock no tiene tipo de cambio, o un disco al que todavía no le pusiste precio, se indica debajo del gráfico en lugar de contarse como nada.

En qué lo gastaste

En qué lo gastaste divide el dinero del período en juegos, complementos, suscripciones y todo lo demás, y cuenta los pedidos que no costaron nada como regalos, claves canjeadas y juegos gratis reclamados.

Mayores compras, y valor

Mayores compras muestra los juegos más caros del período con cuándo los compraste, la tienda, lo que pagaste, cuánto los jugaste en todas las tiendas y dispositivos, y cuánto sale eso por hora. Un juego que no empezaste dice **Aún no**. **Todas las compras** abre tu página de Compras.

Valor, en ambos sentidos pone los juegos que más te rindieron, con al menos dos horas de juego, junto a los que compraste y todavía no jugaste.

En el plan gratuito

Gastos es parte de GameDock Plus en todos los períodos. En el plan gratuito, la página igual muestra **Gastado**, **Pedidos** y **Complementos**, con qué se compara Gastado, los datos que vale la pena conocer sin revelar lo que encontraron, y el contorno de sus gráficos. Tu página de Compras conserva sus meses gratis.

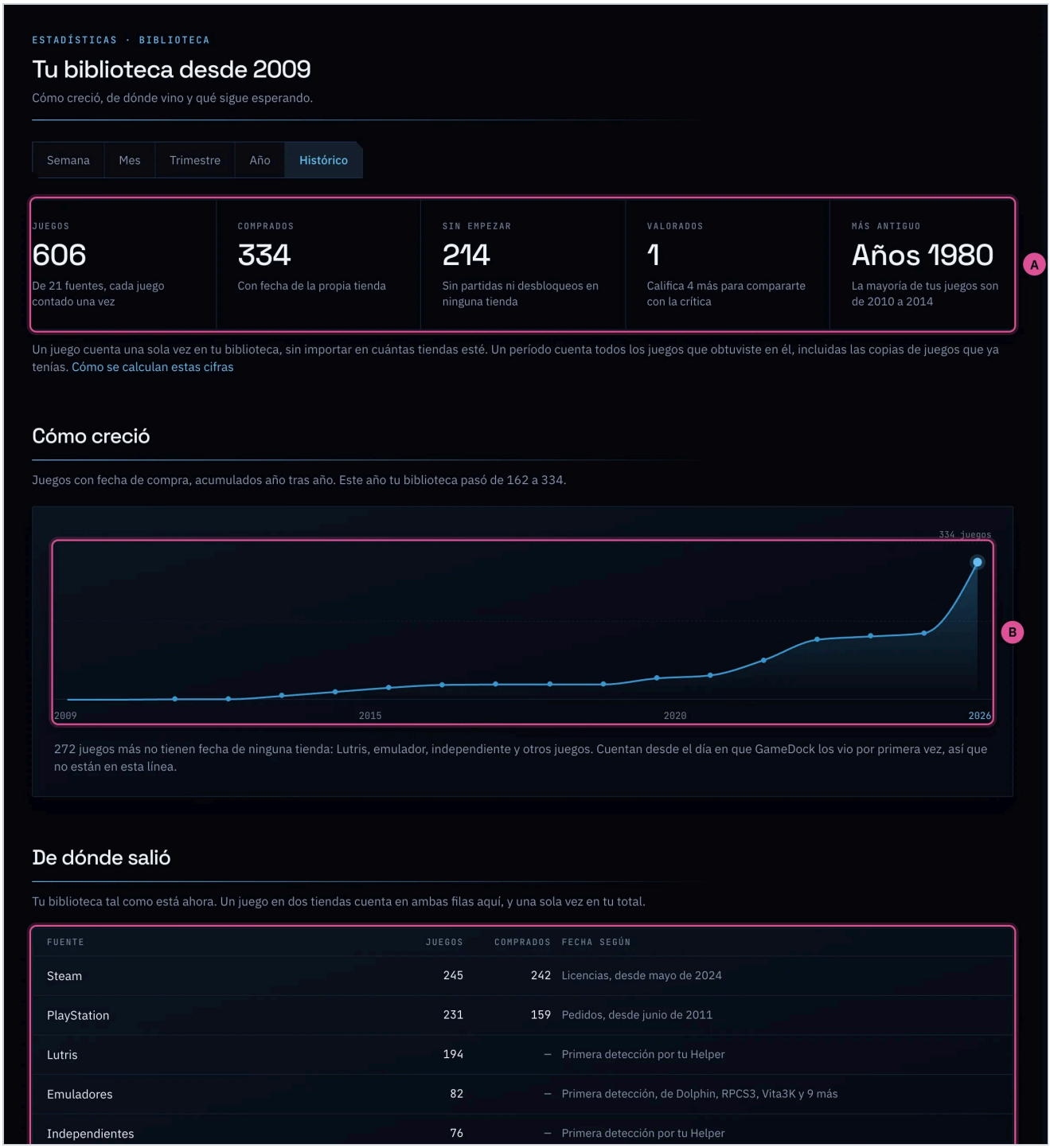
ESTADÍSTICAS

Biblioteca

Cómo creció tu biblioteca, de dónde vino, tus pendientes en horas, cuándo salieron tus juegos y cómo se comparan tus calificaciones.

REQUIERE GAMEDOCK PLUS

Biblioteca, dentro de Estadísticas en la barra lateral, muestra cómo creció tu biblioteca, de dónde vinieron sus juegos, qué sigue esperando a que lo juegues, cuándo salieron tus juegos y cómo se comparan tus calificaciones.



Biblioteca de todo tu historial, con letras que coinciden con el texto de abajo

Las cifras

En **Histórico**, las cifras de la parte superior (A) son **Juegos**, cada uno contado una vez sin importar en cuántas tiendas esté; **Comprados**, los juegos para los que una tienda da una fecha; **Sin empezar**; **Calificados**; y **Más antiguo**, la década en que salió tu juego más antiguo.

En una semana, un mes, un trimestre o un año son **Juegos agregados**, todos los juegos que conseguiste en el período en cualquier tienda, con cuántos ya tenías en otra; **Nuevos en tu biblioteca**; **Sin empezar** entre los agregados; **Calificados**; y **Terminados**.

Cómo creció

El gráfico B suma año por año los juegos con fecha de compra en **Histórico**, y muestra los juegos nuevos en tu biblioteca cada día, semana o mes de un período más corto. Solo la primera compra de un juego aparece en la línea. Los juegos a los que ninguna tienda les pone fecha, como los de emulador, los de Xbox y los independientes, cuentan desde el día en que GameDock los vio por primera vez, y la página dice cuántos son en lugar de ponerlos todos en ese día.

De dónde vino

De dónde vino C muestra cada tienda y dispositivo donde están tus juegos, cuántos se compraron con fecha y qué tan atrás llegan esas fechas: las licencias de Steam, los pedidos de PlayStation, GOG y Epic, tus discos, o el día en que GameDock vio un juego por primera vez en las fuentes que no guardan compras. Un juego que está en dos tiendas cuenta en ambas filas.

Los pendientes, y cuándo salieron tus juegos

Pendientes reúne todos los juegos sin tiempo de juego ni desbloqueos en ninguna tienda. Un estado que pongas tiene prioridad: **Quiero jugarlo** mantiene un juego ahí aunque lo hayas jugado mucho. Junto a las horas de historia principal que da IGDB para ellos, GameDock dice cuánto tardarías a tu ritmo una vez que tenga tres meses de tu tiempo de juego para calcularlo, y lo que el período agregó frente a lo que empezaste.

Cuándo salieron tus juegos pone en una sola línea de tiempo los juegos de tu biblioteca y las horas que les dedicaste, de cinco en cinco años.

Tu gusto

A partir de cinco calificaciones, **Tu gusto** compara tu promedio con las puntuaciones de la crítica para los mismos juegos y con las de los jugadores de GameDock, todo sobre 100. Hasta entonces te pide más, con un enlace a los juegos que terminaste.

En el plan gratuito

Biblioteca es parte de GameDock Plus en todos los períodos. En el plan gratuito, la página igual muestra sus cifras principales reales y con qué se compara Juegos agregados, los datos que vale la pena conocer sin revelar lo que encontraron, y el contorno de sus gráficos.

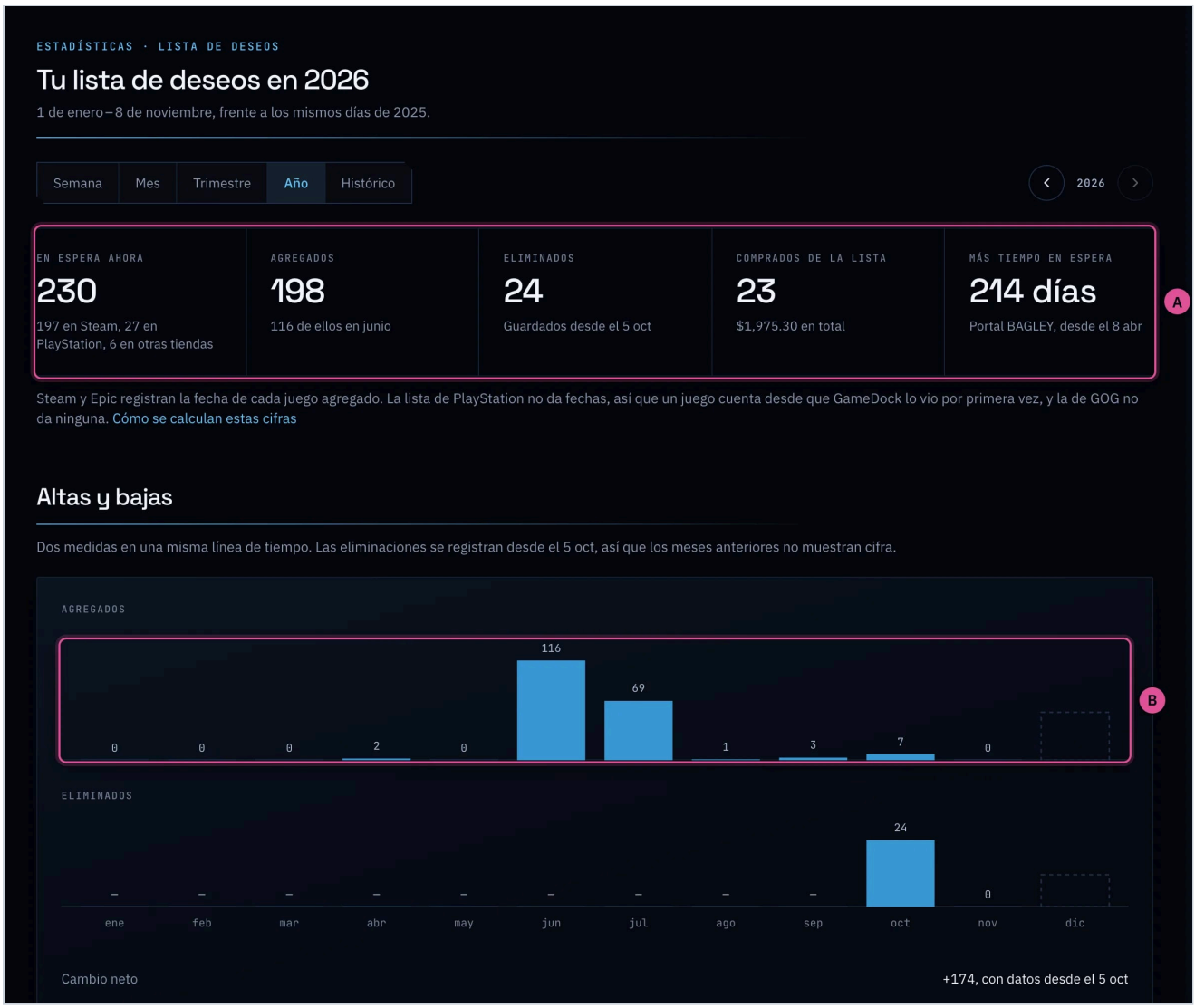
ESTADÍSTICAS

Lista de deseos

Qué entró en tus listas de deseos y qué salió, qué compraste de ellas y cuánto esperó, y las alertas de precio que saltaron.

REQUIERE GAMEDOCK PLUS

Lista de deseos, dentro de Estadísticas en la barra lateral, muestra qué entró a tus listas de deseos y qué salió de ellas en un período, qué compraste de ellas, qué lleva más tiempo esperando y las alertas de precio que se activaron.



Lista de deseos de un año, con letras que coinciden con el texto de abajo

Las cifras

En la parte superior (A) están **En espera ahora**, por tienda, **Agregados**, **Eliminados**, **Comprados de la lista** y **Más tiempo en espera**.

Steam y Epic ponen fecha a cada juego que agregas. La lista de PlayStation no da fechas, así que un juego cuenta desde que GameDock lo vio ahí por primera vez, y los juegos que ya estaban cuando

GameDock la leyó por primera vez no cuentan en ningún período. La lista de GOG no da ninguna fecha.

Entradas y salidas

Los dos gráficos B muestran los juegos agregados y los eliminados cada día, semana, mes o año en una sola línea de tiempo. GameDock guarda cada juego que sale de tus listas de deseos desde el día en que empezó a registrarlos, así que un período anterior a eso no muestra conteo de eliminados, nunca un cero, y **Eliminados** dice **Registrado desde** ese día en un período que lo abarca en parte. Debajo de los gráficos está el cambio neto, comparado con el tramo anterior.

De la lista de deseos a la biblioteca

Un juego que sale de tu lista de deseos a menos de dos días de llegar a tu biblioteca, por un pedido, una licencia o un disco, cuenta como comprado de ella. Cada uno muestra cuándo y dónde lo compraste y lo que cobró el pedido, y cuánto tiempo esperó si la tienda indicó el día en que lo agregaste. Las esperas y el precio al agregar un juego se guardan para los juegos que salen desde el día en que GameDock empezó a registrarlos. **Más tiempo en espera** muestra lo que lleva más tiempo en tus listas de deseos.

Alertas de precio muestra las alertas que se activaron en el período, y **Tu lista de deseos** abre tu lista de deseos para crear más.

En el plan gratuito

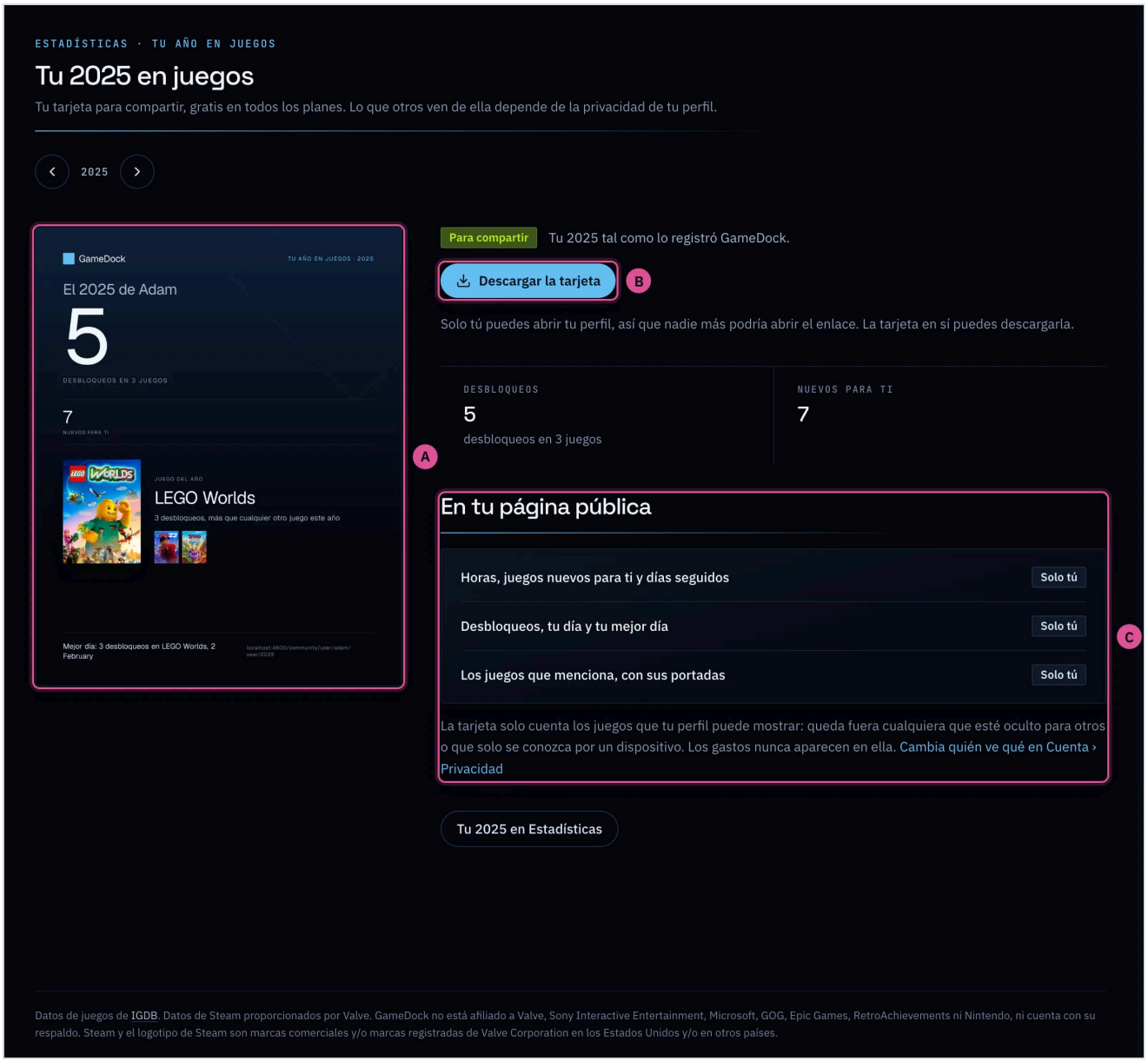
Lista de deseos es parte de GameDock Plus en todos los períodos. En el plan gratuito, la página igual muestra **En espera ahora**, **Agregados**, **Eliminados** y **Comprados de la lista**, los datos que vale la pena conocer sin revelar lo que encontraron, y el contorno de sus gráficos. Tu lista de deseos y sus alertas de precio siguen siendo gratis.

ESTADÍSTICAS

Tu año en juegos

Tu año como tarjeta para compartir: horas, desbloqueos, juegos nuevos para ti y tu juego del año, gratis en todos los planes, con quién ve qué.

Tu año en juegos, dentro de Estadísticas en la barra lateral, convierte un año en una tarjeta para compartir: las horas que jugaste, tus desbloqueos, los juegos nuevos para ti, tu racha de días más larga y tu juego del año. Es gratis en todos los planes.



Tu año en juegos de un año pasado, con letras que coinciden con el texto de abajo

La tarjeta

La tarjeta (A) empieza con las horas que jugaste y en cuántos juegos, luego tus **Desbloqueos**, los juegos **Nuevos para ti**, la mayor cantidad de **Días seguidos** que jugaste y **Tu día**, el día de la semana en que llegaron más desbloqueos. Debajo está tu **Juego del año**, el juego que más jugaste, con los cuatro siguientes, y tu mejor día de desbloqueos.

Las horas vienen del tiempo de juego que GameDock registra entre sincronizaciones, así que, si GameDock empezó a registrar con el año ya empezado, ese año dice **Contado desde** ese día, y un año anterior a cualquier tiempo registrado empieza con sus desbloqueos. Los juegos nuevos para ti se basan en la primera partida que registra cada tienda, así que pueden ser anteriores a GameDock. Una cifra que el año no puede dar se omite en lugar de mostrarse como cero, y lo que gastaste nunca aparece en la tarjeta.

La tarjeta solo cuenta los juegos que tu perfil puede mostrar: un juego que ocultaste a los demás, uno que GameDock no pudo vincular a un juego conocido o uno que solo se conoce por un dispositivo queda fuera de todas las cifras.

Compártela

La tarjeta de este año se va llenando a medida que avanza el año y se puede compartir a partir del 1 de diciembre; hasta entonces, la página la muestra como vista previa. Cualquier año anterior se puede compartir en cualquier momento: retrocede con las flechas junto al año.

Cuando un año ya se puede compartir, **Descargar la tarjeta** B la guarda como imagen, y **Copiar enlace** copia la dirección de su página en tu perfil, que muestra la tarjeta, sus cifras y un enlace a tu perfil, y genera una vista previa cuando publicas el enlace. **Compartir en** X, Threads, Bluesky, Facebook o Reddit abre en una pestaña nueva el cuadro para publicar de ese sitio, con el año y la página ya escritos, para que los cambies y publiques como quieras; **Otras apps**, en un teléfono y en algunos navegadores, abre el menú para compartir de tu dispositivo con la imagen de la tarjeta. Sin un nombre de usuario, o mientras solo tú puedas abrir tu perfil, no hay enlace ni nada que compartir.

Quién ve qué

En tu página pública C dice quién ve cada parte de la tarjeta: las horas, los juegos nuevos y la racha de días dependen de quién puede ver tu tiempo de juego, los desbloqueos y el mejor día dependen de tus logros, y los juegos que nombra dependen de tu biblioteca, cada uno configurado en **Cuenta › Privacidad**. Quien no pueda ver ninguno de ellos recibe el mismo «No encontrado» que para un perfil que no puede ver.

El año completo

Tu 2025 en Estadísticas abre el Resumen del año con todos sus datos destacados, como parte de GameDock Plus. En el plan gratuito abre la vista bloqueada del año, y la tarjeta sigue siendo gratis.

PARTE 6

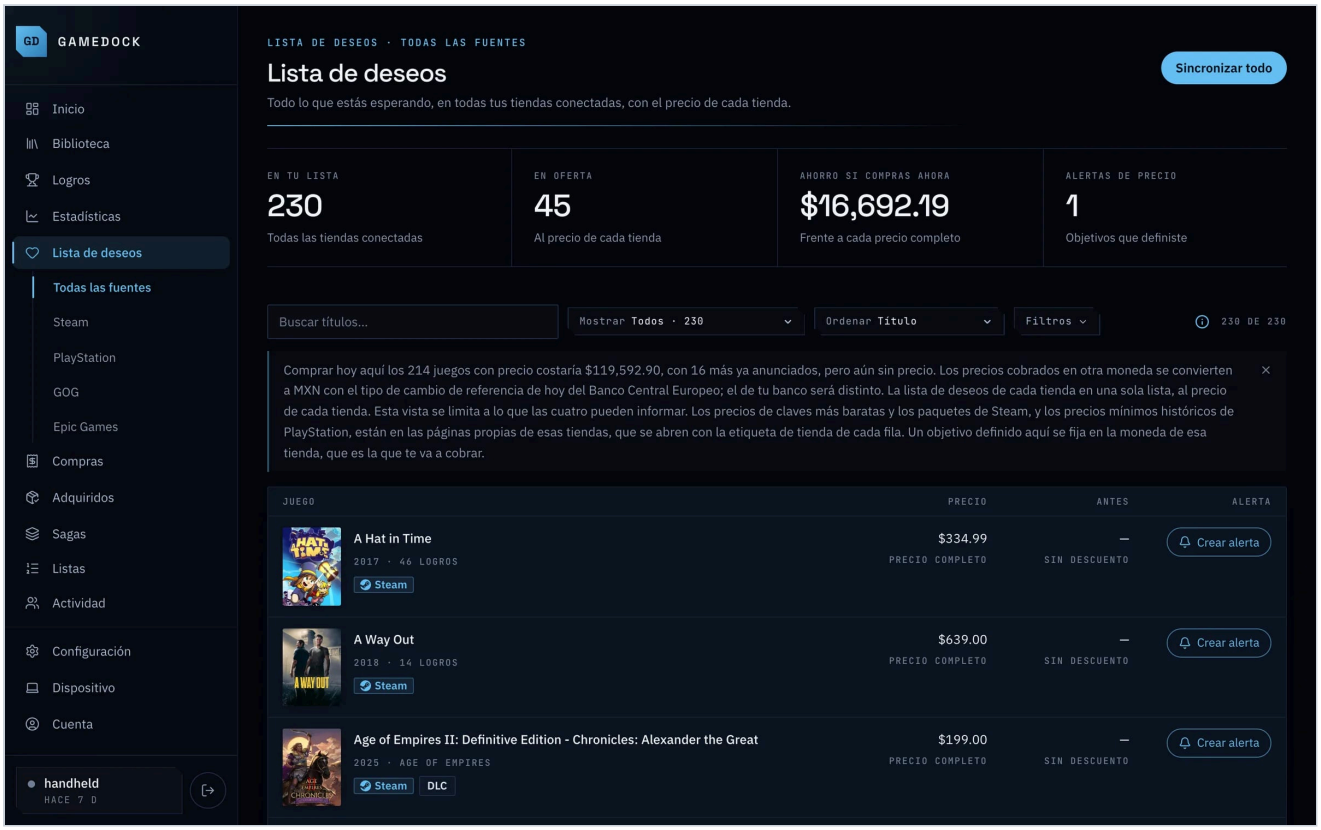
Lista de deseos, compras y adquiridos

Alertas de precio para los juegos que quieres, lo que pagaste por los que tienes y cuánto vale tu biblioteca.

Precios y alertas de la lista de deseos

Mira tus listas de deseos de todas las tiendas con sus precios, y recibe un aviso cuando un juego baje al precio que quieres.

Lista de deseos en la barra lateral reúne los juegos de tus listas de deseos de Steam, PlayStation, GOG y Epic Games, cada uno con el precio de su propia tienda. Crea una alerta de precio en un juego y GameDock te avisa cuando baje a tu precio.



Tu lista de deseos de todas las tiendas

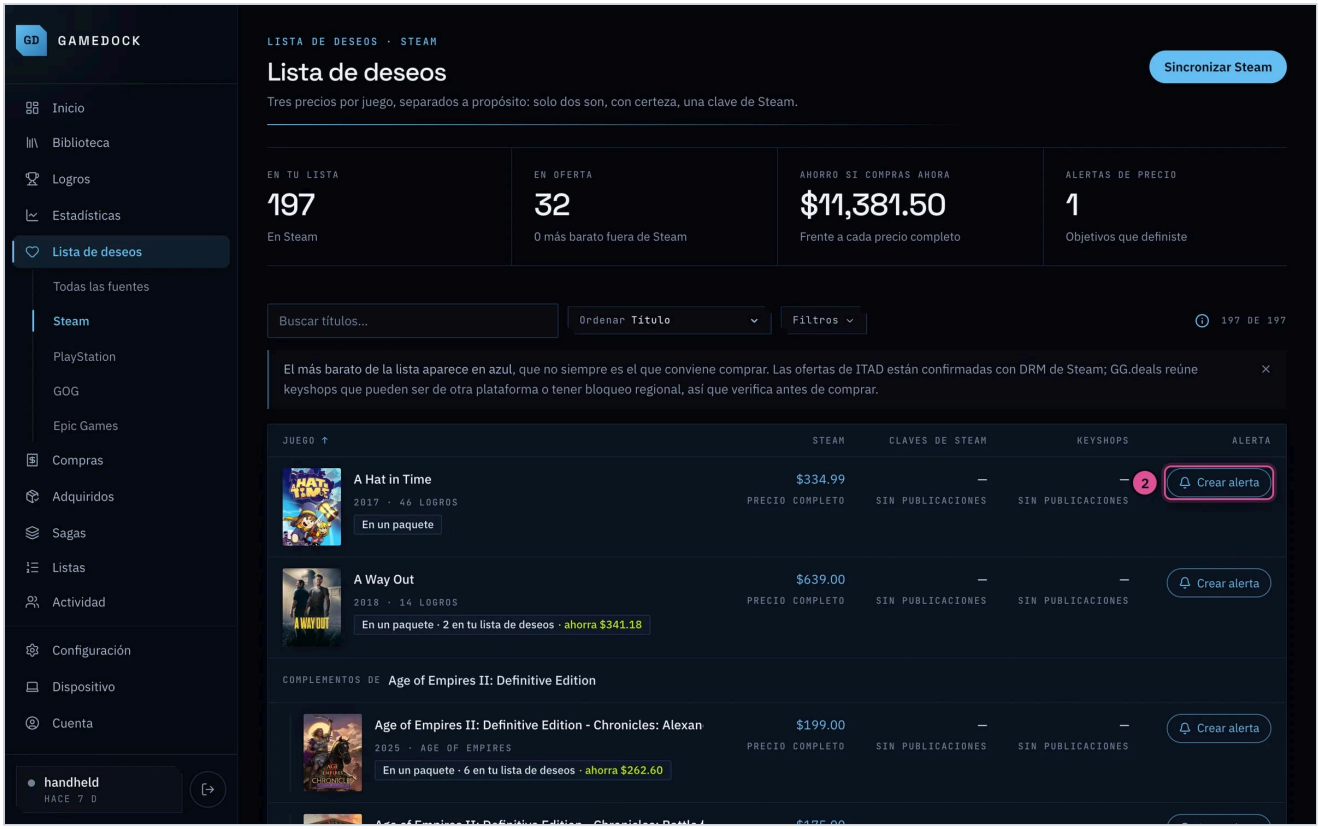
Qué muestra la página

Todas las fuentes muestra cada juego de tus listas de deseos, con su tienda, su precio actual y el de antes de cualquier oferta, y su alerta de precio. Las cifras de la parte superior cuentan lo que tienes en tus listas de deseos, cuántos están en oferta, cuánto ahorrarías si compraras ahora los que tienen descuento y cuántas alertas de precio creaste. La página propia de cada tienda muestra las mismas cuatro; en **Steam**, la línea bajo **En oferta** también cuenta los juegos que están más baratos fuera de Steam.

- **Buscar títulos…** encuentra un juego por su nombre.
- **Mostrar** acota la lista a los juegos **En oferta**, **En la meta**, **Vigilados** (los que tienen alerta) o **Sin precio**.
- **Ordenar** organiza la lista por título, por el más barato, por mayor descuento o por los agregados más recientemente.
- **Filtros** elige una tienda.

Debajo de cada título está el año del juego y, en Steam, su serie y su cantidad de logros; cualquier cosa que haya que saber sobre él, como **En un paquete** o **DLC**, va en su propia línea debajo. Un juego sin portada muestra un recuadro con su nombre corto. Un precio en otra moneda aparece junto a su conversión a la tuya al tipo de cambio de hoy, en el orden que elija **Mostrar montos en**; en la lista propia de cada tienda, el precio de la tienda va primero salvo que hayas elegido tu moneda. Consulta Monedas y tipos de cambio. Las filas bajo **Lista de deseos** en la barra lateral muestran una tienda a la vez, con más detalle que la lista combinada.

Steam: precios lado a lado

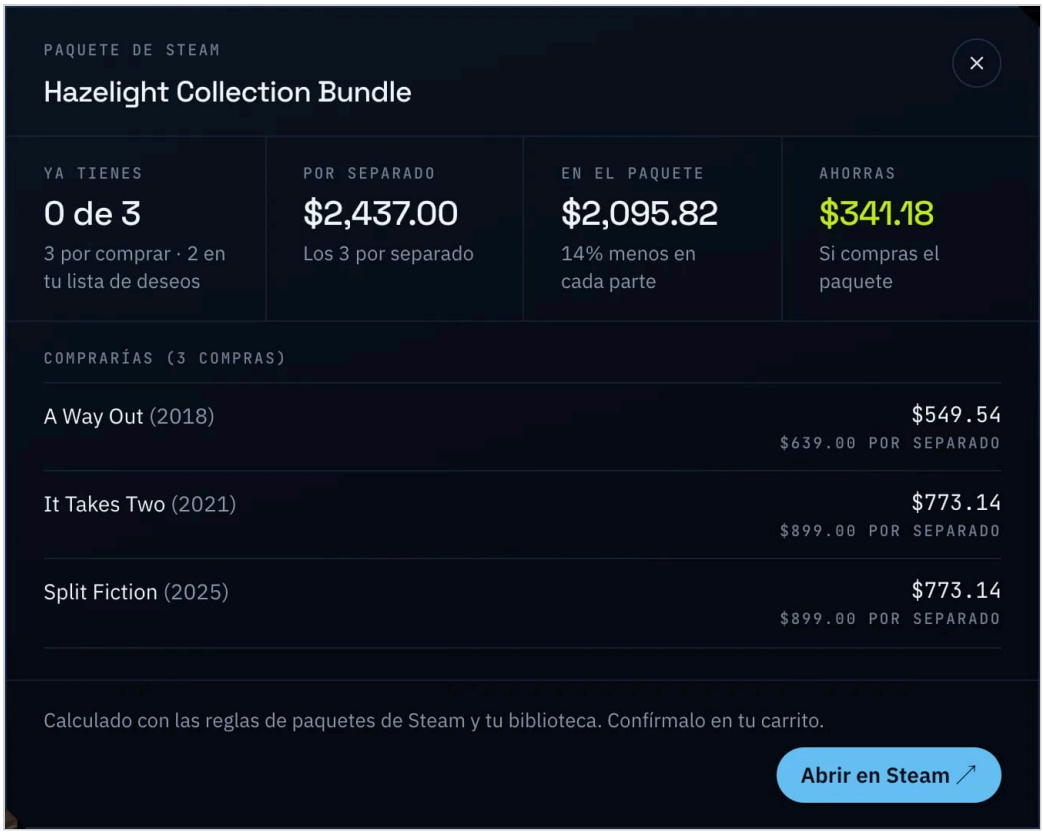


El precio de Steam junto a claves más baratas

La lista de Steam muestra dos precios lado a lado:

COLUMNA	DE DÓNDE VIENE EL PRECIO
Steam	La propia tienda de Steam.
Claves de Steam	La oferta más baja en IsThereAnyDeal que se confirmó como clave de Steam.

Cada uno muestra cuánto ahorra frente al precio completo de Steam, y el más barato está en azul. **En un paquete** bajo un juego significa que Steam lo vende en un paquete; presiónalo para ver cuánto te costaría el paquete, sin contar los juegos que ya tienes. Se abre con cuántos de los juegos del paquete tienes, lo que costaría el resto por separado y en el paquete, y lo que ahorrarías, y luego muestra cada compra con su precio en el paquete y su precio por separado, agrupadas por serie. Los complementos van debajo de su juego.



Lo que te costaría un paquete

Filtros acota la lista a los juegos en oferta en Steam, a los que tienen una clave de Steam como precio más barato o a los que vigilas, y a juegos con o sin logros.

