GAMEDOCK

Le guide GameDock

Tout ce que vous pouvez faire avec GameDock,
GameDock Companion et GameDock Helper,
étape par étape.

13 novembre 2026

Sommaire

1. Premiers pas

- Comment GameDock s'articule
- Connecter Steam et lancer votre première synchronisation
- Créer votre compte et vous connecter
- Vous repérer
- Installer GameDock Companion

2. Connecter vos boutiques

- Fonctionnement des connexions
- GOG
- Steam
- Epic Games
- PlayStation
- Tout garder synchronisé
- Xbox
- Réparer une connexion qui demande votre attention
- RetroAchievements
- Déconnecter une boutique

3. Votre bibliothèque

- Parcourir, rechercher et filtrer
- Noter vos jeux et prendre des notes
- La page d'un jeu
- Écrire des critiques
- Jeux que GameDock n'a pas pu identifier
- Pages publiques des jeux
- Corriger les doublons
- Créer des listes de jeux
- Renommer un jeu ou changer ses illustrations
- Séries de jeux
- Statuts et jeux masqués
- Jeux physiques

4. Succès et activité

- La page Succès
- Le tableau de bord
- Succès Steam avec un profil privé
- Le fil d'activité
- Succès des jeux PC autonomes

5. Statistiques

- Statistiques en un coup d'œil
- Bibliothèque
- Temps de jeu
- Souhaits
- Déblocages
- Votre année de jeu
- Dépenses

6. Liste de souhaits, achats et jeux possédés

- Prix et alertes de la liste de souhaits
- Tous vos achats au même endroit
- Vérifier vos achats Steam
- Ce que vous possédez et ce que cela vaut
- Activer une clé Steam
- Devises et taux de change
- Achats PlayStation

7. GameDock Helper

- Installer GameDock Helper
- Configurer GameDock Helper
- Garder le Helper en marche
- Sauvegarder vos parties
- Votre appareil sur GameDock
- Installer un jeu depuis GameDock
- Collections Steam et catégories Lutris
- Noms, ordre et illustrations dans Steam
- Retirer ou reconnecter un appareil

8. Compte et formule

- Nom d’utilisateur et e-mail
- Devise, région et fuseau horaire
- Formules et facturation
- E-mails et notifications
- Exporter vos données
- Vie privée et partage
- Partager votre profil
- Suivre des personnes et voir leur activité
- Parcourir la communauté
- Classements
- Signaler ou bloquer quelqu’un
- Navigateurs connectés
- Supprimer votre compte
- L’API GameDock

9. Aide

- Dépannage
- Glossaire

PARTIE 1

Premiers pas

D’un nouveau compte à une bibliothèque remplie de vos jeux, dans l’ordre où vous le ferez.

PREMIERS PAS

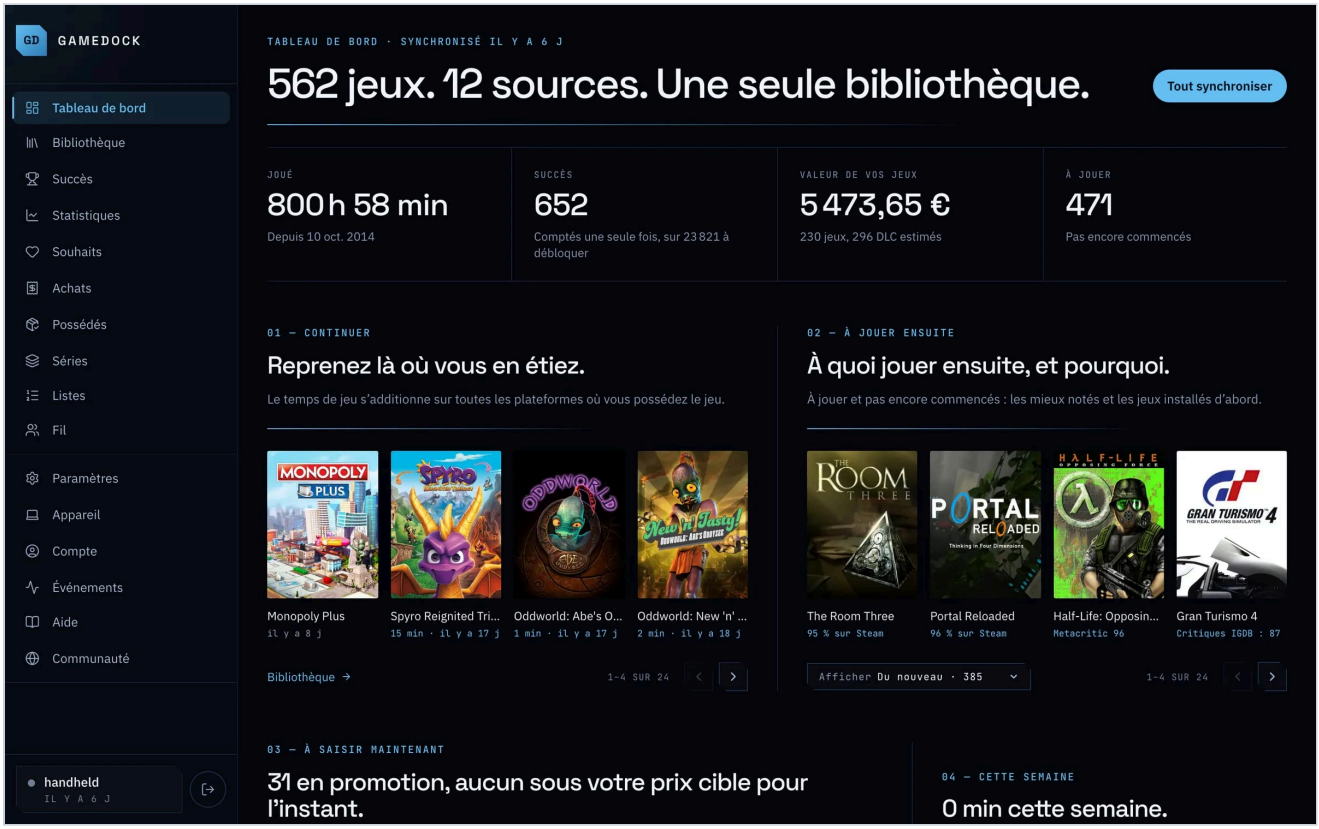
Comment GameDock s’articule

Les trois parties de GameDock, ce que fait chacune, et celles dont vous avez besoin.

GameDock rassemble tous les jeux que vous possédez (sur Steam, PlayStation, Xbox, GOG, Epic Games, sur disque et sur votre propre machine Linux) dans une seule bibliothèque privée. Il se compose de trois parties. Vous utilisez toujours la première, la deuxième est nécessaire pour connecter une boutique, et la troisième est facultative.

Le site GameDock

C’est le site sur lequel vous lisez ces lignes. C’est là que se trouvent votre bibliothèque, vos succès, votre liste de souhaits et vos achats, là que **Statistiques** montre comment s’est passée votre semaine, votre mois ou votre année, et là que vous modifiez vos paramètres. Tout ce qu’il contient n’appartient qu’à votre compte.

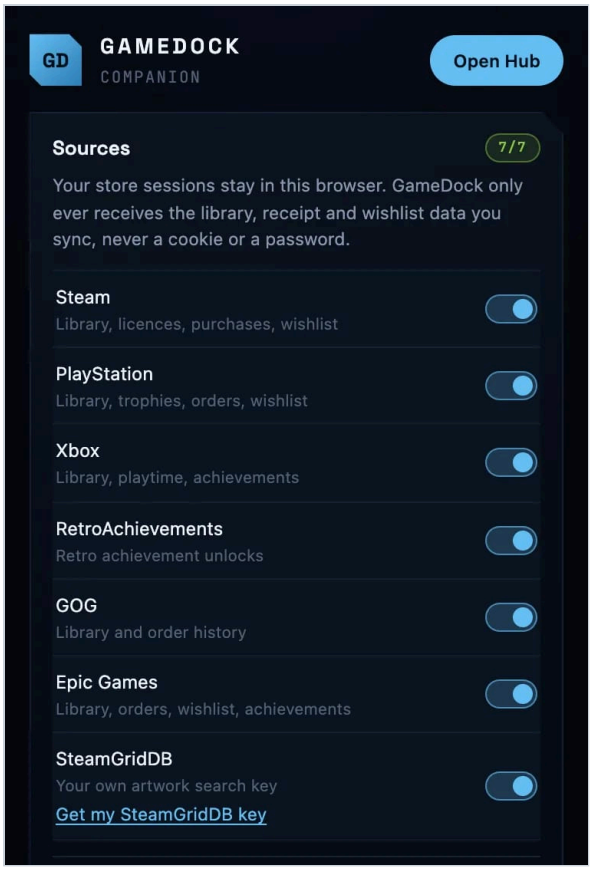


Le tableau de bord, la première page affichée après la connexion

Un nouveau compte démarre vide. Rien n’apparaît tant que vous n’avez pas connecté une boutique et lancé une synchronisation, ce que les pages suivantes vous expliquent pas à pas.

GameDock Companion, l’extension de navigateur

GameDock Companion est une extension pour Google Chrome. C’est par elle que GameDock se connecte à vos comptes de boutique : elle lit vos jeux, vos succès, vos achats et votre liste de souhaits sur les boutiques où vous êtes déjà connecté dans votre navigateur, et transmet ces informations à GameDock.



La fenêtre pop-up de Companion, ouverte depuis la barre d'outils de Chrome

> REMARQUE
>
> Vos mots de passe de boutique et vos cookies de connexion ne quittent jamais votre navigateur. GameDock ne reçoit que les données de bibliothèque, de reçus et de liste de souhaits que l'extension Companion synchronise.

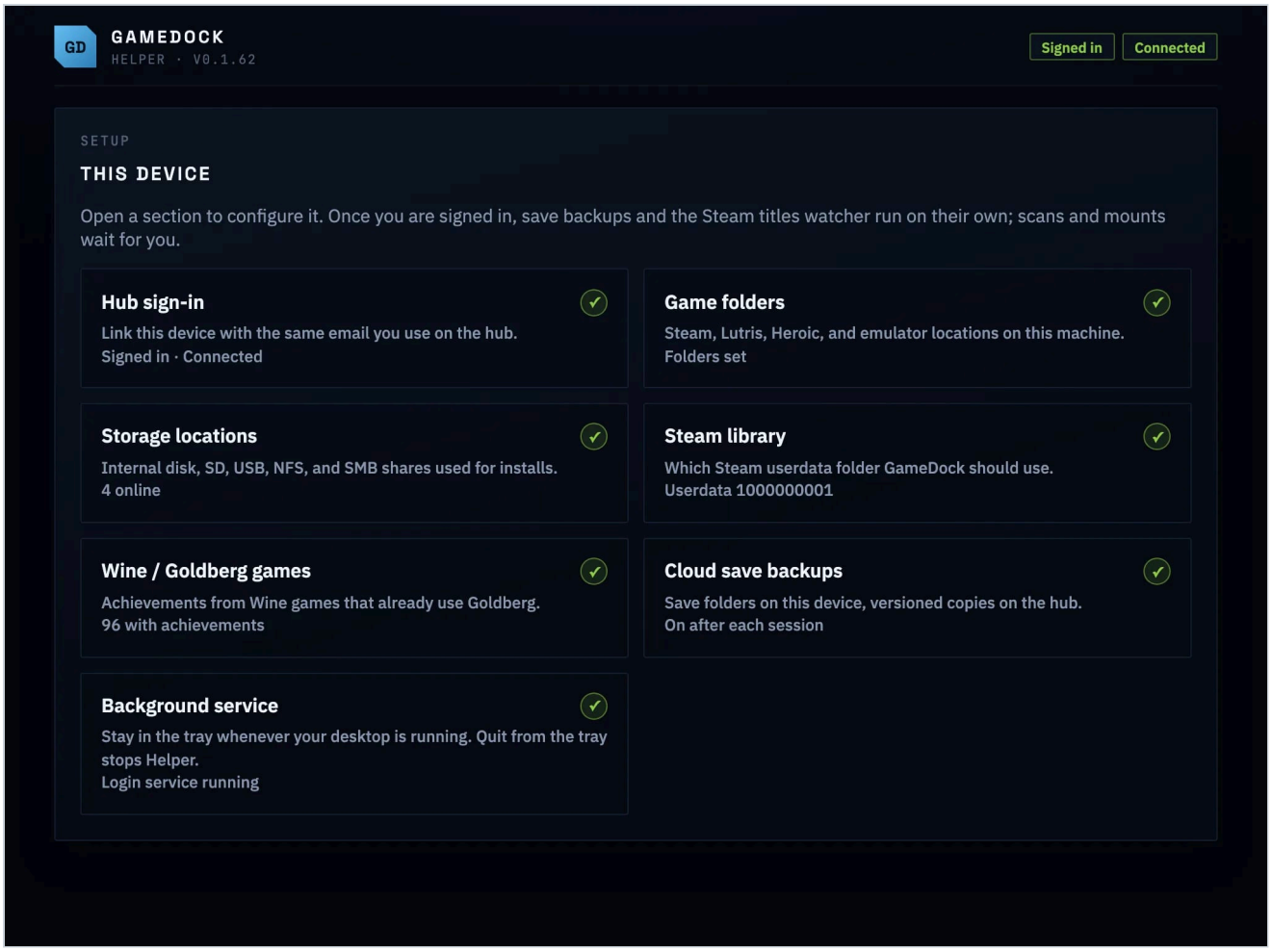
L'extension Companion est indispensable pour connecter une boutique. Consultez Installer GameDock Companion.

GameDock Helper, pour un PC ou une console portable sous Linux

GameDock Helper est une application facultative pour un ordinateur sous Linux : un PC fixe, un portable ou une console portable comme le Steam Deck. Il ajoute ce que seule cette machine peut savoir :

- quels jeux sont installés, et sur quel disque
- les jeux que vous lancez avec Lutris, Heroic ou un émulateur
- les succès des jeux PC autonomes, installés en dehors du lanceur d'une boutique
- des copies de vos fichiers de sauvegarde

Il permet aussi à GameDock d'agir sur cette machine : y installer un jeu Steam, déplacer des jeux d'un disque à l'autre, et garder ses collections Steam et les noms de ses jeux bien rangés.



GameDock Helper sur une machine Linux

Si vous jouez uniquement sur console ou sur un PC Windows, vous n'avez pas besoin du Helper.

Ce qu'il vous faut, selon l'usage

POUR…	GAMEDOCK	COMPANION	HELPER
Voir vos jeux Steam, PlayStation, Xbox, GOG et Epic	Oui	Oui	—
Suivre vos succès et vos trophées	Oui	Oui	Pour les jeux PC autonomes, ou un profil Steam privé
Surveiller les prix de votre liste de souhaits et recevoir des alertes de promotion	Oui	Oui	—
Voir ce que vous avez payé vos jeux	Oui	Oui	—
Voir comment s'est passée votre semaine, votre mois ou votre année, dans Statistiques	Oui	Oui	—
Suivre vos jeux sur disque	Oui	—	—
Inclure les jeux Lutris, Heroic et d'émulateurs	Oui	—	Oui
Faire des copies de vos sauvegardes	Oui	—	Oui

POUR…	GAMEDOCK	COMPANION	HELPER
Installer et déplacer des jeux sur une machine Linux	Oui	—	Oui

Formule gratuite et Plus

Tout ce qui précède fonctionne avec la formule gratuite. GameDock Plus supprime ou relève les limites de la formule gratuite (le nombre d'alertes de prix, d'exemplaires physiques et de sauvegardes que vous pouvez garder, le nombre d'appareils Linux que vous pouvez associer, jusqu'où remontent votre historique d'achats et votre activité, et la fréquence à laquelle vous pouvez synchroniser Steam manuellement) et ajoute quelques bonus, comme l'e-mail récapitulatif quotidien et Statistiques pour toutes les périodes au-delà de la semaine en cours. Vous pouvez voir et changer de formule dans **Compte → Formule et facturation**.

Par où commencer

1. Créer votre compte et vous connecter.
2. Installer GameDock Companion.
3. Connecter Steam et lancer votre première synchronisation.
4. Vous repérer dans GameDock.

PREMIERS PAS

Créer votre compte et vous connecter

Connectez-vous avec un code envoyé à votre adresse e-mail. La première fois, cela crée votre compte.

GameDock n'utilise pas de mot de passe. À chaque connexion, il vous envoie par e-mail un code à six chiffres, et c'est ce code qui vous permet d'entrer. La première fois que vous vous connectez avec une adresse, cette même étape crée votre compte. Il n'y a pas de formulaire d'inscription à part.

Se connecter pour la première fois

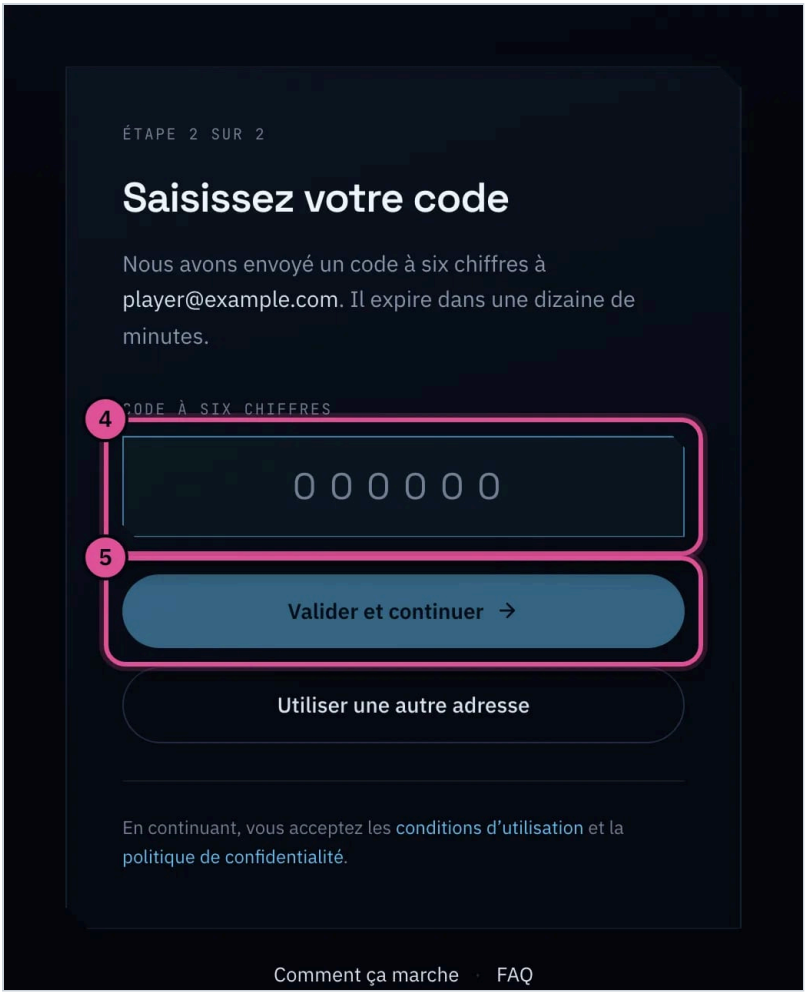
1. Rendez-vous sur gamedock.co et choisissez **Se connecter**.
2. Saisissez votre adresse e-mail dans **Adresse e-mail** 2.
3. Cliquez sur **Recevoir un code** 3.



Étape 1 sur 2 : votre adresse e-mail

> REMARQUE
>
> GameDock peut d'abord vérifier rapidement que vous êtes bien une personne. Pendant ce temps, le bouton affiche **Vérification…**. La vérification passe généralement toute seule en une ou deux secondes ; si une case apparaît, cochez-la.

4. Ouvrez l’e-mail de GameDock. Son objet commence par le code lui-même (*123456 est votre code de connexion GameDock*). Saisissez les six chiffres dans **Code à six chiffres** 4.
5. Cliquez sur **Valider et continuer** 5.



Étape 2 sur 2 : le code reçu par e-mail

6. La première fois seulement, GameDock vous demande un nom d’utilisateur. Saisissez-en un dans **Nom d’utilisateur** 6. Il doit compter de 3 à 20 caractères (lettres, chiffres et tirets bas, avec au moins une lettre), et GameDock vous indique pendant la saisie s’il est disponible.
7. Cliquez sur **Continuer** 7.



Le choix du nom d’utilisateur, lors de la première connexion

Vous arrivez sur le tableau de bord. Tant que vous n’avez connecté aucune boutique, il affiche, à la place de vos jeux, trois étapes pour démarrer. La suite consiste donc à installer GameDock Companion. GameDock Companion a besoin de Chrome sur un ordinateur : sur un téléphone ou une tablette, le tableau de bord propose donc **M’envoyer le lien de configuration**, qui vous envoie les liens par e-mail pour les ouvrir sur votre ordinateur, et en attendant vous pouvez commencer à ajouter vos disques et cartouches depuis le téléphone en scannant le code-barres d’un jeu.