Crea una alerta de precio

1. Abre **Lista de deseos** y elige la tienda del juego en la barra lateral, o quédate en **Todas las fuentes**.
2. Presiona **Crear alerta** 2 en la columna **Alerta** del juego.
3. Escribe el precio que pagarías, o presiona una de las sugerencias debajo del campo, y luego presiona **Crear alerta**.



Avísame cuando baje de este precio

Las sugerencias son un cuarto y la mitad de descuento sobre el precio completo del juego y, en la lista de Steam, también la clave de Steam más barata. Escribe el precio como sueles escribir precios: `12.50`, `12,50` y `$12` funcionan. El precio está en la moneda propia de la tienda, ya que eso es lo que te cobrará la tienda; el campo muestra su símbolo.

Una vez creada, el botón dice **Por debajo de** y tu precio, con cuánto le falta todavía al juego para bajar de él. Presiónalo para cambiar el precio, o presiona **Quitar alerta** para dejar de vigilarlo. Cuando el precio llega al tuyo, el botón se pone verde y dice **Meta alcanzada**.

También puedes crear una alerta en la página del juego, bajo **Lo que cuesta ahora**, si el juego está en tu lista de deseos de Steam.

> NOTA
>
> En el plan gratuito puedes tener alertas en cinco juegos a la vez, sumando todas las tiendas. Una sexta se rechaza con un mensaje que lo explica; quita una primero. GameDock Plus no tiene límite.

Cuándo recibes el aviso

Con una alerta creada, GameDock te avisa la primera vez que el precio la alcanza o baja de ella. En un juego de Steam revisa el más barato de los precios que muestra; en las demás tiendas, el precio de la propia tienda.

- Te vuelve a avisar solo si el precio baja más.
- Cuando el precio vuelve a subir por encima de tu meta, la siguiente oferta te avisa de nuevo, aunque sea al mismo precio.
- Si cambias el precio, todo empieza de cero.

Una alerta aparece como un número junto a **Lista de deseos** en la barra lateral, como un elemento en **Te necesita** en la página de inicio y en un recuadro **Metas alcanzadas** arriba de la lista de deseos de esa tienda. **Descartar todas**, ahí, borra las alertas de esa tienda.

Las alertas solo se muestran en GameDock; no se envían por correo.

> NOTA
>
> Un juego de Steam muestra **En la meta** cuando cualquiera de sus precios alcanza tu meta (la misma regla que la alerta), así que en **Todas las fuentes** puede estar en la meta mientras el precio de Steam a su lado sigue por encima.

Agrega un juego a tu lista de deseos de Steam

La página de un juego ofrece **A la lista de deseos** cuando el juego está en Steam y no está en tu biblioteca de Steam. Necesita la extensión Companion y que hayas iniciado sesión en la tienda de Steam en Chrome; si no, GameDock dice cuál de las dos cosas falta y abre la página de Steam del juego para que lo agregues ahí. Después, GameDock vuelve a leer tu lista de deseos para que el juego aparezca de inmediato; en el plan gratuito, esa nueva lectura es la sincronización de Steam del día, y una vez usada, el juego igual se agrega en Steam y aparece aquí después de la siguiente sincronización de la lista de deseos.

Mantén los precios al día

Las listas de deseos y los precios se sincronizan con cada tienda. Consulta Mantén todo sincronizado. **Sincronizar todo**, en la parte superior de la página, o **Sincronizar Steam**, en la lista de Steam, los trae ahora.

> NOTA
>
> En el plan gratuito, **Sincronizar Steam** aquí (la lista de deseos y sus precios juntos) cuenta como tu única sincronización manual de una tienda en 24 horas. Una que falla no la consume, así que puedes volver a ejecutarla el mismo día. Los precios se siguen actualizando solos cada día.

Revisa tus compras de Steam

Trae lo que pagaste en Steam y asocia cada línea del recibo con el juego al que corresponde.

REQUIERE GAMEDOCK COMPANION

Compras → Steam muestra cada recibo que Steam te emitió y cuál de tus juegos pagó cada una de sus líneas. Cuando cada línea está vinculada al juego correcto, GameDock sabe lo que te costó cada juego de Steam, y con eso calcula **Adquiridos** y el valor de tu biblioteca.

Importa tus compras de Steam

Steam guarda lo que pagaste en sus propios sitios web, que solo tu navegador puede leer, así que la importación se hace a través de la extensión Companion.

1. En Chrome, asegúrate de haber iniciado sesión tanto en la tienda de Steam como en Soporte de Steam. Consulta Steam.
2. Presiona **Sincronizar Steam** en la parte superior de **Compras → Steam**, o ve a **Configuración → Sincronización**, abre la fila de Steam y presiona **Sincronizar** junto a **Compras**. En **Adquiridos → Steam**, **Sincronizar Steam** trae las compras y luego actualiza los precios.

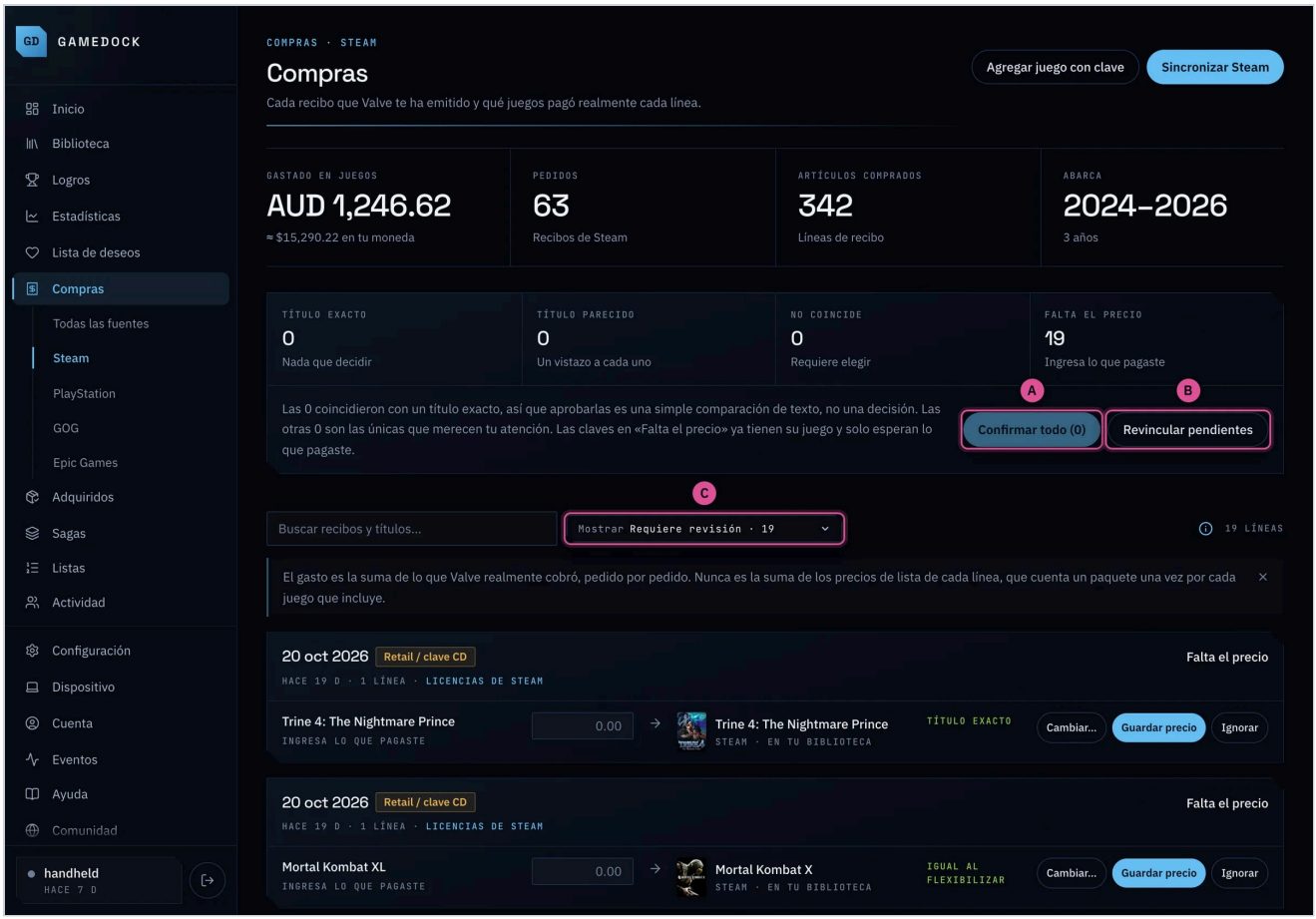
GameDock lee las licencias de tu cuenta (incluidos los juegos que activaste con una clave u obtuviste gratis) y el historial de tu billetera, con las líneas y los precios de cada recibo. Determina a qué producto corresponde cada línea de 25 en 25, así que un historial largo tarda algunas sincronizaciones en completarse. Activa **Run automatically** en la extensión Companion para mantenerlo al día sin tener que pensar en ello. Consulta Mantén todo sincronizado.

Si iniciaste sesión en la tienda de Steam pero no en Soporte de Steam, la sincronización trae solo tus licencias, sin lo que pagaste, y te lo avisa.

La sesión de Soporte de Steam vence antes que la de la tienda. Cuando hay un recibo nuevo para leer, la sincronización primero abre Soporte de Steam en una pestaña en segundo plano por un momento, lo que la renueva. Si Steam todavía te pide que inicies sesión, la sincronización te lo dice: inicia sesión en help.steampowered.com y vuelve a sincronizar.

Vacía la cola de revisión

GameDock vincula cada línea del recibo con un juego de tu biblioteca por su título, y confirma aquellas en las que los nombres son idénticos. El resto te espera en **Requiere revisión**.

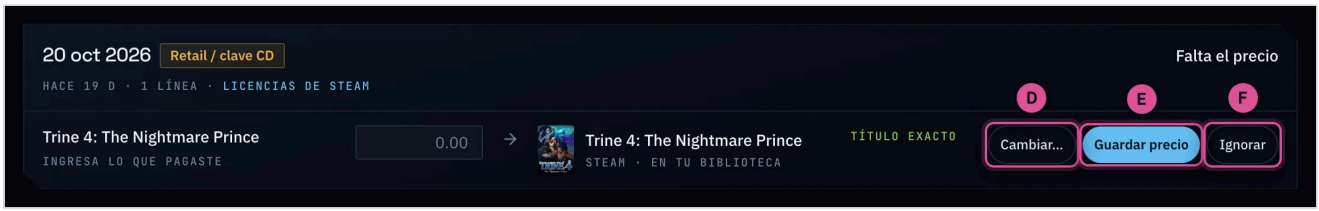


La cola de revisión: coincidencias exactas, coincidencias cercanas y líneas sin coincidencia

El panel de arriba clasifica las líneas en espera en cuatro grupos: títulos exactos sin nada que decidir, títulos parecidos que vale la pena mirar uno por uno, líneas sin coincidencia que necesitan que elijas, y **Falta el precio**, claves que ya tienen su juego y solo esperan lo que pagaste.

- **Confirmar todo** A confirma de una vez cada línea cuya coincidencia es exacta o casi exacta. Las líneas retail que todavía esperan un precio quedan para ti.
- **Revincular pendientes** B vuelve a intentarlo con cada línea en espera, algo útil después de que una sincronización de Steam o de DLC haya agregado juegos a tu biblioteca.
- **Mostrar** C cambia entre **Requiere revisión**, **Retail / clave CD**, **Cortesía / gratis**, **Confirmados**, **Biblioteca sin vincular**, **Ignorados** y **Todas**.

Luego cada línea dice por qué está esperando y con qué se vinculó:



Una línea de recibo: cómo la llamó Steam, lo que pagaste y el juego con el que se vinculó

- **Cambiar...** D, o **Vincular...** cuando no hubo coincidencia, te deja elegir tú mismo el juego o DLC correcto. Busca en tu biblioteca y en tus DLC, o pega el número de app de Steam de un DLC o su dirección en la tienda en **O appid de Steam / URL de la tienda...**. Una línea que pagó varios juegos se puede dividir entre ellos; el monto se reparte. Presiona **Guardar 1 asignación** (indica cuántos

elegiste) para confirmar tu elección. Una clave que todavía espera su precio conserva el juego que elegiste y sigue en **Requiere revisión** hasta que guardes el precio.

- **Guardar precio** E registra lo que pagaste, en una línea de la que Steam no tiene precio: una clave comprada en otro lado, o un regalo. Primero escribe el monto en el campo junto al título.
- **Ignorar** F aparta una línea que no es un juego, como el saldo de la billetera. **No ignorar** la trae de vuelta.
- **Confirmar** acepta la coincidencia que sugirió GameDock. Una clave no tiene Confirmar: una vez que tiene su juego, guardar su precio la confirma.

La etiqueta junto a cada coincidencia dice qué tan seguro está GameDock: **Título exacto**, **Igual al flexibilizar**, **Coincide el inicio**, **El título contiene**, **Elegido por ti** o **No coincide**. Si una línea todavía no se puede identificar, ofrece un enlace a SteamDB para que la busques.

Una línea marcada **No adquirido** es un recibo de algo que Steam ya no muestra en tu cuenta, así que se reembolsó o se compró como regalo para otra persona. No se cuenta entre las líneas sin coincidencia; presiona **Ignorar** para apartarla.

Claves y regalos: Retail / clave CD

Un juego activado con una clave de producto aparece como una línea **Retail / clave CD** con **Falta el precio**, porque Steam nunca vio lo que pagaste. Elige **Retail / clave CD** en **Mostrar**, escribe lo que pagaste junto a cada una y presiona **Guardar precio**. Para activar una clave nueva y registrar su precio de una vez, consulta Canjea una clave de Steam.

Juegos que vinieron gratis con otro

Biblioteca sin vincular muestra los juegos y DLC de Steam que tienes y que ninguna línea de recibo reclamó, a menudo extras que vinieron con otra cosa, como una banda sonora o un juego de un paquete. Presiona **Adjuntar como gratis** junto a uno, o marca varios y presiona **Adjuntar N como gratis…**; luego elige la compra con la que vino y presiona **Guardar incluido gratis** (o **Guardar N incluidos gratis**). Se registra sin costo, y el precio completo queda en el juego que pagaste.

Un incluido gratis solo puede ir en una línea que ya confirmaste, así que primero confirma el juego pagado.

Las cifras de arriba

La página cuenta lo que gastaste en juegos (los totales que Steam realmente cobró por cada pedido, no la suma del precio completo de cada juego), tus pedidos, los artículos comprados (uno por línea de recibo) y los años que cubren tus recibos. Las líneas que nunca revisaste se cuentan en la tarjeta de revisión de abajo, que es donde las resuelves.

> NOTA
>
> En el plan gratuito, Compras muestra los últimos 12 meses, y los recibos más antiguos no se guardan al importar las compras. Después de suscribirte a GameDock Plus, vuelve a sincronizar las compras para traer el resto.

Canjea una clave de Steam

Activa una clave de Steam desde GameDock, registra cuánto pagaste y empieza a instalar el juego.

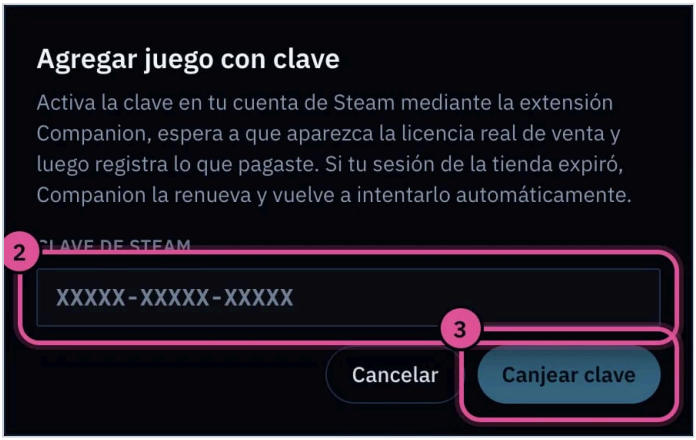
REQUIERE GAMEDOCK COMPANION

Si compras una clave de Steam en otra tienda, puedes activarla desde GameDock en lugar de hacerlo desde Steam. GameDock la activa en tu cuenta de Steam, la registra como una compra retail con lo que pagaste y puede empezar a instalarla en tu dispositivo.

Necesitas tener instalada la extensión Companion y haber iniciado sesión en la tienda de Steam en Chrome.

Activa una clave

1. Ve a **Compras** → **Steam** y presiona **Agregar juego con clave**.
2. Escribe o pega la clave en **Clave de Steam** 2.
3. Presiona **Canjear clave** 3.



Activar una clave de Steam desde GameDock

4. GameDock activa la clave en Steam, espera a que Steam muestre la nueva licencia y luego la trae a tu biblioteca. Esto tarda más o menos un minuto; si tu sesión de Steam venció, la extensión Companion la renueva y sigue.
5. Escribe lo que pagaste por cada juego que desbloqueó la clave y presiona **Guardar precio**. **Omitir por ahora** lo deja para después, como **Falta el precio** en **Retail / clave CD**.
6. Si tienes un dispositivo con GameDock Helper, **Instalar en dispositivo** empieza a instalar el juego ahí. Si no, presiona **Cerrar**, o **Ver detalles del juego** para ir a su página.

Si la clave ya estaba en tu cuenta, GameDock te lo dice y de todos modos trae la licencia para que registres su precio.

Si no funciona

El campo de la clave vuelve con un mensaje que dice qué salió mal:

MENSAJE	QUÉ HACER
Esa clave de producto no es válida.	Revisa los caracteres que se parecen (I, L y 1; 0 y O; V e Y) e inténtalo de nuevo.
Esta clave ya se activó en otra cuenta de Steam.	La clave ya se usó. Comunícate con la tienda donde la compraste.
Este producto no está disponible para comprar en tu país.	La clave está bloqueada para otra región y no se puede usar en tu cuenta.
Este código de producto requiere un juego base que todavía no tienes.	La clave es de un complemento. Consigue primero el juego al que pertenece.
Demasiados intentos de activación recientes.	Steam pausó las activaciones en tu cuenta por un tiempo. Espera e inténtalo de nuevo.
Inicia sesión en store.steampowered.com antes de canjear una clave.	Inicia sesión en la tienda de Steam en Chrome e inténtalo de nuevo.
Instala o activa la extensión GameDock Companion para canjear claves.	Instala la extensión Companion. Consulta Instala GameDock Companion.
Steam todavía no muestra esta licencia.	La clave funcionó, pero Steam tardó en mostrarla. Sincroniza las compras en un minuto y luego ingresa el precio en **Retail / clave CD**.
Es posible que Steam ya haya activado esta clave	No la vuelvas a canjear. Sincroniza Steam y el juego aparecerá.

Para instalar se necesita un dispositivo vinculado y encendido. Si la ventana dice **Sin dispositivo vinculado**, vincula uno desde **Configuración**; si dice **Dispositivo sin conexión**, despiértalo e inténtalo de nuevo.

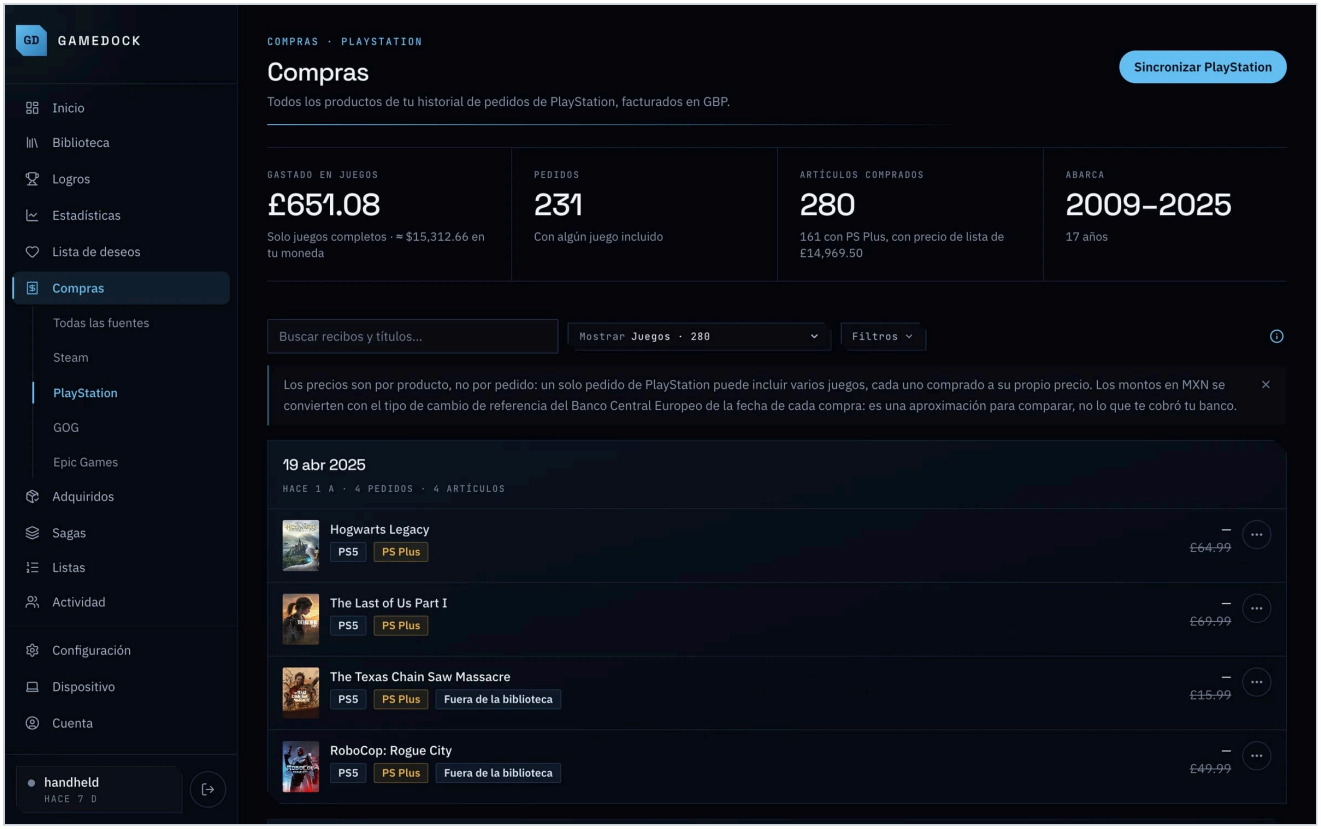
LISTA DE DESEOS, COMPRAS Y ADQUIRIDOS

Compras de PlayStation

Trae tu historial de pedidos de PlayStation Store y corrige qué es un artículo.

REQUIERE GAMEDOCK COMPANION

Compras → PlayStation muestra todo tu historial de pedidos de PlayStation Store (juegos, complementos, suscripciones y más) con lo que costó cada cosa. Si PlayStation te cobró en otra moneda, cada monto muestra lo que cobró y su equivalente en tu moneda, y cuál aparece primero lo decide **Mostrar montos en** en Preferencias.



Tu historial de pedidos de PlayStation

Importa tu historial de pedidos

PlayStation solo te muestra tu historial de pedidos a ti, con tu sesión iniciada, así que la importación se hace a través de la extensión Companion.

1. Ve a **Compras → PlayStation** y presiona **Sincronizar PlayStation**.

La extensión Companion abre PlayStation en una pestaña en segundo plano y recorre tu historial de pedidos página por página, mostrando cada paso a medida que avanza: abre PlayStation, lee cada página de tu historial, la guarda y luego averigua a qué juego corresponde cada compra. Si no tienes la sesión iniciada en playstation.com, la inicia por ti con la sesión que ya tengas abierta en tu cuenta de Sony, si la hay. Si PlayStation te pide la contraseña, la pestaña queda abierta para que inicies sesión; después, presiona **Sincronizar PlayStation** otra vez. Al terminar, GameDock te dice cuántas transacciones importó. Vuelve a sincronizar cada vez que compres algo nuevo, o deja que **Sincronizar todo** en

Configuración → **Sincronización**, o la sincronización en segundo plano de la extensión Companion, mantengan tu historial al día.

Si el mensaje agrega *la captura fue parcial*, no se pudo leer parte de tu historial, así que vuelve a sincronizar. Si dice que la moneda se tomó de tu configuración, GameDock no pudo saber la región de tu cuenta de PlayStation y supuso que es tu propia moneda; revisa que sea la correcta.

Qué muestra la página

Las cifras de arriba son lo que gastaste en juegos, tus pedidos que incluyen un juego, los artículos comprados y los años que abarca tu historial. **Gastado en juegos** solo cuenta juegos completos (no complementos ni demos, que **Compras** → **Todas las fuentes** cuenta en **Juegos**), y la línea de abajo indica lo que gastaste en total, sin contar el dinero que agregaste a tu billetera. La línea debajo de **Artículos comprados** indica cuántos obtuviste con PlayStation Plus y su valor a precio completo.

Las compras se agrupan por día. Cada artículo muestra su consola y etiquetas como:

- **PS Plus**: obtenido con una suscripción a PlayStation Plus. Puedes jugarlo mientras tengas la suscripción, pero no es tuyo de forma definitiva, así que no tiene precio.
- **Gratis**: un juego o demo gratis.
- **Fuera de tu biblioteca**: GameDock todavía no lo vinculó con un juego de tu biblioteca.
- **Complemento para**: un complemento, y el juego al que pertenece.

Un artículo con descuento muestra su precio completo tachado. Un paquete de juegos muestra los juegos que incluye.

Mostrar elige un tipo de artículo: **Juegos** (la opción predeterminada), aplicaciones, complementos, demos, temas, videos, suscripciones, recargas de billetera, **Sin identificar** o todo. Si compraste para más de una consola, **Filtros** reduce la lista a una.

Corrige qué es un artículo

PlayStation no siempre dice qué es un artículo. Los artículos que no describe están en **Sin identificar**, cada uno con botones para indicar qué es; en cualquier otro artículo, abre el menú ⋯ junto a su precio y elige **Cambiar categoría** para ver los mismos botones.

La mayor parte de lo que termina ahí son aplicaciones de streaming como Netflix, YouTube y Spotify: nada en tu historial de pedidos distingue una aplicación de un juego, así que GameDock te las deja para que las marques como **Aplicación** en lugar de adivinar. Además, más o menos una vez al mes vuelve a buscar los artículos que no pudo identificar, así que un juego que las bases de datos de juegos agreguen más adelante se resuelve solo.

1. Elige **Juego…**, **Aplicación**, **Complemento**, **Demo**, **Tema**, **Video**, **Suscripción** u **Otra cosa**.
2. Para **Juego…**, busca el juego y elígelo (o varios, si es un paquete) y presiona **Guardar**.

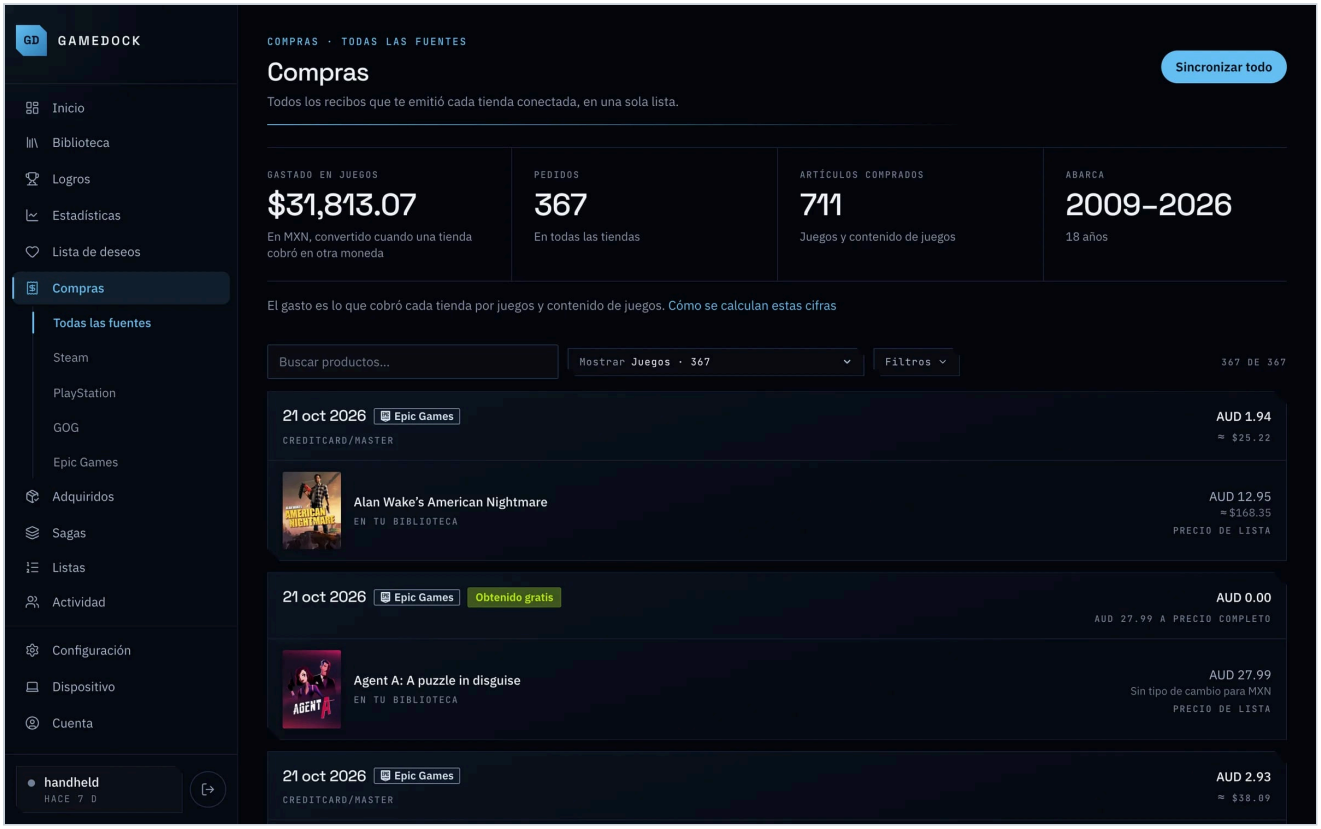
El cambio se aplica a tus compras de inmediato y se sugiere al catálogo compartido de GameDock para que otros jugadores se beneficien una vez que se apruebe. **deshacer** junto a **Identificado** lo revierte.

LISTA DE DESEOS, COMPRAS Y ADQUIRIDOS

Todas tus compras en un solo lugar

Cuánto gastaste en todas las tiendas y cómo se cuenta.

Compras → Todas las fuentes reúne en una sola lista cada pedido de Steam, PlayStation, GOG y Epic Games, y cada disco o copia en caja que compraste, de los más nuevos a los más antiguos, y suma lo que gastaste.



Cada recibo, de cada tienda

Qué cuenta como gasto

- Un pedido cuenta por lo que la tienda realmente te cobró, no por lo que costarían por separado los juegos que incluye.
- El dinero que agregas a una billetera de Steam o PlayStation no es gasto, porque lo que se cuenta son los juegos que luego compras con él.
- Un pedido en otra moneda se convierte a la tuya con el tipo de cambio del día de ese pedido. Muestra lo que cobró la tienda con la conversión debajo, marcada con ≈, o al revés si **Mostrar montos en** está configurado en tu moneda. Consulta Monedas y tipos de cambio.

Mostrar elige qué se cuenta: **Juegos** (la opción predeterminada: juegos, complementos y demos), **Todo**, **Suscripciones y multimedia** o **Recargas de billetera**. Las cifras de arriba cambian según lo que elijas, y la línea de abajo indica qué cuentan; **Cómo se calculan estas cifras**, al lado, explica cada una, junto con lo que se fue en suscripciones y recargas de billetera. **Buscar productos...** encuentra un pedido por lo que incluía, y **Filtros** reduce la lista a una **Tienda**, a los pedidos **Cobrado** o **Gratis**, o a un **Año**.

Cada pedido muestra su tienda, lo que costó y hasta ocho de los artículos que incluye (con cuántos más hay), cada uno marcado como **En tu biblioteca** o **Fuera de tu biblioteca**. Una edición de GOG vendida como paquete, como una Platinum o Ultimate Edition, cuenta como parte de tu biblioteca cuando todos los juegos que incluye corresponden a un solo juego ahí; una que reúne varios juegos distintos, como una trilogía, queda como **Fuera de tu biblioteca**. Los pedidos que obtuviste gratis, como los juegos de regalo semanales de Epic, se marcan como **Obtenido gratis**.

> NOTA
>
> En el plan gratuito, Compras muestra los últimos 12 meses; una nota arriba indica cuántos pedidos más antiguos están ocultos. Los pedidos más antiguos no se guardan cuando se importan las compras de una tienda, así que después de suscribirte a GameDock Plus, vuelve a sincronizar las compras de cada tienda para traer el resto.

Sincronizar todo, en la parte superior de la página, trae ahora mismo los pedidos nuevos de todas las tiendas. Consulta Mantén todo sincronizado.

La página de cada tienda

Las filas debajo de **Compras** en la barra lateral muestran una tienda a la vez:

- **Steam**: cada línea de recibo vinculada al juego que pagó, con una cola para revisar. Consulta Revisa tus compras de Steam.
- **PlayStation**: tu historial de pedidos, con los juegos de PlayStation Plus marcados. Consulta Compras de PlayStation.
- **GOG** y **Epic Games**: cada pedido con lo que costó y si lo obtuviste gratis. **Mostrar** reduce la lista a los pedidos pagados o a los obtenidos gratis. Llegan con la sincronización de cada tienda. Consulta GOG y Epic Games.
- **Formato físico**: lo que costó cada disco o copia en caja, donde puedes agregar un precio que te faltó. Consulta Juegos en disco.