> ASTUCE
>
> Votre nom d’utilisateur est ce que les autres voient. Votre adresse e-mail reste privée, et c’est toujours elle qui vous sert à vous connecter. Vous pouvez changer de nom d’utilisateur plus tard dans **Compte → Profil**, jusqu’à cinq fois. Consultez Nom d’utilisateur et e-mail.

Se reconnecter plus tard

Se reconnecter fonctionne de la même façon, sans l’étape du nom d’utilisateur : votre adresse e-mail, puis le code. Une connexion dure 30 jours dans chaque navigateur, vous n’aurez donc pas à le faire souvent.

Pour vous déconnecter, cliquez sur le bouton de déconnexion en bas de la barre latérale. Pour mettre fin d’un coup à toutes les autres connexions (sur un ordinateur partagé ou perdu, par exemple), utilisez **Compte → Sécurité → Se déconnecter partout ailleurs**, ou **Se déconnecter partout** pour inclure aussi ce navigateur. Consultez Navigateurs connectés.

En cas de problème

CE QUE VOUS VOYEZ	QUE FAIRE
Aucun e-mail n'arrive	Patientez une minute et cherchez dans vos spams ou vos courriers indésirables un message de noreply@gamedock.co. S'il n'y est pas, cliquez sur **Utiliser une autre adresse**, vérifiez que l'adresse ne contient pas de faute de frappe et demandez un nouveau code. Redemander un code moins de trente secondes après n'envoie rien de nouveau, alors laissez passer ce délai.
Code invalide ou expiré	Un code est valable une dizaine de minutes et ne sert qu'une fois. Vérifiez que vous avez saisi le code du dernier e-mail reçu, ou cliquez sur **Utiliser une autre adresse**, puis sur **Recevoir un code** pour en obtenir un nouveau.
Trop de tentatives incorrectes. Demandez un nouveau code.	Cinq essais erronés annulent le code. Cliquez sur **Utiliser une autre adresse**, puis sur **Recevoir un code**, et saisissez soigneusement le nouveau.
Trop de tentatives. Réessayez plus tard.	De nombreux codes ont été essayés en peu de temps. Attendez un quart d'heure, puis demandez un nouveau code.
Trop de codes demandés. Réessayez plus tard. (ou **…pour cette adresse e-mail…**)	Vous avez demandé plusieurs codes en peu de temps. Patientez un moment (une heure au plus) et utilisez le code le plus récent reçu entre-temps.
Adresse e-mail valide requise	Il manque quelque chose à l'adresse, généralement le `@` ou ce qui le suit.
Impossible d'envoyer l'e-mail	GameDock n'a pas pu envoyer le message pour l'instant. Réessayez dans quelques minutes.
Échec du défi de vérification (ou **… manquant**, **… indisponible**)	La vérification que vous êtes une personne n'a pas abouti. Rechargez la page et réessayez, et désactivez toute extension qui bloque les scripts sur la page de connexion de GameDock.

PREMIERS PAS

Installer GameDock Companion

Ajoutez à Chrome, depuis le Chrome Web Store, l'extension qui connecte vos boutiques de jeux, et choisissez ce qu'elle peut lire.

GameDock Companion est l'extension de navigateur qui relie GameDock à vos boutiques de jeux. Vous l'ajoutez à Chrome depuis le Chrome Web Store. Cela prend une minute, et vous ne le faites qu'une fois par ordinateur.

> REMARQUE
>
> L'extension Companion fonctionne dans Google Chrome sur un ordinateur de bureau ou un portable. Elle ne fonctionne ni dans Firefox, ni dans Safari, ni sur un téléphone (une version pour Firefox figure sur la feuille de route). D'autres navigateurs basés sur Chrome, comme Microsoft Edge, Brave, Opera, Vivaldi, Arc, Dia, Comet et ChatGPT Atlas, peuvent aussi l'ajouter depuis le Chrome Web Store, mais GameDock est testé dans Chrome et Arc. Une fois vos boutiques connectées, GameDock lui-même fonctionne dans n'importe quel navigateur.

L'ajouter à Chrome

1. Dans Chrome, ouvrez GameDock et allez dans **Paramètres** → **Synchro**. Comme l'extension Companion n'est pas encore installée, un avis en haut de la page indique qu'elle n'est pas chargée dans ce navigateur. Cliquez sur **Ajouter GameDock Companion depuis le Chrome Web Store** 1. La page de Companion sur le Chrome Web Store s'ouvre dans un nouvel onglet.

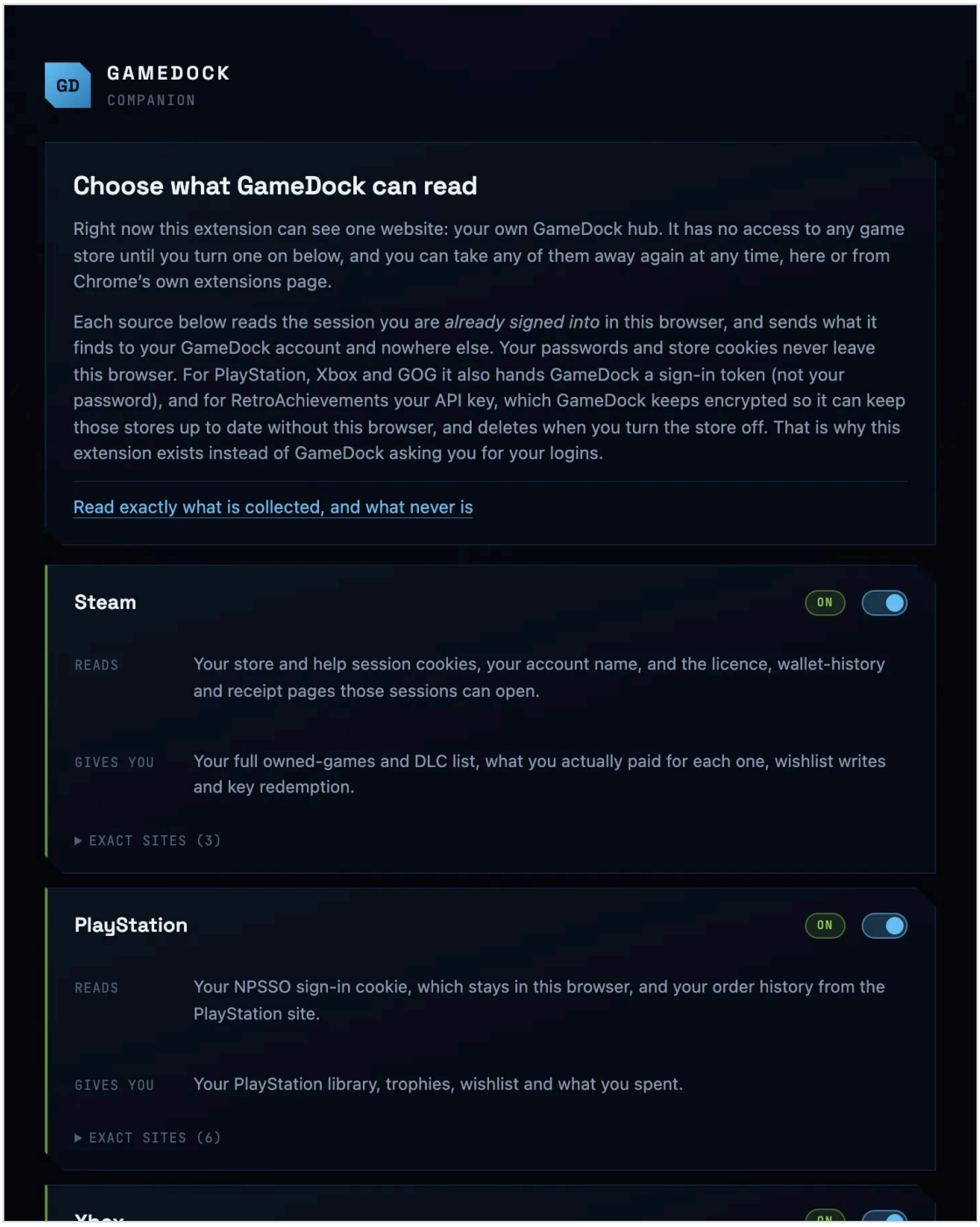


Le bouton apparaît partout où l'extension Companion manque

2. Cliquez sur **Ajouter à Chrome**.
3. Chrome vous demande de confirmer, et indique que l'extension Companion peut lire et modifier vos données sur gamedock.co. C'est le seul site auquel elle a accès au départ. Cliquez sur **Ajouter l'extension**.

Choisir les boutiques qu'elle peut lire

Juste après l'ajout, l'extension Companion ouvre sa page **Sources** dans un nouvel onglet. Au départ, elle n'a accès qu'à un seul site : GameDock. Elle ne voit aucune boutique tant que vous n'avez pas activé cette boutique.



La page Sources : chaque boutique a son propre interrupteur

Activez chaque boutique que vous utilisez. Chrome vous demande de confirmer, et liste précisément les sites de cette boutique que l'extension Companion pourra lire. Vous pouvez désactiver une boutique à tout moment, et l'extension Companion oublie alors tout ce qu'elle conservait pour elle.

La liste se termine par **SteamGridDB**, qui n'est pas une boutique. Son bouton **Get my SteamGridDB key** lit une seule fois votre propre clé API SteamGridDB, pour que GameDock puisse chercher des visuels pour vos jeux sur SteamGridDB. Consultez Ajouter votre clé SteamGridDB. Vous pouvez le laisser désactivé tant que vous n'en avez pas besoin.

> ASTUCE
>
> Épinglez l'extension Companion pour l'avoir toujours sous la main : cliquez sur l'icône en forme de pièce de puzzle dans la barre d'outils de Chrome, puis sur l'épingle à côté de **GameDock Companion**. Sa fenêtre pop-up affiche les mêmes interrupteurs de boutique, et permet d'ouvrir GameDock.

Vérifier que tout fonctionne

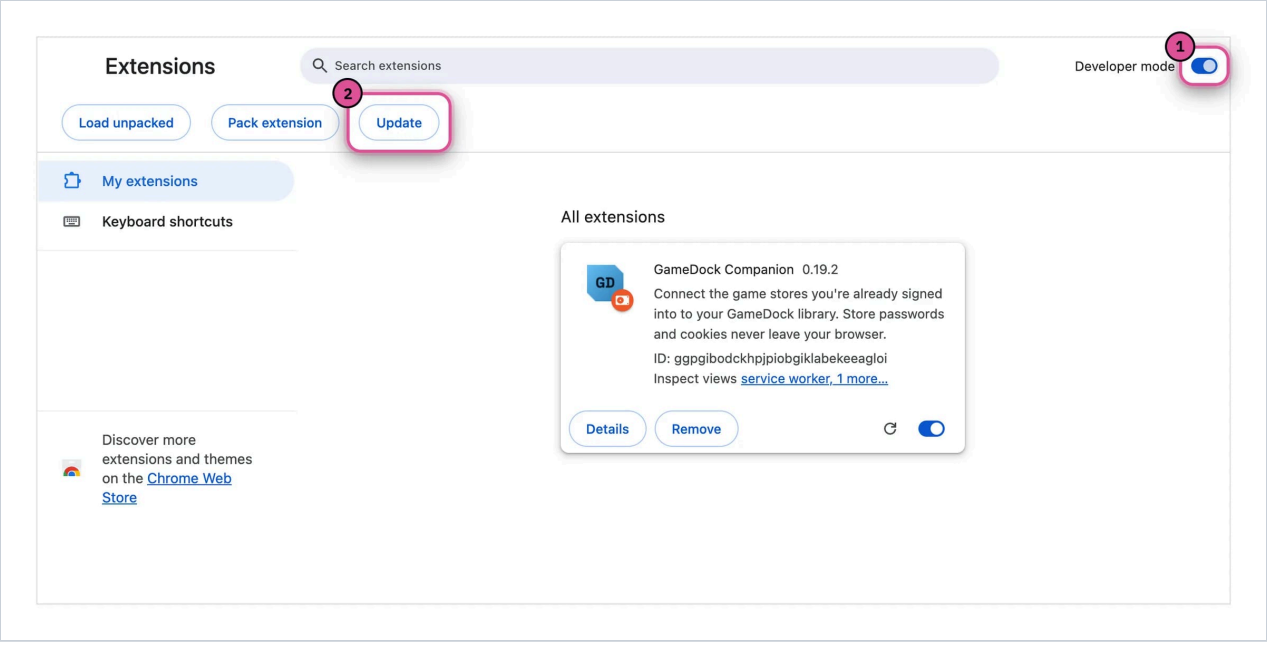
Revenez à l'onglet GameDock et cliquez sur **Vérifier à nouveau** dans l'avis, ou rechargez la page. Dans **Paramètres → Synchro**, le chiffre **Companion** en haut affiche maintenant la version installée au lieu de *absente*, et l'avis a disparu. Vous pouvez maintenant connecter Steam et lancer votre première synchronisation.

La mettre à jour

Chrome tient l'extension Companion à jour tout seul : il consulte le Chrome Web Store à quelques heures d'intervalle et installe une nouvelle version sans rien demander.

Quand votre extension Companion est plus ancienne que celle qu'attend GameDock, **Paramètres → Synchro** affiche *Une version plus récente de GameDock Companion est disponible* et indique les deux versions. En général, Chrome rattrape son retard en quelques heures. Pour récupérer la mise à jour tout de suite :

1. Allez sur `chrome://extensions`.
2. Activez le **Mode développeur** 1, en haut à droite.
3. Cliquez sur **Mettre à jour** 2. Chrome cherche une version plus récente de chaque extension et installe celles qu'il trouve.



Mettre à jour vérifie toutes les extensions à la fois

4. Désactivez de nouveau le **Mode développeur**, et rechargez GameDock.

PREMIERS PAS

Connecter Steam et lancer votre première synchronisation

Liez votre compte Steam via l'extension Companion, rendez vos succès visibles et remplissez votre bibliothèque pour la première fois.

NÉCESSITE GAMEDOCK COMPANION

Une fois l'extension Companion installée, connecter une boutique revient à y être connecté dans Chrome et à demander à GameDock d'aller voir. Cette page prend l'exemple de Steam, la boutique par laquelle la plupart des gens commencent ; toutes les autres se connectent de la même façon.

Connecter Steam

1. Dans Chrome, connectez-vous à la boutique Steam avec votre compte Steam, si ce n'est pas déjà fait.
2. Vérifiez que Steam est activé dans l'extension Companion : cliquez sur son icône dans la barre d'outils et regardez l'interrupteur à côté de **Steam**. (Si vous l'avez activé en installant l'extension Companion, c'est déjà le cas.)
3. Dans GameDock, allez dans **Paramètres** → **Synchro** et cliquez sur **Actualiser les connexions** 3.
4. GameDock indique ce qu'il a lu (*3 identifiants actualisés depuis ce navigateur*, par exemple), et **Steam** apparaît dans la liste, marqué **Connecté**, avec votre nom Steam à côté. Si Steam reste sous **Non connecté**, soit Steam est désactivé dans l'extension Companion (la ligne à côté le précise ; activez-le et actualisez de nouveau), soit Chrome n'est pas connecté à la boutique Steam : cliquez sur **Ouvrir Steam** à côté, connectez-vous dans l'onglet qui s'ouvre, revenez et cliquez de nouveau sur **Actualiser les connexions**.
5. Cliquez sur **Tout synchroniser** 5.



Paramètres → Synchro, la page de toutes les boutiques que vous connectez

La première synchronisation récupère toute votre bibliothèque : elle prend donc quelques minutes pour une grande collection. La progression s'affiche sur la page au fur et à mesure. Gardez la page ouverte jusqu'à la fin, car certains détails de Steam sont lus via l'extension Companion dans cet onglet. Une fois la synchronisation terminée, vos jeux sont dans **Bibliothèque** et le tableau de bord se remplit.

ASTUCE

Actualiser les connexions lit d'un coup toutes les boutiques activées dans l'extension Companion et auxquelles vous êtes connecté dans ce navigateur. Si vous êtes aussi connecté à PlayStation, Xbox, RetroAchievements ou Epic Games, un seul clic les connecte aussi. Ce bouton les connecte sans rien synchroniser ; c'est le bouton **Synchro** de chaque boutique qui s'en charge. GOG demande son mot de passe, il a donc son propre bouton sous **Non connecté**.

Laisser GameDock voir vos succès

Steam ne partage les succès d'un joueur que si son profil le permet. Si vos jeux arrivent mais pas leurs succès, modifiez deux paramètres sur Steam :

1. Ouvrez vos paramètres de confidentialité Steam en étant connecté.
2. Réglez **Mon profil** sur **Public**.
3. Réglez **Détails de jeu** sur **Public**. *Amis uniquement* ne suffit pas.
4. De retour dans GameDock, cliquez sur **Synchro** à côté de Steam dans **Paramètres → Synchro**.

REMARQUE

Si vous préférez garder privés les détails de vos jeux Steam, GameDock Helper peut lire vos succès depuis l'application Steam sur un ordinateur Linux. Votre bibliothèque et votre temps de jeu se synchronisent dans tous les cas.

Et ensuite

Vous n'avez pas besoin de cliquer de nouveau sur **Tout synchroniser**. GameDock synchronise vos boutiques connectées tout seul chaque jour (la bibliothèque Steam toutes les six heures avec GameDock Plus), et votre bibliothèque reste à jour sans que vous ayez à intervenir. Si vous vous absentez un moment, ces synchronisations ralentissent et GameDock rattrape son retard dès votre retour. Certaines choses ne peuvent être lues que depuis un navigateur connecté, comme votre historique d'achats Steam ; l'extension Companion peut les récupérer en arrière-plan si vous activez **Run automatically** dans sa fenêtre pop-up.

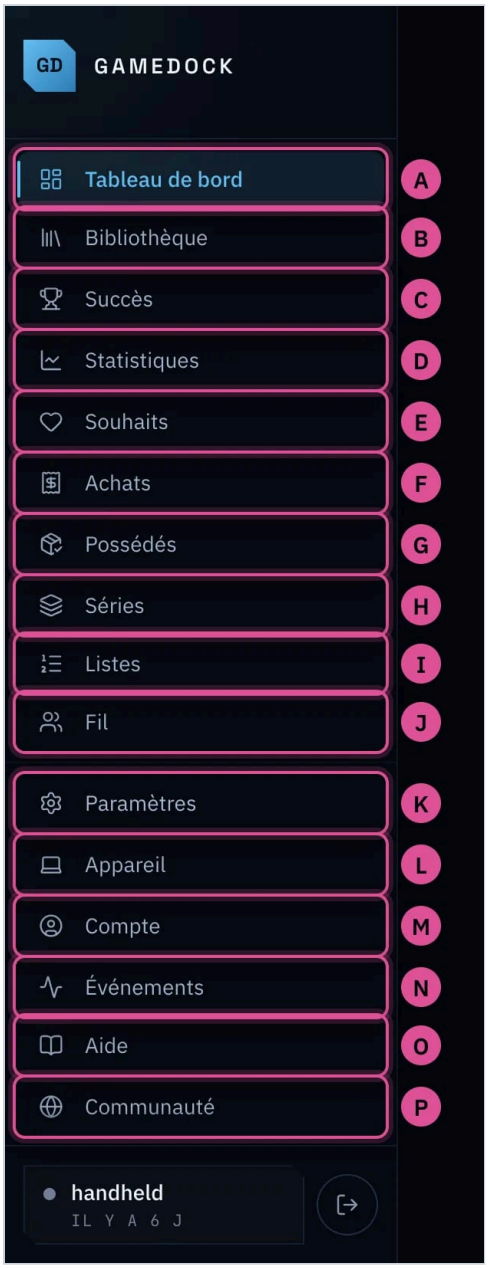
Vous pouvez toujours synchroniser manuellement quand vous le souhaitez, avec **Tout synchroniser** ou le bouton **Synchro** d'une seule boutique. Avec la formule gratuite, la synchronisation manuelle de la bibliothèque, des prix et de la liste de souhaits Steam est limitée à une fois par période de 24 heures (une synchronisation qui échoue peut être relancée le jour même) ; ensuite, **Tout synchroniser** synchronise toujours toutes les autres boutiques, et les synchronisations automatiques continuent comme d'habitude.

Les connexions aux boutiques dans votre navigateur expirent de temps en temps. Quand cela arrive, **Paramètres → Synchro** signale que la boutique est à vérifier, avec un bouton qui vous permet de vous reconnecter.

Vous repérer

À quoi sert chaque partie de la barre latérale, et où aller pour ce que vous cherchez.

Dans GameDock, tout est accessible depuis la barre latérale, à gauche. Sur un téléphone, ouvrez-la avec le bouton de menu en haut de l'écran.