Discos y copias en caja

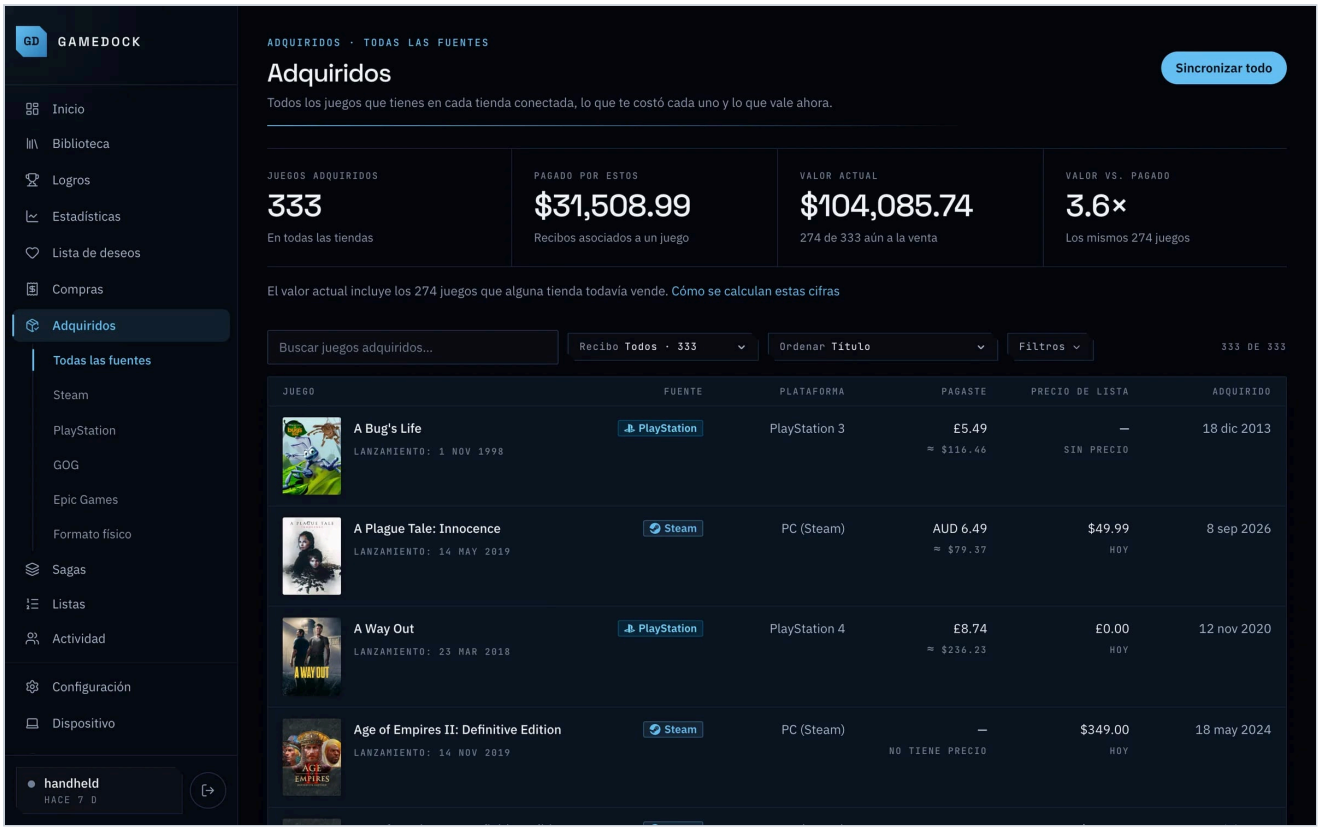
En **Todas las fuentes**, cada disco o copia en caja que compraste es un pedido por sí solo, con la fecha del día en que lo compraste y el precio en la moneda en que pagaste. Una copia que te regalaron, que obtuviste por intercambio o que venía con una consola no es una compra, así que queda fuera, igual que una copia que todavía no tiene fecha. Agrega la fecha en **Compras → Formato físico**. Una copia con fecha pero sin precio muestra **Agregar precio**, que abre esa copia ahí.

LISTA DE DESEOS, COMPRAS Y ADQUIRIDOS

Lo que tienes y cuánto vale

Compara lo que pagaste por tus juegos con lo que cuestan hoy.

Adquiridos muestra cada juego que tienes en cada tienda, lo que pagaste por cada uno y lo que costaría comprarlo hoy.



Lo que tienes y lo que vale hoy

Las cifras

- **Juegos adquiridos**: cada juego de cada tienda que conectaste, y cada disco o copia en caja que agregaste.
- **Pagado por estos**: lo que pagaste por ellos, según tus recibos, cada uno convertido con el tipo de cambio del día en que pagaste.
- **Valor actual**: lo que cuestan esos juegos hoy en sus tiendas, al precio de hoy y con el tipo de cambio de hoy. Un juego en oferta cuenta a su precio de oferta. La línea de abajo indica cuántos de tus juegos sigue vendiendo una tienda.
- **Valor vs. lo pagado**: cómo se comparan ambos, sobre los mismos juegos.

Las dos últimas solo cuentan los juegos que tienen tanto un recibo como un precio actual en su tienda, para comparar lo mismo con lo mismo; la línea debajo de las cifras indica cuántos son, y **Cómo se calculan estas cifras**, al lado, da la definición de cada cifra. La página de cada tienda muestra las mismas cuatro cifras en el mismo orden; una tienda que no ofrece un precio actual, como GOG o Epic Games, muestra un guion ahí y explica por qué.

La lista

Cada juego muestra dónde lo tienes, en qué plataforma, lo que pagaste, su precio de lista actual y cuándo lo obtuviste. **Buscar juegos adquiridos…** encuentra uno por su nombre. **Recibo** reduce la lista a los juegos **Con recibo** o **Sin recibo**; **Ordenar** ordena por **Título**, **Mayor ganancia**, **Mayor gasto** o **Mayor precio de lista**. **Filtros** elige una tienda. **Sincronizar todo**, en la parte superior de la página, trae ahora mismo las compras y los precios más recientes.

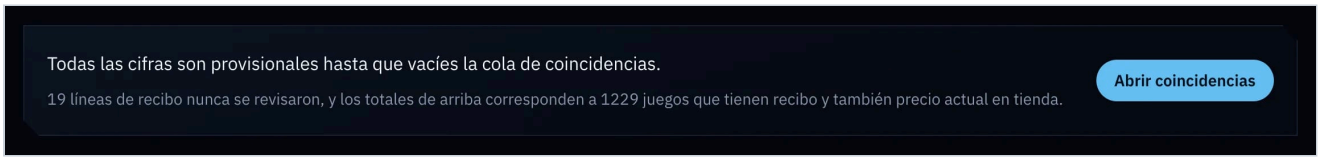
Un precio que una tienda cobró o publicó en otra moneda muestra ambos montos, primero el de la tienda o primero el tuyo, según lo que elija **Mostrar montos en** en Preferencias. Los totales de arriba están en tu moneda, o en la de la tienda cuando todo lo de la página de esa tienda se cobró en una misma moneda distinta a la tuya y elegiste la de la tienda.

Un juego **Sin recibo** es uno del que GameDock no tiene ninguna compra: puede haber sido un regalo, haber sido gratis o haberse comprado antes de que empiece tu historial de compras. Un juego que ya no se vende muestra el precio de su recibo en lugar del de hoy.

Cada disco o copia en caja es una fila propia, con lo que pagaste por ella. **Precio de lista** queda vacío, porque ninguna tienda ofrece el precio actual de un disco, así que las copias no entran en las dos últimas cifras. Una copia que te regalaron, que obtuviste por intercambio o que venía con una consola lo indica en lugar de un precio, y una que compraste pero a la que todavía no le pusiste precio dice **Aún sin precio**. Agrégalo en **Compras** → **Formato físico**.

Las filas debajo de **Adquiridos** en la barra lateral muestran una tienda a la vez. En PlayStation, los juegos que tienes gracias a PlayStation Plus se marcan como **Suscripción**, y puedes mostrarlos por separado.

Steam: primero vacía la cola



Las cifras de Steam dependen de la cola de revisión

Las cifras de Steam dependen de que las líneas de recibo estén bien vinculadas con sus juegos. Mientras haya líneas esperando revisión, **Adquiridos** → **Steam** lo indica; presiona **Abrir coincidencias** para ir a resolverlas. Consulta Revisa tus compras de Steam.

Valor de la biblioteca en Inicio

El valor de la biblioteca en la página de inicio es lo que costarían hoy todos tus juegos y DLC de Steam en la tienda de Steam, en la moneda de tu cuenta de Steam. Los juegos gratis no suman nada, y los juegos que Steam ya no vende quedan fuera. Se actualiza cada vez que se actualizan los precios de Steam.

Monedas y tipos de cambio

Elige la moneda en la que se muestran los montos y cómo se convierten las demás monedas.

GameDock guarda cada precio en la moneda que usó la tienda y lo convierte a la tuya solo para mostrarlo. Un monto convertido es una aproximación: tu banco habrá usado su propio tipo de cambio.

Elige tu moneda

1. Ve a **Cuenta** → **Preferencias**.
2. En **Moneda**, elige la moneda en la que quieres ver los montos.
3. Presiona **Guardar cambios**.

Región de la tienda define de qué región lee GameDock los precios cuando no puede saberlo por tu cuenta de la tienda, y **Zona horaria** define cuándo empieza tu día: para el tiempo de juego, el resumen diario y el correo mensual de Estadísticas, y para saber en qué año cae una compra.

Cada tienda que conectas normalmente conoce su propia región, y GameDock la usa cuando puede. Los precios de Steam y el valor de tu biblioteca siempre están en la moneda de tu cuenta de Steam.

Cómo se escriben los montos

Cuando una tienda te cobró en otra moneda, **Mostrar montos en** (en Preferencias) decide cuál va primero: lo que cobró la tienda, con el monto en tu moneda debajo, marcado con ≈, o el monto en tu moneda, con lo que cobró la tienda debajo. Pasa el cursor sobre cualquiera de los dos para ver de qué día es el tipo de cambio usado. Un precio actual en una tienda, como en una lista de deseos, funciona igual, con **de lista** en lugar de **cobrado**, ya que nadie lo ha pagado todavía.

Los montos siguen tu **Formato de números y fechas**. Una moneda se muestra con su propio símbolo cuando ninguna otra lo comparte, como **£** o **€**. Cuando un símbolo es compartido, solo lo conserva la moneda a la que pertenece tu formato: en inglés (Australia), los dólares australianos se ven **$59.99** y los dólares estadounidenses **USD 59.99**; en inglés (Estados Unidos), los mismos montos se ven **A$59.99** y **$59.99**.

Qué tipo de cambio se usa

GameDock usa los tipos de cambio de referencia que publica el Banco Central Europeo. Para las dos monedas que este no publica, usa el tipo de cambio de la Reserva Federal de EE. UU. para el nuevo dólar taiwanés y el del Banco de Rusia para el rublo, cada uno cruzado con el del Banco Central Europeo:

MONTO	SE CONVIERTE CON
Lo que pagaste por algo	El tipo de cambio del día en que pagaste. Si ese día no hubo tipo de cambio, como en un fin de semana, el último anterior.
Los precios actuales y el valor de tu biblioteca	El tipo de cambio de hoy.

Pasa el cursor sobre un monto convertido para ver de qué día es el tipo de cambio usado. Cuando no hay ningún tipo de cambio para una moneda, el monto se deja como estaba y no se suma a los totales; la nota de la página indica qué quedó fuera.

PARTE 7

GameDock Helper

La app de Linux que permite a GameDock ver y administrar los juegos de la máquina en la que juegas.

Instala GameDock Helper

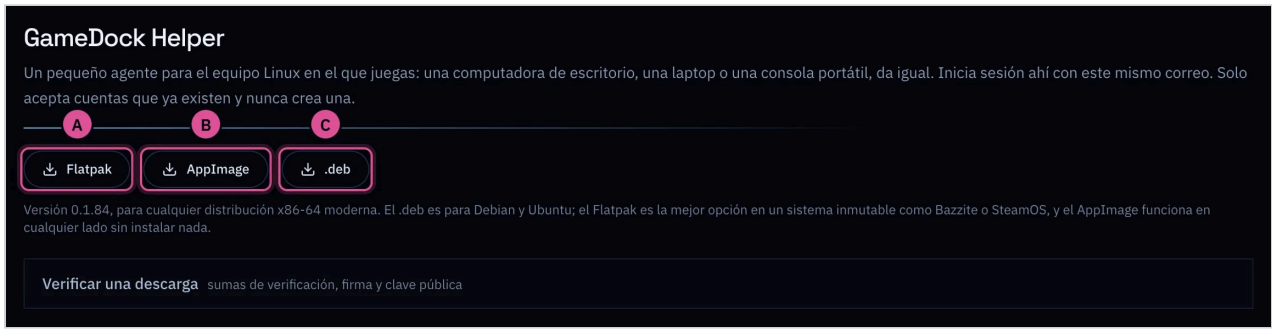
Descarga el Helper para tu máquina Linux, instálalo e inicia sesión.

GameDock Helper es una pequeña app para la computadora o consola portátil con Linux en la que juegas. Permite que GameDock vea lo que hay en ese equipo (juegos instalados, juegos de Lutris y Heroic, emuladores, archivos de guardado y espacio libre en disco) y actúe sobre ello: instalar juegos, moverlos entre unidades y respaldar tus partidas guardadas.

Funciona en cualquier Linux moderno de 64 bits (x86-64), en una computadora de escritorio, una laptop o una consola portátil. No hay versión para Windows ni para Mac.

Descárgalo

1. En GameDock, ve a **Configuración** → **Dispositivos**.
2. En **GameDock Helper**, descarga el tipo que mejor se adapte a tu sistema. Cada archivo lleva el nombre de su versión, como `GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.flatpak`, así puedes saber cuál tienes sin instalarlo.



Las tres formas de instalar GameDock Helper

	DESCARGA	ELÍGELO PARA
A	**Flatpak**	Consolas portátiles, sistemas cuyo núcleo es de solo lectura y cualquier sistema donde instales apps con Discover o GNOME Software. La mejor opción si tienes dudas.
B	**AppImage**	Cualquier Linux, sin instalar nada: ejecutas el archivo directamente.
C	**.deb**	Debian y Ubuntu.

Instálalo

En una terminal, en la carpeta donde lo descargaste, con el nombre del archivo que descargaste:

- **Flatpak**: `flatpak install --user --bundle GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.flatpak`, y luego abre **GameDock Helper** desde el menú de apps. Si todavía no está instalado el entorno de ejecución de GNOME que usa, la instalación agrega Flathub y lo descarga, lo que tarda unos minutos la primera vez.
- **AppImage**: `chmod +x GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.AppImage`, y luego ejecuta el archivo. Guárdalo en un lugar permanente, como `~/Applications`, porque esa es la copia que se iniciará con

tu escritorio.

- **.deb**: `sudo apt install ./GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.deb`, y luego abre **GameDock Helper** desde el menú de apps.

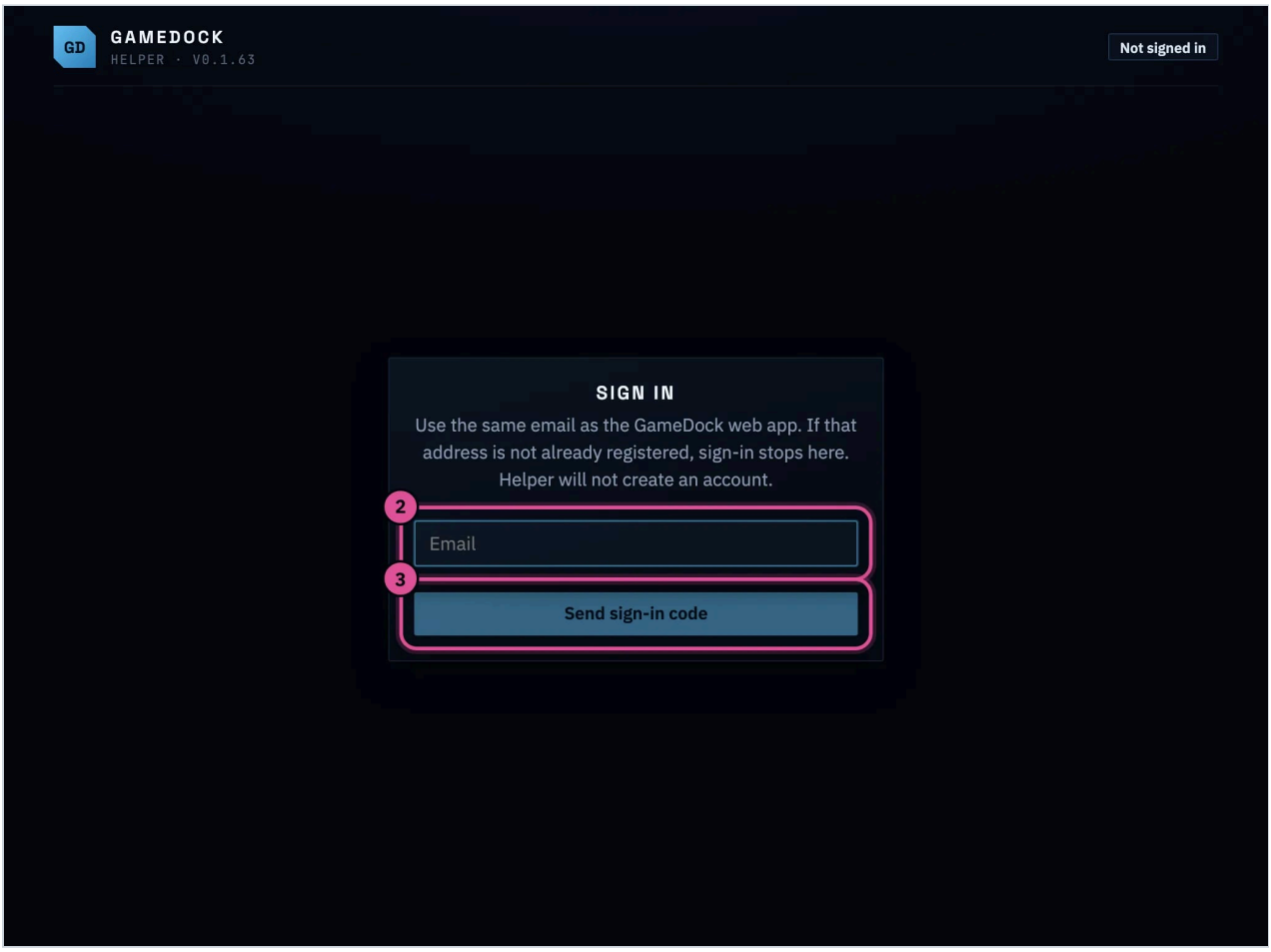
Usa un solo tipo. El Flatpak y el AppImage guardan su configuración por separado y no pueden ejecutarse al mismo tiempo.

> CONSEJO
>
> Para comprobar que una descarga es la que publicó GameDock, abre **Verificar una descarga** debajo de los botones. Ahí encontrarás la suma de verificación y la firma de cada archivo, la clave pública y el comando para comprobarlas.

Inicia sesión

El Helper te pide que inicies sesión antes que nada, con la misma dirección de correo que usas en GameDock.

1. Abre GameDock Helper.
2. Escribe tu dirección de correo 2.
3. Presiona **Send sign-in code** 3.



Iniciar sesión en GameDock Helper

4. Escribe el código de seis dígitos del correo en el cuadro que aparece y presiona **Sign in**.

Luego el Helper muestra su pantalla de configuración. Consulta Configura GameDock Helper. En unos segundos, el equipo aparece en **Configuración** → **Dispositivos** en GameDock, con **En línea** al lado.

El Helper nunca crea una cuenta. Si dice que no hay una cuenta de GameDock para tu dirección, primero inicia sesión en el sitio web de GameDock (consulta Crea tu cuenta e inicia sesión) y luego vuelve.

> NOTA
>
> El plan gratuito permite un dispositivo; GameDock Plus permite tres. Volver a iniciar sesión desde el mismo equipo no cuenta como otro dispositivo. Si todos los dispositivos de tu plan están en uso, el Helper dice *Device limit reached* y no inicia sesión: para cambiar un dispositivo por otro, primero quita el anterior. Consulta Quita o vuelve a vincular un dispositivo.

Cómo actualizarlo

Desde la versión 0.1.84, el Helper se mantiene actualizado solo: cada pocas horas busca una versión nueva y la instala, a menos que desactives **Install updates automatically** (consulta Actualizaciones). Un Helper más antiguo no puede hacerlo, así que hay que actualizarlo a mano una vez, y lo mismo pasa con uno que no puede reemplazarse a sí mismo, como un .deb.

Cuando un dispositivo está desactualizado y no se actualiza solo, GameDock te avisa la próxima vez que lo abras, en cualquier página a la que llegues: un aviso nombra cada uno de tus dispositivos desactualizados y la versión que tiene, con **Obtener actualización**, que abre **Configuración** → **Dispositivos**, y **Ahora no**, que lo pospone una semana en ese navegador. **Configuración** → **Dispositivos** también dice *Hay una versión más reciente de GameDock Helper disponible* mientras haya un dispositivo desactualizado.



Cada dispositivo desactualizado aparece con su nombre y su versión

La mayoría de las actualizaciones pueden esperar hasta que te convenga. De vez en cuando, una corrige algo importante para la seguridad de tu dispositivo y, desde entonces, GameDock deja de enviarle tareas a un Helper más antiguo: una instalación, un traslado o un escaneo responde *GameDock Helper está desactualizado en ese dispositivo*. Actualiza el Helper y vuelve a funcionar; no se pierde nada mientras tanto.

Descarga el mismo tipo que instalaste y presiona **Quit** en el menú de la bandeja del Helper. Luego:

- **Flatpak**: `flatpak install --user --reinstall --bundle` seguido del nombre del archivo nuevo. `--reinstall` reemplaza el Helper instalado; se conservan tu configuración y tu inicio de sesión.
- **AppImage**: pon el archivo nuevo junto al anterior y aplícale `chmod +x`. Cuando lo ejecutes, pasará a ser el que se inicia con tu escritorio, y podrás borrar el archivo anterior.
- **.deb**: `sudo apt install ./` seguido del nombre del archivo nuevo. Reemplaza la versión instalada.

Vuelve a abrir GameDock Helper (en el caso del AppImage, el archivo nuevo). En unos segundos, **Configuración** → **Dispositivos** muestra la versión nueva junto al dispositivo, y el aviso desaparece

cuando todos los dispositivos están actualizados.

GAMEDOCK HELPER

Configura GameDock Helper

Dile al Helper dónde están tus juegos, tus unidades y tu cuenta de Steam, y tráelos a GameDock.

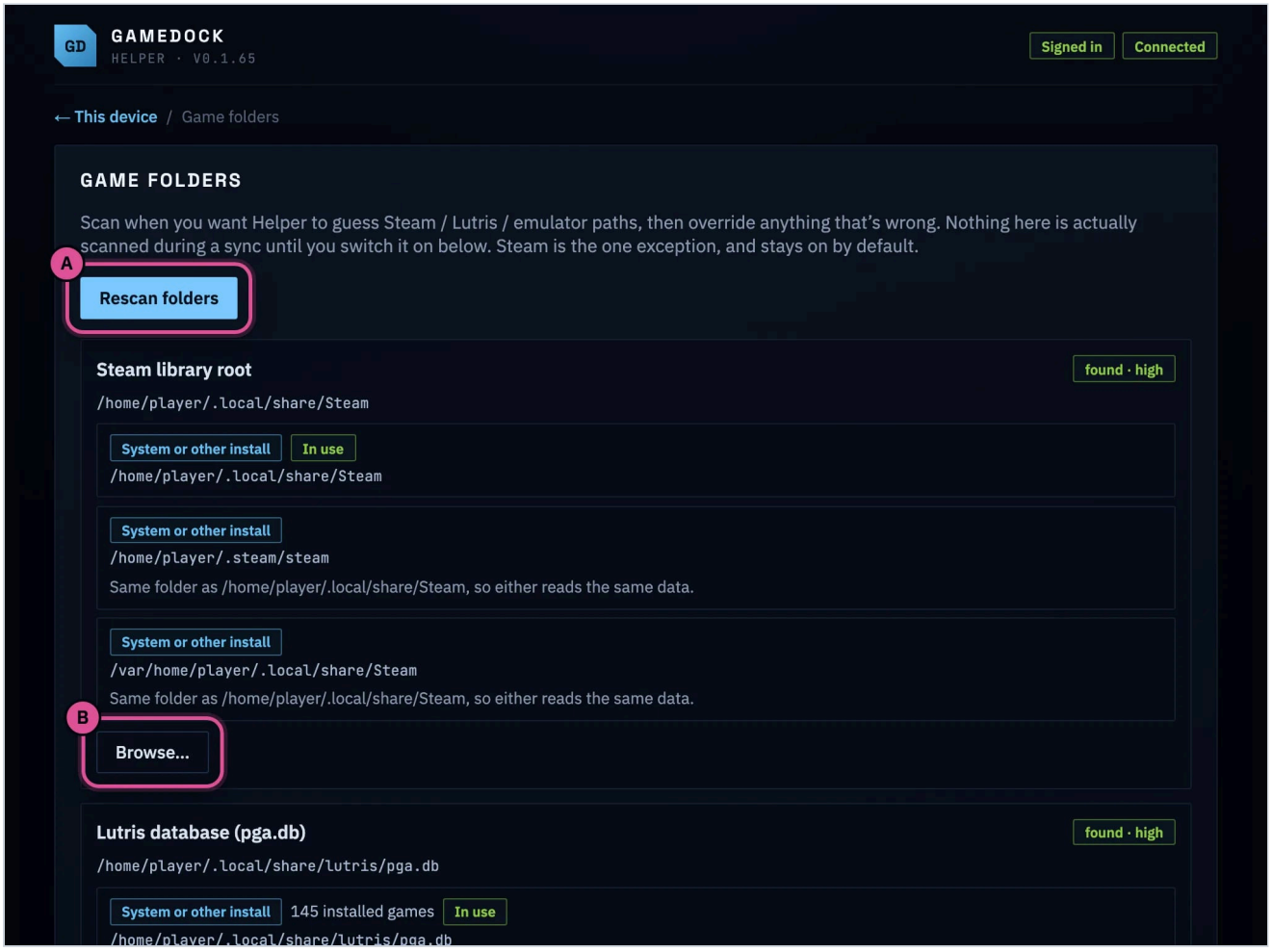
REQUIERE GAMEDOCK HELPER

Después de iniciar sesión, GameDock Helper se abre en **This device**: una lista de secciones de configuración, cada una con una marca de verificación cuando está lista. Abre una, haz lo que te pide y presiona ← **This device** para volver.

No se escanea nada hasta que lo pidas. Cada página tiene un botón que busca; el Helper recuerda lo que encontró. Una vez que inicias sesión, los respaldos de partidas guardadas y la reescritura de los nombres de tus juegos de Steam se ejecutan solos; los escaneos de tus carpetas y unidades esperan a que los pidas.

Carpetas de juegos (Game folders)

Indícale al Helper dónde están tus juegos y tus emuladores.



Game folders: donde Steam, Lutris y tus emuladores guardan sus juegos

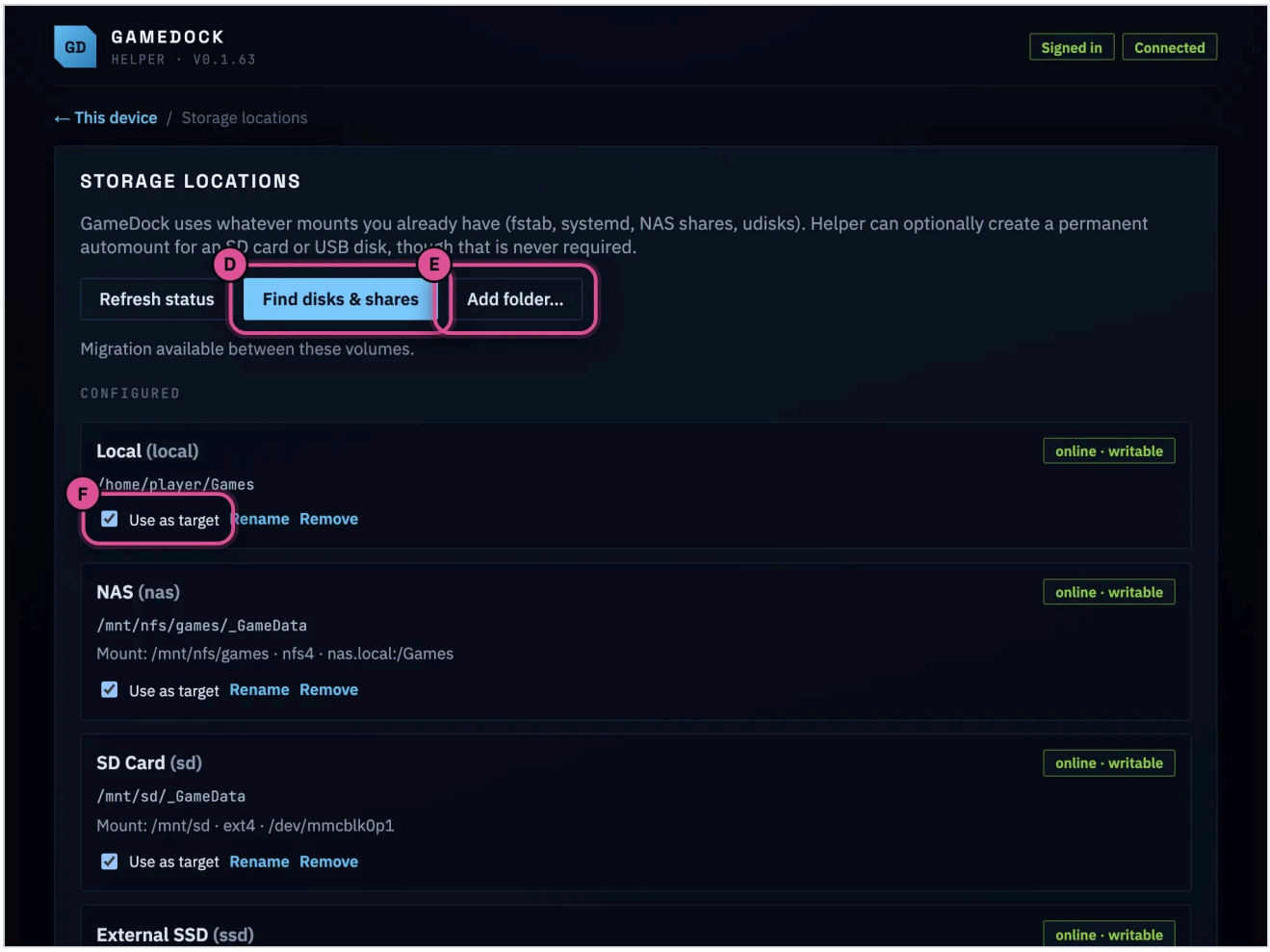
1. Presiona **Scan folders** A, que pasa a decir **Rescan folders** después de la primera búsqueda. El Helper busca en los lugares habituales de Steam, Lutris, Heroic y cada emulador que conoce: RPCS3, Xenia, PCSX2, DuckStation, Dolphin, melonDS, Cemu, PPSSPP, Vita3K, shadPS4, Flycast, RMG y los emuladores de Switch.
2. Revisa cada fila. **found** significa que la carpeta existe y **missing**, que no; la segunda palabra indica qué tan seguro está el Helper de que es la correcta. Debajo aparece cada carpeta que el Helper encontró para esa app, cada una con una etiqueta que dice cómo se instaló la app (Flatpak, AppImage, un runner de Lutris u otra instalación) y cuánto contiene, como juegos instalados o partidas guardadas. La que está en uso se marca como **In use**. Si dos carpetas son en realidad la misma, la segunda lo indica.
3. Si una fila usa la carpeta equivocada, presiona **Use this folder** debajo de la correcta, o presiona **Browse…** B y elige otra. Tener tanto un Flatpak como un AppImage de un emulador es el motivo habitual para revisar: elige la carpeta que tiene tus juegos.
4. Activa **Scan this source** para cada lanzador o emulador que quieras en GameDock.

PCSX2 y DuckStation llevan su propia lista de los juegos que encontraron. Sus filas muestran cuántos juegos tiene cada lista; se leen todas las listas, así que no hay ninguna carpeta que elegir.

Steam siempre se lee. Todo lo demás se deja tal cual hasta que lo actives: vincular un dispositivo no empieza a leer por sí solo tu biblioteca de Lutris o de emuladores.

Ubicaciones de almacenamiento (Storage locations)

Indícale al Helper en qué unidades pueden ir tus juegos, para que GameDock pueda mostrar qué tan llena está cada una y mover juegos entre ellas.



Storage locations: las unidades y los recursos compartidos donde están tus juegos

1. Presiona **Find disks & shares** (D). El Helper muestra las unidades y los recursos compartidos de red que puede ver: carpetas de biblioteca de Steam sugeridas, recursos compartidos NFS y SMB que ya están montados, y tarjetas SD y discos USB.
2. Presiona **Use this location**, **Use this share** o **Use current mount** junto a cada uno que quieras. Para agregar una carpeta que no aparece, presiona **Add folder...** (E).
3. Deja marcada la opción **Use as target** (F) en cada ubicación a la que se puedan mover juegos.

Tus ubicaciones aparecen en **Configured**, donde **Rename** te permite darle a una un nombre que reconozcas y **Remove** la quita de la lista. **Refresh status** vuelve a comprobar cuáles están conectadas.

El Helper usa las unidades y los recursos compartidos que ya tienes montados: nunca necesita configurar nada. Para una tarjeta SD o un disco USB que no está montado de forma permanente, **Make permanent mount...** puede hacer que se monte solo; te pide tu contraseña.

Una unidad que desconectas aparece como sin conexión y vuelve cuando la conectas. Mover juegos requiere al menos dos ubicaciones. Consulta Tu dispositivo en GameDock.

Biblioteca de Steam (Steam library)

Elige con qué cuenta de Steam de este equipo trabaja GameDock, para cambiar el nombre de los juegos y sus imágenes en Steam.



Steam library: qué carpeta de cuenta de Steam usar

1. Presiona **Find userdata folders**.
2. Elige la carpeta de tu cuenta. Cada una tiene como nombre un número, el de la cuenta de Steam a la que pertenece; si solo una persona usa Steam en el equipo, hay una sola.

Las demás secciones

- **Standalone games**: logros de juegos de PC independientes, instalados fuera de un lanzador de tienda, que los guardan en archivos de tu PC. Consulta Logros de juegos de PC independientes.
- **Cloud save backups**: consulta Respalda tus partidas.
- **Background service**: consulta Deja el Helper funcionando.
- **Hub sign-in**: vuelve a iniciar sesión, si alguna vez lo necesitas. Consulta Quita o vuelve a vincular un dispositivo.