La barre latérale, avec les lettres du tableau ci-dessous

À quoi sert chaque section

	SECTION	CE QUE VOUS Y TROUVEZ
A	**Tableau de bord**	Votre page d'accueil : ce à quoi vous jouez, ce à quoi jouer ensuite, les promotions de votre liste de souhaits, et tout ce qui demande votre intervention.

	SECTION	CE QUE VOUS Y TROUVEZ
B	**Bibliothèque**	Tous les jeux que vous possédez, de toutes les boutiques, dans une seule liste que vous pouvez rechercher, trier et filtrer par boutique. Ouvrez un jeu pour voir tout ce que GameDock sait sur lui.
C	**Succès**	Vos succès et vos trophées sur toutes les plateformes, avec votre progression pour chaque jeu.
D	**Statistiques**	Votre semaine, votre mois, votre trimestre, votre année ou tout votre historique en un coup d'œil : temps de jeu, déblocages, dépenses, jeux ajoutés et liste de souhaits, avec les faits marquants. Consultez Statistiques en un coup d'œil.
E	**Souhaits**	Les jeux que vous attendez, avec leurs prix actuels et les alertes de prix que vous avez définies.
F	**Achats**	Ce que vous avez payé, reçu par reçu, pour chaque boutique dont vous avez importé les achats.
G	**Possédés**	Tout ce que vous possédez, mis en regard de ce que vous l'avez payé et de ce que cela vaut aujourd'hui, y compris vos jeux sur disque.
H	**Séries**	Toutes les séries que touche votre bibliothèque, présentées en étagères, et chacune dans l'ordre de sortie avec les jeux qui vous manquent. Consultez Séries de jeux.
I	**Listes**	Des listes de jeux que vous créez vous-même (un backlog, un top dix, vos favoris) dans l'ordre de votre choix. Consultez Créer des listes de jeux.
J	**Fil**	Ce à quoi les personnes que vous suivez ont joué, ce qu'elles ont noté, critiqué et ajouté à leurs listes. Consultez Suivre des personnes et voir leur activité.
K	**Paramètres**	La connexion et la synchronisation des boutiques, l'association des appareils, les plateformes prises en compte quand une série montre les jeux qui vous manquent, et la fusion des doublons en un seul jeu.
L	**Appareil**	Votre machine Linux : jeux installés, disques, collections et noms dans Steam. Affiché une fois GameDock Helper associé.
M	**Compte**	Votre profil, qui peut voir quoi, la formule et la facturation, les préférences, les notifications par e-mail, la clé API, vos données et la sécurité de connexion.
N	**Événements**	Un journal de tout ce qui a changé : jeux ajoutés, succès débloqués, baisses de prix, synchronisations effectuées.
O	**Aide**	Ce guide.
P	**Communauté**	Tout ce que les gens partagent : listes, critiques, les jeux que les gens notent, les classements du mois et des joueurs à suivre. Consultez Parcourir la communauté.

Les sections qui apparaissent à l'usage

La barre latérale n'affiche que ce qui vous concerne. **Souhaits**, **Achats** et **Possédés** comportent une entrée pour chaque boutique connectée, plus **Toutes les sources** pour tout voir ensemble, et **Souhaits**

et **Achats** restent masqués tant que vous n’avez pas connecté une boutique qui en propose. **Appareil** apparaît une fois GameDock Helper associé, et **Fil** et **Communauté** dès que le partage avec d’autres personnes vous est ouvert ou que vous suivez quelqu’un. Sous **Bibliothèque** et **Succès**, chaque boutique ou plateforme d’où viennent vos jeux a sa propre ligne, avec un nombre à côté. **Statistiques** s’ouvre sur sa **Vue d’ensemble**, que toutes les formules proposent pour la semaine en cours ; une page non incluse dans la formule gratuite porte un cadenas.

Où aller pour…

VOUS VOULEZ…	ALLEZ DANS
Connecter une boutique, ou la synchroniser maintenant	**Paramètres → Synchro**
Trouver un jeu et voir ses détails	**Bibliothèque**, puis ouvrez le jeu
Être prévenu quand un jeu descend à un certain prix	**Souhaits**, ou la page du jeu
Voir ce qu’a coûté votre collection	**Achats** ou **Possédés**
Voir comment s’est passé votre mois ou votre année	**Statistiques**
Corriger deux entrées qui sont le même jeu	**Paramètres → Fusions de jeux**
Changer votre devise ou votre fuseau horaire	**Compte → Préférences**
Vous déconnecter des autres navigateurs	**Compte → Sécurité**

PARTIE 2

Connecter vos boutiques

Lier chaque boutique de jeux à GameDock, les garder synchronisées, et que faire quand l’une d’elles demande votre attention.

Fonctionnement des connexions

Ce qu'affiche la page Paramètres → Synchro, ce que lit l'extension Companion, et ce que fait vraiment Actualiser les connexions.

NÉCESSITE GAMEDOCK COMPANION

Toutes les boutiques que vous connectez se gèrent depuis une seule page : **Paramètres → Synchro**. Elle montre ce qui est connecté, ce que chaque boutique a importé en dernier, et tout ce qui demande votre intervention.

Comment une boutique se connecte

GameDock ne vous demande jamais vos mots de passe de boutique. C'est GameDock Companion, l'extension de navigateur, qui lit les boutiques auxquelles vous êtes déjà connecté dans Chrome, et qui transmet à GameDock ce dont il a besoin pour associer votre compte : votre identifiant Steam, un code à usage unique de PlayStation, etc. Vos mots de passe et vos cookies de connexion restent dans votre navigateur.

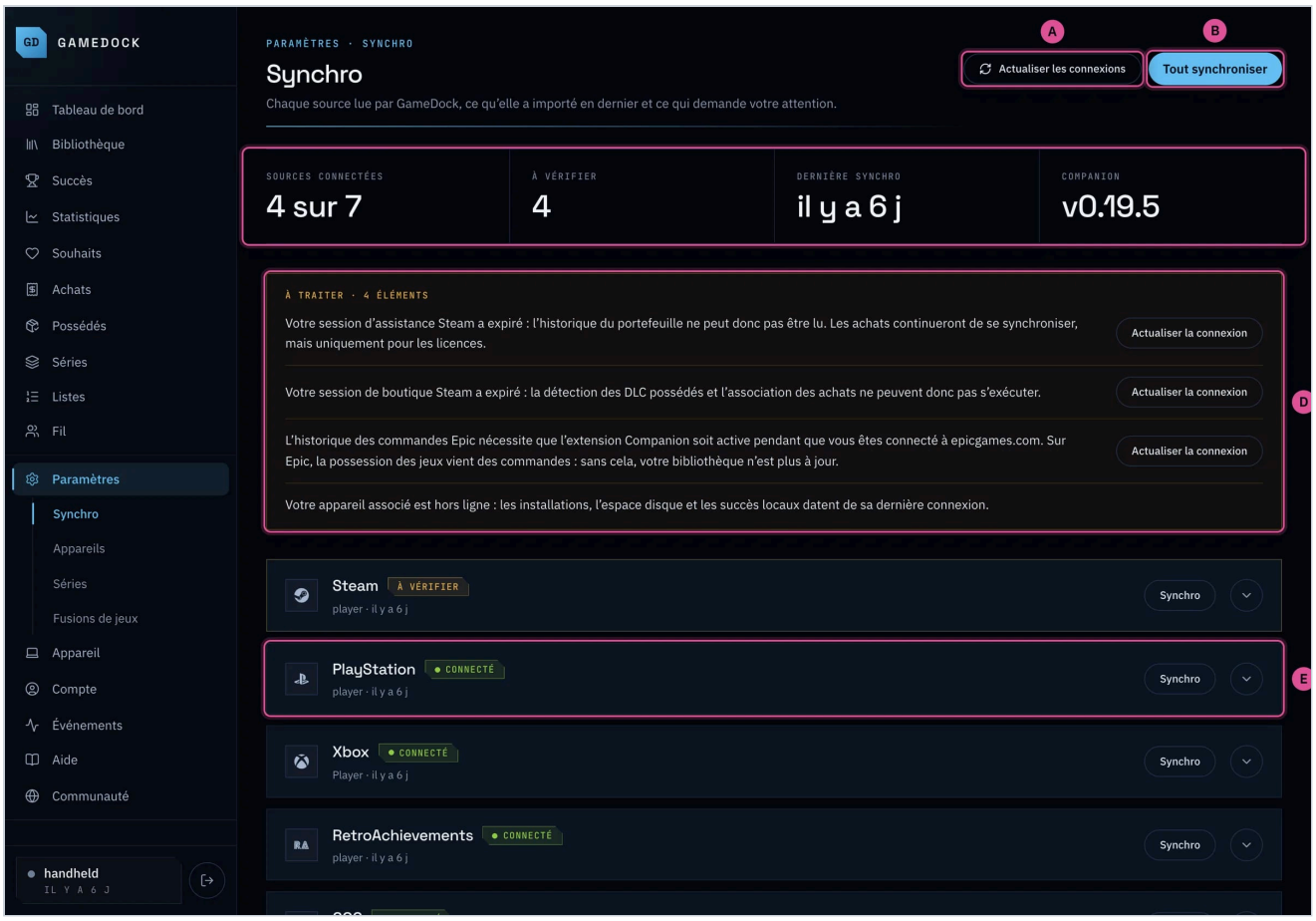
Connecter une boutique suit donc toujours le même schéma :

1. Activez la boutique dans l'extension Companion, si ce n'est pas déjà fait : cliquez sur l'icône de Companion dans la barre d'outils et utilisez l'interrupteur de la boutique.
2. Connectez-vous au site de la boutique dans Chrome.
3. Dans **Paramètres → Synchro**, cliquez sur **Actualiser les connexions**.

Actualiser les connexions examine d'un coup toutes les boutiques activées dans l'extension Companion et auxquelles vous êtes connecté, et associe ce qu'il trouve. Ce bouton connecte les comptes ; il ne synchronise pas vos jeux. C'est le rôle de **Tout synchroniser** ou du bouton **Synchro** de chaque boutique. Quand il n'a pas pu associer une boutique, son message final en donne la raison (en général, une connexion introuvable), et cette raison reste affichée à côté de la boutique sous **Non connecté**. Certaines boutiques ajoutent une étape qui leur est propre, décrite sur la page de chacune :

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

La page Paramètres → Synchro



Paramètres → Synchro

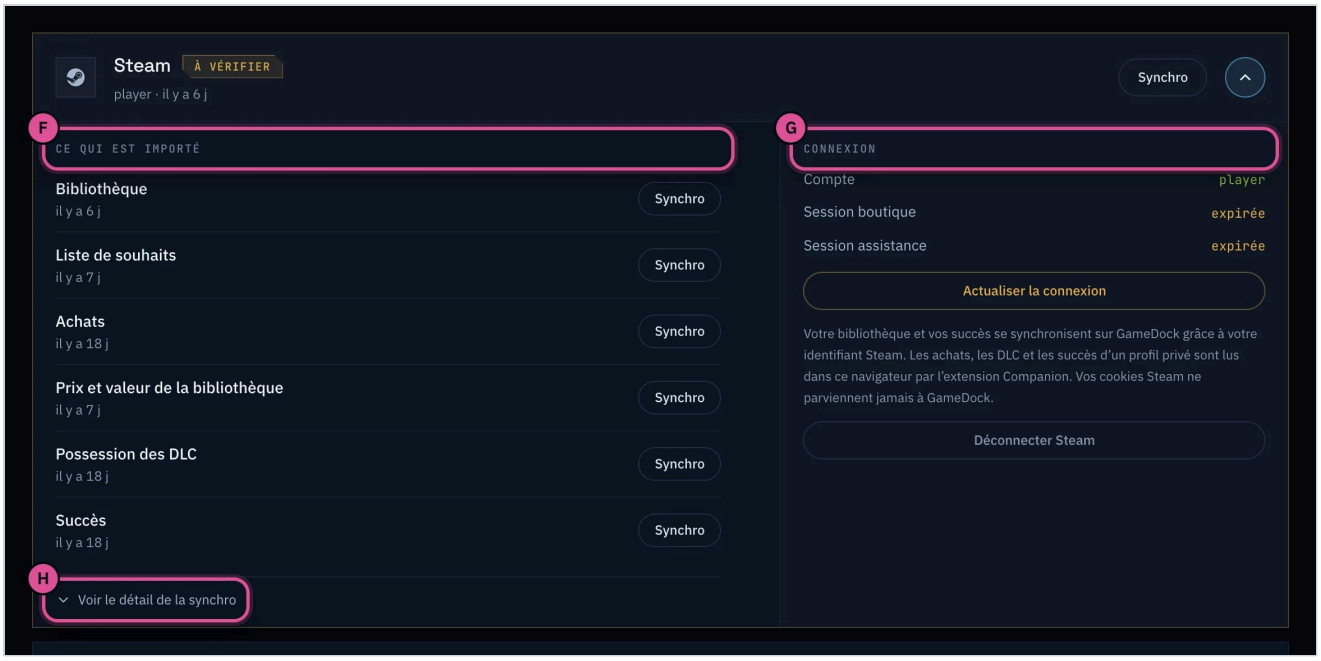
CE QUE C'EST

- **A** **Actualiser les connexions** lit vos connexions aux boutiques dans ce navigateur et associe tout compte trouvé. Il a besoin de l'extension Companion : il est donc grisé dans un navigateur qui ne l'a pas.
- **B** **Tout synchroniser** importe dès maintenant les dernières données de chaque boutique connectée.
- **C** Le nombre de sources connectées, le nombre d'éléments à vérifier, le moment où la dernière synchronisation s'est terminée, et la version de Companion présente dans ce navigateur : *vérification…* pendant les quelques secondes où la page la cherche, ou *absente* s'il n'y en a pas.
- **D** **À traiter** : tout ce qui demande votre intervention, chaque élément accompagné du bouton qui le règle. Consultez Réparer une connexion qui demande votre attention.
- **E** Une ligne par source connectée, avec son statut (**Connecté**, **À vérifier**), le compte associé, la date de sa dernière synchronisation, et son propre bouton **Synchro**.

Les sources que vous n'avez pas encore connectées sont listées en bas sous **Non connecté**, chacune avec le bouton qui lance sa connexion, et une ligne expliquant pourquoi quand le dernier **Actualiser les connexions** n'a pas pu l'associer. **GameDock Helper** y figure tant que vous n'avez pas associé d'appareil Linux dans **Paramètres** → **Appareils** (consultez Installer GameDock Helper), puis rejoint les lignes du dessus. Un tout nouveau compte voit *Aucune connexion pour l'instant* à la place des lignes.

Ce qu’une source importe

Cliquez sur la ligne d’une source pour l’ouvrir.



Steam, ouvert

- **Ce qui est importé** F liste chaque type d’information que la boutique synchronise (pour Steam, votre bibliothèque, votre liste de souhaits, vos achats, les prix, les DLC et plus encore), avec la date de la dernière exécution de chacun et un bouton **Synchro** pour ne lancer que celui-là. Avec la formule gratuite, ceux marqués **Plus** se partagent une seule synchronisation manuelle par période de 24 heures. Consultez Tout garder synchronisé.
- **Connexion** G liste les vérifications derrière l’association : le compte et, pour Steam et Epic, si votre navigateur est toujours connecté. Une vérification qui affiche *nécessite Companion* signifie seulement que ce navigateur n’a pas d’extension Companion pour vérifier. Ce n’est pas une erreur. Une vérification qui affiche *expirée* signifie que vous devez vous reconnecter, et le bouton en dessous s’en charge.
- **Voir le détail de la synchro** H montre ce que chaque synchronisation a rapporté la dernière fois : c’est le premier endroit où regarder quand quelque chose semble manquer.

En bas de **Connexion** se trouve **Déconnecter**. Consultez Déconnecter une boutique.

Steam

Liez votre compte Steam, et connectez-vous aux deux sites Steam qui donnent à GameDock votre historique d'achats complet.

NÉCESSITE GAMEDOCK COMPANION

Steam est la boutique dont GameDock lit le plus de choses : votre bibliothèque et votre temps de jeu, vos succès, votre liste de souhaits, ce que vous avez payé, vos DLC et les prix actuels.

Associer votre compte Steam

1. Vérifiez que **Steam** est activé dans l'extension Companion.
2. Dans Chrome, connectez-vous à la boutique Steam.
3. Dans GameDock, allez dans **Paramètres** → **Synchro** et cliquez sur **Actualiser les connexions**.

Steam apparaît dans la liste comme **Connecté**, avec le nom de votre compte Steam. Cliquez sur **Synchro** à côté (ou sur **Tout synchroniser**) pour importer votre bibliothèque.

Si Steam reste sous **Non connecté**, cliquez sur **Ouvrir Steam** à côté et connectez-vous à la boutique Steam dans l'onglet qui s'ouvre. À votre retour dans GameDock, Steam est associé. Si la ligne à côté indique que Steam est désactivé dans GameDock Companion, activez-le d'abord dans la fenêtre pop-up de Companion.

Se connecter aussi à l'Assistance Steam, pour l'historique d'achats

Steam conserve ce que vous avez payé sur un second site, l'Assistance Steam. Sans lui, GameDock peut toujours lister les licences que vous possédez, mais pas l'historique de votre porte-monnaie ni vos reçus, et **Achats** n'affiche donc aucun prix.

1. Allez sur help.steampowered.com dans le même navigateur.
2. Connectez-vous sur ce site avec votre mot de passe, même si la boutique Steam indique déjà que vous êtes connecté. Steam traite les deux connexions séparément, et une connexion à la boutique reprise sur l'Assistance ne suffit pas. GameDock signale alors *mauvaise portée*.
3. Cliquez de nouveau sur **Actualiser les connexions**.

Rendre vos succès visibles

Steam ne partage les succès que pour les profils qui le permettent. Si vos jeux arrivent sans leurs succès, ouvrez vos paramètres de confidentialité Steam et réglez **Mon profil** et **Détails de jeu** sur **Public**. *Amis uniquement* ne suffit pas. Synchronisez ensuite Steam de nouveau.

Si vous préférez garder votre profil privé, GameDock peut tout de même lire vos succès autrement : l'extension Companion les lit depuis votre propre session connectée, et GameDock Helper peut les lire depuis l'application Steam sur un ordinateur Linux.

Ce que Steam importe

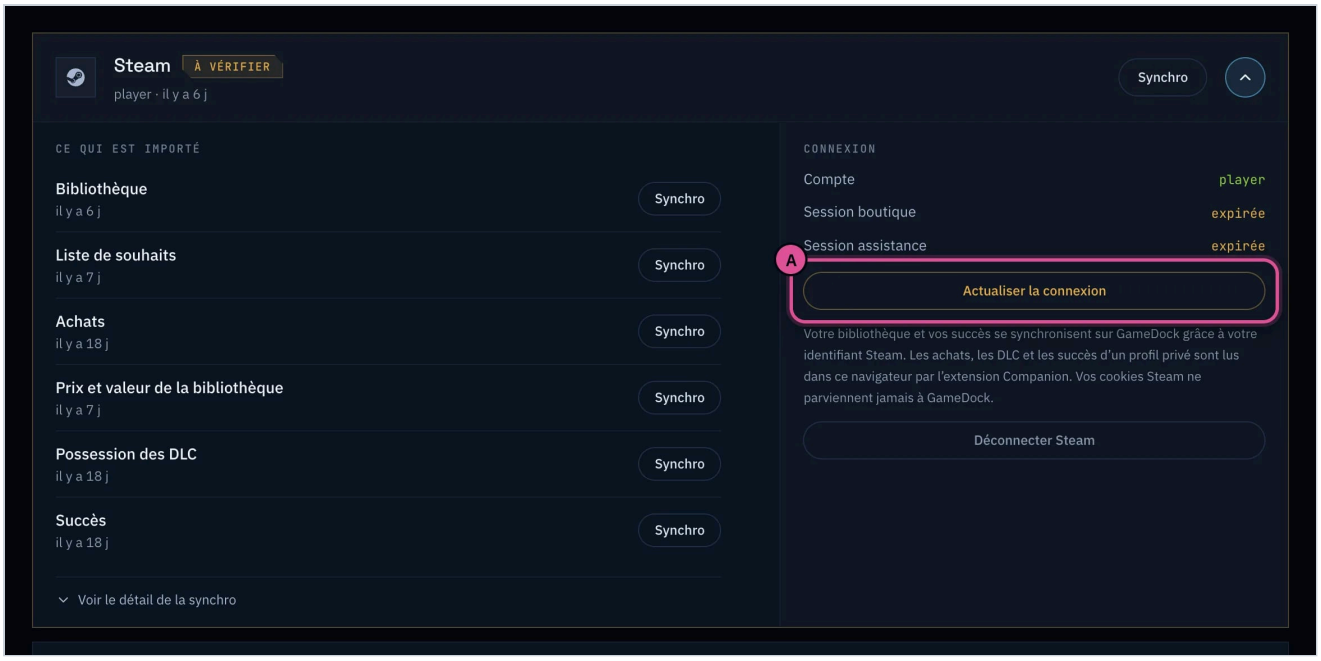
Ouvrez la ligne de Steam dans **Paramètres** → **Synchro** pour voir chaque partie et la synchroniser séparément. C'est GameDock Helper qui écrit les noms et les jaquettes de vos jeux dans Steam sur un appareil Linux : ces deux parties se trouvent donc sous **GameDock Helper** (consultez Noms, ordre et illustrations dans Steam).