Llévalo a GameDock

Cuando las carpetas estén configuradas, ve a **Configuración** → **Sincronización** en GameDock y presiona **Sincronizar** junto a **GameDock Helper**. Tus juegos de Lutris, Heroic y emuladores aparecen en **Biblioteca**, en **Lanzadores** y **Emuladores**. Desde entonces, el Helper mantiene GameDock al día mientras está en ejecución.

GAMEDOCK HELPER

Deja el Helper funcionando

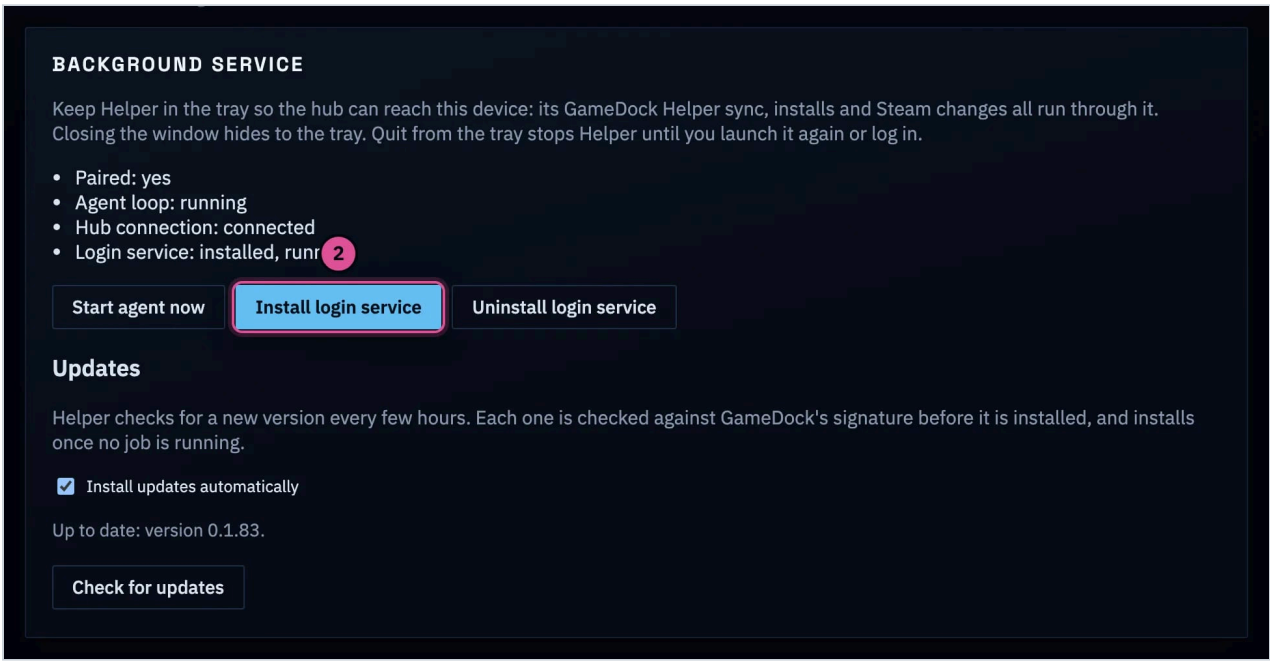
Inicia el Helper con tu escritorio para que GameDock siempre pueda conectarse con tu dispositivo.

REQUIERE GAMEDOCK HELPER

GameDock solo puede comunicarse con tu dispositivo mientras GameDock Helper está en ejecución. Configúralo para que se inicie con tu escritorio, y esperará en silencio en la bandeja del sistema.

Inícialo con tu escritorio

1. En GameDock Helper, abre **Background service**.
2. Presiona **Install login service** 2.



Background service: inicia el Helper con tu escritorio

A partir de la próxima vez que inicies sesión en tu escritorio, el Helper se inicia solo, directamente en la bandeja. No inicia una segunda copia ahora: la que tienes abierta sigue en ejecución. La lista de la página muestra si tiene la sesión iniciada (**Paired**), si está en ejecución ahora (**Agent loop**), si está conectado a GameDock (**Hub connection**) y si está configurado para iniciarse con tu escritorio (**Login service**). **Uninstall login service** hace que deje de iniciarse solo.

En una consola portátil, vuelve a iniciarse solo cada vez que cambias entre el modo de juego y el modo escritorio.

Actualizaciones

Install updates automatically, en **Updates** dentro de **Background service**, está activado a menos que lo desactives. Cada pocas horas, el Helper busca una versión nueva, se asegura de que la haya firmado GameDock, espera a que termine todo lo que está haciendo para GameDock, la instala y se

reinicia con ella. **Check for updates** busca ahora mismo. Con el interruptor desactivado, el Helper te avisa de todos modos cuando sale una versión nueva, e **Install version** la instala cuando tú decidas.

- Un Flatpak instalado con `--user`, como indican los pasos de instalación, y un AppImage en una carpeta tuya se actualizan solos.
- Un .deb se instala para todo el sistema, así que instalarlo requiere tu contraseña. El Helper descarga y comprueba la versión nueva por su cuenta, y te pide la contraseña cuando presionas **Install version**.
- Un Flatpak instalado para todos los usuarios del equipo, o un AppImage en una carpeta en la que no puedes escribir, no puede reemplazarse a sí mismo. La página lo indica; instala la versión nueva desde GameDock como antes (consulta Cómo actualizarlo).

La bandeja

- Cerrar la ventana del Helper la oculta en la bandeja; sigue en ejecución.
- Haz clic en el ícono de la bandeja, o elige **Open settings**, para que vuelva a aparecer la ventana.
- **Quit** detiene el Helper por completo, hasta que lo vuelvas a abrir o la próxima vez que inicies sesión en tu escritorio.
- Pasa el cursor sobre el ícono de la bandeja para ver si el Helper está conectado a GameDock.

Si tu escritorio no tiene bandeja, cerrar la ventana cierra el Helper.

¿Está conectado?

La segunda insignia en la esquina superior derecha de la ventana del Helper, junto a **Signed in**, indica si GameDock puede comunicarse con tu dispositivo en este momento. **Connected** significa que sí, y **Connecting…**, que está por hacerlo. **Reconnecting…** significa que el Helper no puede conectarse con GameDock y sigue intentándolo por su cuenta; pasa el cursor sobre la insignia para ver por qué y cuándo lo volverá a intentar. **Not connected** significa que el Helper no está ejecutando su conexión en absoluto: presiona **Start agent now** en **Background service**. **Background service** muestra lo mismo en **Hub connection**.

Qué hace mientras está en ejecución

- Mantiene GameDock al día con lo que está instalado, qué tan llenas están tus unidades y a qué has jugado.
- Hace lo que le pidas desde GameDock: instalar un juego, mover instalaciones, actualizar tus colecciones, nombres e imágenes de Steam.
- Respalda tus partidas guardadas después de jugar, si esa opción está activada. Consulta Respalda tus partidas.
- Cada quince minutos, reescribe los nombres de tus juegos de Steam si configuraste alguno. Consulta Nombres, orden y arte en Steam.
- Cada pocas horas, busca una versión nueva de sí mismo y la instala si **Install updates automatically** está activado.

Los escaneos de tus carpetas y unidades solo ocurren cuando presionas el botón correspondiente.

GAMEDOCK HELPER

Respalda tus partidas

Guarda en GameDock copias con versiones de tus archivos de partidas guardadas, y recupéralas.

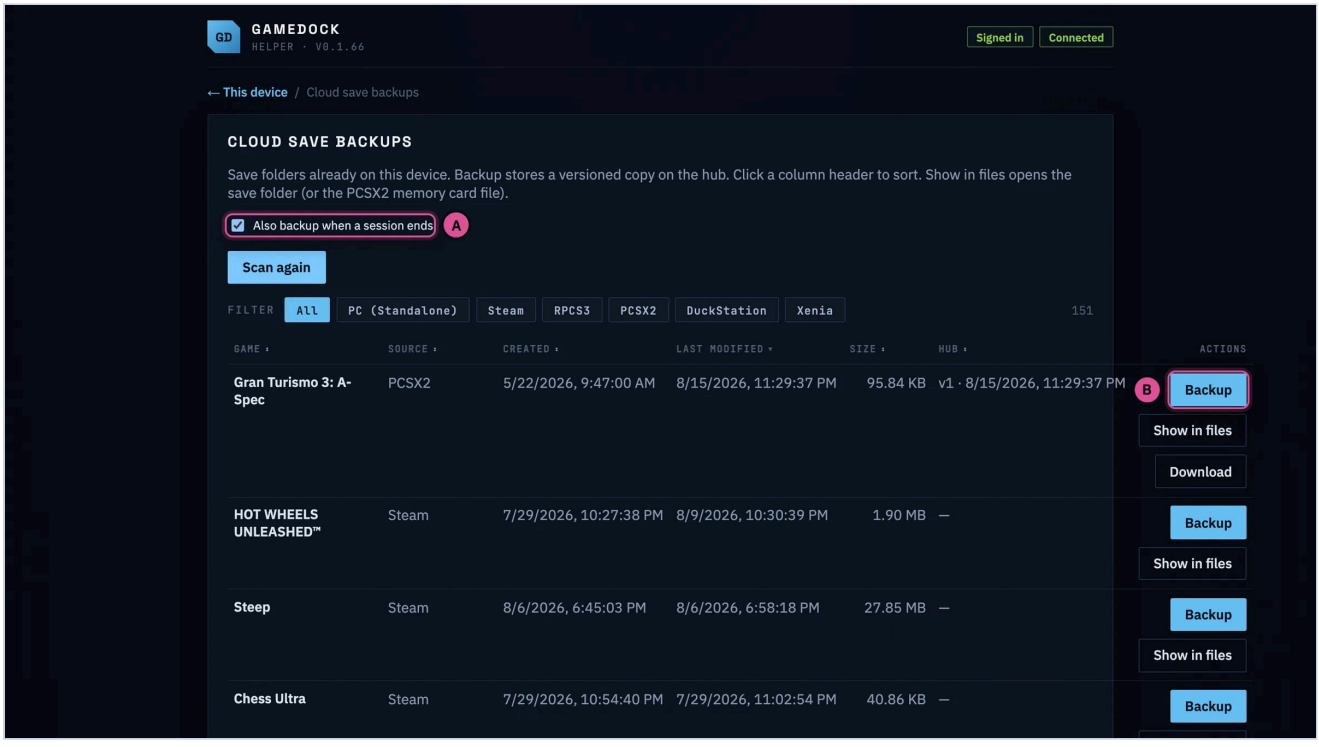
REQUIERE GAMEDOCK HELPER

GameDock Helper puede guardar copias de tus archivos de guardado en GameDock, para que puedas recuperar una partida guardada perdida o dañada. Cada respaldo es una versión independiente; tú eliges cuál descargar.

Encuentra partidas guardadas de juegos de PC independientes, de juegos de Steam y de los emuladores RPCS3, PCSX2, DuckStation y Xenia.

Encuentra tus partidas guardadas

1. En GameDock Helper, abre **Cloud save backups**.
2. Presiona **Scan save folders**.



Cada carpeta de guardado que encontró el Helper, y cuándo se respaldó cada una por última vez

La lista muestra las partidas guardadas de cada juego, de dónde vienen, cuándo cambiaron por última vez, su tamaño y (en la columna **Hub**) la versión más reciente que hay en GameDock. Los botones de **Filter** muestran una fuente a la vez, y presionar el encabezado de una columna ordena por ella. Presiona **Scan again** para buscar carpetas de guardado nuevas más adelante.

Haz un respaldo

- **Automáticamente**: deja activado **Also backup when a session ends** A. Cuando dejas de jugar y las partidas guardadas de un juego llevan unos cinco minutos sin cambiar, el Helper las respalda. La primera vez que ve un juego, solo lo registra, para no subir toda tu biblioteca de una vez.
- **Manualmente**: presiona **Backup** B junto a un juego.

Show in files abre la carpeta de guardado del juego.

Recupera una partida guardada

- En el Helper, presiona **Download** junto al juego para guardar su versión más reciente en tu carpeta Descargas.
- En GameDock, abre la página del juego. En **Guardados en nube**, cada versión aparece con cuándo se guardó, de qué dispositivo vino y su tamaño; presiona **Descargar** junto a la que quieras.

Un respaldo es una copia comprimida de la carpeta de guardado. Vuelve a poner su contenido en la carpeta de guardado con el juego cerrado.

Límites

	GRATIS	GAMEDOCK PLUS
Versiones guardadas de cada juego	3	10

Cada respaldo puede pesar hasta 200 MB, y todos tus respaldos juntos hasta 5 GB. Cuando un juego tiene tantas versiones como conserva tu plan, un respaldo nuevo reemplaza al más antiguo. Si pasas de Plus al plan gratuito, las versiones más antiguas no se borran de inmediato: se va una cada vez que se agrega una nueva.

GAMEDOCK HELPER

Tu dispositivo en GameDock

Mira qué tan llenas están tus unidades, dales bibliotecas de Steam, mueve juegos de una a otra y borra el progreso de los juegos que quitaste.

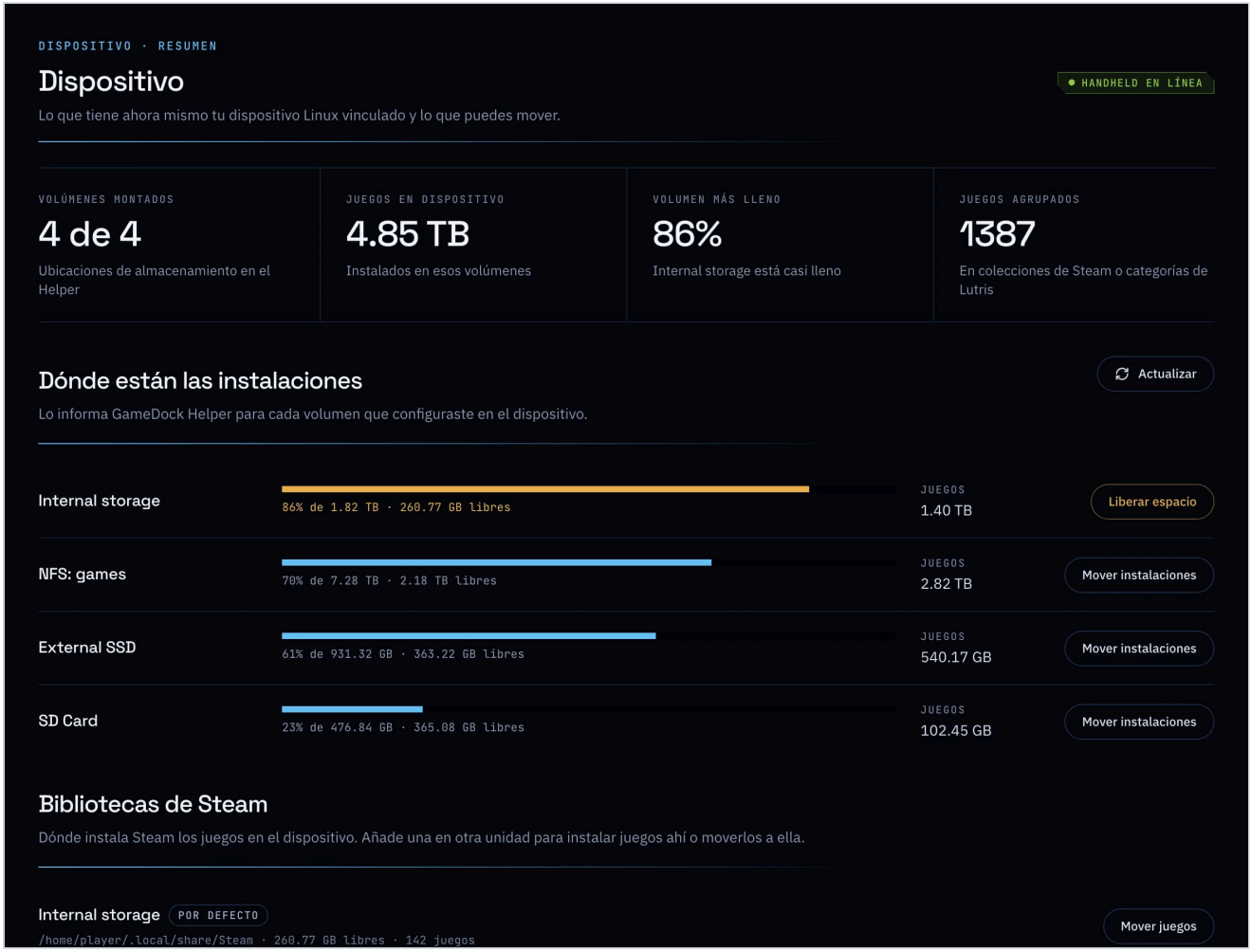
REQUIERE GAMEDOCK HELPER

Con GameDock Helper en ejecución, **Dispositivo** en la barra lateral muestra lo que tiene tu equipo con Linux: qué tan llena está cada unidad, qué juegos hay en ella, y tus colecciones de Steam y categorías de Lutris. Solo aparece cuando hay un dispositivo vinculado.

Las páginas leen tu dispositivo en vivo, así que tiene que estar encendido y con el Helper en ejecución. Cuando no lo está, **Dispositivo** indica que está sin conexión y, donde puede, muestra lo último que supo.

Resumen

Dispositivo → **Resumen** te da el panorama completo de un vistazo:



Tu dispositivo de un vistazo

- **Volúmenes montados**: cuántas de tus ubicaciones de almacenamiento están conectadas ahora mismo.
- **Juegos en dispositivo**: cuánto espacio ocupan tus juegos, sumando todas las unidades.

- **Volumen más lleno**, con qué tan lleno está, y **Juegos agrupados**: cuántos juegos están en una colección de Steam o en una categoría de Lutris.
- **Dónde están las instalaciones**: cada ubicación de almacenamiento con una barra que muestra qué tan llena está, cuánto espacio libre tiene y cuánto ocupan los juegos. Leer todas las unidades puede tardar hasta medio minuto; **Actualizar** las vuelve a leer.
- **Bibliotecas de Steam**: dónde instala Steam los juegos en el dispositivo, cada una con el nombre de su unidad, su espacio libre y cuántos juegos tiene. **Por defecto** marca la que usa Steam si no se le indica otra. Consulta Bibliotecas de Steam.
- **Mover instalaciones**: si alguna unidad está llena en más del 85%, y **Planear una migración**, que abre **Dispositivo** → **Migración**.
- **Steam y Lutris**: cuántas colecciones y categorías tienes, y **Abrir colecciones**.

La franja de abajo muestra el nombre del dispositivo y la versión de su Helper, con un enlace a **Gestionar dispositivos** en **Configuración** → **Dispositivos**.

Para agregar una tarjeta SD u otra unidad, configúrala en el Helper. Consulta Configura GameDock Helper.

Bibliotecas de Steam

Steam instala los juegos en una carpeta de biblioteca y empieza con una en la unidad interna. Para instalar juegos de Steam en otra unidad, o moverlos a ella (una tarjeta SD, un SSD externo, un recurso compartido de red), dale a esa unidad una biblioteca de Steam:

1. Asegúrate de que la unidad sea una ubicación de almacenamiento en el Helper (consulta Configura GameDock Helper).
2. En **Dispositivo** → **Resumen**, en **Bibliotecas de Steam**, presiona **Añadir biblioteca de Steam** junto a la unidad.

GameDock hace que Steam agregue la biblioteca por sí mismo en tu dispositivo, en la carpeta que Steam elegiría (normalmente **SteamLibrary** en la raíz de la unidad), igual que lo haría **Configuración** → **Almacenamiento** del propio Steam. Nunca necesitas abrir Steam en el dispositivo. Cada unidad tiene una sola biblioteca de Steam.

Un recurso compartido de red también puede tener una, aunque la ventana del propio Steam no ofrece recursos compartidos. Los juegos que hay en él solo se inician mientras el recurso compartido está conectado.

Una biblioteca que Steam recuerda en una unidad que no está conectada aparece como **No conectada**.

> NOTA
>
> Steam tiene que estar accesible en tu dispositivo. GameDock lo abre si está cerrado. En el escritorio, Steam necesita tener activada la opción **Depuración remota de CEF** en **Configuración** → **Desarrollador** de Steam, y haberse reiniciado, antes de que GameDock pueda pedirle que agregue una biblioteca.

Mueve juegos entre unidades

Cuando una unidad se está llenando, saca juegos de ella desde **Dispositivo → Migración**, o presiona **Liberar espacio** junto a una unidad en el Resumen, que aparece cuando está llena en más del 85% (si no, dice **Mover instalaciones**).

1. Elige qué juegos mover. Presiona la tarjeta de una unidad, arriba, para ver solo los juegos que tiene, y **Más grandes primero** para encontrar los que más espacio liberan.
2. Marca los juegos que quieres mover. La barra de abajo suma su tamaño.
3. En **Mover a**, elige la unidad a la que quieres moverlos. Cada una muestra cuánto espacio libre tiene.
4. Presiona **Mover**.

Los juegos se mueven uno tras otro, y un registro muestra cómo le fue a cada uno. Se detiene en el primero que falla y termina con *Terminado.* o *Detenido.* Un juego que ya está en la unidad que elegiste se omite. Los juegos de Lutris se actualizan solos para encontrar su nueva ubicación.

Mover requiere al menos dos ubicaciones de almacenamiento que estén conectadas y tengan **Use as target** activado en el Helper. Los juegos que están fuera de todas ellas se marcan como **Fuera de los volúmenes** y no se pueden mover.

> NOTA
>
> Mover juegos es parte de GameDock Plus. En el plan gratuito, aun así puedes elegir juegos y ver cuánto espacio liberarían.

Cuando termina un traslado, GameDock actualiza tus colecciones por su cuenta, así que un juego movido queda en la colección del almacenamiento donde está ahora. No reiniciará Steam para hacerlo: si Steam está abierto en el escritorio, sus colecciones se ponen al día la próxima vez que apliques tus reglas en la página **Colecciones**.

Mantenimiento de dispositivo, al final de la página, tiene dos reparaciones para ejecutar si algo parece desfasado: **Actualizar colecciones**, que vuelve a leer tus colecciones de Steam y categorías de Lutris y vuelve a agrupar los juegos según tus reglas de colección, y **Reparar permisos**.

Juegos de Steam

Presiona **Juegos de Steam**, arriba en **Dispositivo → Migración**, para mover juegos entre tus bibliotecas de Steam.

1. Presiona la tarjeta de una biblioteca para ver solo los juegos que tiene. Las herramientas propias de Steam, como Proton y Steam Linux Runtime, están ocultas; elige **Juegos y herramientas de Steam** en **Mostrar** para verlas.
2. Marca los juegos que quieres mover, elige una biblioteca en **Mover a** y presiona **Mover**.

Steam mueve cada juego por sí mismo, junto con su prefijo de Proton y las partidas guardadas que haya ahí, y luego verifica el juego, lo que tarda unos segundos más. Un juego que está en ejecución, o que comparte contenido con otro juego (las expansiones de Half-Life), no se puede mover por sí solo, y el registro explica por qué. Mover juegos de Steam requiere dos o más bibliotecas de Steam conectadas (consulta Bibliotecas de Steam), y también es parte de GameDock Plus.

Juegos eliminados

Dispositivo → Juegos eliminados muestra los juegos de los que Lutris registró tiempo de juego, historial de juego o logros y que ya no están en ninguno de tus dispositivos: los que borraste de GameDock conservando su progreso, o los que quitaste en el propio Lutris. Cada uno muestra qué se conservó y cuándo lo jugaste por última vez, y si el juego seguirá en tu biblioteca por otra plataforma una vez que se quite su progreso.

Presiona **Quitar** junto a un juego y luego **Eliminar progreso** para quitar lo que Lutris registró de él, o **Quitar todo** para vaciar la lista. El progreso de Steam, PlayStation, Xbox y RetroAchievements nunca se toca.

GAMEDOCK HELPER

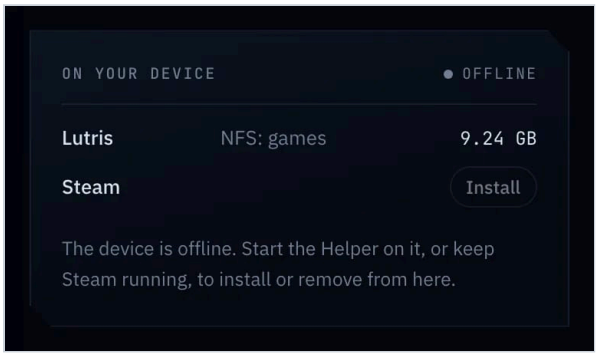
Instala un juego desde GameDock

Instala juegos en tu dispositivo, agrégalos a Steam o quítalos desde la página de un juego.

REQUIERE GAMEDOCK HELPER

Con GameDock Helper en ejecución en tu dispositivo, la página de un juego en GameDock muestra lo que está instalado en él, y puede instalar juegos, agregarlos a Steam o borrarlos ahí.

Qué hay en tu dispositivo



En tu dispositivo, en la página de un juego

En la página de un juego, **En tu dispositivo** muestra si tu dispositivo está en línea y cada copia instalada en él: de qué lanzador o emulador viene, en qué unidad está y su tamaño. También aparecen los juegos que juegas en un emulador. Un juego que Lutris inicia en un emulador que también lo muestra es una sola copia, que aparece, por ejemplo, como **PCSX2 vía Lutris**. Si tienes más de un dispositivo, cada copia indica en qué dispositivo está. Un juego que Steam o Heroic instaló y que GameDock todavía no midió dice **Instalado con Steam** (o Heroic) hasta que su unidad y su tamaño lleguen con la próxima sincronización; en el caso de un juego de Steam, GameDock le pregunta a tu dispositivo de inmediato cuando está en línea.

Biblioteca también tiene una vista **Instalados**, junto a **Todos** y **Explorar**, que muestra solo los juegos con una copia en tu dispositivo, de cualquier lanzador o emulador. Con un dispositivo vinculado, es la vista con la que se abre **Biblioteca** hasta que elijas otra.

Instala un juego de Steam

Cuando un juego está en tu biblioteca de Steam pero no está instalado, **En tu dispositivo** tiene un botón **Instalar** en **Steam**.

1. Abre la página del juego.
2. En **En tu dispositivo**, presiona **Instalar**.
3. Si Steam en tu dispositivo tiene más de una biblioteca, elige en qué unidad va el juego. La predeterminada de Steam viene elegida de entrada, y cada unidad muestra cuánto espacio libre tiene. Presiona **Instalar en** y el nombre de la unidad.

Steam en tu dispositivo empieza la descarga directamente en esa biblioteca, sin nada que responder en el dispositivo. Aun así, hay dos cosas que pueden esperarte ahí:

- Un juego con un contrato de licencia o una clave de producto lo muestra en la pantalla del dispositivo, y GameDock dice **Esperando a tu dispositivo**. Acéptalo o ingresa la clave ahí y empieza la descarga. GameDock nunca acepta un contrato por ti.
- Unos pocos juegos tienen que ir junto al contenido que comparten con otro juego, como Team Fortress Classic y Half-Life: Source junto a Half-Life. GameDock indica en qué unidad insiste Steam, y no instala nada.

Para instalar en una unidad que todavía no tiene biblioteca de Steam, primero agrega una (consulta Bibliotecas de Steam). Para mover un juego después, consulta Mueve juegos entre unidades.

> NOTA
>
> Elegir la unidad requiere que Steam esté accesible en tu dispositivo. Si Steam está cerrado, GameDock lo abre. En el escritorio, Steam también necesita tener activada la opción **Depuración remota de CEF** en **Configuración** → **Desarrollador** de Steam; sin eso, **Instalar** abre en el dispositivo la ventana de instalación del propio Steam, donde eliges la unidad.

Agrega un juego a Steam

Para un juego que juegas con Heroic, Lutris, RPCS3, DuckStation o PCSX2, **Agregar a Steam** lo pone en tu biblioteca de Steam como juego ajeno a Steam, para que puedas iniciarlo desde Steam, o desde el modo de juego en una consola portátil. Es parte de GameDock Plus.

Borra una copia de tu dispositivo

Cualquier copia en **En tu dispositivo** se puede borrar del dispositivo, sin importar en qué lanzador o emulador esté, y tengas o no otra copia.

1. Abre la página del juego.
2. En **En tu dispositivo**, presiona ⋯ junto a la copia y luego **Eliminar del dispositivo**.
3. GameDock le pregunta a tu dispositivo qué borraría y te lo muestra en una lista. Presiona **Confirmar eliminación** para borrar exactamente eso.

Lo que se borra depende de dónde esté la copia:

- **Steam**: Steam desinstala el juego por sí mismo, como lo hace su propio botón Desinstalar.
- **Heroic**: la carpeta del juego, que se quita igual que con la opción Desinstalar del propio Heroic, conservando su prefijo de Wine. Primero cierra Heroic en el dispositivo.
- **Lutris**: el juego, su prefijo de Wine y su entrada en Lutris.
- **Un emulador**: la imagen de disco, la ROM o la carpeta del juego, y cualquier entrada de Lutris que lo inicie.

Cualquier acceso directo de Steam a la copia se va con ella. Tus partidas guardadas y tus tarjetas de memoria nunca se borran, y el juego sigue en tu biblioteca con su tiempo de juego y sus logros.

Cuando la copia es la última del juego que ejecuta Lutris, GameDock también te pregunta qué hacer con lo que Lutris registró de él:

- **Conservar su progreso** (la opción predeterminada): su tiempo de juego, su historial de juego y sus logros se quedan en el juego.
- **Quitar también su progreso**: también se van de GameDock, y un juego que no tienes en ningún otro lado sale de tu biblioteca.

El progreso que conserves se puede quitar más adelante desde Dispositivo → Juegos eliminados.

GameDock no borra nada más que los archivos propios del juego. Se niega cuando otro juego usa los mismos archivos, o cuando la unidad donde está la copia no está conectada, y explica por qué. Si algo cambió en el dispositivo después de que lo revisaste, no se borra nada y GameDock te pide que vuelvas a revisar.

Para borrar se necesita un GameDock Helper reciente en ese dispositivo. Si hay que actualizarlo, el menú lo indica.

Cuando el dispositivo está sin conexión

Estos botones requieren que tu dispositivo esté encendido, con el Helper en ejecución. Si no lo está, la página lo indica: inicia el Helper en el dispositivo y vuelve a intentarlo.

GAMEDOCK HELPER

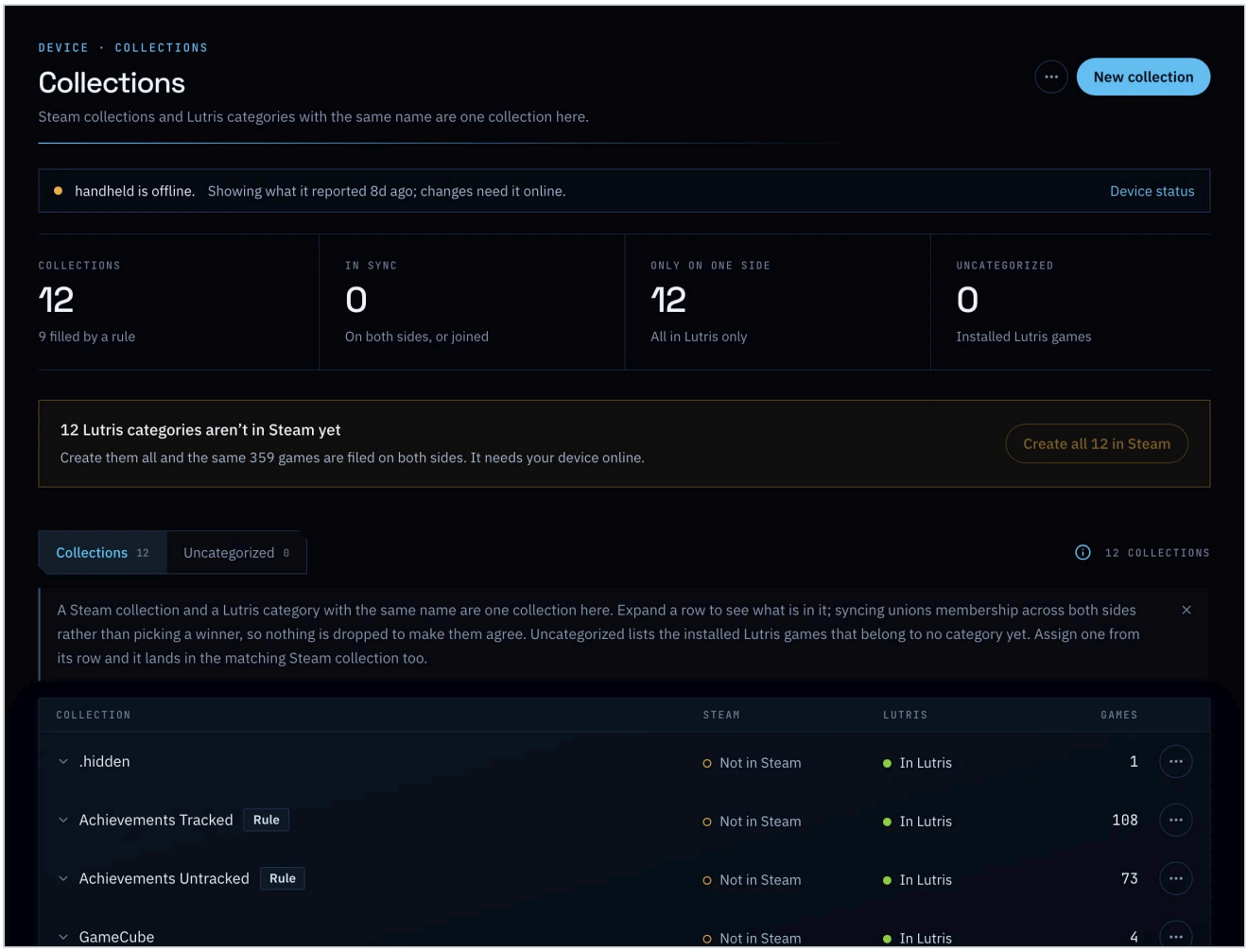
Colecciones de Steam y categorías de Lutris

Mantén iguales tus colecciones de Steam y tus categorías de Lutris, y clasifica juegos automáticamente.