PARTIE	CE QU'ELLE IMPORTE
Bibliothèque	Tous les jeux de votre compte, avec le temps de jeu et les succès. Steam ne signale un jeu free-to-play qu'une fois que vous y avez joué : un jeu seulement ajouté à votre compte n'arrive donc qu'une fois que l'extension Companion a lu vos licences (les synchronisations **Achats** et **DLC**).
Liste de souhaits	Votre liste de souhaits Steam.
Achats	Ce que vous avez payé, d'après l'historique de votre porte-monnaie et vos reçus. Nécessite l'extension Companion et une connexion à l'Assistance Steam.
Prix et valeur de la bibliothèque	Les prix actuels de votre liste de souhaits et de votre bibliothèque, et ce que vaut votre bibliothèque.
Possession des DLC	Les DLC que vous possédez. Nécessite l'extension Companion.
Succès	Vos succès. Ceux d'un profil public arrivent avec **Bibliothèque**, et **Synchro** ici lance cette synchronisation. Ceux d'un profil privé sont lus via l'extension Companion, et **Synchro** ici lance plutôt cette lecture.

Les achats, les DLC et les succès d'un profil privé ne peuvent être lus que depuis votre navigateur : ils se synchronisent donc quand vous cliquez sur **Synchro** ou **Tout synchroniser**, ou en arrière-plan si vous activez **Run automatically** dans l'extension Companion (consultez Tout garder synchronisé).

Quand une connexion Steam expire

Steam vous déconnecte de ses sites de temps en temps. Quand cela arrive, Steam affiche **À vérifier**, et ses vérifications de **Connexion** indiquent *expirée* :



Steam, qui demande une nouvelle connexion

Connectez-vous à la boutique Steam (et à help.steampowered.com pour la session de l'Assistance) dans ce navigateur, puis cliquez sur **Actualiser la connexion** A. Seul Steam est relu, aucune autre boutique. Votre bibliothèque, votre liste de souhaits et vos prix continuent de se synchroniser entre-temps ; seuls les achats et les DLC vous attendent.

PlayStation

Liez votre compte PlayStation pour vos jeux et trophées, et importez ce que vous avez acheté sur le PlayStation Store.

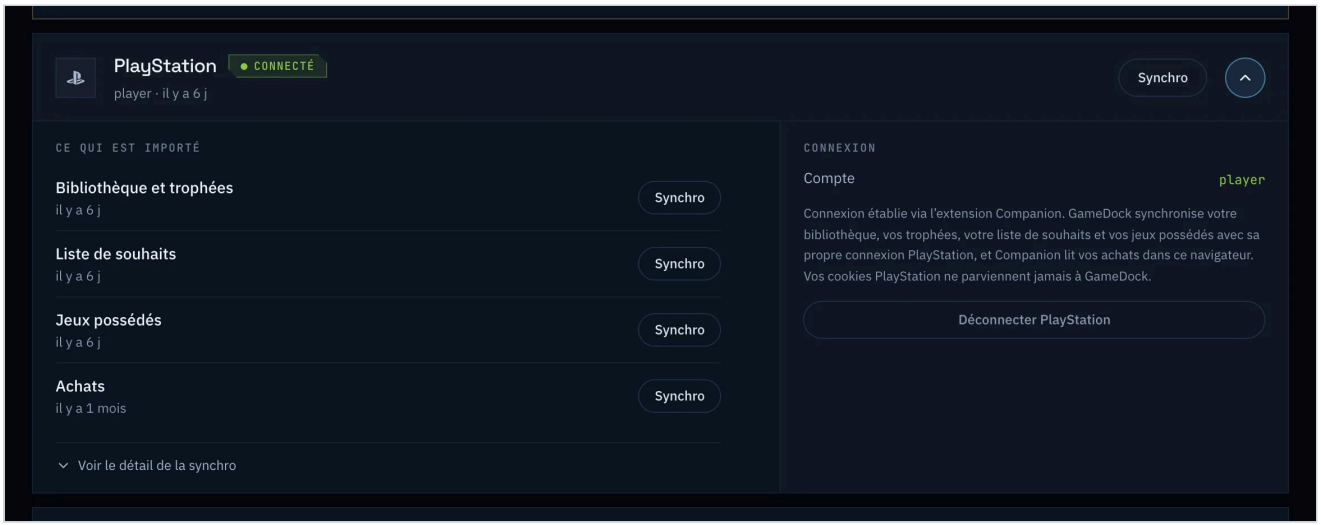
NÉCESSITE GAMEDOCK COMPANION

Associer PlayStation importe vos jeux, votre temps de jeu et vos trophées sur PS5, PS4, PS3 et Vita, votre liste de souhaits du PlayStation Store, et les jeux que possède votre compte. Votre historique d'achats est importé à part, depuis sa propre page.

Associer votre compte PlayStation

1. Vérifiez que **PlayStation** est activé dans l'extension Companion. Chrome vous demande de confirmer, ainsi que d'autoriser l'extension Companion à lire le code à usage unique que Sony renvoie quand vous vous connectez. C'est à cela que sert cette autorisation, et elle n'est utilisée que pendant l'association.
2. Dans Chrome, connectez-vous à playstation.com avec votre compte PlayStation.
3. Dans GameDock, allez dans **Paramètres** → **Synchro**. Sous **Non connecté**, cliquez sur **Associer avec Companion** à côté de PlayStation. L'extension Companion lit votre connexion Sony dans un onglet en arrière-plan, qui se ferme tout seul, et GameDock affiche *PlayStation lié au compte* suivi de votre ID en ligne.

Actualiser les connexions associe PlayStation de la même façon, en même temps que toutes les autres boutiques auxquelles vous êtes connecté. PlayStation apparaît comme **Connecté** avec votre ID en ligne. Cliquez sur **Synchro** à côté pour importer vos jeux et vos trophées.



PlayStation, connecté

> REMARQUE
>
> Votre connexion PlayStation ne quitte jamais votre navigateur. L'extension Companion transmet à GameDock un code à usage unique, que GameDock échange contre un accès qui lui est propre.

Si PlayStation reste non connecté, le message affiché sur la page en donne la raison. En général, vous n'êtes pas connecté à playstation.com dans ce navigateur : connectez-vous, puis cliquez de nouveau sur **Associer avec Companion**.

Ce que PlayStation importe

PARTIE	CE QU'ELLE IMPORTE
Bibliothèque et trophées	Tous les jeux auxquels vous avez joué, avec le temps de jeu et les trophées.
Liste de souhaits	Votre liste de souhaits du PlayStation Store, avec les prix de la région de votre compte.
Jeux possédés	Les jeux PS4 et PS5 que possède votre compte, y compris ceux auxquels vous n'avez jamais joué.

GameDock synchronise PlayStation tout seul chaque jour.

Importer vos achats PlayStation

Ce que vous avez payé provient de votre historique de commandes PlayStation, que seul votre navigateur peut lire :

1. Restez connecté à playstation.com.
2. Allez dans **Achats** → **PlayStation** et cliquez sur **Synchroniser PlayStation**, ou, dans **Paramètres** → **Synchro**, ouvrez la ligne de PlayStation et cliquez sur **Synchro** à côté d'**Achats**.

L'extension Companion ouvre playstation.com dans un onglet en arrière-plan et lit votre historique de commandes, ce qui prend quelques minutes s'il est long. Une fois la lecture terminée, GameDock indique combien de transactions il a importées. Si vous êtes déconnecté, elle vous reconnecte avec votre session de compte Sony existante quand il y en a une ; si PlayStation demande votre mot de passe, l'onglet reste ouvert pour que vous vous connectiez, puis relancez la synchronisation.

Ensuite, **Tout synchroniser** dans Paramètres → Synchro importe aussi les nouveaux achats, tout comme la synchronisation en arrière-plan de l'extension Companion si vous l'activez. Consultez Tout garder synchronisé.

Les achats sont enregistrés dans la devise que PlayStation vous a facturée. Un jeu acheté mais jamais lancé apparaît aussi dans votre bibliothèque, car un reçu prouve que vous le possédez, sauf les jeux récupérés via PlayStation Plus, auxquels vous ne pouvez jouer que tant que vous êtes abonné.

Quand la connexion expire

La connexion de Sony pour GameDock dure environ deux mois. Quand elle expire, PlayStation ne se synchronise plus, **Paramètres** → **Synchro** affiche PlayStation comme *À vérifier* avec *Votre connexion PlayStation a expiré*, et le tableau de bord le liste sous **À traiter**. Pour la renouveler, connectez-vous à playstation.com dans le navigateur où l'extension Companion est installée, cliquez sur **Actualiser la connexion** à côté de l'avertissement, puis synchronisez de nouveau PlayStation. Seul PlayStation est renouvelé, et l'avertissement disparaît dès que Sony a transmis une nouvelle connexion.

CONNECTER VOS BOUTIQUES

Xbox

Liez votre compte Microsoft pour vos jeux Xbox, votre temps de jeu et vos succès, Xbox 360 compris.

NÉCESSITE GAMEDOCK COMPANION

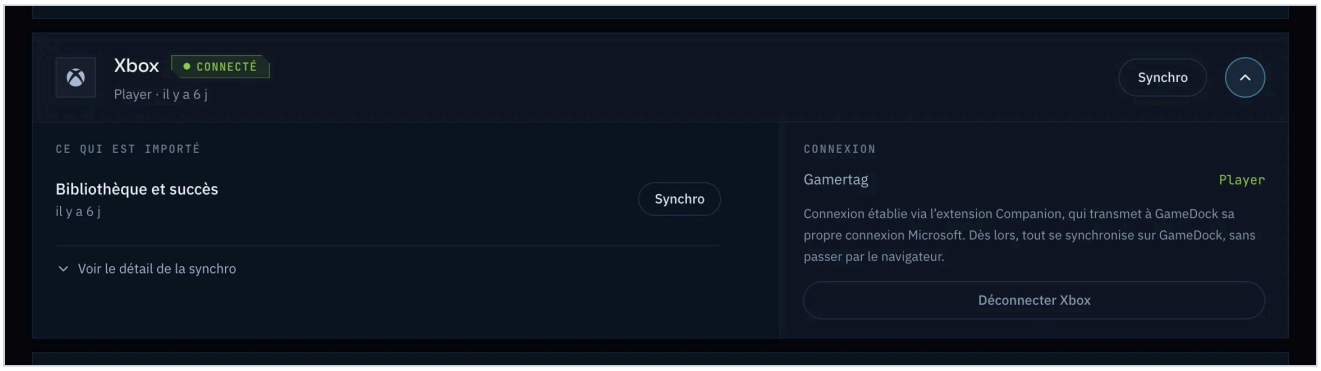
Associer Xbox importe vos jeux Xbox, votre temps de jeu et vos succès, y compris les jeux Xbox 360 et les jeux PC auxquels vous jouez via l'application Xbox.

Associer votre compte Microsoft

1. Vérifiez que **Xbox** est activé dans l'extension Companion.
2. Dans Chrome, connectez-vous à xbox.com avec votre compte Microsoft.
3. Dans GameDock, allez dans **Paramètres** → **Synchro**. Sous **Non connecté**, cliquez sur **Capturer la connexion Microsoft** à côté de Xbox. Une page de connexion Microsoft s'ouvre dans un nouvel onglet ; terminez-y la connexion si elle vous le demande.

GameDock transmet ensuite tout seul la connexion capturée, et affiche *Compte Xbox relié :* suivi de votre gamertag. Xbox apparaît comme **Connecté** avec votre gamertag. Cliquez sur **Synchro** à côté pour importer vos jeux.

Si vous êtes déjà connecté à Microsoft dans Chrome, **Actualiser les connexions** associe aussi Xbox, sans ouvrir de page de connexion. **Capturer la connexion Microsoft** sert quand ce n'est pas le cas.



Xbox, connecté

Ce que Xbox importe

Bibliothèque et succès : tous les jeux auxquels vous avez joué sur les consoles Xbox et dans l'application Xbox, avec le temps de jeu et les succès. Les jeux Xbox 360 arrivent avec leurs icônes de succès d'origine, et les jeux plus récents avec leurs illustrations de succès, que vous pouvez faire défiler sur la page d'un jeu.

GameDock synchronise Xbox tout seul chaque jour.

Si l’association ne fonctionne pas

- **Microsoft account not signed in this browser** : connectez-vous sur xbox.com dans ce navigateur, puis cliquez de nouveau sur **Capturer la connexion Microsoft**.
- **Microsoft sign-in timed out** : la page de connexion est restée ouverte deux minutes sans aboutir. Cliquez de nouveau sur **Capturer la connexion Microsoft** et terminez la connexion.
- **Connexion Microsoft récupérée, mais impossible de l’envoyer à GameDock** : la connexion a fonctionné, mais pas sa transmission. Cliquez sur **Actualiser les connexions** pour finir d’associer Xbox ; l’extension Companion garde la connexion récupérée pendant une journée.

Quand la connexion expire

La connexion de Microsoft pour GameDock peut expirer, par exemple après un changement de votre mot de passe Microsoft. Xbox ne se synchronise alors plus, **Paramètres → Synchro** affiche Xbox comme *À vérifier* avec *Votre connexion Microsoft a expiré*, et le tableau de bord le liste sous **À traiter**. Pour la renouveler, connectez-vous à xbox.com dans le navigateur où l’extension Companion est installée, cliquez sur **Capturer la connexion Microsoft** à côté de l’avertissement, puis synchronisez de nouveau Xbox. Vos jeux et vos succès restent tels quels, et l’avertissement disparaît dès que Microsoft a transmis une nouvelle connexion.

CONNECTER VOS BOUTIQUES

RetroAchievements

Liez votre compte RetroAchievements pour que les succès obtenus dans les émulateurs apparaissent dans GameDock.

NÉCESSITE GAMEDOCK COMPANION

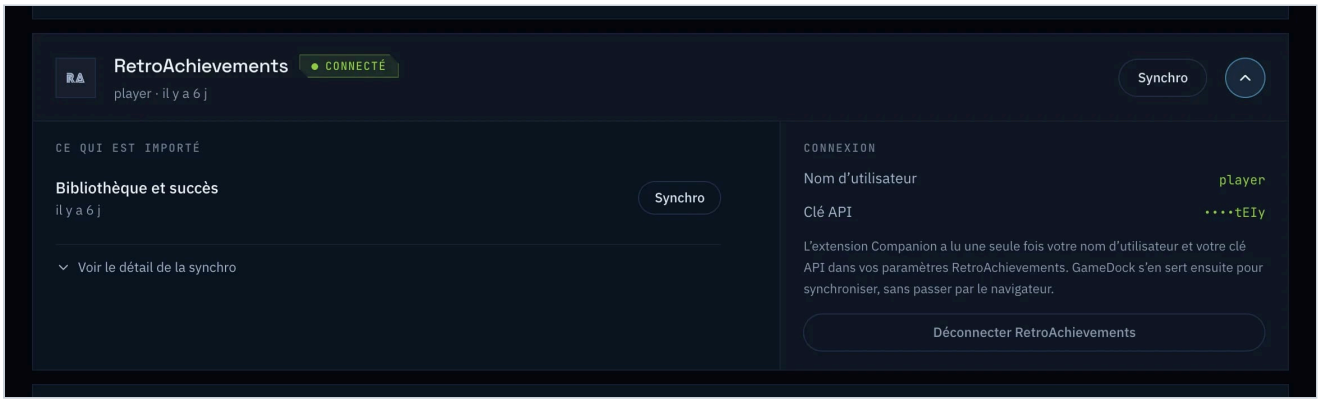
RetroAchievements ajoute des succès aux jeux de consoles classiques joués sur émulateur. L'associer importe dans GameDock les succès que vous y avez obtenus, à côté du reste de votre bibliothèque.

Associer votre compte RetroAchievements

GameDock a besoin de deux choses de RetroAchievements : votre nom d'utilisateur et votre clé Web API, un code que RetroAchievements donne à chaque compte pour que d'autres applications puissent lire ses succès.

1. Vérifiez que **RetroAchievements** est activé dans l'extension Companion.
2. Dans Chrome, connectez-vous à retroachievements.org.
3. Dans GameDock, allez dans **Paramètres** → **Synchro**. Sous **Non connecté**, cliquez sur **Ouvrir les paramètres RA** à côté de RetroAchievements. La page où RetroAchievements affiche votre clé Web API s'ouvre ; vous n'avez rien à copier.
4. Revenez dans GameDock. Il associe RetroAchievements à votre retour : l'extension Companion lit votre nom d'utilisateur et votre clé sur cette page, en arrière-plan.

RetroAchievements apparaît comme **Connecté**, avec votre nom d'utilisateur et les derniers caractères de votre clé. Cliquez sur **Synchro** à côté pour importer vos succès.



RetroAchievements, connecté

Ce que RetroAchievements importe

Bibliothèque et succès : tous les jeux dans lesquels vous avez obtenu des succès, avec votre progression et les badges. Un jeu qui ne correspond à rien de ce qui est déjà dans votre bibliothèque obtient sa propre fiche, et tous apparaissent sous **Émulateurs** dans votre bibliothèque et dans **Succès**.

GameDock synchronise RetroAchievements tout seul chaque jour.

Si l’association échoue

Si RetroAchievements reste sous **Non connecté** après **Actualiser les connexions**, le message final de la page en donne la raison. *Couldn't read your RetroAchievements username and key* signifie presque toujours que Chrome n’est pas connecté à retroachievements.org : connectez-vous sur ce site, puis cliquez de nouveau sur **Actualiser les connexions**. Si vous êtes déjà connecté, vérifiez que **Settings** → **Applications** sur RetroAchievements affiche une clé Web API. Vous n’avez jamais à copier la clé vous-même : l’extension Companion la lit sur la page des paramètres.

Si l’association n’est qu’à moitié faite

Si la page des paramètres affiche *RetroAchievements n’est connecté qu’à moitié*, GameDock a l’une des deux choses dont il a besoin, mais pas l’autre. Vérifiez que vous êtes connecté à RetroAchievements dans ce navigateur, puis cliquez sur **Actualiser la connexion**.

CONNECTER VOS BOUTIQUES

GOG

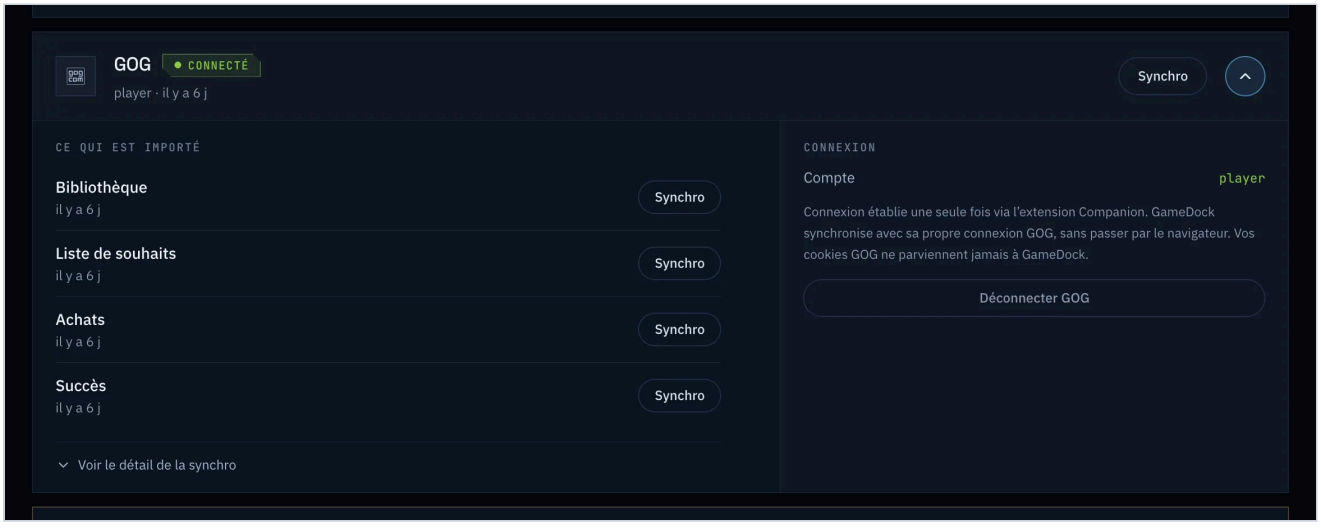
Liez votre compte GOG une seule fois, et GameDock tient à jour tout seul vos jeux GOG, votre liste de souhaits, vos achats et vos succès.

NÉCESSITE GAMEDOCK COMPANION

Associer GOG importe les jeux de votre compte GOG, votre liste de souhaits, votre historique de commandes avec ce que vous avez payé, et vos succès. Vous l'associez une seule fois ; ensuite, GameDock le tient à jour sans votre navigateur.

Associer votre compte GOG

1. Vérifiez que **GOG** est activé dans l'extension Companion.
2. Dans GameDock, allez dans **Paramètres** → **Synchro**. Sous **Non connecté**, cliquez sur **Se connecter à GOG** à côté de GOG.
3. Une page de connexion GOG s'ouvre dans un nouvel onglet. Connectez-vous avec votre adresse e-mail et votre mot de passe GOG. GOG demande votre mot de passe ici à chaque fois, même si vous êtes déjà connecté à gog.com.
4. L'onglet se ferme et **Paramètres** → **Synchro** affiche GOG comme **Connecté**. Ouvrez sa ligne et cliquez sur **Synchro** à côté de chaque partie que vous voulez importer, ou sur **Tout synchroniser** pour toutes les importer.



GOG, connecté

> REMARQUE
>
> Quand vous vous connectez, GOG donne à GameDock une autorisation durable qui lui est propre : GOG continue donc de se synchroniser chaque jour, même quand votre navigateur est fermé. L'extension Companion n'est nécessaire que pour cette première connexion, ou pour associer de nouveau le compte plus tard.

Ce que GOG importe

Chaque partie a son propre bouton **Synchro**, et GameDock synchronise les quatre chaque jour.

PARTIE	CE QU'ELLE IMPORTE
Bibliothèque	Tous les jeux de votre compte GOG, y compris les jeux gratuits que vous avez récupérés.
Liste de souhaits	Votre liste de souhaits GOG, avec les prix de la région de votre boutique GOG.
Achats	Chaque commande GOG et ce que vous avez payé.
Succès	Tous les succès de vos jeux GOG, avec ceux que vous avez débloqués et la rareté de chacun. Les succès secrets sont inclus et marqués comme secrets. Ils s'affichent sur un jeu dès que **Bibliothèque** l'a importé.

Vos jeux GOG apparaissent sous **GOG** dans **Bibliothèque**, **Souhaits**, **Achats**, **Possédés** et **Succès**.

Si l'association ne fonctionne pas

- **GOG sign-in timed out** : la page de connexion est restée ouverte cinq minutes sans aboutir. Cliquez de nouveau sur **Se connecter à GOG**.
- **GOG sign-in was cancelled** : l'onglet de connexion a été fermé avant la fin. Cliquez de nouveau sur **Se connecter à GOG** et terminez la connexion.
- Si GOG cesse ensuite de se synchroniser (**À traiter** liste une partie GOG, par exemple *GOG · échec de Bibliothèque : Votre connexion à GOG a expiré*), GOG apparaît toujours comme associé, donc **Se connecter à GOG** n'est pas proposé. Ouvrez la ligne de GOG, cliquez sur **Déconnecter GOG**, puis sur **Déconnecter et garder ma bibliothèque** ; réactivez **GOG** dans l'extension Companion ; puis cliquez sur **Se connecter à GOG** sous **Non connecté** pour l'associer à nouveau.

Epic Games

Importez votre bibliothèque Epic Games, vos commandes, votre liste de souhaits et vos succès, lus via votre navigateur à chaque fois.

NÉCESSITE GAMEDOCK COMPANION

Associer Epic Games importe les jeux de votre compte Epic, vos commandes et ce que vous avez payé, votre liste de souhaits Epic et vos succès.

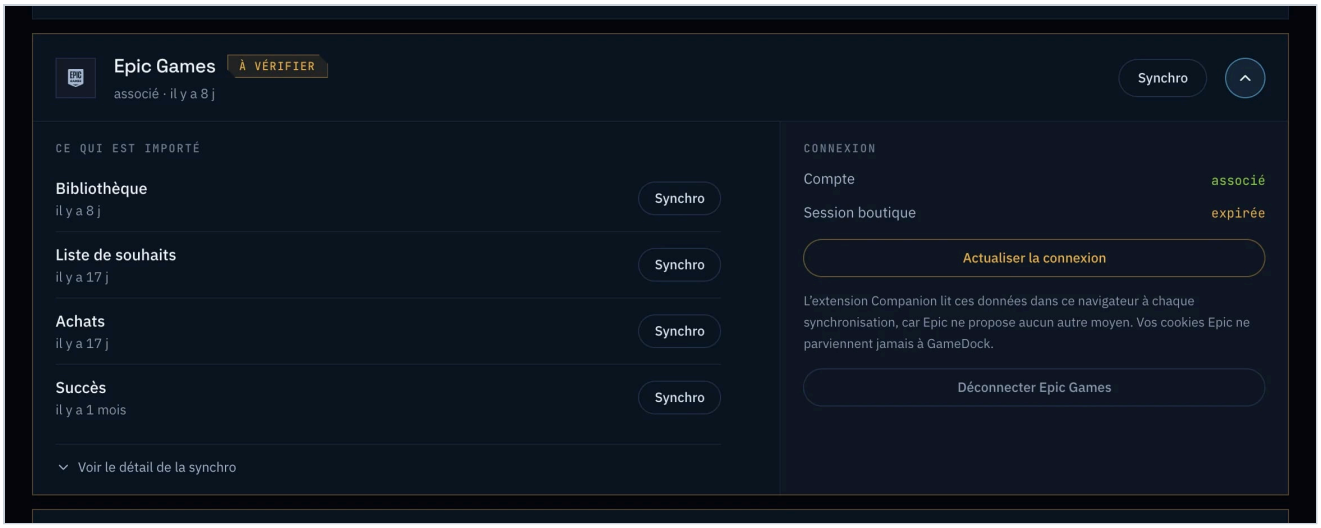
Epic fonctionne différemment des autres boutiques. GameDock ne détient jamais de connexion Epic qui lui soit propre : chaque synchronisation Epic a lieu dans votre navigateur, via l'extension Companion, pendant que vous êtes connecté à Epic. C'est pourquoi Epic n'a pas de synchronisation quotidienne côté GameDock : il se synchronise quand votre navigateur s'en charge. Seuls les prix de votre liste de souhaits Epic s'actualisent tout seuls.

Connecter Epic Games

1. Vérifiez qu'**Epic Games** est activé dans l'extension Companion.
2. Dans Chrome, connectez-vous à l'Epic Games Store.
3. Dans GameDock, allez dans **Paramètres** → **Synchro**. Sous **Non connecté**, cliquez sur **Connecter Epic** à côté d'Epic Games. L'extension Companion vérifie quel compte Epic est connecté, dans un onglet en arrière-plan qui se ferme tout seul, et GameDock affiche *Epic Games lié au compte* suivi de votre nom d'affichage. Rien n'est encore synchronisé.

Actualiser les connexions associe Epic de la même façon, en même temps que toutes les autres boutiques auxquelles vous êtes connecté. Epic Games apparaît alors comme connecté. Ouvrez sa ligne et cliquez sur **Synchro** à côté de chaque partie que vous voulez importer : votre bibliothèque, votre liste de souhaits, vos achats ou vos succès. **Tout synchroniser** les importe toutes, et inclut Epic à partir de ce moment.

Si Epic reste non connecté, le message affiché sur la page en donne la raison. En général, vous n'êtes pas connecté à store.epicgames.com dans ce navigateur : connectez-vous, puis cliquez de nouveau sur **Connecter Epic**.



Epic Games dans Paramètres → Synchro

> ASTUCE
>
> Activez **Run automatically** dans la section **Background sync** de l'extension Companion pour garder Epic à jour sans y penser. Consultez Tout garder synchronisé.

Ce qu'Epic importe

Chaque partie a son propre bouton **Synchro**, et chacune ouvre brièvement un onglet Epic en arrière-plan, la seule façon dont Epic permet de les lire.

PARTIE	CE QU'ELLE IMPORTE
Bibliothèque	Les jeux de votre compte Epic, y compris ceux que vous avez récupérés gratuitement. Epic ne tient aucune liste de ce que vous possédez en dehors de vos achats : cette partie les lit donc et ajoute les jeux, sans garder ce que vous avez payé.
Liste de souhaits	Votre liste de souhaits Epic, avec les prix.
Achats	Ce que vous avez acheté sur Epic et ce que vous avez payé.
Succès	Vos succès dans les jeux Epic que vous possédez. Ils s'affichent sur un jeu dès que **Bibliothèque** l'a importé, quel que soit l'ordre de vos synchronisations.

Quand la connexion expire

Si vous êtes déconnecté d'Epic, Epic affiche **À vérifier** avec un message indiquant que son historique de commandes a besoin de l'extension Companion pendant que vous êtes connecté à epicgames.com. Connectez-vous à store.epicgames.com dans ce navigateur, cliquez sur **Actualiser la connexion**, puis synchronisez de nouveau. D'ici là, Epic garde les jeux qu'il connaît déjà, mais n'en ajoute aucun nouveau.

Tout garder synchronisé

Quand chaque boutique se synchronise d'elle-même, comment synchroniser à la main, et comment l'extension Companion peut synchroniser en arrière-plan.

Une fois une boutique connectée, GameDock la tient à jour tout seul. Vous pouvez aussi synchroniser à la main quand vous voulez les dernières données tout de suite, et laisser l'extension Companion s'occuper des quelques éléments que seul votre navigateur peut lire.

Ce qui se synchronise tout seul

QUOI	GAMEDOCK PLUS	FORMULE GRATUITE
Bibliothèque Steam, temps de jeu et succès	Toutes les 6 heures	Une fois par jour
Prix et liste de souhaits Steam	Deux fois par jour	Une fois par jour
PlayStation, Xbox, RetroAchievements et GOG	Une fois par jour	Une fois par jour
Prix PlayStation, GOG et Epic	Deux fois par jour	Une fois par jour
Votre appareil Linux associé (GameDock Helper)	Toutes les 6 heures	Toutes les 6 heures

Les synchros quotidiennes ont lieu tôt le matin, heure de l'Est de l'Australie.

Ces fréquences valent pour un compte utilisé. Si vous n'avez pas ouvert GameDock depuis une semaine, vos boutiques se synchronisent une fois par jour ; après un mois, une fois par semaine ; après trois mois, plus du tout jusqu'à votre retour. À votre retour, GameDock synchronise vos boutiques tout de suite, et votre bibliothèque se met à jour peu après votre arrivée. Votre appareil Linux associé garde son rythme quoi qu'il arrive.

Cinq choses ne sont jamais synchronisées par GameDock tout seul, car elles ne peuvent être lues que depuis votre navigateur connecté : les **Achats Steam**, les **DLC Steam**, les **Succès Steam avec un profil privé**, tout ce qui vient d'**Epic Games**, et les **Achats PlayStation**. Elles se synchronisent quand vous cliquez sur leur bouton **Synchro**, ou en arrière-plan si vous activez **Run automatically** dans l'extension Companion (voir plus bas).

Synchroniser à la main

Dans **Paramètres** → **Synchro** :

- **Tout synchroniser** lance tour à tour la synchro de chaque boutique connectée, puis les achats Steam, les DLC et les succès des profils privés et, une fois qu'ils sont connectés, Epic Games et vos achats PlayStation via l'extension Companion. Sa progression s'affiche en bas de l'écran au fur et à mesure, et vous pouvez quitter la page pendant qu'elle tourne : la progression vous suit, et Paramètres → Synchro affiche toujours la synchro en cours quand vous revenez. Gardez l'onglet ouvert jusqu'à la fin, car le recharger ou le fermer arrête les étapes des achats Steam, des DLC, des succès, d'Epic Games et des achats PlayStation, qui s'exécutent dans votre navigateur.

- Le bouton **Synchro** sur la ligne d'une boutique lance sa synchro principale : pour Steam, la bibliothèque. Ouvrez la ligne pour lancer séparément n'importe quelle autre partie, comme les achats ou la liste de souhaits.

Le bouton **Tout synchroniser** du tableau de bord lance les mêmes synchros de boutiques, mais pas les achats Steam, les DLC, les succès des profils privés, Epic Games et les achats PlayStation, qui ont besoin de l'extension Companion.

Synchroniser dans la bibliothèque ne synchronise que la source affichée : sur **Epic Games**, il lit votre bibliothèque Epic via l'extension Companion, et sur **Autonome**, **Émulateurs** et **Launchers**, il lit votre appareil associé. Il ne synchronise tout que sur **Toutes les sources**.

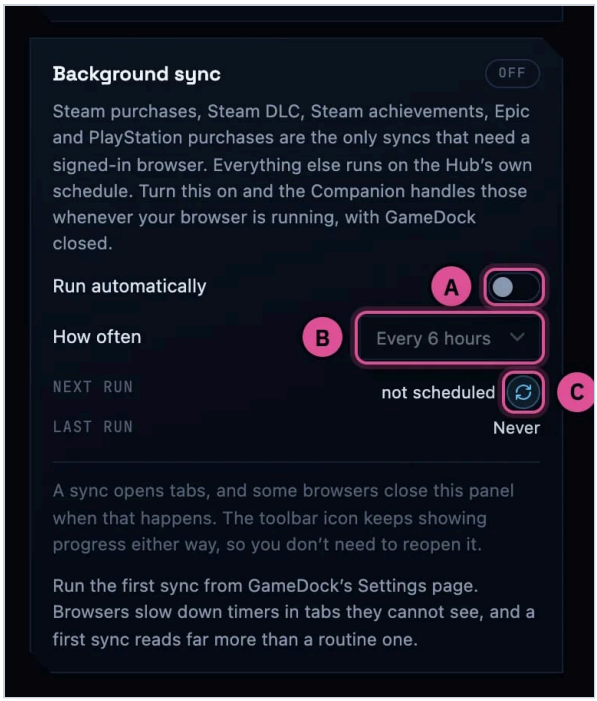
GameDock ne lance jamais deux fois la même synchro. Pendant que **Tout synchroniser** tourne, chaque bouton de synchro attend la fin, y compris ceux du tableau de bord, de la bibliothèque et des pages de chaque boutique. Pendant qu'une boutique se synchronise, seuls les boutons qui synchroniseraient la même chose attendent, et les autres restent disponibles. La page Paramètres → Synchro, elle, ne lance qu'une de ses synchros à la fois.

> REMARQUE
>
> Avec la formule gratuite, la synchro manuelle de la bibliothèque, des prix et de la liste de souhaits Steam est limitée à une fois par période de 24 heures. Le même quota couvre les trois, marqués **Plus** sur la ligne de Steam, ainsi que les prix et les détails des jeux PlayStation, GOG et Epic que **Tout synchroniser** actualise aussi. Une synchro qui échoue ne l'épuise pas : cliquez à nouveau sur son bouton **Synchro**, ou sur **Tout synchroniser**, et elle se relance le jour même, jusqu'à trois fois. Ajouter un jeu à votre liste de souhaits Steam depuis sa page compte aussi, puisque GameDock relit ensuite la liste de souhaits ; une fois le quota utilisé, le jeu est quand même ajouté sur Steam et apparaît ici après la prochaine synchro de la liste de souhaits. Tout le reste peut être synchronisé à la main aussi souvent que vous le voulez : une fois le quota utilisé, **Tout synchroniser** (ici ou sur le tableau de bord) lance toutes les autres boutiques et affiche *Limite quotidienne atteinte pour les synchronisations des boutiques et du catalogue*, et le bouton **Synchro** de Steam affiche *Vous avez déjà utilisé aujourd'hui la synchronisation des boutiques et du catalogue*. Synchroniser plus d'une trentaine de fois en dix minutes met les synchros manuelles en pause pendant quelques minutes, quelle que soit la formule (*Trop de demandes de synchronisation récemment*).

Synchro en arrière-plan avec l'extension Companion

L'extension Companion peut synchroniser les éléments réservés au navigateur à intervalle régulier, GameDock fermé, tant que Chrome est ouvert.

1. Cliquez sur l'icône de l'extension Companion dans la barre d'outils.
2. Dans **Background sync**, activez **Run automatically** A.
3. Choisissez **How often** B : toutes les heures, toutes les 3 heures, 6 heures, 12 heures, ou une fois par jour.



Background sync dans la fenêtre pop-up de l'extension Companion

La première exécution a lieu un intervalle complet après l'activation. **Sync now** C en lance une tout de suite, que **Run automatically** soit activé ou non.

Chaque exécution ouvre un onglet GameDock en arrière-plan, synchronise vos achats Steam, vos DLC Steam et les succès Steam de votre profil privé si Steam est associé, Epic Games s'il est connecté, et vos achats PlayStation si PlayStation est associé, puis ferme l'onglet. Vous devez être connecté à GameDock et aux boutiques dans ce navigateur. Si vous êtes déconnecté de playstation.com, l'exécution ferme l'onglet PlayStation au lieu de le mettre au premier plan et l'indique sous **Last run** ; connectez-vous sur ce site, et la prochaine exécution récupérera vos achats. L'icône de l'extension Companion dans la barre d'outils indique comment elle s'est déroulée :

BADGE	SIGNIFICATION
•••	Une synchro est en cours.
✓	Tout est synchronisé.
Un nombre	Autant d'éléments ne se sont pas synchronisés. Ouvrez la fenêtre pour voir **Last run**.
!	La synchro n'a pas pu s'exécuter du tout. La fenêtre indique pourquoi.

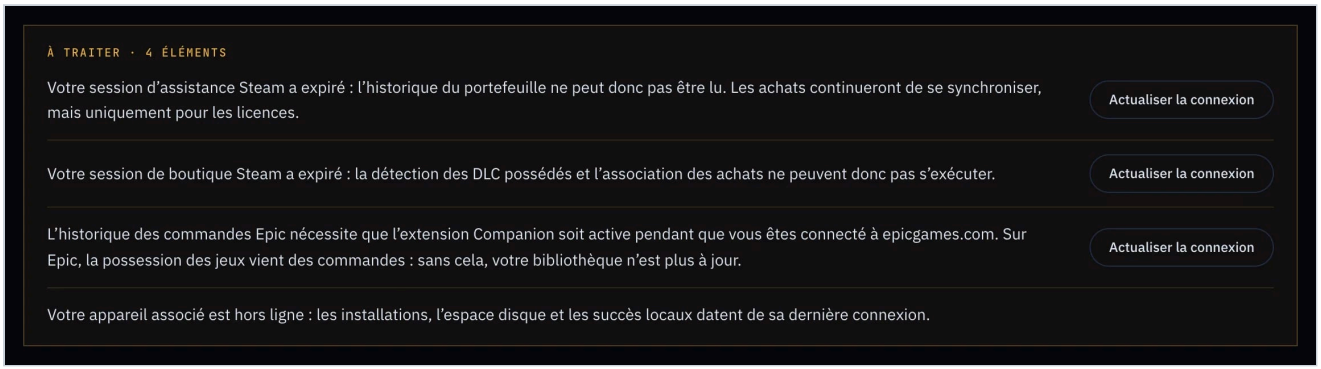
Le badge disparaît la prochaine fois que vous ouvrez la fenêtre. Rien ne s'exécute quand Chrome est fermé, et redémarrer Chrome relance l'intervalle.

> ASTUCE
>
> Lancez votre première synchro depuis **Paramètres** → **Synchro** plutôt qu'en arrière-plan : une première synchro lit bien plus de choses qu'une synchro habituelle, et les navigateurs ralentissent les onglets qui ne sont pas visibles.

Réparer une connexion qui demande votre attention

Ce que signifie chaque avertissement de Paramètres → Synchro, et la seule chose à faire pour y remédier.

Quand une connexion a besoin de vous, **Paramètres → Synchro** l'indique en haut, sous **À traiter**, avec le bouton qui règle le problème. La section **D'où viennent vos données** du tableau de bord signale aussi toute source qui demande votre attention.



Avertissements dans Paramètres → Synchro

Pour une boutique connectée dont la connexion doit être renouvelée, connectez-vous à cette boutique dans ce navigateur, puis cliquez sur **Actualiser la connexion** dans son avertissement ou sur sa ligne. GameDock relit cette boutique et aucune autre, et vous dit si la connexion est rétablie. Pour une boutique pas encore connectée, son bouton sous **Non connecté** ouvre la page de la boutique : connectez-vous sur cette page et revenez sur GameDock, qui associe la boutique à votre retour.