REQUIERE GAMEDOCK HELPER Y GAMEDOCK PLUS

Dispositivo → Colecciones pone tus colecciones de Steam y tus categorías de Lutris lado a lado, y las mantiene iguales. Una colección de Steam y una categoría de Lutris con el mismo nombre se tratan como una sola colección.

Qué muestra la página



Colecciones de Steam y categorías de Lutris lado a lado

Cada colección aparece indicando si está **En Steam** y **En Lutris**, y cuántos juegos tiene. Una etiqueta **Regla** junto al nombre significa que un grupo de reglas la llena. Expande una para ver las primeras de sus portadas y cómo se llena; **Ver todo** muestra cada juego que contiene. Las cifras de arriba cuentan tus colecciones, las que están sincronizadas en ambos lados, las que existen solo en un lado y los juegos de Lutris instalados que no están en ninguna colección.

Sin categoría, junto a **Colecciones** arriba, muestra los juegos de Lutris instalados que todavía no están en ninguna categoría. Cada uno tiene una colección sugerida: presiona **Asignar sugeridas** o elige una en **Asignar a…**.

Trabaja con una colección

- Cuando hay colecciones que solo están en un lado, una nota sobre la lista indica cuántas son y ofrece crearlas todas en el otro lado, por ejemplo **Crear las 12 en Steam**.
- **Nueva colección** crea una en ambos lados a la vez.
- El menú junto a cada colección tiene **Crear en Steam** o **Crear en Lutris** cuando está solo en un lado (o **Aplicar regla** cuando está en ambos), y luego **Renombrar…**, **Agregar un juego…**, **Sincronizar ambos lados** y **Quitar colección**.
- En la lista completa de una colección (**Ver todo**), **Quitar** junto a un juego lo saca.

Sincronizar combina los dos lados: un juego que está en la colección en cualquiera de los lados termina en ella en ambos. No se descarta nada para que coincidan.

En el escritorio, Steam tiene que cerrarse mientras se escriben las colecciones, y puede tardar unos minutos.

Agrupa juegos automáticamente

Grupos de reglas, en el menú de arriba (o **Editar regla** en una colección que se llena con una regla), agrupan los juegos en colecciones por ti, por ejemplo una colección por emulador, según en qué unidad está un juego de PC independiente o según si sus logros tienen seguimiento. Activa los grupos que quieras, presiona **Guardar** y luego **Aplicar activos**.

> NOTA
>
> Crear, cambiar y enviar colecciones a tu dispositivo es parte de GameDock Plus. En el plan gratuito puedes ver todas las colecciones y reglas.

Cuando el dispositivo está sin conexión, una línea debajo del título lo indica, junto con cuándo se reportó por última vez y un enlace al estado del dispositivo. La página muestra lo último que supo, y los cambios quedan desactivados hasta que vuelva.

GAMEDOCK HELPER

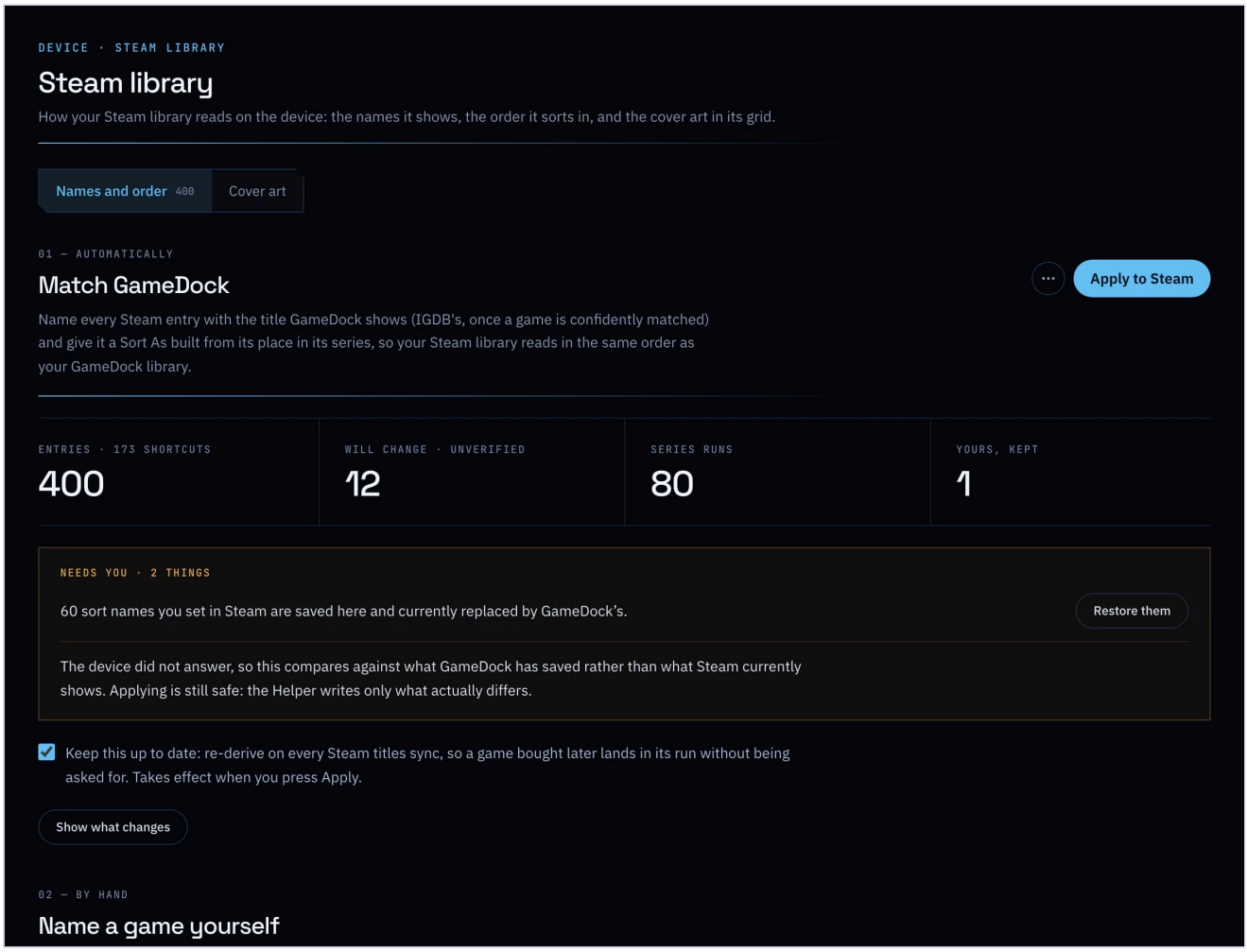
Nombres, orden y arte en Steam

Haz que tu biblioteca de Steam muestre los nombres, el orden y las portadas que muestra GameDock.

REQUIERE GAMEDOCK HELPER Y GAMEDOCK PLUS

Dispositivo → Biblioteca de Steam cambia cómo se ve tu biblioteca de Steam en tu dispositivo: los nombres con los que aparecen los juegos, el orden en que se listan y las portadas de la cuadrícula de Steam. GameDock Helper hace los cambios en el propio cliente de Steam.

Igualar a GameDock



Cómo se ve tu biblioteca de Steam en el dispositivo

Nombres y orden → Igualar a GameDock le da a cada juego de Steam el nombre que GameDock muestra para él, y un nombre de orden basado en su lugar dentro de su serie, para que tu biblioteca de Steam siga el mismo orden que tu biblioteca de GameDock.

1. Presiona **Mostrar qué cambia** para ver, juego por juego, qué se renombraría.
2. Presiona **Aplicar en Steam**.

Los juegos que renombraste tú mismo en Steam se conservan como **Tuyo · conservado**. Marca **Mantener esto actualizado** para que los juegos nuevos reciban su nombre de la misma forma a medida que llegan.

El menú junto a **Aplicar en Steam** ofrece **Reenviar nombres guardados**, **Restaurar mis propios nombres de orden de Steam** o **Quitar títulos generados** para deshacerlo. Para deshacerlo, el dispositivo tiene que estar en línea, ya que es entonces cuando se pueden volver a escribir los nombres propios de Steam; mientras no está, GameDock deja todo como está.

Nombra un juego tú mismo

En **Nombra un juego tú mismo**, busca un juego, cambia **Aparece en Steam como** o **Se ordena como** y presiona **Guardar**. El menú junto a él puede devolverle al juego el nombre propio de Steam.

Los nombres de orden llegan a Steam más o menos cada quince minutos y se aplican de inmediato, sin reiniciar. GameDock los guarda donde Steam guarda los nombres de orden que tú mismo puedes ponerle a un juego, así que pertenecen a tu cuenta de Steam y se mantienen cuando Steam actualiza los datos de un juego. Un nombre nuevo necesita que Steam se reinicie para mostrarse. El Helper lo hace mientras Steam está inactivo (en una consola portátil en Modo de juego, Steam se reinicia un momento; en el escritorio, se cierra y se vuelve a abrir), y no más de una vez por hora, así que cuando Steam vuelve a ponerle su propio nombre a un juego, el tuyo puede tardar hasta una hora en volver. Guardar un nombre nunca reinicia Steam en ese momento; **Sincronizar** junto a **Títulos personalizados de la biblioteca de Steam** en **Configuración → Sincronización** lo aplica al instante.

Portadas

Portadas → Enviar las portadas de GameDock a Steam pone las portadas que muestra GameDock en la cuadrícula de Steam, para que Steam muestre el mismo arte. Presiona **Enviar a Steam**; **Deshacer en Steam**, en el menú de al lado, vuelve a poner el arte propio de Steam. Marca **Mantener Steam actualizado automáticamente** para enviar las portadas nuevas a medida que cambian.

Cada portada se dibuja con la forma 2:3 de Steam, el marco que va a llenar en Steam. Las carátulas de GameDock son 3:4, así que una portada que no tiene la forma de Steam se marca con su tamaño, y **No tiene la forma de Steam** muestra solo esas. Revisa que no tengan los bordes recortados, o presiona **Elegir de SteamGridDB** junto a una para elegir una imagen de cuadrícula que ya mida 600×900. Si queda alguna pendiente cuando presionas **Enviar a Steam**, GameDock te pregunta si quieres elegir arte para ellas primero o enviarlas de todos modos.

Un juego para el que elegiste tu propia portada queda fuera del envío: tu elección se envió a Steam cuando la aplicaste.

Sincronízalos desde Configuración

Los dos también están en **GameDock Helper**, en **Configuración → Sincronización**, cada uno con su propio **Sincronizar**:

- **Títulos personalizados de la biblioteca de Steam** vuelve a escribir en Steam los nombres y los nombres de orden que guardaste.

- **Portadas de Steam** envía las portadas ahora, igual que **Enviar a Steam**, esté marcado o no **Mantener Steam actualizado automáticamente**. Durante la noche, y con **Sincronizar todo**, las portadas se envían solo cuando está marcado.

Cómo elegir qué arte muestra GameDock se explica en Cambia el nombre o el arte de un juego.

> NOTA
>
> Escribir nombres y portadas en Steam es parte de GameDock Plus. Con el plan gratuito puedes ver exactamente qué cambiaría.

Quita o vuelve a vincular un dispositivo

Quita un dispositivo de tu cuenta o vuelve a iniciar sesión en uno.

Configuración → Dispositivos muestra cada equipo de tu cuenta que ejecuta GameDock Helper, si está en línea, su versión del Helper y cuándo se vio por última vez.

Quita un dispositivo

Quita un equipo que ya no usas, o uno que quieres cambiar por otro con el plan gratuito.

1. Ve a **Configuración → Dispositivos**.
2. Presiona **Revocar** junto al dispositivo.
3. Presiona **Revocarlo** para confirmar.

El dispositivo deja de enviar datos a GameDock de inmediato, y el Helper de ese equipo cierra su sesión a los pocos segundos de su siguiente intento de conexión, o la próxima vez que se inicie, si no estaba abierto. Su ventana vuelve a la pantalla de inicio de sesión y dice que el dispositivo se quitó de tu cuenta. Tus carpetas y tu configuración en el Helper se conservan.

> NOTA
>
> Un dispositivo apartado al pasar al plan gratuito todavía no se quita, así que su Helper sigue con la sesión iniciada e intentando conectarse. Se vuelve a conectar solo si te suscribes de nuevo dentro de 30 días; después de eso, el dispositivo se quita y su Helper cierra sesión como se explica arriba. Consulta Volver al plan gratuito.

Vuelve a iniciar sesión en un dispositivo

Si se quitó un dispositivo, su Helper ya está en la pantalla de inicio de sesión. Si su Helper deja de conectarse con GameDock por otro motivo, abre primero **Hub sign-in** en el Helper. Luego:

1. Escribe tu correo electrónico y presiona **Send sign-in code**.
2. Escribe el código y presiona **Sign in** (**Re-link this device** si el Helper todavía tenía la sesión iniciada).

Un dispositivo quitado vuelve como uno nuevo y cuenta para el límite de dispositivos de tu plan: uno con el plan gratuito, tres con GameDock Plus.

Más de un dispositivo en línea

Con GameDock Plus puedes usar el Helper en hasta tres equipos. Todo lo que cambia algo en un equipo (instalar un juego, quitar una copia de Lutris, agregar un acceso directo de Steam, mover un juego entre unidades) necesita que GameDock sepa a qué equipo te refieres, así que mientras haya más de uno de tus dispositivos en línea, te pide que primero cierres GameDock Helper en los demás, y no hace nada hasta que lo hagas. Todo lo demás sigue como siempre.

Avisos de rutas

Si el Helper ve que una carpeta de un lanzador o emulador que lee está casi vacía mientras hay otra más completa en otra parte del equipo, GameDock muestra un aviso arriba de cada página con el nombre del dispositivo y la carpeta. Es solo un aviso: GameDock no cambia nada. Elige la carpeta correcta en **Game folders** en el Helper (consulta Configura GameDock Helper) o presiona **Descartar**.

PARTE 8

Cuenta y plan

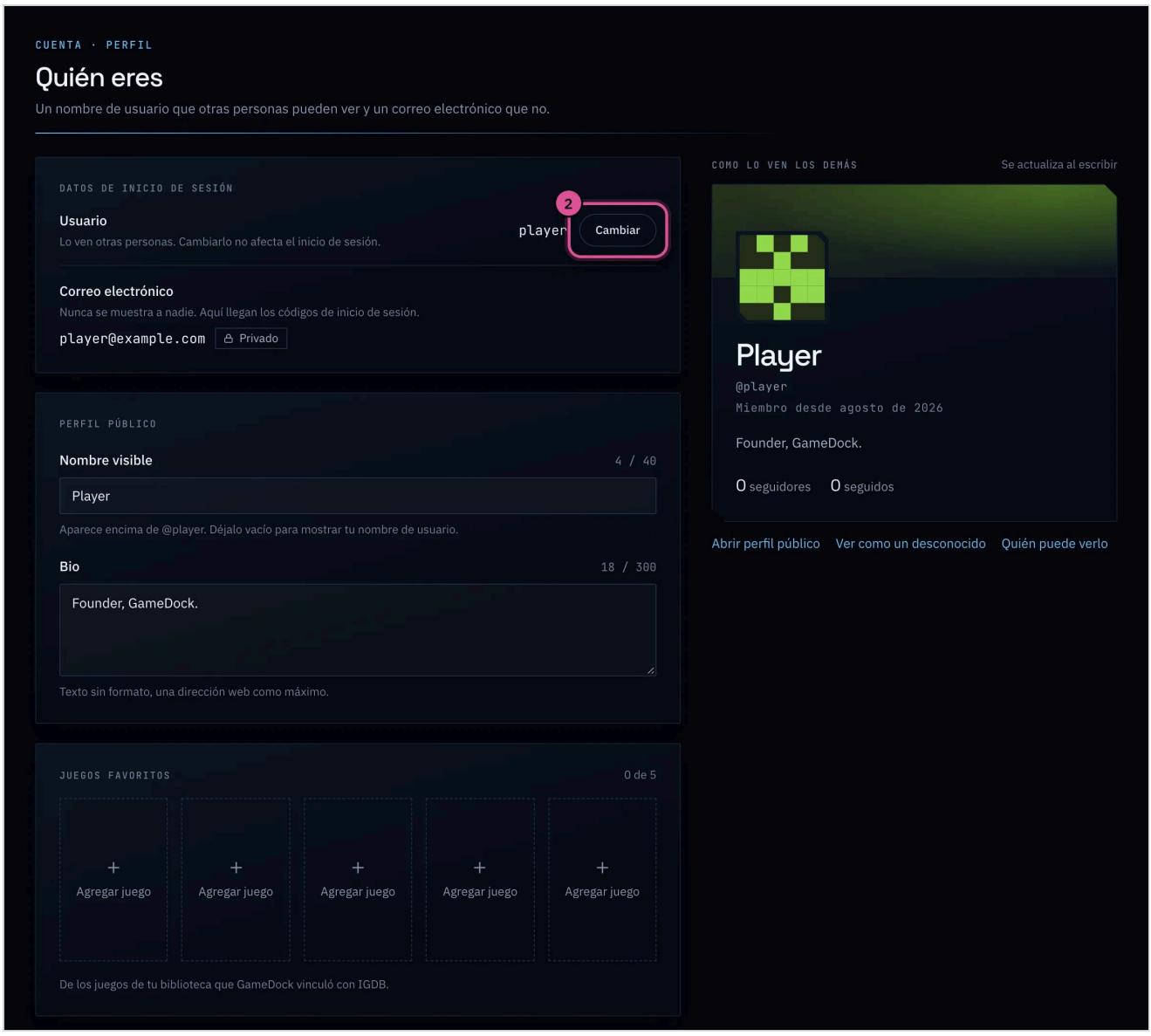
Tu perfil, tu plan, tus datos y cómo leer tu biblioteca desde tus propios scripts.

CUENTA Y PLAN

Tu nombre de usuario y correo

Cambia el nombre de usuario que ven otras personas, y para qué sirve tu correo electrónico.

Cuenta → Perfil guarda las dos cosas que te identifican: un nombre de usuario que otras personas pueden ver y tu correo electrónico, que nadie más puede ver.



Tu nombre de usuario, tu correo electrónico y tu perfil público

GameDock no usa contraseñas. Tu correo electrónico es adonde llegan tus códigos de inicio de sesión, así que es toda tu cuenta.

Cambiar tu nombre de usuario

1. Ve a **Cuenta → Perfil**.
2. Presiona **Cambiar** 2 junto a **Nombre de usuario**.
3. Escribe el nombre nuevo. GameDock lo revisa mientras escribes y te dice si está disponible.

4. Presiona **Guardar**.

Un nombre de usuario tiene de 3 a 20 caracteres: letras, números y guiones bajos, y no solo números. Las mayúsculas se conservan tal como las escribes, pero dos nombres que solo se diferencian en las mayúsculas cuentan como el mismo nombre.

Puedes cambiar tu nombre de usuario cinco veces en total, con al menos 30 días entre un cambio y otro; el que elegiste al registrarte no cuenta. La línea debajo del nombre dice cuántos cambios te quedan y cuándo puedes hacer el siguiente. Un nombre que dejas se reserva para ti durante 30 días antes de que otra persona pueda tomarlo.

Cambiar tu nombre de usuario no cambia cómo inicias sesión.

Tu correo electrónico

Tu correo electrónico todavía no se puede cambiar. Usar otra dirección significaría empezar una cuenta nueva.

Tu perfil público

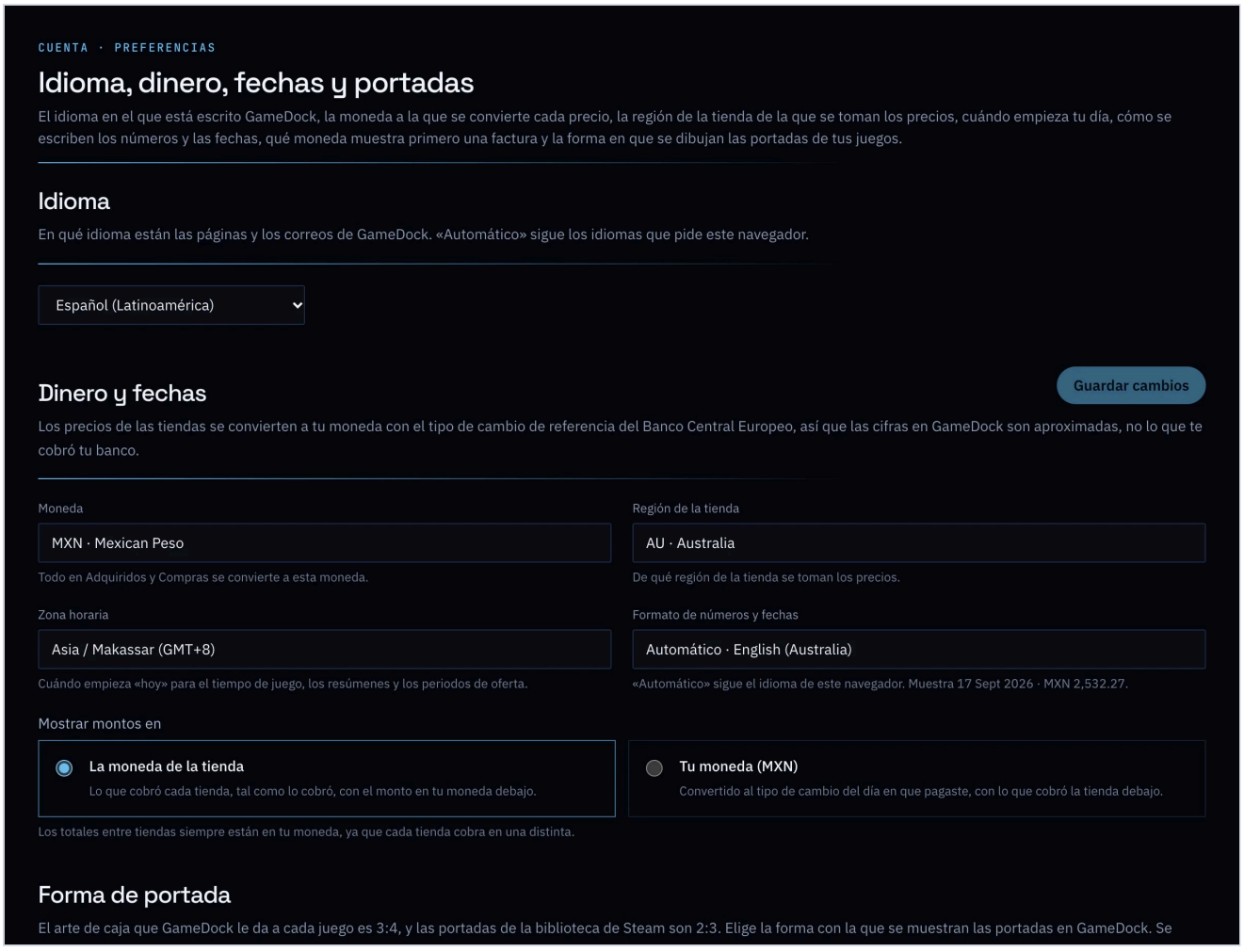
En **Perfil público**, en la misma página, puedes poner un nombre visible, una biografía corta y hasta cinco juegos favoritos para tu página de perfil en **/community/user/** seguido de tu nombre de usuario. **Como lo ven los demás**, a su lado, muestra tu tarjeta de perfil mientras escribes. Nadie más los ve hasta que compartas tu perfil. Consulta Comparte tu perfil.

CUENTA Y PLAN

Moneda, región y zona horaria

Elige la moneda en la que se muestran los montos, de dónde salen los precios de las tiendas y cuándo empieza tu día.

Cuenta → Preferencias define el idioma en que está escrito GameDock, la moneda en que se muestran los montos, la región de la tienda de la que se leen los precios, tu zona horaria, cómo se escriben los números y las fechas, en qué moneda se muestra primero la factura de una tienda y la forma con la que se dibujan las portadas de tus juegos. La moneda, la región y la zona horaria parten de la configuración de tu navegador la primera vez que inicias sesión.



Idioma, dinero y fechas

Elegir tu idioma

En **Idioma**, elige el idioma en que están escritos las páginas y los correos de GameDock: English, Español (Latinoamérica), Español (España), Deutsch, Français, Polski, Português (Brasil), Português (Portugal), Русский, 日本語, 简体中文 o 繁體中文. Se guarda en cuanto lo eliges, y la página cambia de inmediato.

Automático, la opción predeterminada, sigue a tu navegador: GameDock usa el primero de los idiomas de tu navegador que tenga, e inglés cuando no tiene ninguno. Los correos usan el idioma en que viste GameDock por última vez.

La página de inicio de sesión también tiene un menú **Idioma** al pie. Un idioma que elijas ahí pasa a ser tu elección aquí cuando inicias sesión, a menos que ya hayas elegido uno. El sitio web de GameDock también sigue tu elección, y sus páginas tienen un menú de idioma al pie que conserva el que elijas.

El idioma es independiente de **Formato de números y fechas**, más abajo: puedes leer GameDock en inglés y aun así tener las fechas escritas a la manera alemana, por ejemplo.

Cambiar la moneda y las fechas

1. Ve a **Cuenta** → **Preferencias**.
2. Elige en **Moneda**, **Región de la tienda**, **Zona horaria** y **Formato de números y fechas**. Puedes buscar en cada lista escribiendo.
3. En **Mostrar montos en**, elige **La moneda de la tienda** o **Tu moneda**.
4. Presiona **Guardar cambios**.

Qué hace cada una

OPCIÓN	QUÉ HACE
Moneda	Todo lo que hay en **Adquiridos** y **Compras**, y el valor de tu biblioteca, se convierte a esta moneda. Consulta Monedas y tipos de cambio.
Región de la tienda	De qué región lee GameDock los precios de las tiendas, cuando una cuenta de tienda no lo indica.
Zona horaria	Cuándo empiezan tu día y tu semana (una semana va desde el lunes): para el tiempo de juego, para saber en qué día o año cae una compra y para cuándo llegan el resumen diario y el correo mensual de Estadísticas.
Formato de números y fechas	Cómo se escribe cada fecha, número y monto, en todo GameDock y en sus correos: "17 Sept 2026" y "$2,532.27" en English (Australia), "Sep 17, 2026" en English (United States), "17. Sept. 2026" y "2.532,27 €" en Deutsch (Deutschland). **Automático**, la opción predeterminada, sigue el idioma de tu navegador en tu región de la tienda. La línea debajo del campo muestra cómo queda tu elección antes de que la guardes.

Elegir qué moneda va primero

Una tienda puede cobrarte en una moneda distinta de la tuya: una cuenta de PlayStation del Reino Unido cobra en libras, por ejemplo. **Mostrar montos en** decide cuál muestra primero cada monto. La otra siempre aparece debajo.

OPCIÓN	UN PEDIDO COBRADO EN £49.99 SE MUESTRA COMO
La moneda de la tienda (la predeterminada)	**£49.99**, con **≈ $98.70** debajo
Tu moneda	**$98.70**, con **£49.99 cobrados** debajo

Un monto que ya está en tu moneda se muestra una sola vez. Un total de varias tiendas siempre está en tu moneda, ya que las tiendas cobran en monedas distintas. Consulta Monedas y tipos de cambio.

El tiempo de juego se escribe en horas y minutos en todos los formatos: **120h 50m** en uno en inglés y, en cualquier otro, con las abreviaturas propias del formato, como **120 h 50 min** en español.

Elegir la forma de las portadas

En **Forma de portada**, elige cómo se dibujan las portadas en todo GameDock. Se guarda en cuanto la eliges, y todas las portadas cambian de inmediato.

FORMA	IDEAL PARA
Carátula (3:4)	Las carátulas que GameDock les da a todos los juegos. Esas portadas se ven completas. Una portada de Steam o SteamGridDB que elegiste tú mismo pierde un poco por arriba y por abajo. Es la opción predeterminada.
Steam (2:3)	Una biblioteca en la que elegiste sobre todo portadas de Steam o SteamGridDB, que miden 600×900. Esas encajan exactamente, pero las carátulas pierden un poco por los bordes izquierdo y derecho.

> NOTA
>
> Cuando eliges arte para el propio Steam (las vistas previas de **Portada** en **Cambiar arte**, y **Dispositivo → Biblioteca de Steam → Portadas**), las portadas siempre se dibujan con la forma 2:3 de Steam, ya que ese es el marco que van a llenar allí.

CUENTA Y PLAN

Planes y facturación

Qué agrega GameDock Plus y cuánto cuesta, cómo mejorar tu plan y cómo cambiarlo o cancelarlo.

GameDock es gratis para toda tu biblioteca: todas las tiendas, todos los juegos, todos los logros y una exportación de todo eso. **GameDock Plus** quita los límites del plan gratuito y agrega las funciones que cambian cosas en tu propio equipo.

Qué agrega Plus

	GRATIS	GAMEDOCK PLUS
Sincronizaciones de la biblioteca y el catálogo de Steam	Una vez al día	Cada seis horas
Revisiones de precios de Steam	Una vez al día	Dos veces al día
Hacerlas a mano	Una vez cada 24 horas	Todas las veces que quieras
Alertas de precio	5 a la vez	Sin límite
Copias físicas en tu estante	50	Sin límite
Historial de compras, en GameDock y por la API, e historial del valor de la biblioteca	Los últimos 12 meses	Todo
Feed de actividad	Las últimas 48 horas	Todo
Correo del resumen diario	—	Sí
Correo mensual de Estadísticas	Las cifras del mes y su mejor dato destacado	El mes completo
Estadísticas	El Resumen de esta semana	Cada semana, mes, trimestre y año, y el total histórico
Dispositivos con GameDock Helper	1	3
Versiones de respaldo de partidas que se conservan por juego	3	10
Nombres, arte y colecciones escritos en Steam, juegos agregados a Steam y mover instalaciones entre unidades	—	Sí
Qué juegos te faltan de una serie	—	Sí

	GRATIS	GAMEDOCK PLUS
API: valor de la biblioteca de GameDock, resumen de gastos y progreso de logros combinado	—	Sí
Solicitudes a la API por minuto	5	50

Todo lo demás (conectar tiendas, el tamaño de tu biblioteca, los logros, tus propios nombres y arte, exportar tus datos, y leer tu biblioteca, tus logros, tu tiempo de juego y tus compras por la API) es igual en los dos. **Cuenta** → **Plan y facturación** muestra lo que cambiaría según tu propia cuenta, como cuántas de tus 50 copias físicas ya usaste.

Los tiempos de sincronización de arriba son para una cuenta en uso. En cualquiera de los dos planes, las sincronizaciones automáticas de las tiendas se espacian mientras no estás y se ponen al día cuando vuelves. Consulta Mantén todo sincronizado.

Pasarte a Plus

GameDock Plus cuesta US$5.99 al mes, o US$53.90 al año (US$4.49 al mes), más los impuestos que correspondan donde estés.

1. Ve a **Cuenta** → **Plan y facturación**.
2. Elige **Anual** o **Mensual** 2. El anual sale un cuarto más barato.
3. Presiona **Pasar a Plus** 3. El botón también muestra el monto que estás a punto de pagar.



El plan gratuito y la oferta para pasarte a Plus

4. Paga en la página de pago de Stripe, que se abre. La suscripción se vende a través de Link, el servicio de pago de Stripe, que calcula los impuestos que correspondan donde estés y te los muestra antes de pagar; el monto que muestra la página de pago es el monto que se cobra. GameDock nunca ve tu tarjeta.

Vuelves a **Plan y facturación**, que dice que se recibió el pago y luego *GameDock Plus está activo* en cuanto Stripe lo confirma, por lo general en unos segundos. Si cierras la página de Stripe sin pagar, dice que se canceló el pago y que no se cobró nada.

> NOTA
>
> En el plan gratuito, las compras de hace más de 12 meses no se importan en absoluto. Después de pasarte a Plus, vuelve a sincronizar tus compras para traer el resto. Consulta Mantén todo sincronizado.

Cambiar tu tarjeta, cambiar de plan o cancelar



Tu suscripción: el próximo cobro, el intervalo y dónde cambiarlos

Plan y facturación muestra tu próximo cobro y si pagas de forma mensual o anual. Presiona **Gestionar facturación en Stripe** A para cambiar tu tarjeta, cambiar entre mensual y anual, cancelar o descargar facturas, todo en la propia página de Stripe. **Facturas anteriores** te lleva directo a tus facturas. Si te regalaron Plus, **Plan y facturación** dice *Cortesía* en lugar de un próximo cobro, ya que no se cobrará nada.

Si cancelas, Plus sigue hasta el final del período que pagaste, y **Plan y facturación** muestra cuándo termina en **Plus termina**. No hay plazo mínimo.

No se hacen reembolsos por norma, ya que cancelar ya detiene el próximo cobro. Si algo salió mal con un cobro, escribe a support@gamedock.co o usa el formulario de contacto; cualquier reembolso vuelve a la tarjeta con la que pagaste, a través de Link. Los términos tienen los detalles.

Si falla un pago

Plan y facturación muestra *Tu último pago no se procesó*, y GameDock te envía un correo. Plus sigue funcionando mientras Stripe vuelve a intentarlo, hasta 14 días después de que termina el período. Presiona **Actualiza tu tarjeta** para solucionarlo.

Volver al plan gratuito

No se borra nada de inmediato cuando termina Plus:

- El historial de compras, el valor de la biblioteca y la actividad más antiguos de lo que muestra el plan gratuito se ocultan, no se borran. Vuelven si te suscribes de nuevo.
- Las alertas de precio que ya tienes siguen funcionando; no puedes agregar más mientras tengas más de cinco.

- Las copias físicas por encima de 50 y los dispositivos por encima de uno se apartan durante 30 días. **Plan y facturación** muestra cuántos son y cuántos días quedan. Suscríbete de nuevo en ese plazo (el botón dice **Restaurar todo**) y vuelven. Después de 30 días, las copias apartadas se borran y los dispositivos de más se quitan. Los más nuevos se apartan primero; para elegir tú, quita algunos antes.
- Las versiones de respaldo de partidas que sobran se quitan una por una, a medida que llegan respaldos nuevos.