Ce que signifie chaque avertissement

AVERTISSEMENT	QUE FAIRE
Votre session de boutique Steam a expiré : la détection des DLC possédés et l'association des achats ne peuvent donc pas s'exécuter.	Connectez-vous à store.steampowered.com dans ce navigateur, puis cliquez sur **Actualiser la connexion**. Votre bibliothèque continue de se synchroniser en attendant.
Votre session d'assistance Steam a expiré : l'historique du portefeuille ne peut donc pas être lu.	Connectez-vous à help.steampowered.com dans ce navigateur avec votre mot de passe, puis cliquez sur **Actualiser la connexion**. Consultez Steam. D'ici là, la synchro des achats ne récupère que les licences.
Votre profil Steam est privé, GameDock n'a donc pas pu lire les succès de N jeux.	Réglez le paramètre Steam **Détails de jeu** sur **Public**, ou laissez l'extension Companion les lire : dans un navigateur où elle est installée, activez **Run automatically** dans sa section **Background sync**, ou cliquez sur **Sync now** au même endroit. Cet avertissement n'apparaît que dans un navigateur sans l'extension Companion. Consultez Succès Steam avec un profil privé.

AVERTISSEMENT	QUE FAIRE
Votre compte Steam est lié, mais GameDock ne parvient pas à joindre l'API Web de Steam pour le moment.	Rien que vous puissiez régler vous-même : le problème vient de GameDock, et votre bibliothèque Steam se synchronisera dès qu'il sera résolu.
Votre connexion PlayStation a expiré, comme c'est le cas au bout d'environ 60 jours…	Connectez-vous sur playstation.com dans le navigateur où l'extension Companion est installée, cliquez sur **Actualiser la connexion** à côté de l'avertissement, puis synchronisez PlayStation. Consultez PlayStation.
RetroAchievements n'est connecté qu'à moitié.	Connectez-vous à RetroAchievements dans ce navigateur, puis cliquez sur **Actualiser la connexion**. Consultez RetroAchievements.
Steam est désactivé dans GameDock Companion. (ou **Epic Games est désactivé…**)	Cliquez sur l'icône de l'extension Companion dans la barre d'outils, activez la boutique sous **Sources**, puis cliquez sur **Actualiser les connexions**. Vous reconnecter n'y changera rien : l'extension Companion n'a pas le droit de lire cette boutique tant que son interrupteur n'est pas activé.
L'historique des commandes Epic nécessite que l'extension Companion soit active pendant que vous êtes connecté à epicgames.com.	Connectez-vous à store.epicgames.com dans ce navigateur, cliquez sur **Actualiser la connexion**, puis synchronisez Epic. Consultez Epic Games.
Boutique* · échec de *partie* : *raison	Une synchro a échoué. Quand c'est un problème que vous pouvez régler, la raison indique quoi faire ; si elle parle d'une connexion, reconnectez-vous et synchronisez cette boutique. Quand le problème venait de la boutique ou de GameDock, la raison est une courte phrase qui se termine par une référence comme *(réf. 3f9a1c2e)* : cliquez sur le bouton **Synchro** de cette partie pour réessayer, et citez la référence si vous contactez l'assistance. Pour Xbox et GOG, un échec qui revient sans cesse signifie généralement que leur connexion a expiré : consultez Xbox et GOG.

« nécessite Companion » n'est pas une erreur

Dans un navigateur sans l'extension Companion (un ordinateur de travail, un téléphone), les vérifications de connexion Steam et Epic affichent *nécessite Companion*, et un message en haut indique que l'extension Companion n'est pas chargée. Cela veut seulement dire que ce navigateur ne peut pas vérifier ; vos connexions vont bien. Ouvrez **Paramètres** → **Synchro** dans le navigateur où l'extension Companion est installée pour voir leur véritable état.

Une boutique ne se synchronise plus, sans avertissement

- **Epic Games**, les achats Steam et les DLC ne se synchronisent que depuis votre navigateur : ils ne bougent plus dès qu'aucun navigateur équipé de l'extension Companion ne les lance. Activez **Run automatically** dans l'extension Companion. Consultez Tout garder synchronisé.

- Si vous n’avez pas ouvert GameDock depuis une semaine ou plus, vos boutiques se synchronisent moins souvent jusqu’à votre retour.
- **Voir le détail de la synchro**, dans la ligne ouverte d’une boutique, montre exactement ce que chaque partie a signalé la dernière fois.

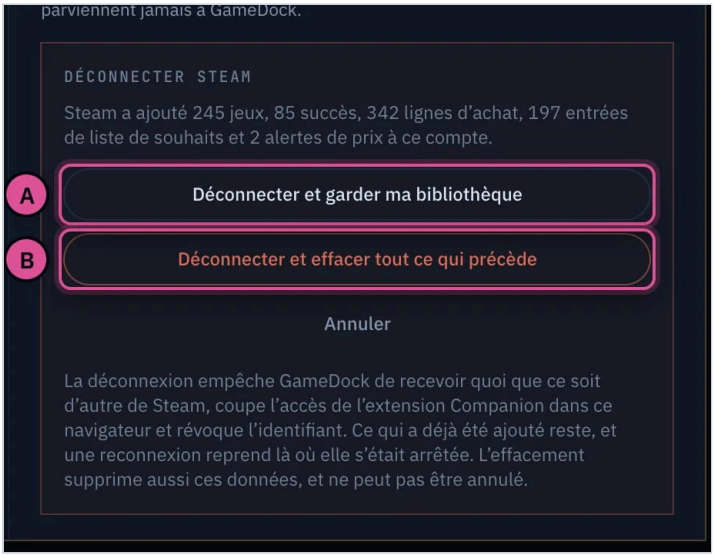
Déconnecter une boutique

Empêchez GameDock de lire une boutique, et choisissez de garder ou d'effacer ce qu'il a déjà importé.

Vous pouvez déconnecter n'importe quelle boutique à tout moment : si un compte a changé de mains, par exemple, ou si une boutique encombre plus qu'elle ne sert. Vous choisissez si GameDock garde ce que cette boutique a déjà apporté, ou l'efface.

Déconnecter une boutique

1. Allez dans **Paramètres** → **Synchro** et ouvrez la ligne de la boutique.
2. En bas de **Connexion**, cliquez sur **Déconnecter** (par exemple **Déconnecter Steam**).
3. GameDock compte ce que la boutique a ajouté à votre compte : jeux, succès, lignes d'achat, entrées de liste de souhaits et alertes de prix. Choisissez :
   - **Déconnecter et garder ma bibliothèque** (A) arrête la synchro de la boutique et retire à GameDock l'accès à celle-ci, mais garde tout ce qu'elle a apporté. Si vous la reconnectez plus tard, elle reprend là où elle s'était arrêtée.
   - **Déconnecter et effacer tout ce qui précède** (B) fait de même, et supprime aussi tout ce que cette boutique a ajouté. C'est irréversible.



La déconnexion de Steam

4. GameDock confirme ce qu'il a fait. Dans le navigateur que vous utilisez, il désactive aussi la boutique dans l'extension Companion ; s'il n'a pas pu joindre l'extension Companion, il l'indique, et vous devez désactiver vous-même la boutique dans la fenêtre de Companion.

> IMPORTANT
>
> Exportez d'abord vos données si vous risquez d'en avoir besoin plus tard. Consultez Exporter vos données. L'effacement d'une boutique est irréversible.

Ce que l’effacement conserve

Effacer une boutique ne touche jamais aux autres. Un jeu que vous possédez aussi sur une autre boutique reste dans votre bibliothèque, tout comme ce que vous y avez personnalisé : son nom, ses illustrations et son statut. Les jeux sur disque, les sauvegardes et tout ce que GameDock Helper a signalé restent aussi, car rien de tout cela ne venait de la boutique. L’historique de la valeur de votre bibliothèque est conservé tel quel.

Reconnecter une boutique

Une boutique déconnectée passe dans **Non connecté**, en bas de **Paramètres** → **Synchro**.

1. Réactivez la boutique dans l’extension Companion : la déconnexion l’a désactivée.
2. Cliquez sur le bouton de la boutique sous **Non connecté**, et suivez les étapes propres à cette boutique dans Connecter vos boutiques.

Pour Steam, PlayStation, Xbox, RetroAchievements et Epic Games, il suffit de vous connecter à la boutique dans Chrome et de cliquer sur **Actualiser les connexions** pour la reconnecter, et chacune a aussi son propre bouton sous **Non connecté**. Pour GOG, il faut passer par **Se connecter à GOG**, juste à côté, sous **Non connecté**.

PARTIE 3

Votre bibliothèque

Trouver vos jeux, lire la page d’un jeu, et mettre de l’ordre dans la bibliothèque pour que chaque jeu n’apparaisse qu’une fois, sous le bon nom.

VOTRE BIBLIOTHÈQUE

Parcourir, rechercher et filtrer

Trouvez n’importe quel jeu de votre bibliothèque par nom, boutique, plateforme, statut ou durée, et choisissez comment la liste s’affiche.

Bibliothèque, dans la barre latérale, liste tous les jeux que vous possédez, sur toutes les boutiques et plateformes que vous avez connectées, avec une carte par jeu. Un jeu que vous possédez sur Steam et sur PlayStation n’apparaît qu’une fois, avec les deux logos sur sa jaquette.

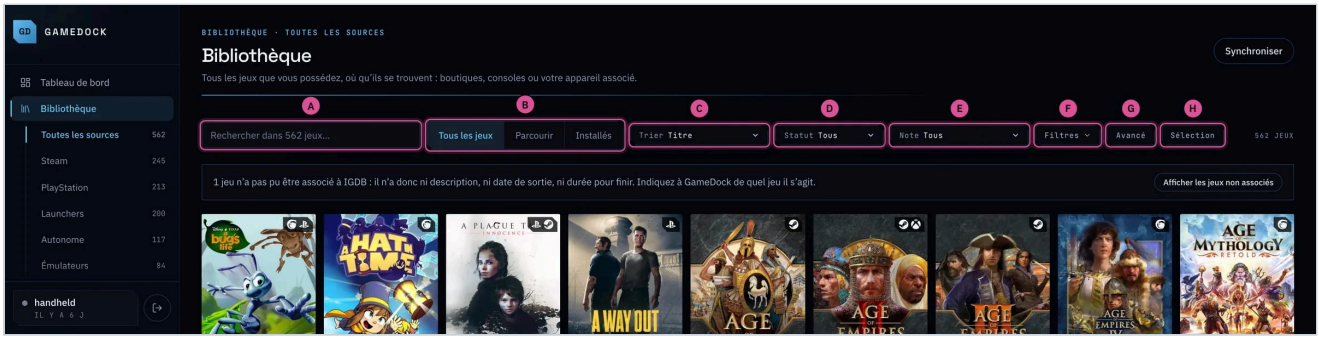
Choisir les jeux à afficher

Les lignes sous **Bibliothèque** dans la barre latérale limitent la liste à un seul endroit où vous possédez des jeux :

- **Toutes les sources** : tout.
- **Steam**, **PlayStation**, **Xbox**, **GOG**, **Epic Games** : les jeux de cette boutique.
- **Physique** : les jeux sur disque que vous avez ajoutés vous-même. Voir Jeux physiques.
- **Launchers** : les jeux auxquels vous jouez via Lutris ou Heroic sur une machine Linux équipée de GameDock Helper.
- **Autonomes** : les jeux PC installés hors d’un launcher de boutique, comme les jeux Windows que vous lancez via Lutris, qu’ils enregistrent des succès ou non. Pour ceux qui en ont, voir Succès des jeux PC autonomes.
- **Émulateurs** : les jeux auxquels vous jouez dans un émulateur, et RetroAchievements.

Chaque ligne indique combien de jeux elle contient, et une ligne sans jeux n’apparaît pas. Un jeu peut figurer sous plusieurs lignes : un jeu PlayStation 3 joué via RPCS3 dans Lutris apparaît sous **PlayStation**, **Launchers** et **Émulateurs**.

La barre d’outils



La barre d’outils au-dessus de vos jeux

	CONTRÔLE	RÔLE
A	**Rechercher**	Limite la liste aux jeux dont le titre contient ce que vous tapez.

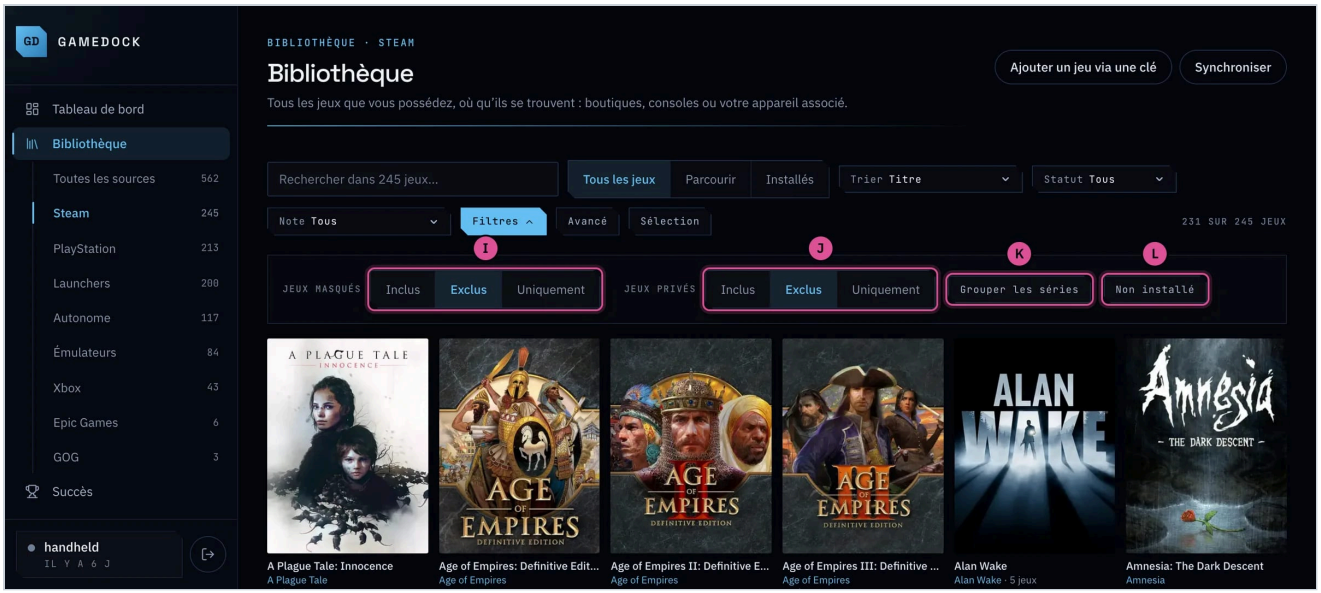
	CONTRÔLE	RÔLE
B	**Tous les jeux**, **Parcourir**, **Installés**	**Tous les jeux** est la liste complète. **Parcourir** regroupe les jeux en petites étagères (voir plus bas). **Installés** n'affiche que les jeux dont un exemplaire se trouve sur l'un de vos appareils Linux associés, que ce soit dans Steam, Heroic, Lutris ou un émulateur, et apparaît une fois GameDock Helper associé.
C	**Tri**	Titre, temps de jeu, progression, joué récemment, date d'achat, Metacritic, avis Steam, durée pour finir, statut, ou votre note.
D	**Statut**	Uniquement les jeux d'un statut donné : En cours, À jouer, Terminé, Complété, En pause ou Abandonné. Voir Statuts et jeux masqués.
E	**Note**	Uniquement les jeux que vous avez notés, uniquement ceux que vous n'avez pas notés, ou uniquement ceux que vous avez notés au moins 1, 2, 3 ou 4 étoiles, ou 5. Voir Noter vos jeux et prendre des notes.
F	**Filtres**	Ouvre d'autres filtres pour la liste affichée (voir plus bas). Son bouton indique combien sont actifs.
G	**Avancé**	Construit une recherche à partir de conditions (voir plus bas).
H	**Sélection**	Vous permet de choisir plusieurs jeux à la fois pour définir leur statut, les regrouper, les masquer ou les ajouter à une liste, ou, avec **Masqués par vous** activé, les réafficher.

Le nombre de jeux affichés, et leur nombre total, se trouve à droite de la barre d'outils.

> ASTUCE
>
> GameDock retient, dans ce navigateur, la dernière vue utilisée pour chaque liste, et si **Grouper les séries** est activé. La recherche, le tri, le statut et la note repartent de zéro à chaque ouverture de la page.

Filtres

Filtres F ouvre un panneau dont le contenu dépend de la liste affichée. Sur **Steam**, il ressemble à ceci :



Filtres de la liste Steam

- **Jeux masqués** I et **Jeux privés** J : les jeux que vous avez masqués ou marqués comme privés *dans l'application Steam elle-même*. Choisissez **Exclus** pour les laisser de côté (par défaut), **Inclus** pour les afficher avec tout le reste, ou **Uniquement**.
- **Grouper les séries** K : proposé quand **Tri** est sur **Titre**, il garde ensemble les jeux d'une même série : les jeux Tomb Raider se suivent sous T, du plus ancien au plus récent, au lieu d'être éparpillés dans l'alphabet. Chaque carte indique alors sa place dans la série, par exemple *Tomb Raider · 3/9*.
- **Non installé** L : les jeux Steam que vous possédez et qui ne sont pas installés sur votre appareil associé.
- **Masqués par vous** : uniquement les jeux que vous avez masqués avec **Sélection** → **Masquer**, pour pouvoir les réafficher. Il apparaît sur chaque liste, et seulement quand vous avez masqué quelque chose. Voir Statuts et jeux masqués.
- **Plateforme** : une puce par plateforme sur laquelle sont vos jeux, comme *PlayStation 4* ou *PC (Steam)*, quand il y a plus d'un choix. Sous **Émulateurs**, les puces nomment l'émulateur, et sous **Launchers**, l'option **Launcher** permet de choisir Lutris ou Heroic.

Quand le panneau est fermé, chaque filtre actif apparaît sous forme de petite puce sous la barre d'outils. Cliquez sur le **×** d'une puce pour la retirer, ou sur **Tout effacer** pour toutes les retirer.

Recherche avancée

Avancé G construit une recherche à partir de conditions, chacune de la forme *Si … est …* ou *n'est pas …* :



La recherche avancée, avec les recherches toutes prêtes sous Commencer par

CONDITION	CHOIX
Possédé sur	Une boutique, une plateforme ou un émulateur.
Statut	En cours, À jouer, Terminé, Complété, En pause ou Abandonné.
Durée pour finir	Moins de 5, 10 ou 20 heures, ou plus de 40 heures pour finir l'histoire principale. Quand il n'y a pas de durée pour l'histoire principale, un jeu compte quand même sous une limite s'il peut être fini avec les extras sans la dépasser.
Nombre de plateformes	Plus d'une, ou une seule.
Lien boutique Steam	Si GameDock a associé le jeu à sa page de la boutique Steam.
Bibliothèque Steam / Liste de souhaits Steam	Si le jeu est dans votre bibliothèque Steam, ou sur votre liste de souhaits Steam.

Cliquez sur **Ajouter une condition** pour en ajouter une autre ; toutes les conditions doivent être remplies. **Commencer par** propose des recherches toutes prêtes, comme *Multiplateforme* ou *Hors liste de souhaits*. **Retour à la recherche simple** ferme le panneau mais garde les conditions actives. Cliquez sur **Tout effacer** pour les retirer.

Parcourir

Parcourir B présente quelques étagères au lieu de la liste complète :

- **Reprendre** : les jeux auxquels vous avez joué le plus récemment.
- **Courts et jamais lancés** : les jeux que vous n'avez jamais lancés et qui se finissent en moins de 15 heures.
- **Presque au bout** : les jeux dont vous avez débloqué au moins 60 % des succès.

Ce qu'affiche une carte

Chaque carte affiche la jaquette, le titre et, en dessous :

- la **série** à laquelle appartient le jeu, qui ouvre la page de cette série (voir Séries de jeux) ;
- son **statut**, le **temps de jeu** quand la boutique l'enregistre, et les **succès débloqués** sur le total.

Un badge **En attente d'examen** sur la jaquette signifie que vous avez indiqué à GameDock de quel jeu il s'agit et que GameDock ne l'a pas encore vérifié ; le nom et la jaquette sont ceux que vous avez choisis. Les jeux que GameDock n'a pas pu associer à IGDB sont regroupés dans leur propre section **Non identifiés** sous la liste, avec un message au-dessus de la liste qui indique combien il y en a. Voir Jeux que GameDock n'a pas pu identifier.

Dans une liste qui mélange les sources, les logos dans le coin supérieur de la jaquette indiquent où vous possédez le jeu. Certains tris ajoutent une ligne : le score Metacritic, la note des avis Steam, la durée pour finir (l'histoire principale, ou histoire + extras quand c'est la seule durée disponible), ou la date d'achat. Ouvrez une carte pour accéder à la page du jeu.