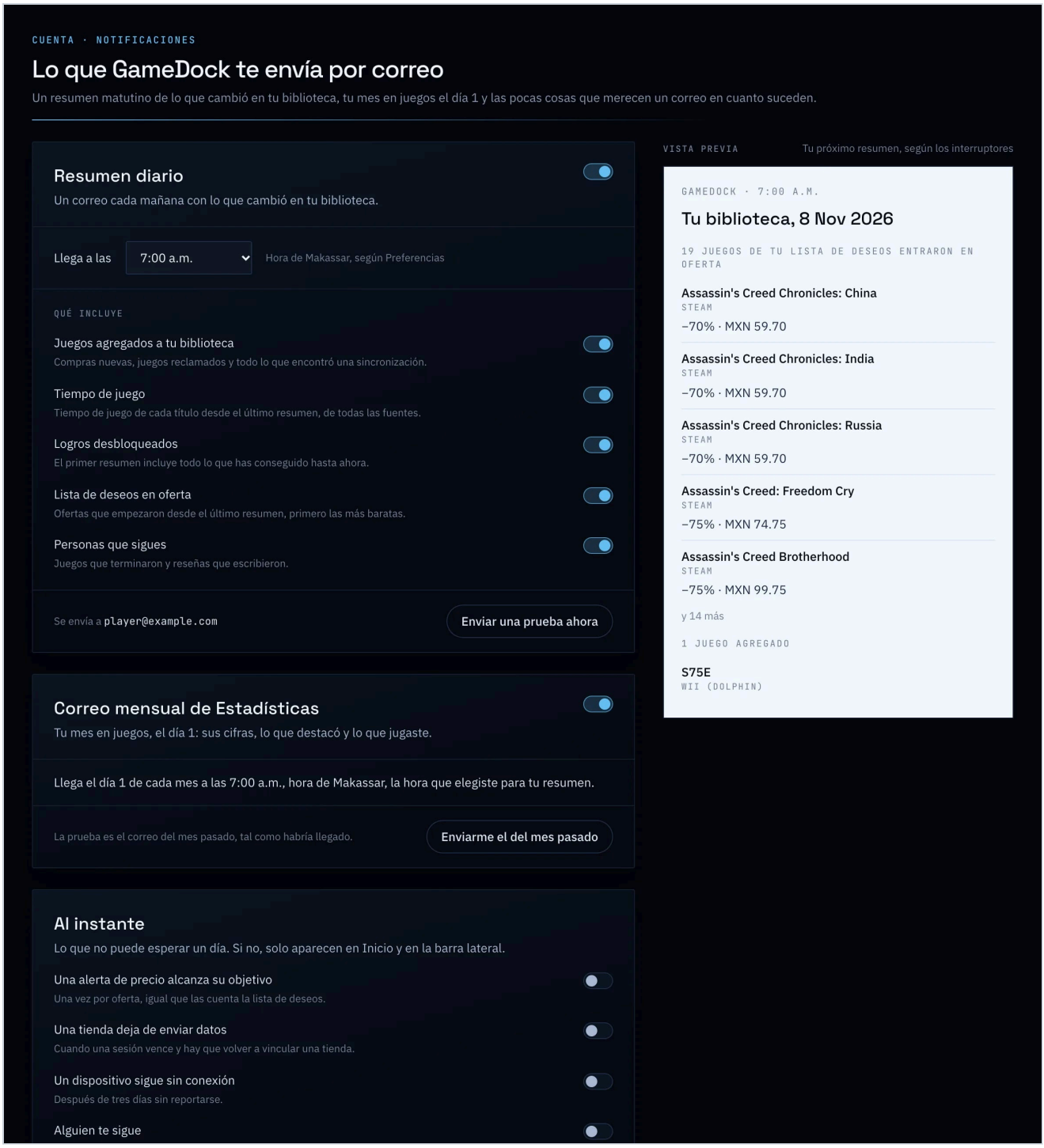
CUENTA Y PLAN

Correos y notificaciones

Elige los correos que te envía GameDock: el resumen diario, el correo mensual de Estadísticas y los que se envían al instante.

Cuenta → Notificaciones elige qué correos te envía GameDock: el resumen diario, el correo mensual de Estadísticas y los correos que se envían al instante.

El resumen diario es un correo que resume lo que cambió desde el anterior: juegos agregados a tu biblioteca, tiempo jugado, logros desbloqueados, juegos de tu lista de deseos que entraron en oferta y lo que terminaron o reseñaron las personas que sigues. Es parte de GameDock Plus.



El resumen diario, cómo se va a ver y el correo mensual de Estadísticas

Activarlo o desactivarlo

1. Ve a **Cuenta** → **Notificaciones**.
2. Activa o desactiva **Resumen diario**. Se guarda de inmediato.

El resumen llega al correo electrónico de tu cuenta una vez al día, a la hora que indica **Llega a las** (las 7 de la mañana, a menos que la cambies), en la zona horaria configurada en Preferencias. Cada resumen tiene un enlace al final para cambiar lo que incluye o desactivarlo.

Elegir qué incluye

En **Qué incluye**, activa o desactiva cada parte: **Juegos agregados a tu biblioteca**, **Tiempo de juego**, **Logros desbloqueados**, **Lista de deseos en oferta** y **Personas que sigues**. Cada parte es un encabezado en el correo con su cifra, como **Jugado 2 h 14 min**, y una línea por cada juego debajo. Una parte que desactivas queda fuera desde ese momento; si la vuelves a activar, empieza desde ese día en lugar de ponerse al día.

Lista de deseos en oferta muestra los juegos de cualquiera de tus listas de deseos que están en oferta ahora y no lo estaban el día de tu último resumen, del más barato al más caro. **Personas que sigues** muestra los juegos que terminaron y las reseñas que escribieron, en la medida en que cada una comparte contigo. Ninguna de las dos aparece en tu primer resumen.

Vista previa, junto a los interruptores, muestra tu próximo resumen tal como está, siguiendo los interruptores a medida que los cambias. Cuando todavía no hay nada pendiente, muestra juegos de ejemplo y lo indica.

Tu primer resumen

El primer resumen no es un día de cambios como los que vienen después. Muestra todos los logros que habías conseguido cuando se envió, y pone en marcha el reloj para todo lo demás: los juegos agregados y el tiempo jugado antes de él no aparecen. Del siguiente en adelante, cada resumen muestra solo lo que cambió desde el anterior. Si todavía no se había sincronizado nada cuando se envió el primero, lo indica y no muestra nada.

Enviar una prueba

Presiona **Enviar una prueba ahora** para enviarte la vista previa por correo, de inmediato. No gasta nada: el resumen de la mañana siguiente igual incluye todo lo que mostró la prueba. Puedes enviar hasta cinco pruebas al día.

El correo mensual de Estadísticas

El día 1 de cada mes, GameDock te envía por correo el mes que acaba de terminar desde Estadísticas: lo que jugaste, desbloqueaste, gastaste y agregaste, y lo que destacó. Llega en todos los planes, y está activado hasta que lo desactives.

- **Con GameDock Plus** incluye el mes completo: sus cifras comparadas con las del mes anterior, lo que destacó, los juegos que más jugaste y algunos datos clave, con un botón que abre el mes en Estadísticas.
- **Con el plan gratuito** incluye las cifras del mes y su mejor dato destacado completo, y nombra los otros datos destacados que encontró, que el mes en Estadísticas muestra con GameDock Plus.

Llega a las 7 de la mañana en tu zona horaria, o con GameDock Plus a la hora que indica **Llega a las**, igual que tu resumen. Un mes sin nada que contar (sin partidas, desbloqueos, gastos ni juegos agregados, y sin nada que destacara) no envía nada. El tiempo de juego cuenta solo desde la primera sincronización que registró el tuyo, y el correo dice desde cuándo.

Para dejar de recibirlo, desactiva **Correo mensual de Estadísticas**, o presiona **Desactivar** al pie del correo, que funciona sin iniciar sesión. Puedes volver a activarlo aquí cuando quieras. **Enviarme el del**

mes pasado te envía de inmediato el correo del mes pasado, tal como habría llegado. No cambia nada, y puedes enviar hasta cinco pruebas al día.

Al instante

Hay cosas por las que no vale la pena esperar un día. En **Al instante**, activa un correo para cualquiera de estas. Todos están desactivados hasta que los actives, y están en todos los planes.

INTERRUPTOR	CUÁNDO ENVÍA UN CORREO
Una alerta de precio alcanza su objetivo	Cuando un juego de tu lista de deseos llega al precio que pusiste, una vez por oferta, según cómo las cuenta la lista de deseos.
Una tienda deja de enviar datos	Cuando una tienda lleva una semana sin enviar datos, por lo general porque su inicio de sesión venció y hay que volver a vincularla. Una vez por interrupción: vuelve a enviar un correo solo después de que la tienda se haya recuperado y haya vuelto a detenerse.
Un dispositivo sigue sin conexión	Cuando un dispositivo lleva tres días sin reportarse. Una vez por cada silencio.
Alguien te sigue	Cuando alguien te sigue, como máximo un correo al día, sin importar cuántas personas sean.

Activar uno empieza a contar desde ese momento: no recibes correos sobre alertas, tiendas, dispositivos o seguidores de antes. Si no los activas, lo mismo aparece en el propio GameDock: en la página de inicio, en **Te necesita**, y en la barra lateral.

Otros mensajes

Aparte del resumen, el correo mensual de Estadísticas y los correos de arriba, GameDock solo te envía códigos de inicio de sesión, códigos para eliminar la cuenta y la confirmación de que se eliminó una cuenta, un aviso si falla un pago y una nota si un moderador toma medidas sobre algo que escribiste (consulta Denuncia o bloquea a alguien).

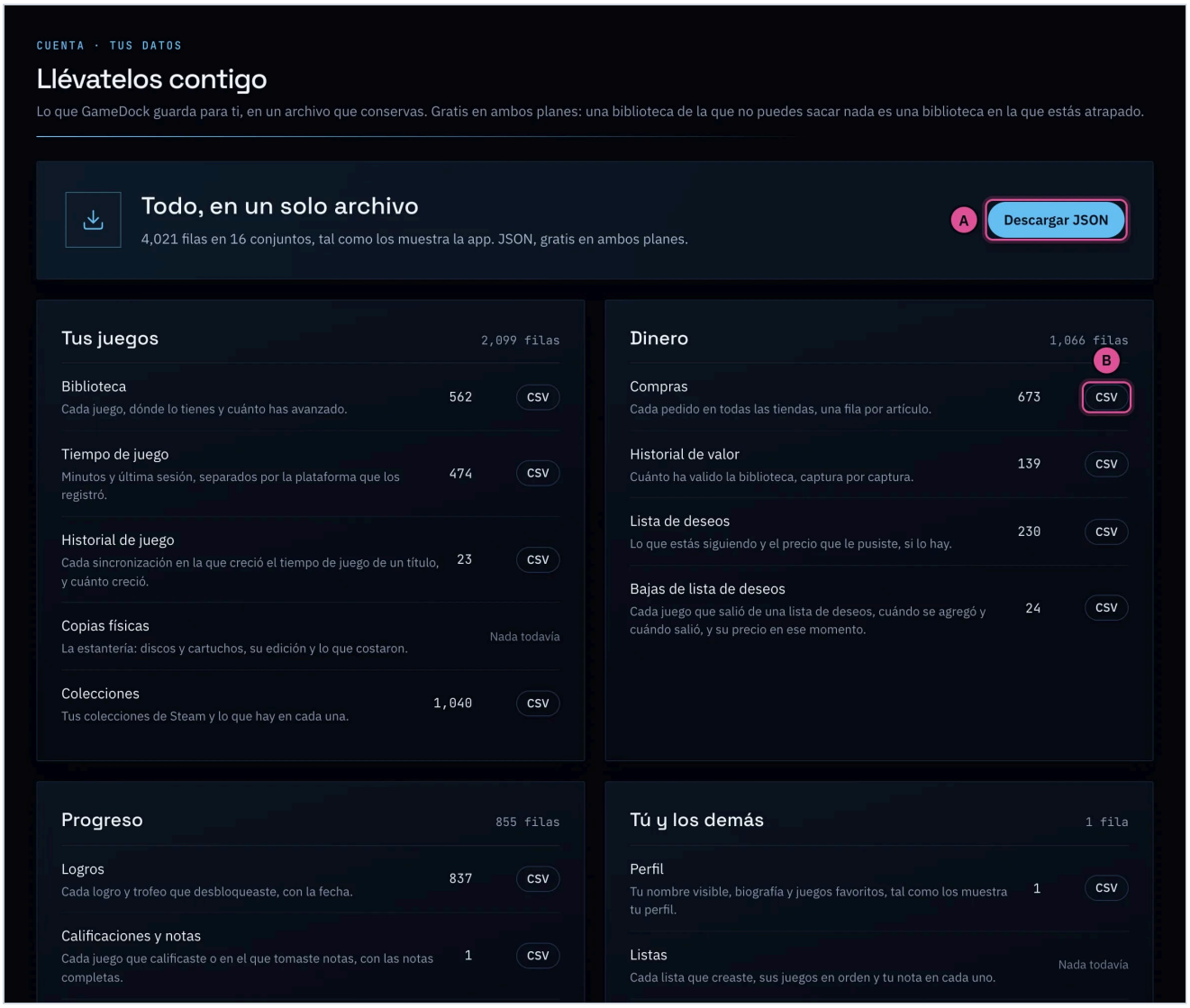
> NOTA
>
> Si tu plan vuelve a ser el gratuito, el resumen se detiene y el interruptor aparece desactivado y bloqueado, pero tu elección se conserva, y el resumen vuelve a empezar si te suscribes.

CUENTA Y PLAN

Exporta tus datos

Descarga todo lo que GameDock guarda sobre ti, en un solo archivo o como hojas de cálculo.

Todo lo que GameDock guarda de ti se puede descargar, en cualquiera de los dos planes. **Cuenta → Tus datos** tiene arriba un archivo con todo, y debajo un archivo de hoja de cálculo para cada parte, agrupados en **Tus juegos**, **Dinero**, **Progreso** y **Tú y los demás**.



Tus datos, en un solo archivo o en hojas de cálculo

Descargar todo

1. Ve a **Cuenta → Tus datos**.
2. Presiona **Descargar JSON** (A).

El archivo incluye las dieciséis partes de abajo, exactamente como GameDock te las muestra. Es el que conviene guardar o llevar a otro programa.

Descargar una parte como hoja de cálculo

Presiona **CSV** junto a la parte que quieras, por ejemplo **Compras** B en **Dinero**. El archivo se abre en Excel, Numbers o Google Sheets. Cada parte muestra cuántas filas tiene, y una parte que todavía no tiene nada lo indica en lugar de ofrecer un archivo vacío.

PARTE	QUÉ CONTIENE
Biblioteca	Cada juego, dónde lo tienes, cuánto avanzaste y tu calificación en estrellas. Se incluyen los juegos que ocultaste, con **hidden** marcado.
Tiempo de juego	Minutos jugados y cuándo jugaste por última vez, según la plataforma que los registró, con **hidden** marcado en los juegos que ocultaste.
Historial de juego	Cada sincronización que encontró que el tiempo de juego de un juego había aumentado, con los minutos que aumentó y cuándo: las mismas entradas que el **Historial de juego** de un juego.
Calificaciones y notas	Cada juego que calificaste o en el que tienes notas, con tu calificación en estrellas y tus notas completas. Consulta Califica juegos y toma notas.
Historial de estado y calificación	Cada vez que marcaste el estado de un juego o cambiaste su calificación, una fila por cada cambio: lo que era antes, en qué se convirtió y cuándo. Un estado en blanco es **Que GameDock decida**, y una calificación en blanco significa que no había calificación.
Reseñas	Cada reseña que escribiste, completa, con su marca de spoilers, en qué jugaste el juego, cuándo la publicaste y la editaste, y sus me gusta. Consulta Escribe reseñas.
Listas	Cada lista que hiciste, una fila por cada juego que tiene, en el orden de la lista, con tu nota en cada uno. Una lista vacía es una fila sin juego. Consulta Crea listas de juegos.
Perfil	Tu nombre visible, tu biografía y tus juegos favoritos, como los muestra tu perfil público. Una fila, y ninguna si no configuraste nada. Consulta Comparte tu perfil.
Seguimientos	Todas las personas que sigues y todas las que te siguen, una fila por cada una, y desde cuándo. Consulta Sigue a personas y mira su actividad.
Logros	Cada logro y trofeo que desbloqueaste, y cuándo.
Compras	Cada pedido de cada tienda y cada disco que compraste, una fila por artículo.
Historial de valor	Cuánto ha valido tu biblioteca con el tiempo.
Copias físicas	Tus discos y cartuchos, su edición y cuánto costaron.
Lista de deseos	Lo que estás siguiendo y cualquier precio objetivo que pusiste.
Bajas de lista de deseos	Cada juego que salió de una de tus listas de deseos, una fila por cada uno: la tienda, cuándo lo agregaste (en PlayStation, el día en que GameDock lo vio ahí por primera vez), cuándo salió y su precio en ese momento. Un espacio en blanco es algo que la tienda nunca le informó a GameDock.
Colecciones	Tus colecciones de Steam y lo que hay en cada una.

Cada parte dice cuántas filas tiene. Una parte que todavía no tiene nada dice **Nada todavía**, sin botón.

> NOTA
>
> En el plan gratuito, **Compras** e **Historial de valor** cubren los últimos 12 meses, igual que las páginas que los muestran. Los registros más antiguos no se borran: vuelven a la exportación si te suscribes.

CUENTA Y PLAN

Privacidad y compartir

Elige qué verán otras personas de tu cuenta y si se incluye en las estadísticas anónimas.

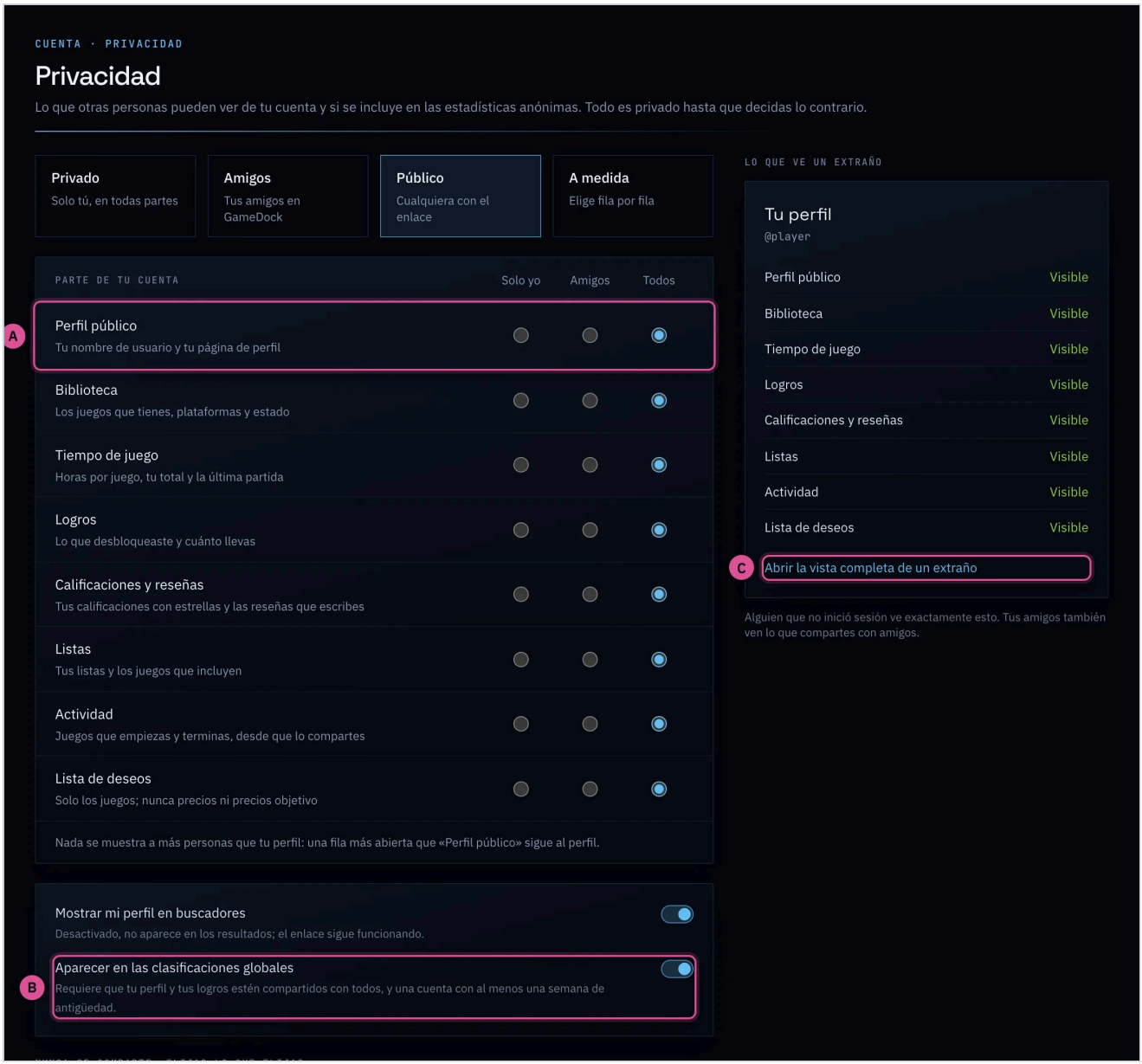
Tu cuenta es solo tuya, a menos que decidas otra cosa. Esta página explica las opciones que tienes: qué podrán ver otras personas de tu cuenta, a quién bloqueaste y si tu cuenta se incluye en las estadísticas anónimas.

Elegir qué pueden ver los demás

Otras personas pueden ver las partes de tu cuenta que compartes, y nada más.

1. Ve a **Cuenta** → **Privacidad**.
2. Elige quién puede ver cada parte de tu cuenta en su fila: **Solo yo**, **Amigos** o **Todos**. Todas las partes empiezan en Solo yo, y cada cambio se guarda de inmediato. **Privado**, **Amigos** y **Público**, arriba de las filas, configuran todas las partes a la vez; **A medida** se ilumina cuando las filas no coinciden.

Amigos son las personas que sigues y que también te siguen. Consulta Sigue a personas y mira su actividad.



Cuenta → Privacidad

Perfil público A va primero y limita todo lo que está debajo: mientras tu perfil esté en Solo yo, ninguna parte de tu cuenta se le muestra a nadie, y mientras esté en Amigos, no se le muestra nada a nadie más que a tus amigos. **Lo que ve un extraño**, junto a las filas, muestra qué partes puede ver alguien que no inició sesión, y cambia a medida que haces cambios.

PARTE	QUÉ ABARCA
Perfil público	Tu nombre de usuario y tu página de perfil.
Biblioteca	Qué juegos tienes, sus plataformas y su estado de juego.
Tiempo de juego	Horas por juego, tu total y cuándo jugaste por última vez.
Logros	Lo que desbloqueaste y cuánto avanzaste en cada juego.
Calificaciones y reseñas	Tus calificaciones con estrellas y tus reseñas.

PARTE	QUÉ ABARCA
Listas	Tus listas y los juegos que tienen.
Actividad	Lo que hiciste últimamente, como juegos empezados y terminados, en el feed de tus seguidores y en tu perfil. No se muestra nada de antes de que lo compartas, y ampliarlo de amigos a todos lo vuelve a empezar desde ese momento.
Lista de deseos	Solo los juegos.

Para compartir necesitas un correo electrónico confirmado y un nombre de usuario. Si falta alguno, la página te dice cuál y cómo solucionarlo.

Mostrar mi perfil en buscadores, debajo de las partes, funciona para un perfil compartido con todos. Si lo desactivas, tu perfil queda fuera de los resultados de búsqueda; cualquiera que tenga su dirección igual puede abrirlo.

Aparecer en las clasificaciones globales B, debajo, pone tus logros y tus juegos al 100% en la clasificación para todos. Empieza desactivado, y por sí solo no comparte nada: la clasificación también necesita que tu perfil y tus logros estén compartidos con todos. Consulta Clasificaciones.

Lo que compartes se muestra en tu perfil, en **/community/user/** seguido de tu nombre de usuario. **Abrir la vista completa de un extraño** C, en **Lo que ve un extraño**, muestra la página exactamente como la ve alguien que no inició sesión. Consulta Comparte tu perfil para ver qué muestra la página y cómo dejar fuera un juego o una lista.

Lo que nunca se comparte

Lo que pagaste y gastaste, los precios y tus precios objetivo, el valor de tu biblioteca, tus dispositivos y lo que tienen instalado, el almacenamiento y los respaldos de partidas, tus notas privadas, tus cuentas de tiendas vinculadas, tu correo electrónico y tu plan. Aparecen en **Nunca se comparte, elijas lo que elijas**. No hay ninguna opción para ninguno de ellos, así que no se pueden compartir por error.

Cuentas bloqueadas

Cuentas bloqueadas, cerca del final de la página, muestra a todas las personas que bloqueaste, de la más reciente a la más antigua, con **Desbloquear** junto a cada una. Cada una aparece con el nombre de usuario que tenía cuando la bloqueaste, aunque lo haya cambiado después. Bloqueas a alguien desde su perfil. Consulta Denuncia o bloquea a alguien.

Estadísticas anónimas

GameDock puede combinar información de todas las cuentas en estadísticas anónimas (cuántos jugadores tienen un juego, o cuánto tiempo suele llevar un juego en una consola portátil con Linux) y compartirlas con otros, como estudios de videojuegos, editoras o investigadores. Tu cuenta está incluida desde el principio, y puedes sacarla cuando quieras.

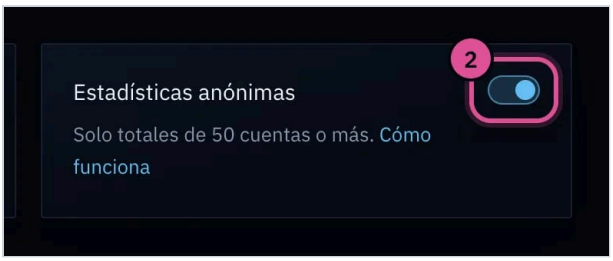
Qué se comparte y qué nunca

Solo se comparten totales, promedios y proporciones de muchos jugadores, y nunca una cifra que abarque menos de 50 cuentas, para que nadie pueda ser identificado a partir de ella.

Nunca se comparte nada que te identifique: ni tu correo electrónico, ni tu nombre de usuario, ni tus cuentas de tiendas, ni tus dispositivos, ni tu biblioteca, ni tu tiempo de juego, ni tus logros, ni lo que compraste.

Desactivarlas o activarlas

1. Ve a **Cuenta** → **Privacidad**.
2. Desactiva o activa **Estadísticas anónimas** 2. Se guarda de inmediato.



Cuenta → Privacidad

Desactivarlas deja tu cuenta fuera de cualquier estadística que se haga a partir de ese momento. Las estadísticas hechas antes no pueden identificarte, así que no se retiran. Eliminar tu cuenta también te deja fuera de las que se hagan después.

La política de privacidad tiene todos los detalles.

CUENTA Y PLAN

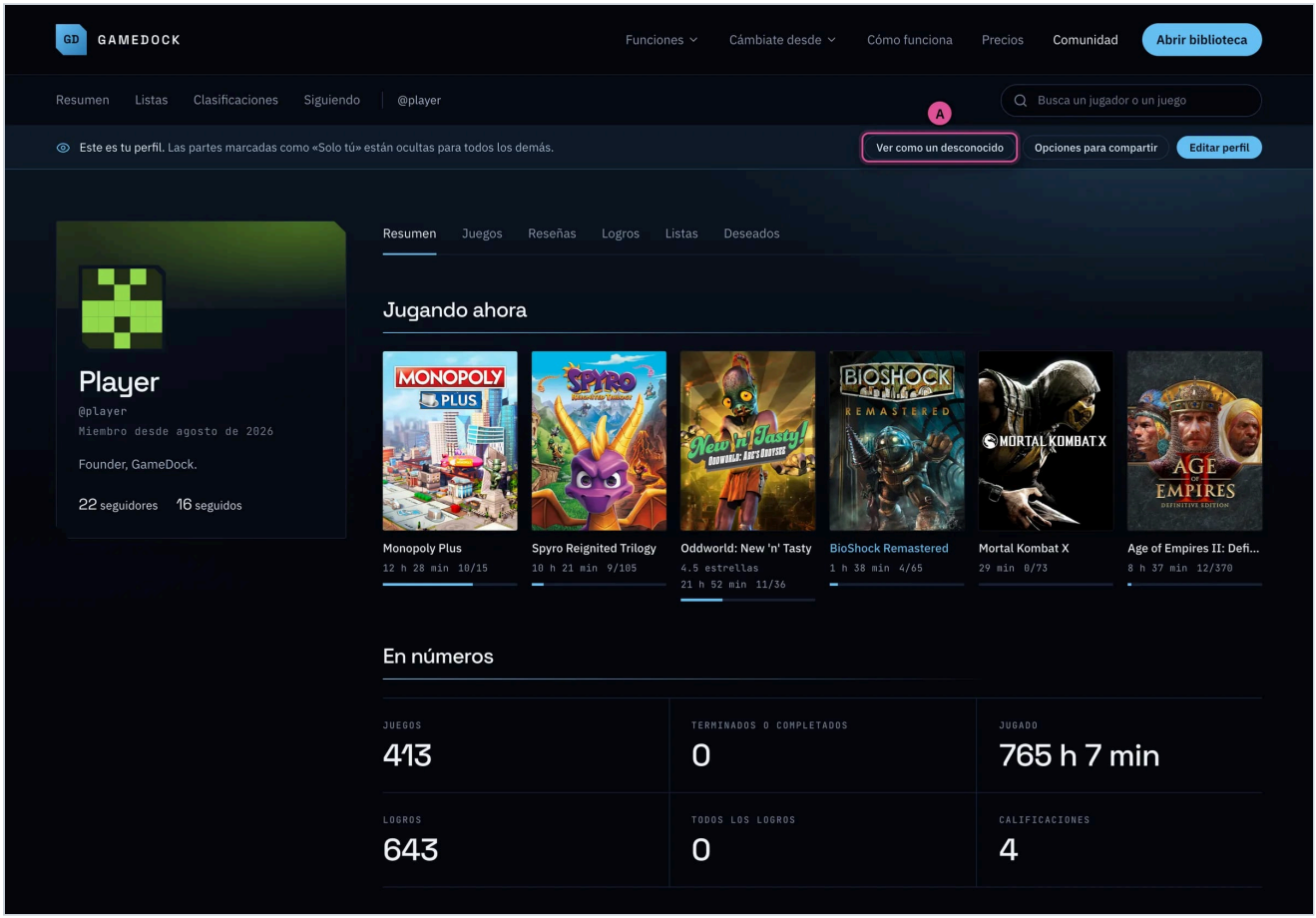
Comparte tu perfil

Configura la página de perfil que ven otras personas, deja juegos fuera de ella y mírala como la vería un desconocido.

Tu perfil es una página en **/community/user/** seguido de tu nombre de usuario, por ejemplo `/community/user/ada`. Muestra las partes de tu cuenta que eliges compartir, a las personas que eliges, y nada más. Hasta que lo compartas, solo tú puedes verlo.

Cualquier persona con la que lo compartas puede abrirlo, haya iniciado sesión o no.

Qué muestra tu perfil



Tu perfil, con tus juegos favoritos y lo que estás jugando

Cada parte aparece solo cuando la compartiste, y una parte que no compartiste simplemente no aparece: la página nunca dice que algo está oculto. La página se abre en **Resumen**, con un poco de todo; las pestañas a su lado (**Juegos**, **Reseñas**, **Logros**, **Listas** y **Lista de deseos**) muestran una parte completa, y cada pestaña aparece solo si quien visita el perfil puede ver esa parte.

PARTE	SE MUESTRA CUANDO COMPARTES	QUÉ MUESTRA
Nombre, biografía y favoritos	Perfil público	Tu nombre visible, una biografía corta y hasta cinco juegos favoritos.

PARTE	SE MUESTRA CUANDO COMPARTES	QUÉ MUESTRA
Jugando ahora y **Juegos**	Biblioteca	Tus juegos, sus plataformas y su estado de juego, filtrados por estado o plataforma.
Horas jugadas	Tiempo de juego	Horas en cada juego, tu total y cuándo jugaste por última vez.
Logros	Logros	Cuánto avanzaste en cada juego y tus totales.
Calificaciones	Calificaciones y reseñas	Tu calificación de cada juego y un desglose: tu promedio, cuántos juegos calificaste y una fila por cada calificación, de cinco estrellas hacia abajo, con cuántos juegos la tienen.
Reseñas	Calificaciones y reseñas	Tus reseñas, de la más reciente a la más antigua, cada una con su propia página, tus estrellas y, si también compartes el tiempo de juego, cuánto jugaste.
Listas	Listas	Tus listas, cada una con sus juegos en orden y las notas a su lado.
Lista de deseos	Lista de deseos	Los nombres de los juegos que quieres y en qué tienda. Nunca un precio.
Actividad reciente	Actividad	Lo que hiciste últimamente (juegos empezados y terminados, calificaciones, reseñas, logros y listas), cada cosa solo si su propia parte también está compartida.
Seguidores y **Siguiendo**	Perfil público	Cuántas personas te siguen y a cuántas sigues, y quiénes. Los demás solo ven las cuentas cuyo perfil pueden ver.

Los juegos se muestran con sus nombres y portadas oficiales, nunca con los nombres o las portadas que pusiste para ti. Hay dos tipos de juegos que nunca se le muestran a nadie más: un juego que GameDock no vinculó con su catálogo, cuyo nombre podría ser un nombre de archivo (incluido uno que vinculaste tú y que GameDock todavía no revisó), y un juego que solo se encontró en tus dispositivos y no en una cuenta de tienda ni en tu estante.

Lo que pagaste, los precios, el valor de tu biblioteca, tus dispositivos, tus notas privadas, tus cuentas de tiendas y tu correo electrónico nunca están en tu perfil. No hay ninguna opción para ninguno de ellos.

Poner tu nombre, biografía y favoritos

1. Ve a **Cuenta** → **Perfil**.
2. En **Perfil público**, escribe un **Nombre visible** (hasta 40 caracteres) y una **Biografía** (hasta 300 caracteres). Deja el nombre vacío para mostrar tu nombre de usuario en su lugar.
3. En **Juegos favoritos**, presiona **Agregar juego** y elige uno de tu biblioteca, hasta cinco. Arrástralos al orden que quieras, o selecciona uno y usa las teclas de flecha; la cruz sobre una portada lo quita.
4. Presiona **Guardar perfil** en la barra que aparece cuando algo cambia, o **Descartar** para dejarlo como estaba.

Como lo ven los demás, junto al formulario, muestra tu tarjeta de perfil con tus cambios a medida que los haces.

Un nombre visible no puede hacerse pasar por GameDock ni por su equipo, y ni el nombre ni la biografía pueden contener lenguaje ofensivo. Una biografía puede incluir una dirección web una vez que tu cuenta tiene una semana de antigüedad. Las direcciones web se muestran como texto simple, nunca como enlaces.

Elegir quién puede verlo

Quién ve cada parte se configura en **Cuenta** → **Privacidad** → **Compartir**. Consulta Privacidad y compartir.

Dejar un juego fuera

1. Abre la página del juego.
2. En **Ocultar a los demás**, presiona **Ocultar este juego a los demás**.

El juego sigue en tu biblioteca y en todos tus totales, pero queda fuera de tu perfil, de tus listas compartidas, de tus reseñas y de todo lo demás que ven otras personas, digan lo que digan tus opciones de compartir. Presiona **Mostrar a los demás** para volver a mostrarlo.

Compartir una lista o guardarte una

Una lista sigue tu opción de **Listas**. Para guardarte una lista mientras compartes el resto, abre la lista y pon **Quién puede ver esta lista** en **Solo yo**, o en **Amigos** para compartirla solo con amigos. La línea a su lado dice quién puede ver la lista ahora, y enlaza a ella tal como la ven los demás. La primera vez que alguien más puede ver una lista, aparece en el feed de tus seguidores.

El nombre, la descripción y las notas de una lista no pueden contener lenguaje ofensivo. Una lista hecha antes de esta regla que la incumpla queda visible solo para ti hasta que le cambies el nombre; la página de la lista lo indica.

Verlo como lo vería un desconocido

En tu perfil, presiona **Ver como un desconocido** A. La página muestra entonces exactamente lo que ve alguien que no inició sesión. Si tu perfil es privado, dice que nadie más puede verlo. Presiona **Terminar vista previa** para volver.

Cualquiera que no pueda ver tu perfil, porque es privado o porque uno de ustedes bloqueó al otro, recibe la misma página de «no encontrado» que para un nombre de usuario que no existe. Un nombre de usuario que existe igual se puede descubrir cuando alguien intenta registrarlo, así que no cuentes con que la dirección de tu perfil sea secreta.

Buscadores

Cuando haces público tu perfil, eliges si los buscadores pueden mostrarlo. Los buscadores solo pueden mostrar un perfil público si tú lo permites, y solo su primera página de juegos. Puedes cambiarlo con **Mostrar mi perfil en buscadores** en **Cuenta** → **Privacidad** → **Compartir**.

Seguidores

Otras personas pueden seguir tu perfil y ver tu actividad en su feed, en la medida en que la compartas. Consulta Sigue a personas y mira su actividad.

Denuncias y bloqueos

Cualquiera que pueda ver tu perfil, tus reseñas o tus listas puede denunciarlos ante un moderador, y cualquiera que haya iniciado sesión puede bloquearte, igual que tú puedes bloquear a esa persona. Consulta Denuncia o bloquea a alguien.

Sigue a personas y mira su actividad

Sigue a otros jugadores, mira en tu actividad lo que juegan, califican y reseñan, y comparte con amigos.

Sigue a otros jugadores para ver lo que juegan, califican, reseñan y agregan a sus listas, en un solo feed. Seguir es en un solo sentido y no necesita aprobación: tú sigues a alguien, y esa persona puede seguirte también. Dos personas que se siguen mutuamente son **amigos**, y pueden compartir partes de sus cuentas solo con amigos.

Cualquier persona con un perfil público puede ser seguida por cualquiera que haya iniciado sesión.

Seguir a alguien

1. Abre su perfil, en **/community/user/** seguido de su nombre de usuario.
2. Debajo de su nombre, presiona **Seguir**.

O ve a **Actividad**, escribe al menos las tres primeras letras de su nombre de usuario en **Buscar personas** A y presiona **Buscar**; luego presiona **Seguir** junto a esa persona. La búsqueda de la barra de la comunidad encuentra personas de la misma forma. La búsqueda solo encuentra perfiles públicos.

Puedes seguir a alguien cuyo perfil es público. A alguien que comparte solo con amigos, o con nadie, solo puedes seguirlo una vez que te sigue: hasta entonces su perfil no te muestra nada, pero tu lista de **Seguidores** lo muestra con **Seguir también**. Así es como una cuenta privada elige a sus amigos: sigue primero.

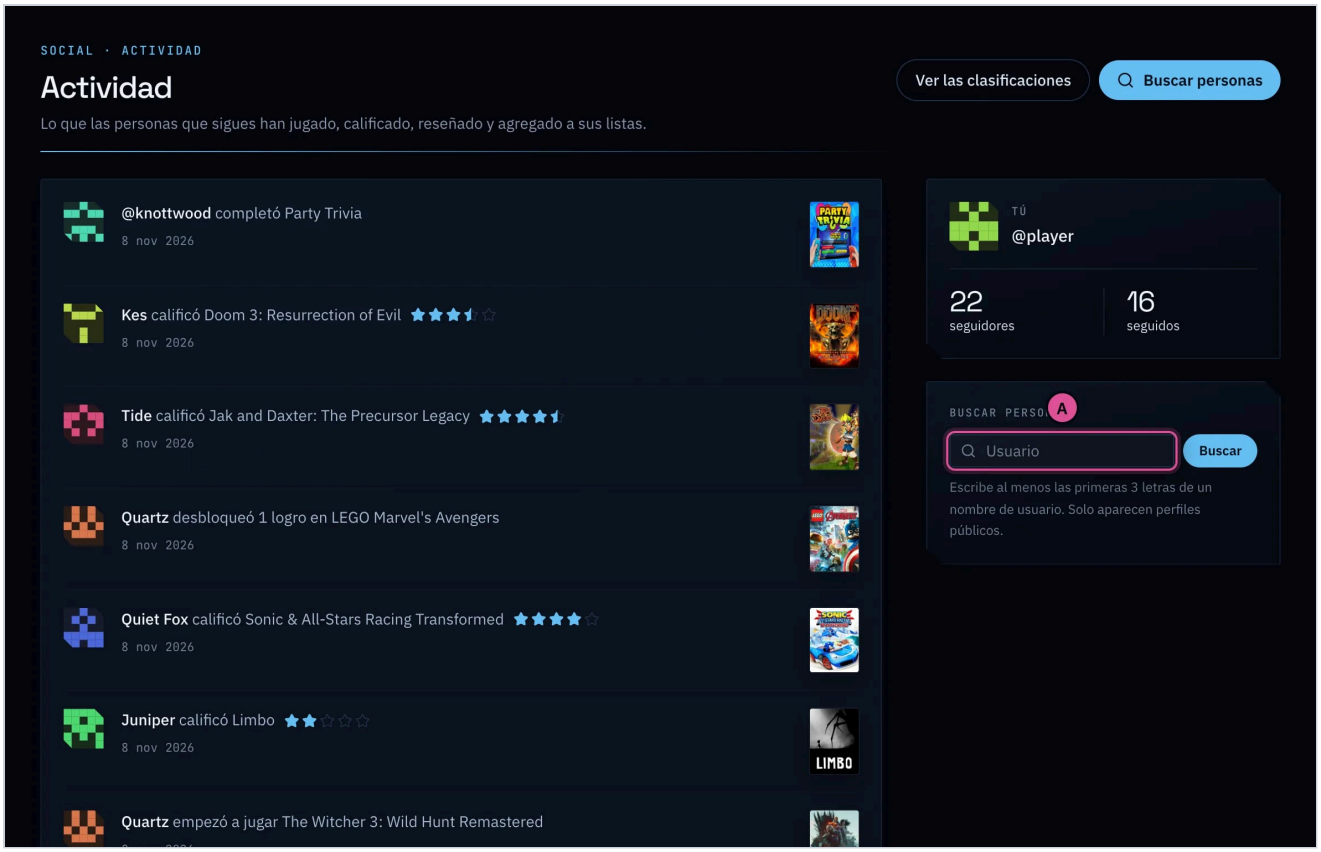
Para seguir a alguien necesitas un correo electrónico confirmado. Puedes seguir hasta 2000 personas.

Dejar de seguir

Presiona **Siguiendo** en su perfil, o junto a esa persona en tu lista de **Siguiendo**. No se le avisa. Si eran amigos, lo que esa persona comparte solo con amigos desaparece para ti de inmediato, y lo que tú compartes solo con amigos desaparece para ella.

Tu feed

Actividad, en la barra lateral, muestra lo que hicieron últimamente las personas que sigues, de lo más reciente a lo más antiguo:



Tu feed

- un juego que empezaron a jugar, terminaron, completaron, dejaron en pausa o abandonaron, o que quieren jugar;
- logros que desbloquearon, contados por juego y por día;
- un juego que calificaron y reseñas que escribieron, con las estrellas junto a la reseña;
- una lista que hicieron o compartieron.

Cada persona decide lo que ves. Una tarjeta aparece solo si comparte contigo **Actividad** y la parte de la que viene (**Biblioteca** para un estado de juego, **Logros**, **Calificaciones y reseñas** o **Listas**), y una lista solo si esa lista se comparte contigo. No se muestra nada de antes de que empezara a compartir su actividad, ni nada de hace más de 90 días.

El feed nunca muestra cuándo alguien compró o agregó un juego, su tiempo de juego, su lista de deseos ni nada relacionado con dinero. Los juegos se muestran con sus nombres y portadas oficiales, y nunca aparece un juego que esa persona haya ocultado a los demás ni uno que solo se haya encontrado en sus dispositivos. Una reseña marcada con spoilers queda contraída hasta que la abras.

Para que el feed se lea bien, muestra como máximo cinco tarjetas de una misma persona cada seis horas y cuenta el resto como «y 12 más», y deja fuera los logros que una sincronización trajo semanas después de que se desbloquearon. Presiona **Actividad anterior** al final para ver más.

Tus seguidores y a quién sigues

Tu perfil muestra cuántas personas te siguen y a cuántas sigues. Presiona cualquiera de los dos números para ver la lista. En tus propias listas ves a todos, con **Te sigue** junto a quienes te siguen y **Seguir también** para quienes todavía no sigues.

Otras personas solo ven las cuentas de tus listas cuyo perfil tienen permitido ver, y los números que ven cuentan solo esas. Alguien con un perfil privado que te sigue nunca se muestra a nadie más.

Estas listas nunca se muestran a los buscadores.

Compartir con amigos

En **Cuenta** → **Privacidad** → **Compartir**, pon cualquier parte de tu cuenta en **Amigos** para compartirla solo con las personas que sigues y que también te siguen. Una lista también se puede poner en **Amigos** desde su propia página. Consulta Privacidad y compartir.

Notificaciones

Para recibir un correo cuando alguien te sigue, activa **Alguien te sigue** en **Cuenta** → **Notificaciones**: envía como mucho un correo al día, sin importar cuántas personas te sigan. Tu lista de **Seguidores** siempre muestra quién lo hace.

Bloqueos

Bloquear a alguien termina los seguimientos entre ustedes, en ambos sentidos, y ninguno de los dos aparece en el feed ni en las listas del otro mientras tenga la sesión iniciada. Consulta Denuncia o bloquea a alguien.

Seguir a personas y el feed son parte de los dos planes.

CUENTA Y PLAN

Explora la comunidad

Encuentra listas, reseñas, los juegos que la gente está calificando y jugadores a quienes seguir, y dale me gusta a las listas que quieras guardar.

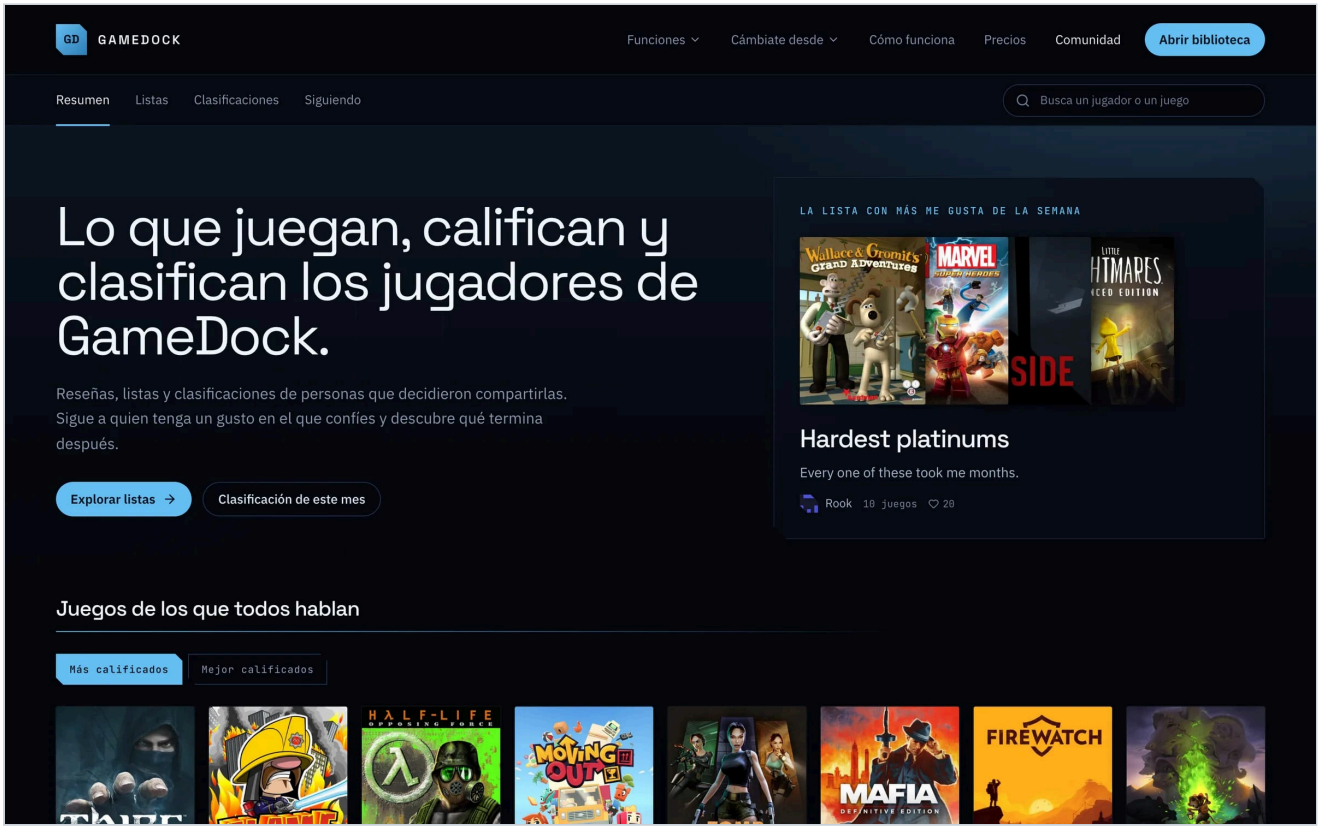
La comunidad es donde se reúne todo lo que las personas comparten en GameDock: las listas que crean, las reseñas que escriben, los juegos que están calificando, las clasificaciones de este mes y los jugadores que vale la pena seguir. Está entre el sitio web y tu biblioteca, en `/community`, y cada perfil y cada página pública de un juego está dentro de ella.

Cualquiera puede explorar la comunidad, con o sin sesión iniciada. Todo lo que hay en ella es solo lo que su dueño comparte, con las personas con quienes lo comparte.

Abrir la comunidad

Presiona **Comunidad** en la barra lateral, junto a **Actividad**, o **Comunidad** en la parte superior del sitio web. La barra que está bajo la parte superior de cada página de la comunidad lleva a sus secciones: **Resumen**, **Listas**, **Clasificaciones** y, una vez que inicias sesión, **Siguiendo**, que abre tu actividad.

La página principal



La página principal de la comunidad

SECCIÓN	QUÉ MUESTRA
La lista con más me gusta de la semana	La lista compartida que sumó más me gusta en los últimos siete días.

SECCIÓN	QUÉ MUESTRA
Juegos de los que todos hablan	**Más calificados** muestra los juegos más calificados en los últimos 30 días; **Mejor calificados**, los juegos con mejor calificación que tienen al menos cinco calificaciones públicas. Cada uno muestra su promedio una vez que tiene cinco calificaciones.
Reseñas populares	Las reseñas con más me gusta en los últimos 30 días, con el juego y quién las escribió.
Líderes de este mes	Los cinco primeros de la tabla de este mes para todos, en **Logros** o **Juegos al 100%**. Consulta Clasificaciones.
Recién compartido	Las listas compartidas más recientemente.
Listas que vale la pena robar	Las listas con más me gusta.
Jugadores a seguir	Algunas personas con perfil público que han ido ganando seguidores, con lo que comparten. Con tu sesión iniciada, puedes seguirlas desde aquí.

Una sección que todavía no tiene nada no se muestra.

Buscar listas

Listas muestra todas las listas compartidas contigo, de todo el mundo:

- **Populares** pone primero las listas con más me gusta últimamente.
- **Compartidas hace poco** pone primero las más nuevas.
- **De personas que sigues** muestra solo las listas de las personas que sigues. Necesitas haber iniciado sesión.

Presiona **Solo con ranking** para ver solo las listas con ranking, o escribe el nombre de un juego en **Listas con un juego** para encontrar las listas que lo incluyen.

Dar me gusta a una lista

Abre una lista y presiona el corazón que está debajo. Presiónalo de nuevo para quitar el me gusta. Necesitas haber iniciado sesión, y no puedes darles me gusta a tus propias listas. Los me gusta de una lista se cuentan, pero a nadie se le muestra quién se los dio.

Búsqueda

Escribe en el cuadro de búsqueda de la barra de la comunidad. Encuentra juegos con página pública cuyo nombre contenga lo que escribiste (al menos dos letras con sesión iniciada, tres sin ella). Con tu sesión iniciada, también encuentra personas con perfil público cuyo nombre de usuario empiece así (al menos tres letras); sin sesión iniciada, no se pueden buscar personas.

Dónde está cada cosa

PÁGINA	DIRECCIÓN
La comunidad	`/community`
Listas	`/community/lists`
Clasificaciones	`/community/leaderboards`
Un perfil	`/community/user/` seguido del nombre de usuario
Una lista compartida	`/community/user/<username>/lists/<list>`
La página pública de un juego	`/community/game/<game>`

CUENTA Y PLAN

Clasificaciones

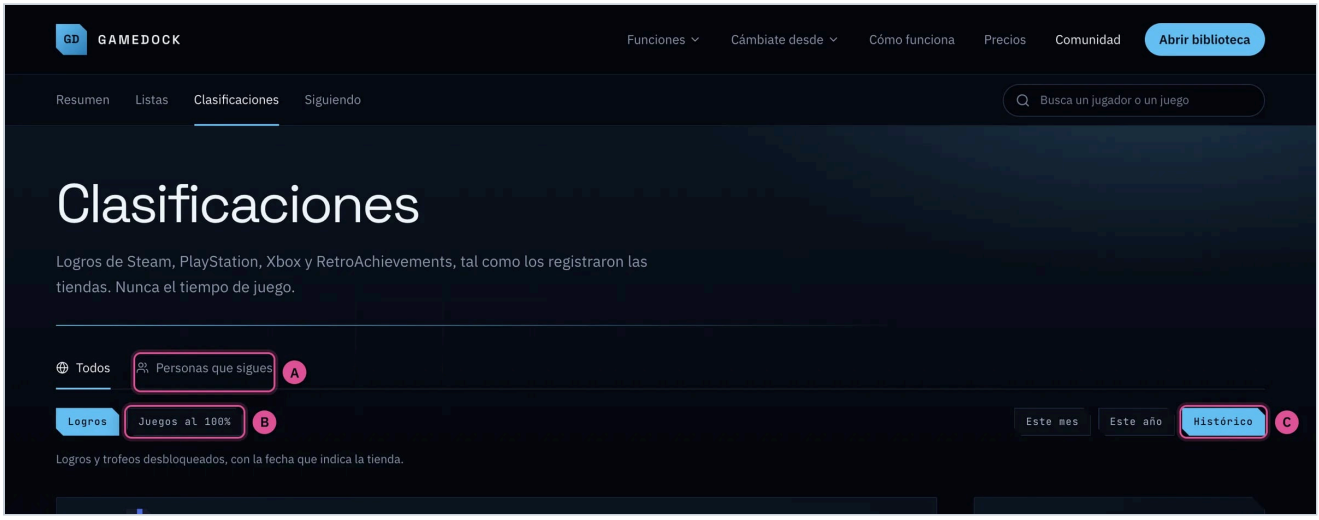
Compara logros, juegos al 100% y juegos terminados con las personas que sigues, y aparece en la clasificación general si así lo eliges.

Las clasificaciones comparan los logros y los juegos terminados con los de las personas que sigues y con los de todos los que eligieron aparecer. Cuentan lo que registraron las propias tiendas, nunca cuánto tiempo jugó alguien.

Cualquiera puede ver la tabla de todos, con o sin sesión iniciada.

Abrir las clasificaciones

Presiona **Comunidad** en la barra lateral, junto a **Actividad**, y luego **Clasificaciones** en la barra de la comunidad. Elige una tabla arriba, **Todos** o **Personas que sigues** (A), luego qué clasificar (B) y en qué período (C): **Este mes**, **Este año** o **Histórico**.



Logros, histórico, en la tabla de todos

Los meses y los años siguen el calendario UTC, y las cifras se actualizan cada hora.

Qué se clasifica

TABLA	QUÉ CUENTA	DÓNDE
Logros	Logros y trofeos desbloqueados, en la fecha que indica la tienda	Todos, y personas que sigues
Juegos al 100%	Juegos con todos los logros desbloqueados, contados cuando se desbloqueó el último	Todos, y personas que sigues
Juegos terminados	Juegos que marcaste como **Terminado** o **Completado**	Solo personas que sigues
Pendientes reducidos	Cuánto se redujo tu pila de **Quiero jugarlo** desde que empezó el mes o el año	Solo personas que sigues

Solo cuentan los logros de Steam, PlayStation, Xbox y RetroAchievements, tal como esos servicios los registraron. Los logros que GameDock Helper leyó de archivos en tu dispositivo, los logros de emuladores y los juegos con más de 1,000 logros quedan fuera, para que nadie pueda encabezar una tabla editando un archivo. Los juegos terminados y los pendientes reducidos son lo que tú mismo marcas, por eso solo se comparan entre las personas que sigues.

Nunca cuentan los juegos que ocultas a los demás, los juegos que solo se encontraron en tus dispositivos ni los juegos que GameDock no puede vincular con IGDB. Un juego que ocultas sale de tus cifras en la siguiente actualización, que ocurre cada hora.

Las personas que sigues

Personas que sigues te muestra a ti y a todas las personas que sigues que comparten contigo esa parte de su cuenta: **Logros** para los logros y los juegos al 100%, **Biblioteca** para los juegos terminados y los pendientes reducidos. No hace falta activarla: solo muestra lo que ya podías ver en sus perfiles. Sigue a personas desde su perfil o desde **Buscar personas** en tu feed. Consulta Sigue a personas y mira su actividad.

Aparecer en la tabla de todos

Apareces en **Todos** solo cuando se cumple todo esto:

1. Tu **Perfil público** y tus **Logros** se comparten con **Todos**, en **Cuenta** → **Privacidad** → **Compartir**.
2. **Aparecer en las clasificaciones globales**, en esa misma configuración, está activado. Empieza desactivado.
3. Tu dirección de correo está confirmada, tienes un nombre de usuario y tu cuenta tiene al menos una semana.

Si iniciaste sesión y no estás en la tabla, la página indica lo que falta. La tabla muestra los 100 primeros, cincuenta por página; cuando estás más abajo, tu propio lugar aparece al pie de la página. Desactiva **Aparecer en las clasificaciones globales** para salir de la tabla de inmediato.

El primero en llegar al 100%

Cada juego tiene su propia tabla de quién desbloqueó primero todos sus logros, entre todos los que están en las clasificaciones y entre las personas que sigues, en la página pública del juego. Desde un juego de tu biblioteca, presiona **Página pública** junto a su calificación, arriba en su página. Consulta Páginas públicas de juegos.

Bloqueos

Alguien a quien bloqueaste, o que te bloqueó, nunca aparece en una tabla que veas con tu sesión iniciada. Consulta Denuncia o bloquea a alguien.

Las clasificaciones están incluidas en ambos planes.

CUENTA Y PLAN

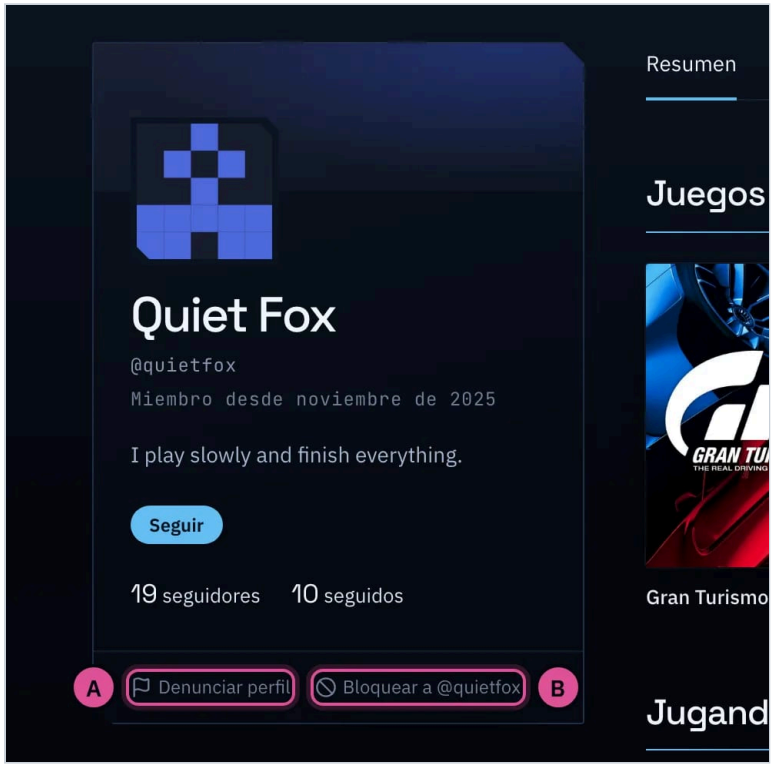
Denuncia o bloquea a alguien

Avisa a un moderador sobre una reseña, lista o perfil que no cumple las reglas, y bloquea una cuenta con la que no quieres tener nada que ver.

Todo lo que otra persona escribe en GameDock (una reseña, una lista, un nombre visible, una biografía o un nombre de usuario) se puede denunciar ante un moderador, y puedes bloquear a cualquiera que te esté molestando. Una persona lee cada denuncia.

Denunciar algo

1. Junto a lo que quieres denunciar, presiona **Denunciar**. En una reseña está debajo de la reseña; en una lista, debajo de la lista; para el nombre, la biografía o el nombre de usuario de alguien, presiona **Denunciar perfil** A debajo de su nombre.



Denunciar perfil y Bloquear, debajo del nombre de alguien

2. En un perfil, primero elige qué parte denuncias: su nombre visible, su biografía o su nombre de usuario. Luego elige qué tiene de malo: spam, acoso, discurso de odio, contenido sexual, spoilers sin marcar, hacerse pasar por otra persona u otra cosa.
3. Agrega una nota si un moderador debe saber más (hasta 500 caracteres) y presiona **Enviar denuncia**.

A la persona que denuncias no se le dice quién la denunció. GameDock guarda el texto tal como lo viste, así que editarlo después no oculta lo que denunciaste. Si denuncias lo mismo otra vez, se reemplaza tu denuncia anterior.

Puedes denunciar sin haber iniciado sesión. Si lo que denuncias necesita una respuesta (una queja legal o de derechos de autor, por ejemplo), usa mejor el formulario de contacto y elige **Contenido de alguien o**

una decisión de moderación.

Qué puede hacer un moderador

Un moderador puede ocultar una reseña o una lista a todos menos a su autor, marcar que una reseña contiene spoilers, quitar un nombre visible o una biografía, obligar a alguien a elegir un nombre de usuario nuevo o suspender una cuenta. Las cuentas suspendidas quedan ocultas para todos los demás y no pueden publicar, dar me gusta ni denunciar nada. Las reglas que todos aceptan están en los términos.

Si un moderador toma una medida sobre algo tuyo, recibes un correo que dice qué se hizo y por qué. Sigues viendo una reseña oculta en la página de su juego, y una lista oculta en tu página de Listas, cada una marcada como oculta. Si crees que una decisión fue un error, escríbenos por el formulario de contacto y una persona la revisará de nuevo.

Bloquear a alguien

1. Abre su perfil y, debajo de su nombre, presiona **Bloquear** seguido de su nombre de usuario .
2. Lee lo que hace el bloqueo y presiona **Bloquear**.

Mientras tengas la sesión iniciada, ninguno de los dos ve el perfil, las reseñas ni las listas del otro en ninguna parte de GameDock. Se terminan los seguimientos entre ustedes, y se retiran los me gusta que cualquiera de los dos le dio a las reseñas del otro. A la otra persona no se le avisa.

Un bloqueo no llega a las páginas que se ven sin iniciar sesión, así que cualquier cosa que alguno de los dos comparta con todos puede seguir leyéndola alguien que no haya iniciado sesión. Para que esa persona no vea algo en absoluto, compártelo con menos personas en Privacidad y compartir.

Desbloquear a alguien

1. Ve a **Cuenta** → **Privacidad**.
2. En **Cuentas bloqueadas**, presiona **Desbloquear** junto a esa persona.

Desbloquear no recupera los seguimientos ni los me gusta que el bloqueo terminó.

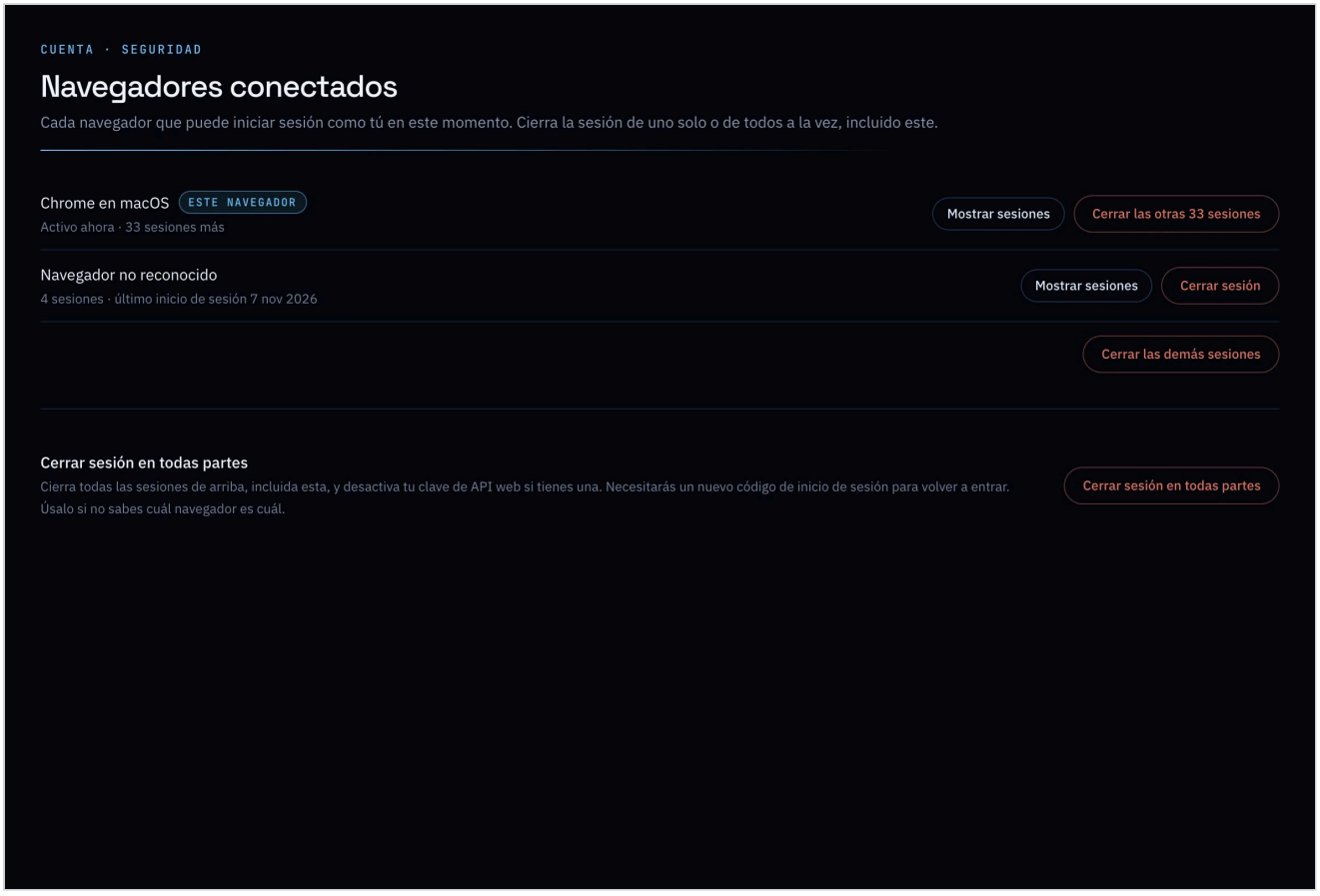
Las denuncias y los bloqueos están incluidos en ambos planes.

CUENTA Y PLAN

Navegadores con sesión

Mira dónde tienes la sesión iniciada y cierra la sesión en navegadores.

Cuenta → Seguridad muestra cada navegador con sesión iniciada en tu cuenta, agrupados por navegador, e indica cuándo y desde dónde. Cierra la sesión de uno si no lo reconoces, o si iniciaste sesión en una computadora que no es tuya.