Si la liste est vide

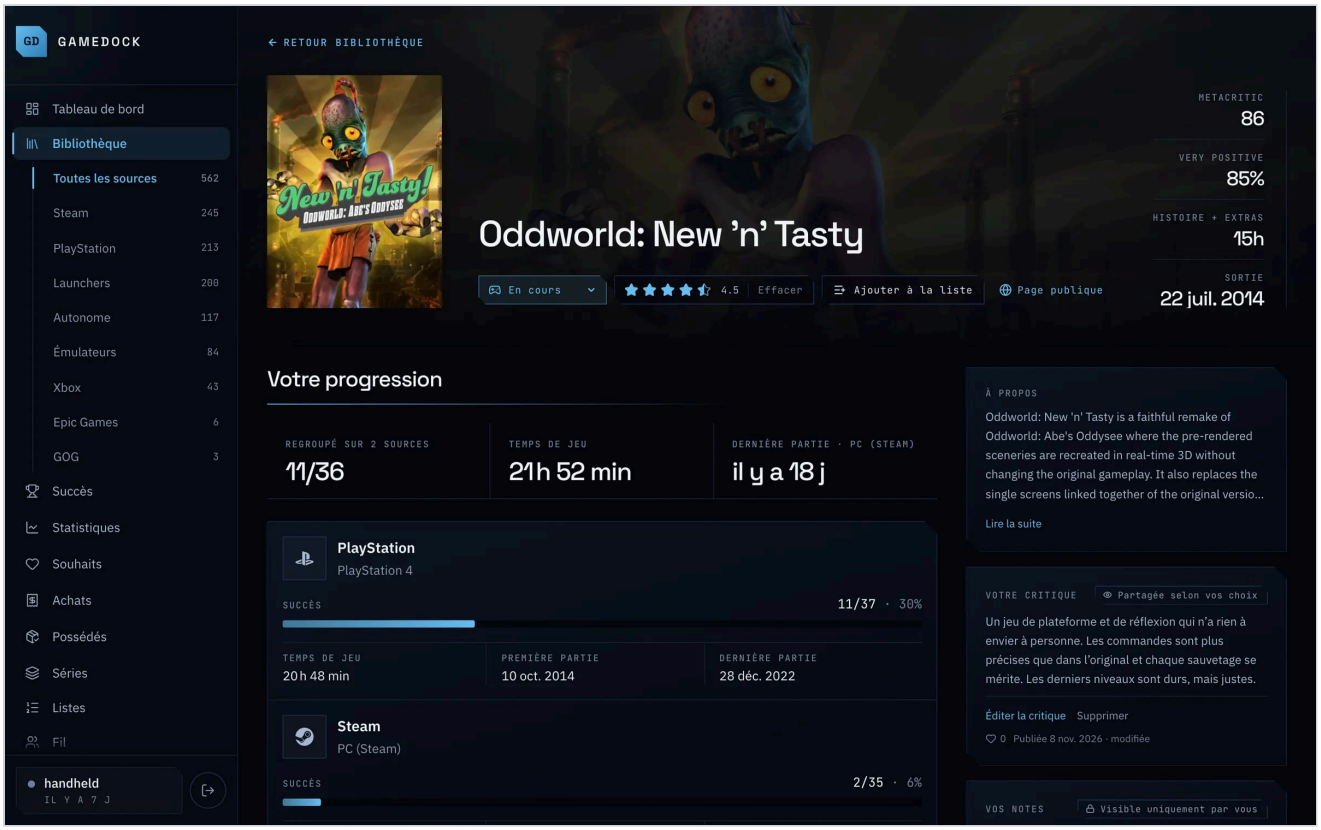
Votre bibliothèque est vide signifie que rien n'a encore été synchronisé : connectez une boutique et lancez d'abord une synchro (Connecter Steam et lancer votre première synchronisation). **Aucun jeu trouvé** signifie qu'une recherche ou un filtre masque tout : videz le champ de recherche, remettez **Statut** et **Note** sur **Tous**, et cliquez sur **Tout effacer** sous la barre d'outils pour retirer le reste. Si **Avancé** affiche un nombre, ouvrez-le et cliquez là aussi sur **Tout effacer**.

VOTRE BIBLIOTHÈQUE

La page d’un jeu

Ce que montre chaque partie de la page d’un jeu : votre progression, quand vous y avez joué, ses succès, comment vous le possédez, son prix actuel et votre appareil.

Ouvrez n’importe quel jeu de votre bibliothèque pour voir tout ce que GameDock sait de lui, réuni depuis tous les endroits où vous le possédez. La colonne principale montre comment vous y avez joué ; celle de droite, comment vous le possédez.



Le haut de la page d’un jeu

En haut de la page

- La **jaquette** : survolez-la et cliquez sur le crayon pour changer l’illustration.
- Le **titre** et son **statut** (voir Statuts et jeux masqués).
- **Votre note**, en étoiles, à côté du statut (voir Noter vos jeux et prendre des notes).
- **Ajouter à la liste**, à côté de la note, pour mettre le jeu dans vos listes ou l’en retirer (voir Créer des listes de jeux).
- Jusqu’à quatre chiffres : le score **Metacritic** ou celui des critiques, la note des **avis Steam**, la durée de l’**histoire** principale d’après les temps des joueurs sur IGDB (ou **histoire + extras**, quand c’est la seule durée disponible), et la date de **sortie**. Ils se trouvent à côté du titre sur un écran large, et sur une ligne en dessous sur un écran plus étroit.

← **Retour à la bibliothèque** vous ramène à la liste d’où vous venez, là où vous l’aviez laissée.

Un jeu que GameDock n'a pas pu associer à IGDB n'a ni description, ni date de sortie, ni durée pour finir, et sa page s'ouvre plutôt sur la question **De quel jeu s'agit-il ?** Voir Jeux que GameDock n'a pas pu identifier.

Votre progression

Vos succès, votre temps de jeu total et la dernière fois que vous avez joué, additionnés sur tous les endroits où vous possédez le jeu. Le tableau en dessous donne à chaque source sa propre ligne : succès, temps de jeu, et quand vous y avez joué pour la première et la dernière fois. Quand une boutique indique de quelle édition est votre exemplaire (une Deluxe Edition, par exemple), elle est nommée à côté de cette source. C'est aussi le cas d'un exemplaire sur une console vers laquelle le jeu a été porté : un exemplaire PlayStation 4 de *Cities: Skylines* apparaît sur la carte du jeu, sous le nom *PlayStation 4 Edition*. Sur un écran étroit, chaque source devient une carte, avec les mêmes chiffres.

Une ligne Steam sans succès à afficher indique pourquoi :

- *pas encore vérifiés* signifie que GameDock n'a pas encore récupéré les succès de ce jeu. Les jeux auxquels vous n'avez jamais joué sont vérifiés en arrière-plan, par lots, donc la ligne se remplit généralement en quelques jours ; jouer au jeu le fait passer en tête de file.
- *pas encore lus* signifie que votre profil Steam est privé, donc Steam ne partage pas vos succès avec GameDock, et que GameDock Companion n'a pas encore lu ce jeu. Voir Succès Steam avec un profil privé.
- *lecture impossible* signifie que Steam a répondu par une erreur la dernière fois que GameDock a demandé. La prochaine synchro Steam redemande.
- *Aucun succès* signifie que Steam n'en liste aucun pour ce jeu.

Quand GameDock sait combien de succès compte le jeu, la ligne l'indique au-dessus, par exemple *30 disponibles*.

Une ligne Epic Games affiche *pas encore vérifié* tant que GameDock n'a pas récupéré la liste des succès du jeu, ce qu'il fait à la synchro de votre bibliothèque Epic. Elle affiche *progression pas encore lue* tant que GameDock Companion n'a pas lu vos succès Epic, ce qu'il fait quand vous cliquez sur Synchro à côté de **Succès** pour Epic dans **Paramètres › Synchro**. *Aucun succès* signifie qu'Epic n'en liste aucun pour ce jeu.

Historique de jeu

Sous le tableau de progression, **Historique de jeu** montre quand vous avez joué au jeu, aussi loin que remonte l'enregistrement de GameDock, quelle que soit votre formule.

GameDock ne voit pas les sessions de jeu. Chaque synchro lit un total auprès de chaque boutique ou appareil, et quand ce total a augmenté, elle enregistre une entrée : le nombre de minutes ajoutées, le dernier jour où vous avez joué, et le moment où la synchro l'a remarqué. Une entrée peut correspondre à une ou plusieurs sessions, d'où la mention *Relevé par synchronisation*. Certaines sources enregistrent combien de temps vous avez joué mais pas quand (Dolphin, par exemple) : leurs entrées sont datées par la synchro qui a remarqué l'augmentation.

- Le chiffre au-dessus du graphique est le temps enregistré depuis la première entrée, avec en dessous le temps joué avant le début de l'enregistrement.

- Le graphique montre les minutes par semaine, du lundi au dimanche, ou par mois dès qu'il y a plus de six mois d'historique, dans les deux cas selon le fuseau horaire défini dans Préférences. La semaine ou le mois en cours est la barre la plus claire.
- Avant le moindre enregistrement, la section affiche le temps déjà connu d'avant le suivi et la date de votre première partie.
- Chaque entrée nomme sa boutique ou son appareil, et le total de cette source après la synchro. **Plus anciennes** en charge davantage.

Le temps joué avant que GameDock ne commence à l'enregistrer fait partie de votre total mais n'a pas d'entrées. Le panneau indique combien, à côté du total dont il provient. Un jeu regroupé à partir de plusieurs entrées affiche un seul historique pour toutes.

Succès

Tous les succès ou trophées du jeu, dans l'ordre où sa plateforme les liste.

- Quand vous possédez le jeu à plusieurs endroits, une rangée de boutons permet de choisir la plateforme. Les collections qui contiennent plusieurs jeux ont une deuxième rangée, avec un bouton par jeu.
- **Rechercher des succès…** en trouve un par son nom, et **Tous**, **Obtenu** et **Verrouillé** filtrent la liste.
- Chaque succès affiche son icône, sa description et quand vous l'avez débloqué, ainsi que sa rareté parmi les joueurs quand la plateforme l'indique. Les trophées PlayStation affichent leur catégorie, les succès Xbox leur Gamerscore.
- Sur les jeux Xbox qui ont des illustrations, cliquez sur l'image d'un succès pour faire défiler les illustrations en plein écran.

DLC et packs Steam

Pour les jeux Steam, **DLC Steam** liste chaque extension en indiquant si vous la possédez et ce qu'elle coûte, avec toute promotion signalée à côté du prix ; le nombre de DLC que vous possédez figure à côté de la recherche. Vous pouvez y faire une recherche et la filtrer sur **Possédés**. **Packs Steam** liste les packs dans lesquels le jeu est vendu, la part de chacun que vous possédez déjà, ce que vous paieriez pour le reste, et l'économie que Steam accorde sur le pack (**10 % d'économie**, par exemple). La possession des DLC est lue via GameDock Companion : elle n'est à jour que tant que l'extension Companion peut accéder à votre session sur la boutique Steam.

Sauvegardes cloud

Si GameDock Helper a sauvegardé vos parties pour ce jeu, **Sauvegardes cloud** liste chaque version avec la date et l'appareil d'où elle a été envoyée. Cliquez sur **Télécharger** à côté d'une version pour la récupérer sous forme de fichier. Voir Sauvegarder vos parties.

La colonne de droite



La colonne de droite

- **À propos** : une courte description. **Lire la suite** l'ouvre en entier.
- **Votre critique** : ce que vous avez pensé du jeu, pour les personnes avec qui vous partagez vos notes et vos critiques. **Partagée selon vos choix**, à côté de son titre, ouvre vos réglages de partage. Voir Écrire des critiques.
- **Vos notes** : vos notes personnelles sur le jeu, tout ce que vous voulez en retenir, que vous seul pouvez voir. Voir Noter vos jeux et prendre des notes.

- **Comment vous l'avez eu** : une ligne par exemplaire, avec la boutique, le prix payé et la date. Un prix facturé dans une autre devise affiche en dessous le montant dans votre propre devise. Un jeu PlayStation précise s'il vient de PlayStation Plus, un jeu GOG ou Epic acheté avec d'autres indique qu'il faisait partie d'une commande, et un disque indique son état. **Ajouter**, à côté d'un disque sans prix, l'ouvre pour que vous puissiez en saisir un. Avec la formule gratuite, ce que vous avez payé il y a plus d'un an est masqué derrière un marqueur **Plus**.
- **Prix actuel** : le prix Steam actuel, toute réduction, et la comparaison avec ce que vous avez payé. **Historique** montre l'évolution du prix. Si le jeu est sur votre liste de souhaits Steam, vous pouvez définir ici une alerte de prix. Voir Prix et alertes de la liste de souhaits.
- **Sur votre appareil** : affiché quand GameDock Helper est associé. L'endroit où le jeu est installé et la place qu'il occupe, avec des boutons pour l'installer via Steam ou l'ajouter à Steam. Voir Installer un jeu depuis GameDock.
- **Infos du jeu** : la série à laquelle il appartient, son titre de tri, la date de son ajout à votre bibliothèque, le temps qu'il faut pour le finir (l'histoire principale, avec les extras, et à 100 %) d'après les temps des joueurs sur IGDB, et les comptes de boutique auxquels il est lié. S'il est regroupé avec d'autres entrées, **Regroupé avec** les liste (voir Corriger les doublons). En bas, **Masquer ce jeu** le retire de votre bibliothèque et de vos totaux, et **Réafficher** le remet ; **Masquer ce jeu aux autres** le garde dans votre bibliothèque mais hors de tout ce que voient les autres. Voir Masquer les jeux que vous ne voulez pas compter.

Un jeu sans prix Steam

Un jeu qui ne vient pas de Steam obtient son prix Steam une fois que GameDock l'a associé sur IGDB, qui indique la page du jeu sur la boutique Steam. Si un jeu n'a pas de prix Steam, soit il n'a jamais été vendu sur Steam, soit GameDock ne l'a pas encore associé ; dans le second cas, voir Jeux que GameDock n'a pas pu identifier.

VOTRE BIBLIOTHÈQUE

Jeux que GameDock n’a pas pu identifier

Indiquez à GameDock à quel jeu correspond une entrée non identifiée, ou qu’elle n’est pas sur IGDB, et voyez ce qui se passe pendant la vérification.

GameDock remplit la description, la date de sortie, le score des critiques, la durée pour finir et la série de chaque jeu à partir d’IGDB, une grande base de données de jeux. Il associe presque tous les jeux tout seul, à partir de l’identifiant que lui donne la boutique ou de son nom exact. Quand il ne peut pas être sûr de quel jeu il s’agit (souvent un mod, un homebrew, une traduction de fan, ou un jeu que sa boutique nomme de façon inhabituelle), il laisse le jeu non identifié plutôt que de deviner. Vous pouvez lui indiquer de quel jeu il s’agit.

Trouver vos jeux non identifiés

Quand la liste contient des jeux non identifiés, un message au-dessus de votre bibliothèque indique combien. Cliquez sur **Afficher les jeux non associés** pour y aller directement : ils sont regroupés dans leur propre section **Non identifiés**, sous le reste de la liste. Cela fonctionne sous **Toutes les sources** et sous chaque boutique ou plateforme, dans les vues **Tous les jeux** et **Installés**.

Indiquer à GameDock de quel jeu il s’agit

1. Ouvrez le jeu depuis la section **Non identifiés**.
2. En haut de sa page, **De quel jeu s’agit-il ?** liste les jeux que GameDock a envisagés, avec les plateformes sur lesquelles chacun est sorti. Ceux sortis sur la plateforme où vous le possédez apparaissent en premier, sous **Même plateforme que la source**.
3. Si le bon jeu n’est pas dans la liste, tapez son nom dans **Chercher sur IGDB** et cliquez sur **Rechercher**. Essayez le titre tel qu’il est écrit sur la boîte ou sur la page de la boutique.
4. Cliquez sur **Celui-ci** à côté du bon jeu.

GameDock vérifie ensuite votre choix. En attendant, vous voyez le nom, la jaquette, la description, la date de sortie et la durée pour finir de ce jeu sur sa page et dans votre bibliothèque, avec un badge **En attente d’examen** sur sa carte. Vous êtes seul à les voir : personne d’autre qui possède le jeu ne voit votre choix, et votre profil public n’affiche pas le jeu tant qu’il n’est pas identifié.

Vous avez changé d’avis ? Cliquez sur **Choisir un autre jeu** sur la page du jeu pour choisir à nouveau, ou sur **Retirer** pour annuler votre choix.

> REMARQUE
>
> Un nom ou une jaquette que vous avez définis vous-même pour le jeu restent en place, quel que soit le jeu auquel vous l’associez. Voir Renommer un jeu ou changer ses illustrations.

Si le jeu n’est pas sur IGDB

Certains jeux n’y seront jamais : un outil, un mod, un homebrew, ou quelque chose que vous avez créé vous-même. Cliquez plutôt sur **Il n’est pas sur IGDB** sur la page du jeu. Le jeu reste dans la section **Non**

identifiés, marqué **Signalé**, et ne compte plus dans le message au-dessus de votre bibliothèque. Une fois que GameDock confirme, il quitte la section pour de bon.

Après la vérification de GameDock

- **Si votre choix est le bon**, le jeu est identifié pour tous ceux qui le possèdent, et le badge **En attente d'examen** disparaît. Vous n'avez rien d'autre à faire.
- **Sinon**, les informations disparaissent, le jeu retourne dans la section **Non identifiés**, et sa page explique pourquoi. GameDock peut aussi vous envoyer la raison par e-mail ; répondez à cet e-mail si vous pensez qu'il s'est trompé. Vous pouvez choisir un autre jeu, mais pas le même une nouvelle fois.

Un jeu ne peut recevoir de critique qu'une fois identifié, pour que tous les lecteurs sachent de quel jeu vous parlez. Voir Écrire des critiques.

Corriger les doublons

Fusionnez deux entrées qui sont le même jeu, séparez-les à nouveau, ou retirez une plateforme du mauvais jeu.

GameDock regroupe automatiquement en une seule carte un jeu que vous possédez à plusieurs endroits (le même jeu sur Steam et PlayStation, par exemple). Il arrive qu'il garde séparées deux entrées que vous considérez comme un seul jeu, comme un jeu et son édition Game of the Year, ou qu'il rattache une plateforme au mauvais jeu. Vous pouvez corriger les deux vous-même.

Quand il réunit les éditions d'un même jeu en une seule carte, comme un jeu et son édition Game of the Year, la carte affiche le nom et la jaquette du jeu, et Votre progression, sur sa page, nomme chaque édition que vous possédez. Si vous ne possédez qu'une édition, elle garde son propre nom et sa propre jaquette. Un jeu ressorti sur une autre console compte comme le même jeu : un exemplaire PlayStation 4 de *Cities: Skylines* rejoint votre exemplaire PC et s'affiche sous le nom du jeu, même s'il est listé séparément comme *PlayStation 4 Edition*. Un jeu vendu sous un autre nom là où vous vivez garde ce nom : un *DanceStar Party* européen n'est pas renommé *Everybody Dance*, son titre américain, et si vous le possédez sous les deux noms, ils forment quand même une seule carte.

Rien sur cette page ne supprime quoi que ce soit. Un regroupement ne change que la façon dont *votre* bibliothèque affiche les jeux ; les entrées sous-jacentes restent exactement comme elles étaient, et vous pouvez annuler un regroupement à tout moment.

> REMARQUE
>
> Les remasters et les remakes sont volontairement séparés : ce sont des jeux distincts, avec des succès distincts. Ne les regroupez que si vous préférez ne voir qu'une seule carte.

Regrouper deux entrées en un seul jeu

Le plus rapide est de passer par la bibliothèque :

1. Dans **Bibliothèque**, cliquez sur **Sélection**.
2. Cliquez sur les cartes à regrouper. Maj+clic sélectionne plusieurs cartes d'affilée.
3. Dans la barre en bas de l'écran, cliquez sur **Regrouper en un seul jeu**.
4. Vérifiez le **Titre du jeu regroupé** (au départ, c'est le titre de la première carte) et cliquez sur **Regrouper 2** (le bouton indique combien de cartes vous avez choisies).

Les cartes n'en font plus qu'une, avec leur temps de jeu et leurs succès réunis. Un regroupement peut contenir jusqu'à 12 jeux.