Navegadores con sesión iniciada

Cerrar la sesión de un navegador

1. Ve a **Cuenta → Seguridad**.
2. Presiona **Cerrar sesión** junto al navegador.
3. Presiona **Cerrar su sesión** para confirmar.

Varias sesiones del mismo tipo de navegador comparten una fila, que indica cuántas son y cuándo empezó la más reciente. **Cerrar sesión** en esa fila las cierra todas a la vez; **Mostrar sesiones** las muestra una por una, cada una con su propio **Cerrar sesión**.

El navegador que estás usando está marcado como **Este navegador**. Su fila ofrece **Cerrar la otra sesión**, que cierra las demás sesiones del mismo tipo y deja esta abierta; cerrar esta (desde **Mostrar sesiones**, o con su propio **Cerrar sesión** cuando está sola) te lleva de vuelta a la página de inicio de sesión.

Cerrar las demás sesiones, debajo de la lista, cierra la sesión en todos los navegadores excepto en este.

Cerrar sesión en todas partes

Si no sabes cuál navegador es cuál, presiona **Cerrar sesión en todas partes** y luego **Cerrar sesión en todo**. Se cierra la sesión en todos los navegadores, incluido este, y necesitas un código de inicio de sesión nuevo para volver a entrar. Si tienes una clave de API web, se desactiva al mismo tiempo; vuelve a activarla desde **Cuenta** → **API** cuando quieras.

Una sesión dura 30 días; después, el navegador pide un código nuevo.

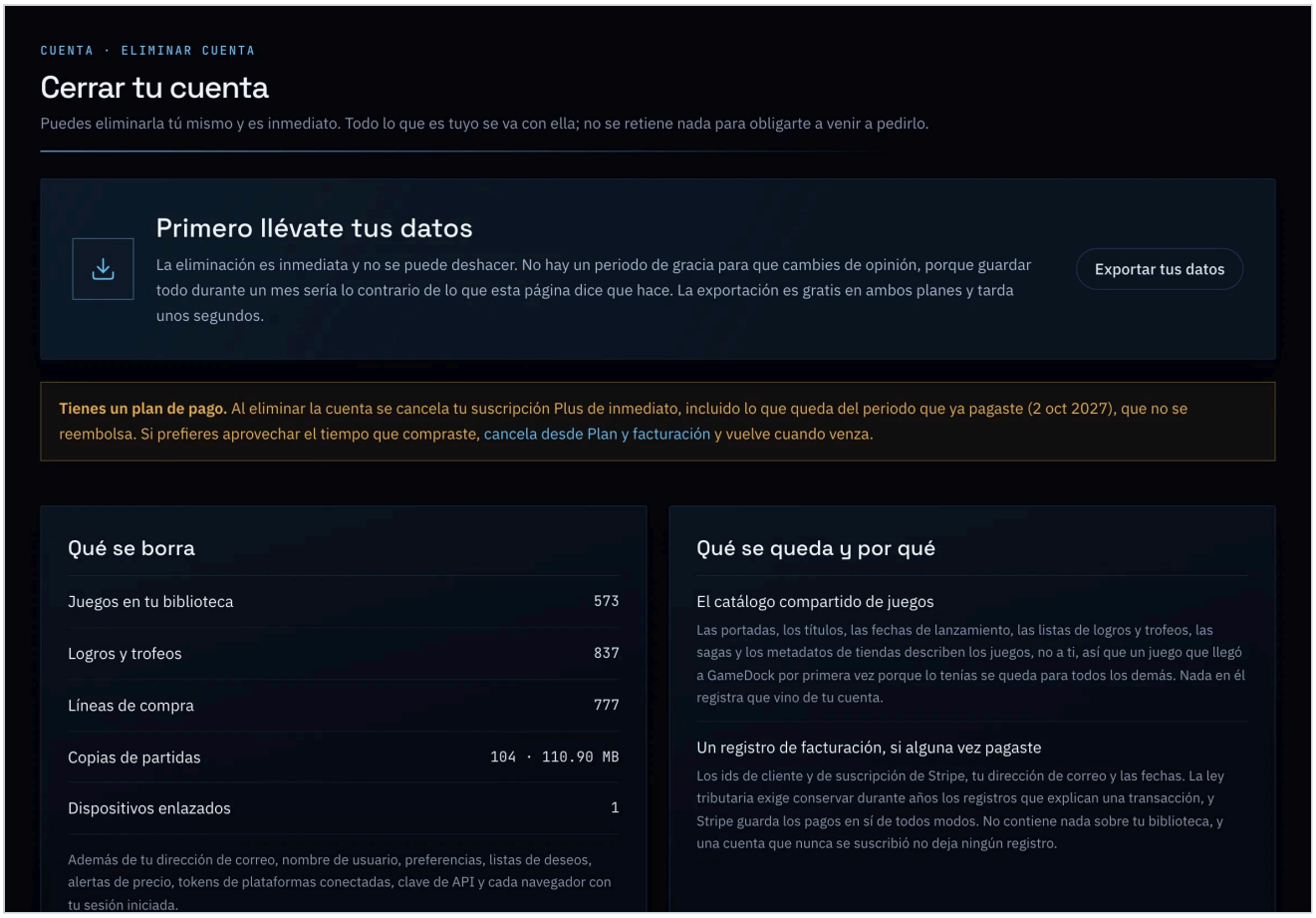
GameDock Helper inicia sesión por separado y no aparece aquí. Para quitar un dispositivo del Helper, consulta Quita o vuelve a vincular un dispositivo.

CUENTA Y PLAN

Elimina tu cuenta

Cierra tu cuenta y todo lo que contiene, para siempre.

Puedes eliminar tu cuenta tú mismo, en cualquier momento. Sucede de inmediato y no se puede deshacer: no hay un período de espera para cambiar de opinión.



Cerrar tu cuenta

Antes de hacerlo

- Exporta tus datos si quieres conservar algo.
- Si tienes GameDock Plus, eliminar tu cuenta lo cancela de inmediato, y no se reembolsa el resto del período que pagaste. Para aprovechar el tiempo que compraste, cancela en **Plan y facturación** y elimina la cuenta cuando termine. Consulta Planes y facturación.

Eliminar tu cuenta

1. Ve a **Cuenta** → **Eliminar cuenta**. La página muestra lo que se eliminará.
2. Presiona **Envíame un código de confirmación por correo**.
3. Escribe el código del correo en **Código de confirmación**. Funciona una sola vez, durante 15 minutos; si ya venció, presiona **Enviar un código nuevo**.
4. Escribe tu nombre de usuario en el cuadro de abajo (**Escribe** seguido de tu nombre de usuario **para confirmar**).

5. Presiona **Eliminar mi cuenta definitivamente**.

Vuelves a la página de inicio de sesión. Si después inicias sesión con la misma dirección, empiezas una cuenta nueva y vacía.

Lo que se elimina y lo que se queda

Se elimina todo lo que es tuyo: tu biblioteca, logros, compras, copias físicas, copias de seguridad de partidas guardadas, dispositivos vinculados, listas de deseos y alertas de precio, tus calificaciones, notas, reseñas y listas, tu perfil y tus seguimientos, tus preferencias, tus cuentas de tiendas conectadas, tu clave de API y cada navegador con sesión iniciada, junto con tu dirección de correo y tu nombre de usuario. GameDock te envía un correo cuando termina.

Tu nombre de usuario se reserva durante 30 días, sin nada que lo vincule contigo, para que nadie más pueda tomarlo de inmediato.

Lo que se queda es el catálogo compartido de juegos de GameDock (títulos, portadas y fechas de lanzamiento), sin ningún registro de que algo de eso vino de ti. Si alguna vez pagaste Plus, se conserva durante siete años un registro de facturación con tu dirección de correo y las fechas de pago, como exige la ley; si nunca pagaste, no se conserva nada.

Las estadísticas anónimas generadas antes de que eliminaras tu cuenta también se quedan. Tratan sobre los jugadores en conjunto, no sobre ti, y nada en ellas permite llegar hasta ti.

Si no pediste un código para eliminar tu cuenta y te llega uno, puede que alguien haya iniciado sesión como tú, así que cierra la sesión en todos los navegadores en **Cuenta → Seguridad**.

CUENTA Y PLAN

La API de GameDock

Lee tu propia biblioteca desde tus propios scripts, con una clave personal.

GameDock tiene una API HTTP de solo lectura limitada a tu cuenta. Existe para que la biblioteca que te tomó tiempo armar sea tuya para usarla en otros lugares (un bot de Discord, una hoja de cálculo, un overlay para streams, un selector de pendientes) sin tener que exportarla primero y ver cómo la copia se queda desactualizada.

Es de solo lectura por diseño. Nada en `/api/v1` escribe, así que una clave filtrada no puede cambiar, eliminar ni gastar nada. En el peor de los casos, alguien podría ver lo que tienes, lo que jugaste y lo que pagaste.

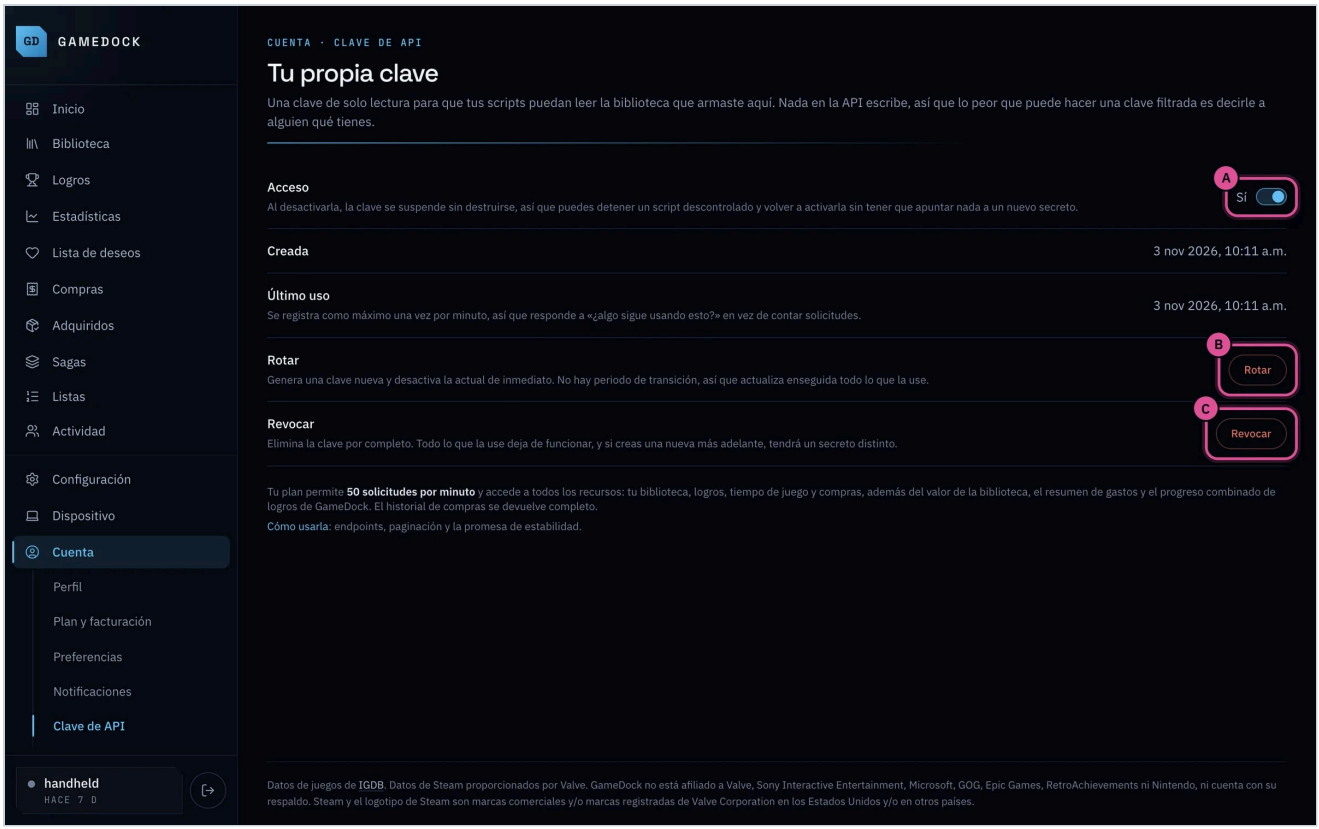
Obtener una clave

1. Abre **Cuenta** en la barra lateral y luego **Clave de API**.
2. Presiona **Crear clave**.
3. Presiona **Copiar** y pega la clave en un lugar seguro antes de presionar **Listo**.

Para crear o rotar una clave necesitas haber iniciado sesión en los últimos quince minutos, porque una clave sigue funcionando después de que el navegador que la creó cerró sesión. Si iniciaste sesión hace más tiempo, la página te lo indica y ofrece **Cerrar sesión**: vuelve a iniciar sesión con un código nuevo y regresarás aquí.

> IMPORTANTE
>
> La clave se muestra una sola vez, en ese momento, y nunca más. GameDock guarda solo un hash de ella, así que no hay ninguna pantalla que pueda mostrarla después. Si la pierdes, rótala.

Tienes una clave, y tres cosas que puedes hacer con ella:



Cuenta → Clave de API, una vez que existe una clave

ACCIÓN	QUÉ HACE
Acceso A	Suspende la clave sin destruirla, para que puedas detener un script que se porta mal y volver a activarla después sin tener que reconfigurar nada.
Rotar B	Genera una clave nueva y hace que la anterior deje de funcionar de inmediato, sin período de superposición. Confirma con **Rotar e invalidar la clave anterior**; la clave nueva se muestra entonces una sola vez, como cuando la creaste.
Revocar C	Elimina la clave por completo. Confirma con **Revocar esta clave**. Crea una nueva cuando la necesites.

Último uso muestra cuándo hizo la clave su última solicitud, y se actualiza como máximo una vez por minuto, para que sepas si algo todavía la usa.

Hacer una solicitud

Envía la clave como token de tipo bearer. Todas las respuestas son JSON, y cada marca de tiempo está en ISO-8601 en UTC con precisión de milisegundos, normalizada al salir, así que se ordenan correctamente como cadenas simples, sin importar lo que la plataforma haya informado originalmente.

```
curl -H "Authorization: Bearer gdk_..." \
  https://gamedock.co/api/v1/library
```

Recursos

Cada recurso responde solo a `GET`. Tus propios datos (lo que tienes, tus logros en cada plataforma, tu tiempo de juego y lo que pagaste) responden a una clave en cualquiera de los dos planes. Lo que GameDock calcula a partir de ellos (cuánto vale la biblioteca, un resumen conciliado de gastos y el progreso de logros combinado entre plataformas) es de Plus.

RUTA	PLAN	QUÉ DEVUELVE
`/api/v1`	Gratis	Tu plan, tu límite de solicitudes, hasta dónde llega el historial y la ruta de cada recurso, indicando si tu plan llega a él. La forma más rápida de comprobar que una clave funciona.
`/api/v1/library`	Gratis	Cada juego, paginado, con los conteos de logros propios de cada plataforma y tu calificación. Los juegos que ocultaste quedan fuera, igual que en tu biblioteca.
`/api/v1/library/{slug}`	Gratis	Un juego, con el detalle de cada copia.
`/api/v1/achievements`	Gratis	Tus desbloqueos recientes, los más nuevos primero.
`/api/v1/achievements/{slug}`	Gratis	La lista completa de un juego, dividida según la fuente que otorgó cada logro.
`/api/v1/playtime`	Gratis	Minutos totales y por fuente, los más jugados primero.
`/api/v1/value/purchases`	Gratis	El registro de lo que pagaste en todas las tiendas, una fila por pedido.
`/api/v1/progress`	Plus	El progreso de logros de cada juego combinado entre plataformas, paginado, para los juegos que tienen logros.
`/api/v1/spending`	Plus	Lo que gastaste, dividido en juegos, todo, lo que no es un juego y recargas de cartera, en tu moneda de visualización.
`/api/v1/value`	Plus	Cuánto vale la biblioteca ahora, y su historial.

Cada recurso tiene una sola forma, sea cual sea tu plan: el plan decide qué recursos te responden, nunca qué campos se devuelven. Un recurso al que tu plan no llega responde `403` con `reason: plus_required`.

Identificadores, no contenido del catálogo

La API devuelve tus propios datos (lo que tienes, tus logros, tu tiempo de juego, tus calificaciones, lo que pagaste) y, en Plus, lo que GameDock calcula a partir de ellos. No devuelve arte, descripciones, fechas de lanzamiento, tiempo para terminar, puntuaciones de reseñas o de la crítica, ni el precio actual de un juego. Esos datos pertenecen a IGDB, a las tiendas y a los servicios de precios, cuyos términos no permiten que GameDock los comparta. El `listCents` de una línea de compra es distinto: es el precio de lista que registró tu propio recibo, no el precio actual de una tienda.

En su lugar, cada juego incluye `igdbId` siempre que GameDock lo haya vinculado con IGDB, para que puedas consultar todo eso en la fuente bajo tu propio acuerdo con ella. Por la misma razón, los logros no incluyen ícono; si lo necesitas, obtén el arte de trofeos y logros de la plataforma que lo otorgó.

Cómo leer los campos

`source` es un solo espacio de nombres en todos los recursos, así que es seguro usarlo para unir datos, pero qué claves aparecen depende de lo que describe el recurso:

- Las fuentes de un juego son los lugares donde lo tienes: `steam`, `psn`, `xbox`, `lutris`, `heroic`, `physical`, `retroachievements` y las claves de los emuladores.
- Los recursos de logros indican de dónde vinieron los logros. Eso agrega `standalone` (archivos que un juego de PC independiente escribió en tu propia máquina, para un juego que tienes en otra parte) y `epic`, y omite cualquier fuente que no otorgue ninguno. Que aparezca una fuente de logros que no reconoces de la biblioteca es normal, no un error de coincidencia.

GOG y Epic tienen su propio campo. Una licencia de una tienda es un comprobante de compra y no un registro de juego, así que nunca genera una entrada en `sources`; esas licencias van en `storeSources`, tanto en la lista como en el detalle. Lee los dos juntos para ver todos los lugares donde tienes un juego.

El `playStatus` de un juego es uno de `playing`, `want_to_play`, `beaten`, `completed`, `shelved` o `abandoned`: el estado que marcaste, o el que GameDock dedujo de tu forma de jugar cuando no marcaste ninguno. Nunca es null. Consulta Estado y juegos ocultos para saber qué significa cada uno y cuáles deduce GameDock.

El `rating` de un juego es tu propia calificación en estrellas, de `0.5` a `5` en pasos de media estrella, o `null` cuando no lo calificaste. Tus notas sobre un juego nunca están en la API: son privadas y solo llegan a su página y a tu exportación. Consulta Califica juegos y toma notas.

`platformLabel` es texto para mostrar a las personas: puede nombrar varias plataformas a la vez («PC, Xbox One, Xbox Series») y su redacción puede cambiar, así que nunca lo analices ni tomes decisiones según su valor. La clave es `source`.

El campo `achievements` de un juego en `/api/v1/library` muestra los conteos propios de cada plataforma (`source`, `earned` y `total`) para cada copia con una lista de logros, sin combinar: un logro que comparten dos plataformas aparece en ambas. `/api/v1/progress` (Plus) los combina en uno, como lo hace la página del juego en GameDock: un logro que comparten dos plataformas cuenta una vez, y cuenta como obtenido si lo desbloqueaste en cualquiera de ellas. En cambio, las listas que pertenecen a juegos distintos, como un conjunto de RetroAchievements junto al de una remasterización, se suman. `sets` te dice cuántas listas de plataformas se incluyeron, y `best` indica la plataforma en la que más avanzaste.

Cuando los logros de un juego llegan en varios conjuntos (una trilogía remasterizada, un título de PlayStation entre generaciones), `/api/v1/achievements/{slug}` devuelve una entrada por conjunto, cada una con el mismo `source` plano más `setId` y `setTitle`.

Paginación

Los recursos de lista aceptan `limit` (hasta 500, 100 por defecto) y `offset`, y devuelven `items` junto con `total`, `limit` y `offset` para que puedas paginar sin tener que buscar el final. La lista de logros recientes acepta solo `limit`.

> CONSEJO
>
> Pide `limit=500` en lugar de dejar el valor predeterminado de 100. El límite se cuenta en solicitudes, no en filas, así que una biblioteca de 500 juegos cuesta una solicitud en lugar de cinco.

En el registro de compras, `total` es el conteo para paginar: todos los pedidos que el endpoint va a entregar. Los totales de esos pedidos están en `/api/v1/spending` (Plus), y cada uno de sus alcances tiene nombre: `games` (el principal), `everything`, `nonGame` y `wallet`. Por eso el `total` del registro y `games.orders` difieren, y ambos son correctos. Los montos de gastos se convierten a tu moneda de visualización (`currency`) con el tipo de cambio de referencia del Banco Central Europeo, y cada alcance incluye `approximate` y `uncoveredOrders` para que sepas cuándo entra en juego esa conversión.

Límites

PLAN	SOLICITUDES POR MINUTO	ALCANCE	COMPRAS
Gratis	5	Biblioteca, logros, tiempo de juego y compras	Los últimos 12 meses
Plus	50	Todo, con progreso, gastos y valor además	Todo

Una clave que falta, que es incorrecta, que está revocada o que está desactivada responde `401`, igual en todos los casos. Si te pasas del límite, la respuesta es `429` con un encabezado `Retry-After`, y un `403` rechazado cuenta para el límite como cualquier otra solicitud. Los períodos de historial se aplican aquí exactamente igual que en GameDock: en el plan gratis, el registro de compras se detiene en doce meses, así que la API nunca te muestra algo que la app no mostraría. `/api/v1` informa el período como `history.windowDays`, o `null` cuando no hay ninguno. La biblioteca, los logros y el tiempo de juego no son historial y nunca se recortan.

Toma el límite como un ritmo, no como un presupuesto. Aquí nada cambia entre sincronizaciones, y entre una sincronización y otra pasan horas, así que pedir más rápido devuelve los mismos bytes dos veces. Haz las solicitudes con una frecuencia que coincida con la de tus sincronizaciones y guarda en caché lo que recibas. La ventana es fija, no móvil: el conteo empieza con tu primera solicitud y todo el cupo se renueva un minuto después. El documento de descubrimiento en `/api/v1` gasta una solicitud como cualquier otro recurso, así que léelo una vez al iniciar y no antes de cada llamada.

Estabilidad

v1 es un contrato. Se agregan campos, pero nunca se quitan ni se les cambia el propósito. Si una forma tiene que cambiar de manera incompatible, será `/api/v2`, y v1 seguirá respondiendo. La única excepción se hizo antes del lanzamiento: el 27 de septiembre de 2026, `playStatus` pasó de cuatro valores (`playing`, `backlog`, `finished`, `dropped`) a los seis de arriba, sin cambiar de versión. Guarda el `id` numérico en lugar del slug cuando necesites una referencia duradera a un juego: los slugs siguen a los títulos, y los títulos se corrigen.

PARTE 9

Ayuda

Qué hacer cuando algo no funciona, y qué significan las palabras de GameDock.

AYUDA

Solución de problemas

Encuentra el mensaje o el problema que ves, y qué hacer al respecto.

Busca abajo lo que estás viendo. La mayoría de los problemas se deben a una de tres cosas: la extensión Companion no llega a una página, una tienda cerró tu sesión o un dispositivo está apagado.

Inicio de sesión

LO QUE VES	QUÉ HACER
No llega ningún correo	Espera un minuto y revisa tu carpeta de spam o de correo no deseado; luego revisa que la dirección no tenga errores y envía un código nuevo. Consulta Crea tu cuenta e inicia sesión.
Código no válido o vencido	Un código dura unos diez minutos y funciona una sola vez. Envía uno nuevo.
Demasiados intentos incorrectos. Pide un código nuevo.	Envía un código nuevo y escríbelo con cuidado.
Demasiados intentos. Inténtalo más tarde.	Espera quince minutos y luego envía un código nuevo.
Pediste demasiados códigos…	Espera un rato (como máximo una hora) antes de pedir otro código.
Falló el desafío de verificación	Vuelve a cargar la página de inicio de sesión e inténtalo de nuevo, con cualquier extensión que bloquee scripts desactivada para GameDock.

GameDock Companion

LO QUE VES	QUÉ HACER
GameDock Companion no está cargado en esta página, o **…la extensión no respondió**	Revisa que el Companion esté instalado y activado en `chrome://extensions` y luego vuelve a cargar la página de GameDock. Consulta Instala GameDock Companion.
Steam no está activado en este navegador (u otra tienda)	Haz clic en el ícono del Companion en la barra de herramientas de Chrome y activa la tienda en **Sources**.
El interruptor de una tienda se desactiva solo una y otra vez	En `chrome://extensions`, abre **Detalles** de GameDock Companion y revisa que **Acceso a sitios** permita el sitio web de la tienda.
Actualizar conexiones aparece en gris	Este navegador no tiene el Companion, o está desactivado. Consulta la primera fila.
Nothing to sync en la sincronización en segundo plano	La sincronización en segundo plano incluye las compras de Steam, Epic Games y PlayStation. Activa al menos una de ellas en **Sources**.

LO QUE VES	QUÉ HACER
Background sync timed out, o **Tab closed before the sync finished**	Deja abierta la pestaña de GameDock en segundo plano hasta que termine, o sincroniza manualmente desde **Configuración → Sincronización**.
A background sync is already running	Espera a que termine; el ícono de la barra de herramientas muestra ••• mientras se ejecuta.

Tiendas y sincronización

LO QUE VES	QUÉ HACER
Una tienda muestra **Requiere atención**	El mensaje junto a ella dice qué pasa; normalmente, una sesión que venció. Consulta Arregla una conexión que necesita atención.
Los juegos de Steam no tienen logros	Los detalles de juego de tu perfil de Steam son privados. Consulta Logros de Steam con un perfil privado.
Las compras de Steam no tienen precios	Inicia sesión en Soporte de Steam además de en la tienda de Steam. Consulta Steam.
Ya usaste la sincronización de tiendas y catálogo de hoy.	En el plan gratis, la biblioteca, los precios y la lista de deseos de Steam se pueden sincronizar manualmente una vez cada 24 horas. Si una falla, puedes volver a ejecutarla el mismo día. De todas formas, se siguen sincronizando solas cada día.
Demasiadas solicitudes de sincronización recientes.	Espera unos minutos.
No iniciaste sesión en playstation.com	Inicia sesión en la pestaña que se abrió y luego presiona **Sincronizar PlayStation** de nuevo.
No iniciaste sesión en Epic Games	Inicia sesión en epicgames.com en Chrome y luego vuelve a sincronizar Epic Games.
Xbox · Fallaron la biblioteca y los logros aparece una y otra vez	Normalmente venció el inicio de sesión de Microsoft. Consulta Xbox.
Tu sesión de PlayStation venció	Inicia sesión en playstation.com en Chrome, presiona **Actualizar conexión** junto a la advertencia y luego sincroniza PlayStation.

Tu biblioteca

LO QUE VES	QUÉ HACER
El mismo juego aparece dos veces, o dos juegos están unidos por error	Consulta Corrige juegos duplicados.
Un juego tiene el nombre o la portada incorrectos	Consulta Cambia el nombre o el arte de un juego.

LO QUE VES	QUÉ HACER
Un juego dice que sus logros *todavía no se revisaron*	GameDock todavía los está obteniendo. Jugar el juego lo pasa al principio de la cola.

GameDock Helper y tu dispositivo

LO QUE VES	QUÉ HACER
Dispositivo sin conexión	Enciende el dispositivo e inicia GameDock Helper. Para que siga en ejecución, consulta Deja el Helper funcionando.
Device limit reached	Todos los dispositivos de tu plan están en uso. Quita uno en **Configuración** → **Dispositivos**. Consulta Quita o vuelve a vincular un dispositivo.
No GameDock account exists yet en el Helper	Primero inicia sesión en el sitio web de GameDock y luego inicia sesión en el Helper con la misma dirección.
El Helper volvió a su pantalla de inicio de sesión y dice que se quitó el dispositivo	Alguien presionó **Revocar** junto a él en **Configuración** → **Dispositivos**. Vuelve a iniciar sesión para vincularlo de nuevo. Consulta Quita o vuelve a vincular un dispositivo.
Faltan juegos de Lutris o de emuladores	Activa **Scan this source** para ellos en **Game folders** en el Helper y luego sincroniza **GameDock Helper**. Consulta Configura GameDock Helper.
Migración no disponible	Para mover juegos se necesitan al menos dos ubicaciones de almacenamiento conectadas con **Usar como destino** activado.

Límites del plan

Los mensajes que empiezan con **Las cuentas gratis pueden...**, o terminan con **...es una función de GameDock Plus**, significan que llegaste a un límite del plan gratis. Planes y facturación los muestra todos.

Si sigues con problemas

Escríbenos por el formulario de contacto, o envía un correo a support@gamedock.co, con lo que estabas haciendo y el mensaje que viste. Una pregunta sobre facturación, una corrección de tus datos o cualquier otra cosa van por el mismo camino, y si tienes la sesión iniciada cuando usas el formulario, este nos indica a qué cuenta te refieres.

AYUDA

Glosario

Las palabras que usa GameDock y lo que quiere decir con ellas.

Las palabras que usa GameDock y lo que quiere decir con ellas.

Tu biblioteca

PALABRA	SIGNIFICADO
Logro	Algo que un juego te otorga por hacer algo; en PlayStation se llama trofeo. En un juego que tienes en varias plataformas, se suman los logros de cada plataforma.
Terminado	Un estado: terminaste la historia principal o el objetivo. Distinto de **Completado**, que significa que hiciste todo lo que pensabas hacer. Consulta **Estado**.
Destacado	Un dato que Estadísticas elige de un período, como tu mejor día de desbloqueos o el juego que se llevó la mayor parte de tu tiempo de juego. Cada uno aparece solo cuando hay suficientes datos que lo respalden.
Estadísticas	La parte de GameDock que compara una semana, un mes, un trimestre o un año con el anterior: tiempo jugado, desbloqueos, gastos, juegos agregados y tu lista de deseos. La semana actual está en todos los planes; el resto es parte de GameDock Plus.
Unir	Mostrar varias entradas (el mismo juego en distintas plataformas, por ejemplo) como una sola tarjeta en tu biblioteca. Deshacerlo no elimina nada.
Estado	Jugando, Quiero jugarlo, Terminado, Completado, En pausa o Abandonado. El que marcas tú siempre manda; si no, se deduce de lo que juegas: completado cuando obtienes todos los logros, jugando tras 15 minutos o más en una semana dentro de las últimas cuatro semanas, en pausa cuando lo empezaste pero no lo jugaste en las últimas cuatro semanas, y quiero jugarlo en los demás casos. Terminado y Abandonado solo los marcas tú.
PS Plus	Un juego obtenido con una suscripción a PlayStation Plus. Se puede jugar mientras estés suscrito, pero no es del todo tuyo.
Saga	Una franquicia: todos sus juegos, en orden, incluidos los que no tienes.
En pausa	Un estado: un juego que dejaste por ahora y piensas retomar. Distinto de **Abandonado**, que significa que lo dejaste para siempre. Consulta **Estado**.
Quiero jugarlo	Un estado: juegos que tienes pero que en realidad no empezaste. Consulta **Estado**.
Tu año en juegos	Un año en una sola tarjeta para descargar o compartir, gratis en todos los planes. Consulta Tu año en juegos.

Tiendas y sincronización

PALABRA	SIGNIFICADO
Sincronización en segundo plano	El Companion sincroniza cada cierto tiempo las partes que solo un navegador puede leer (compras de Steam, DLC y logros de perfiles privados, y compras de Epic Games y PlayStation). Se activa con **Run automatically** en su ventana emergente.
Companion	GameDock Companion, la extensión de Chrome que lee tus cuentas de tiendas a través de tu propio navegador, sin que GameDock guarde nunca tus inicios de sesión de las tiendas.
Requiere atención	Una fuente que está conectada pero necesita que hagas algo, normalmente volver a iniciar sesión. **Configuración** → **Sincronización** muestra cada una en **Te necesita**.
Actualizar conexiones	El botón de **Configuración** → **Sincronización** que lee tus inicios de sesión de tiendas en este navegador y vincula las cuentas que encuentra. Vincula; no sincroniza.
Fuente	Una tienda o un servicio conectado a GameDock: Steam, PlayStation, Xbox, RetroAchievements, GOG o Epic Games, además de GameDock Helper para tu dispositivo Linux.
Sincronización	Obtener lo más reciente de una fuente. La mayoría se ejecutan solas; también puedes ejecutarlas manualmente.
Resumen diario	El correo diario que resume lo que cambió en tu biblioteca. Parte de GameDock Plus.
Correo mensual de Estadísticas	El correo del día 1 de cada mes con el mes que acaba de terminar, según Estadísticas. En todos los planes; el del plan gratis trae las cifras y el mejor destacado.

Precios y compras

PALABRA	SIGNIFICADO
Alerta	Un precio objetivo que fijas en un juego de tu lista de deseos, y el aviso de que llegó a él. Se muestra en GameDock, y también te llega por correo si activas **Una alerta de precio alcanza su objetivo** en **Cuenta** → **Notificaciones**.
Precio objetivo	El precio que pagarías por un juego de tu lista de deseos.
Cola de coincidencias	Líneas de compra de Steam que esperan a que confirmes qué juego se pagó con cada una.
Incluido gratis	Un juego o complemento que vino gratis con otro que pagaste. Se registra sin costo, así que lo que pagaste queda con el juego pagado.
Clave de tienda / CD	Un juego de Steam activado con una clave de producto comprada en otro lugar. Steam no sabe cuánto pagaste, así que lo ingresas tú.

Tu dispositivo

PALABRA	SIGNIFICADO
Helper	GameDock Helper, la app para Linux que permite a GameDock ver y administrar los juegos de la máquina en la que juegas.
Dispositivo	Una computadora o consola portátil con Linux que ejecuta GameDock Helper y está vinculada a tu cuenta.
Ubicación de almacenamiento	Una unidad o un recurso compartido de red de tu dispositivo donde se pueden instalar juegos, y desde o hacia donde se pueden mover.
Colección	Un grupo de juegos en Steam, o una categoría en Lutris, en tu dispositivo. No es lo mismo que una **Saga**.