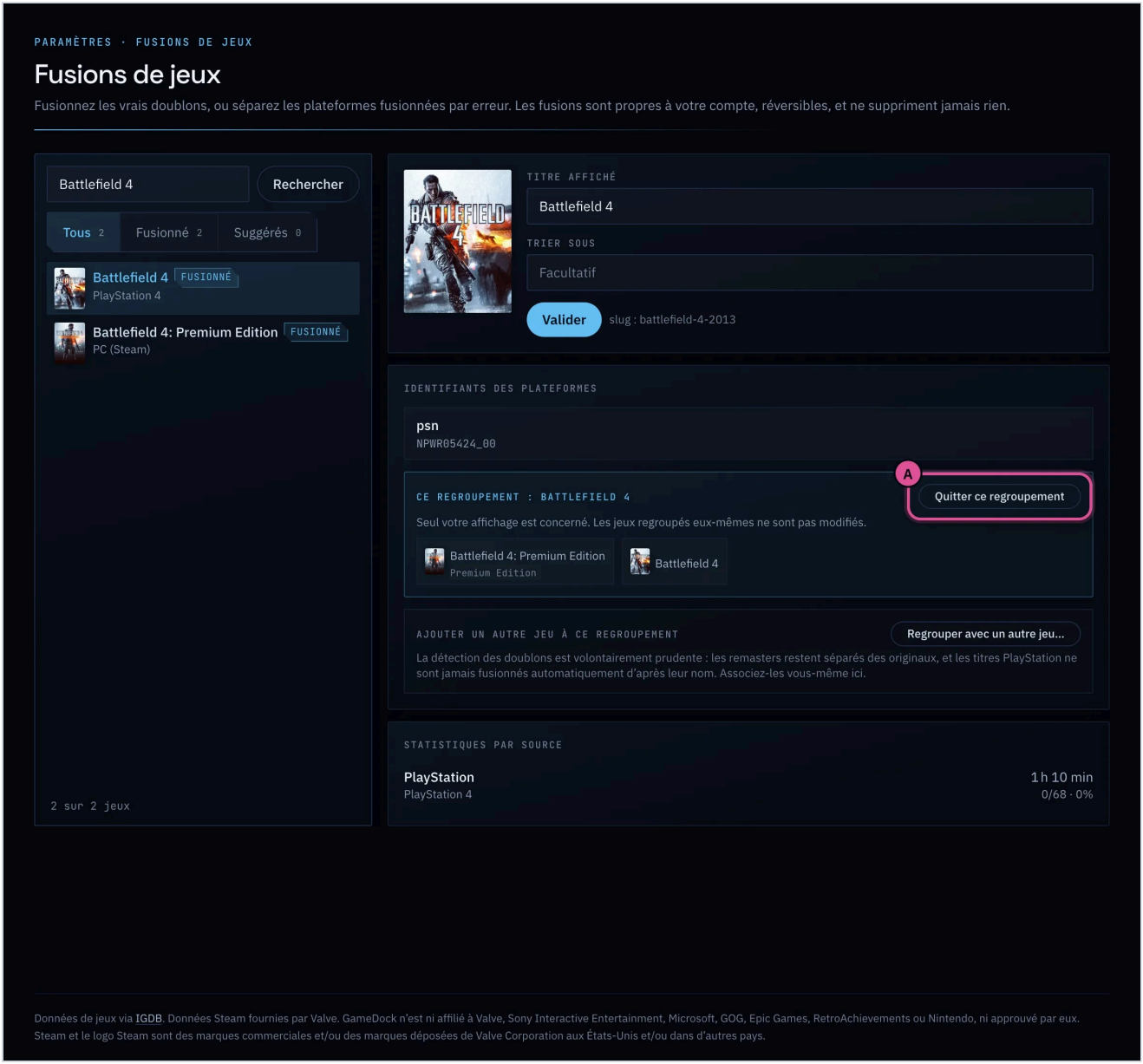
Vous pouvez aussi regrouper depuis **Paramètres** → **Fusions de jeux** : trouvez l'un des jeux, choisissez **Regrouper avec un autre jeu…**, tapez le nom de l'autre jeu sous **Autre entrée à regrouper** et sélectionnez-le dans la liste, définissez le **Titre du regroupement** (**Garder le titre actuel** et **Utiliser l'autre titre** le remplissent pour vous), puis cliquez sur **Regrouper « … » avec ce jeu**, qui nomme l'autre jeu.

Utiliser un regroupement fait par quelqu'un d'autre

Si d'autres joueurs ont déjà regroupé les deux mêmes jeux, **Paramètres → Fusions de jeux** liste le jeu sous **Suggérés**. Ouvrez-le et cliquez sur **Utiliser celui-ci** sous **Regroupements suggérés**. Inutile de le créer vous-même. Personne d'autre ne peut voir votre bibliothèque ni vos regroupements ; seule l'association est partagée.

Annuler un regroupement

1. Allez dans **Paramètres → Fusions de jeux** et trouvez le jeu regroupé. **Fusionné**, en haut de la liste, n'affiche que les jeux que vous avez regroupés.
2. Cliquez sur **Quitter ce regroupement** A.



Paramètres → Fusions de jeux, avec un jeu regroupé sélectionné

Les jeux redeviennent des cartes séparées, sans rien perdre, et GameDock ne vous proposera plus cette association.

Détacher une plateforme du mauvais jeu

Quitter un regroupement, c'est pour les jeux que *vous* avez regroupés. Si GameDock lui-même a rattaché une plateforme au mauvais jeu (votre exemplaire PlayStation d'un jeu qui apparaît sur un autre), utilisez plutôt **Détacher…**. Ce bouton figure à côté de chaque plateforme sous **Identifiants des plateformes** quand un jeu en a plusieurs. Confirmez, et cette plateforme passe sur une entrée à part, avec son temps de jeu et ses succès.

Collections vendues comme un seul jeu

Certains produits PlayStation contiennent plusieurs jeux à choisir depuis leur propre menu : *Resident Evil Origins Collection*, c'est deux jeux en un. GameDock les affiche comme une seule carte, parce que c'est ce que vous avez acheté, avec les trophées de chaque jeu dans leur propre section.

Si vous préférez voir les jeux séparément (parce que vous les possédez aussi ailleurs, peut-être), ouvrez la page de la collection et, sous **Jeux de cette collection** dans la colonne de droite, choisissez **Séparer en N jeux…**. Chaque jeu devient une carte à part, avec ses propres trophées et son temps de jeu. Pour les réunir à nouveau, ouvrez n'importe lequel d'entre eux et choisissez **Réintégrer à « … »** au même endroit.

GameDock ne propose pas de séparer une collection quand cela vous laisserait des doublons, par exemple quand vous possédez aussi la collection comme un seul jeu ailleurs.

Renommer un jeu ou changer ses illustrations

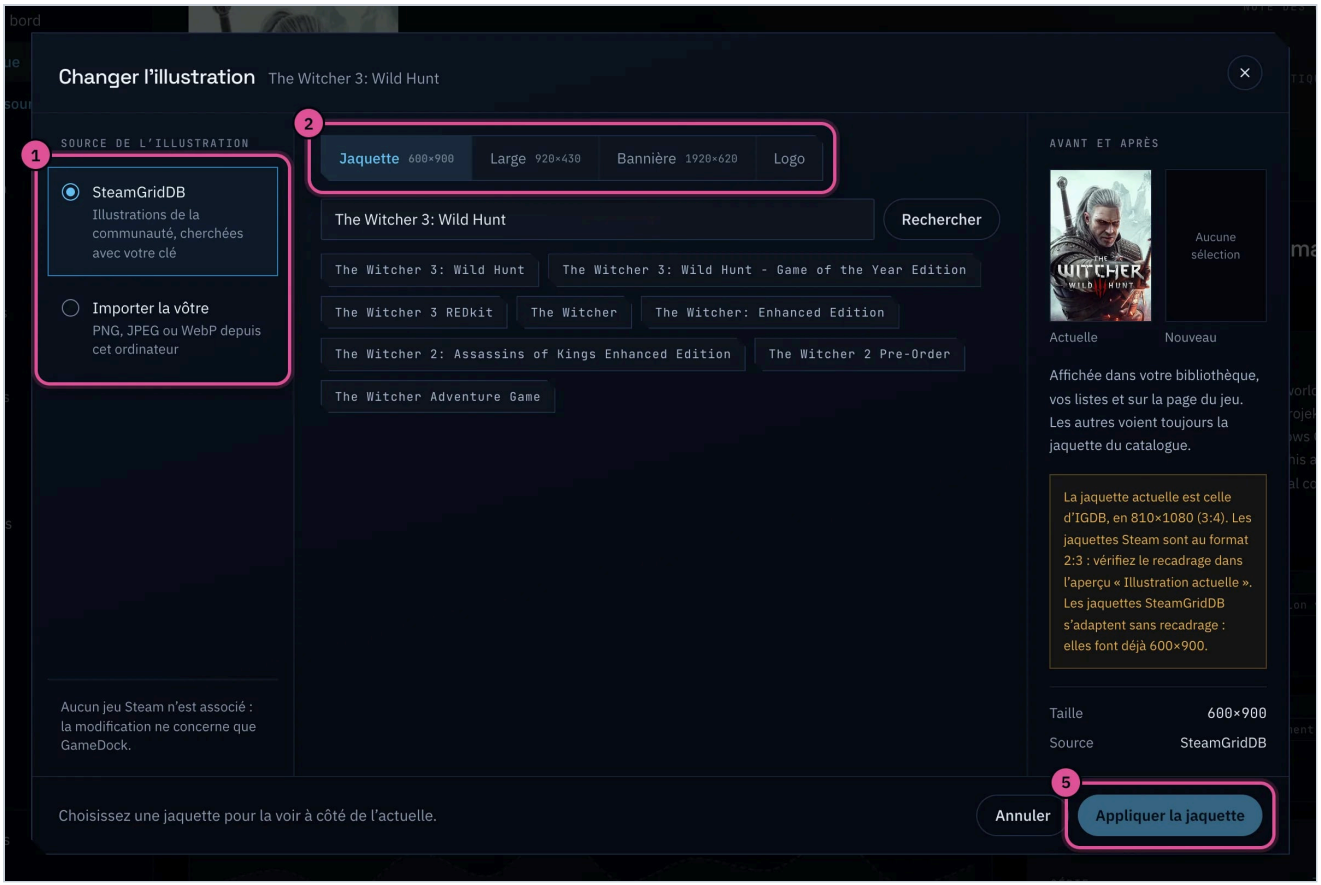
Donnez à un jeu le nom et la jaquette de votre choix, et choisissez comment il est trié.

Chaque jeu arrive avec le nom que lui donne sa boutique, et une jaquette du catalogue de GameDock pour que toute votre bibliothèque ait un aspect cohérent. Vous pouvez changer l'un comme l'autre, et choisir où un jeu se classe. Vos modifications n'appartiennent qu'à vous : personne d'autre ne les voit.

Changer la jaquette d'un jeu

1. Ouvrez la page du jeu, survolez sa jaquette et cliquez sur le crayon (**Changer l'illustration**).
2. Sous **Source de l'illustration** 1, choisissez d'où vient l'image : **Catalogue**, les jaquettes de GameDock ; la jaquette fournie par une boutique où vous possédez le jeu (Steam, PlayStation, Xbox ou RetroAchievements) ; **SteamGridDB**, une grande bibliothèque d'illustrations créées par la communauté, consultée avec votre propre clé SteamGridDB gratuite ; ou **Importer la vôtre** (un PNG, JPEG ou WebP de 20 Mo maximum, recadré automatiquement). Celle utilisée est marquée **Actuelle**.
3. Pour SteamGridDB ou une image importée, choisissez le type d'image à changer 2 : **Jaquette** est la jaquette verticale utilisée dans tout GameDock ; **Large**, **Bannière** et **Logo** sont les autres formats utilisés par Steam.
4. Choisissez une image. Sur **SteamGridDB**, recherchez le jeu si le bon n'est pas déjà affiché ; chaque jaquette indique à quel point elle correspond à l'actuelle. **Avant et après** la montre à côté de votre jaquette actuelle.
5. Cliquez sur **Appliquer la jaquette** 5, ou sur **Appliquer la bannière large**, **Appliquer l'image d'en-tête** ou **Appliquer le logo**.

Les aperçus **Jaquette** sont au format 2:3 de Steam (600×900), car c'est le cadre qu'une jaquette remplit dans Steam. Les jaquettes de GameDock sont en 3:4 ; quand la jaquette actuelle ou une image importée a une autre forme, le panneau l'indique : vérifiez dans l'aperçu que les bords ne sont pas rognés, ou choisissez plutôt une jaquette SteamGridDB, déjà en 600×900.



Changer l'illustration d'un jeu

> ASTUCE
>
> Pour revenir à la jaquette de GameDock après avoir choisi celle d'une boutique, choisissez **Catalogue** et appliquez-la, ou cliquez sur **Revenir à la jaquette du catalogue** en bas du panneau.

Ajouter votre clé SteamGridDB

Les illustrations de SteamGridDB sont gratuites pour un usage personnel : GameDock les consulte donc avec votre propre clé plutôt qu'avec une clé partagée. La première fois que vous choisissez **SteamGridDB** sans clé, le panneau explique comment l'ajouter :

1. Connectez-vous sur steamgriddb.com dans le même navigateur. Si vous n'avez jamais créé de clé API, créez-en une sur sa page des préférences API.
2. Cliquez sur **Récupérer ma clé avec l'extension Companion**. GameDock Companion lit une fois la clé dans votre compte SteamGridDB et l'envoie à votre compte GameDock. Si l'extension Companion le demande, autorisez-la à lire steamgriddb.com.
3. Le panneau lance la recherche aussitôt.

Sans l'extension Companion, cliquez sur **Coller une clé à la place**, ou copiez la clé depuis la page des préférences API et collez-la dans **Illustrations SteamGridDB**, en bas de **Paramètres → Synchro**, puis cliquez sur **Enregistrer**. **Supprimer la clé**, au même endroit, la retire.

> REMARQUE
>
> Les jaquettes que vous choisissez sur SteamGridDB ne servent qu'à votre bibliothèque. Personne d'autre ne les voit, et GameDock n'utilise jamais SteamGridDB pour les jaquettes que voient les autres.

Si GameDock Helper est associé, vous pouvez aussi envoyer la nouvelle illustration à la bibliothèque Steam de votre appareil : laissez **L'appliquer aussi dans Steam sur votre appareil** activé, et choisissez en dessous l'entrée Steam concernée s'il y en a plusieurs. L'écriture d'illustrations sur votre appareil fait partie de GameDock Plus.

Renommer un jeu, ou changer son classement

Depuis la page du jeu, quelle que soit la boutique ou l'émulateur d'où il vient :

1. Dans **Infos du jeu**, cliquez sur le crayon à côté de **Titre de tri** (**Éditer les titres**).
2. Modifiez le **Titre** (A) et cliquez sur **Enregistrer** à côté.
3. Modifiez le **Titre de tri** (B), qui détermine la place du jeu dans l'ordre alphabétique, et cliquez sur **Enregistrer** à côté.



Modifier le titre et le titre de tri d'un jeu

Avec GameDock Plus, et si GameDock Helper est associé, un nouveau titre est aussi écrit dans Steam sur votre appareil, où il apparaît en une quinzaine de minutes.

Pour renommer plusieurs jeux au même endroit, utilisez **Paramètres → Fusions de jeux** : trouvez le jeu, modifiez **Titre affiché** ou **Trier sous**, et cliquez sur **Enregistrer**. Laissez **Trier sous** vide pour trier selon le titre.

> REMARQUE
>
> Pour que toute votre bibliothèque Steam utilise les noms et l'ordre affichés par GameDock, et pas seulement un jeu, voir Noms, ordre et illustrations dans Steam.

VOTRE BIBLIOTHÈQUE

Statuts et jeux masqués

Les six statuts, les quatre que GameDock déduit de votre façon de jouer et les deux que vous choisissez, comment en définir un vous-même, et comment masquer un jeu que vous ne voulez pas voir dans la liste, puis l'afficher à nouveau.

Statut de jeu

Chaque jeu de votre bibliothèque a l'un de ces six statuts :

STATUT	SIGNIFICATION
En cours	Vous y jouez en ce moment.
À jouer	Vous le possédez, mais vous ne l'avez pas vraiment commencé.
Terminé	Vous avez fini l'histoire principale ou atteint l'objectif principal.
Complété	Vous avez fait tout ce que vous comptiez faire : tous les succès, par exemple, ou 100 %.
En pause	Vous l'avez mis de côté pour l'instant et comptez y revenir.
Abandonné	Vous avez arrêté pour de bon.

Sauf si vous en choisissez un vous-même, GameDock déduit le statut d'un jeu de la façon dont vous y jouez vraiment, si bien que vous n'avez pas à le tenir à jour : il change à mesure que vous jouez. GameDock n'en déduit que quatre :

STATUT	QUAND GAMEDOCK L'ATTRIBUE
Complété	Vous avez débloqué tous les succès. Seuls les jeux qui ont des succès peuvent être complétés de cette façon.
En cours	Vous y avez joué au moins 15 minutes au cours de l'une des quatre dernières semaines, ou Steam indique au moins 15 minutes sur les deux dernières, ou vous l'avez commencé et y avez joué un tant soit peu ces quatre dernières semaines.
En pause	Vous l'avez commencé (une heure de jeu au total, ou 15 minutes ou plus en une semaine depuis que GameDock a commencé à enregistrer) mais n'y avez pas joué du tout ces quatre dernières semaines.
À jouer	Tout le reste : les jeux que vous possédez et que vous n'avez pas vraiment commencés.

Terminé et **Abandonné**, c'est à vous de les choisir. Aucune boutique n'indique quand vous avez fini l'histoire d'un jeu, et même si un jeu reste longtemps sans être lancé, il n'y a que vous pour savoir si vous comptez y revenir ; GameDock donne donc le statut **En pause** à un jeu auquel vous ne jouez plus, et vous laisse en dire plus.

Le statut s'affiche sur chaque carte de **Bibliothèque**, à côté du titre sur la page du jeu, et dans **Statut** sur la barre d'outils de la Bibliothèque, qui limite la liste à un seul statut. Chaque statut a sa petite icône à

côté de son nom. **Trier** → **Statut** les range dans cet ordre : En cours, À jouer, Terminé, Complété, En pause, Abandonné.

Choisir vous-même un statut

Quand le statut déduit ne convient pas (un jeu sans succès que vous avez fini, ou un jeu que vous avez laissé tomber la semaine dernière), choisissez le vôtre :

- **Sur la page d'un jeu**, ouvrez le menu de statut à côté du titre et choisissez l'un des six.
- **Pour plusieurs jeux à la fois**, cliquez sur **Sélection** dans **Bibliothèque**, puis sur les jeux, et faites votre choix dans **Définir le statut…**, dans la barre du bas.

Un statut que vous choisissez reste en place jusqu'à ce que vous le changiez, quelle que soit la façon dont vous jouez, et c'est lui qu'utilisent les cartes, le filtre **Statut** et le tri **Statut**. Il ne concerne que vous : la bibliothèque des autres ne change pas.

Pour revenir au statut déduit, choisissez **Laisser GameDock décider**, en bas du menu de la page du jeu une fois que vous avez choisi un statut, ou dans **Définir le statut…** pour plusieurs jeux. Le menu affiche le statut d'un jeu de la même façon, que vous l'ayez choisi ou que GameDock l'ait déduit ; passez la souris dessus pour savoir lequel des deux. Il n'existe pas de statut vide : un jeu que vous n'avez pas classé a toujours celui qui est déduit de votre façon de jouer.

Si vous aviez choisi des statuts avant que GameDock en propose six, ils ont été convertis automatiquement : Backlog est devenu **À jouer**, Finished est devenu **Terminé** et Dropped est devenu **Abandonné**. **Événements** affiche toujours ces anciens changements, avec les nouveaux noms.

Masquer les jeux que vous ne voulez pas compter

Masquez un jeu que vous ne voulez jamais voir ni compter : une appli de test, un jeu reçu par erreur, un bonus de bundle auquel vous ne jouerez jamais. Un jeu masqué disparaît de votre bibliothèque et de tous les totaux :

- le nombre de jeux dans la barre latérale, sur le tableau de bord et dans **Bibliothèque** et **Succès** ;
- vos totaux de temps de jeu et de succès, ainsi que la semaine de jeu et de déblocages du tableau de bord ;
- la valeur de votre bibliothèque aujourd'hui, et l'historique de sa valeur à partir de maintenant, extensions du jeu comprises.

Ce que vous avez payé compte toujours. L'argent dépensé est bien réel : les achats d'un jeu masqué restent donc dans **Achats**, **Possédés** et tous les totaux de dépenses. Masquer un jeu ne change rien sur les boutiques elles-mêmes, et la bibliothèque des autres n'est pas touchée.

GameDock écarte aussi de lui-même quelques éléments de votre bibliothèque, parce que ce ne sont pas des jeux que vous possédez : les DLC Steam qui arrivent sous forme d'appli à part, les démos, bêtas et playtests, les applis et outils qu'une boutique vend à côté de ses jeux, et les pass qui permettent à un ami de rejoindre votre partie. Ils ne sont comptés nulle part, et ils n'apparaissent pas dans **Masqués par vous**, qui ne contient que ce que vous avez masqué.

Pour masquer un jeu, ouvrez sa page et cliquez sur **Masquer ce jeu**, en bas de la section **Infos du jeu**. La page affiche alors **Masqué** à côté du statut.

Pour en masquer plusieurs à la fois :

1. Dans **Bibliothèque**, cliquez sur **Sélection**.
2. Cliquez sur chaque jeu à masquer. Maj+clic sélectionne plusieurs cartes d'affilée.
3. Dans la barre en bas de l'écran, cliquez sur **Masquer**.

Les jeux disparaissent aussitôt de votre bibliothèque et de ses totaux. Aucune confirmation n'est demandée, mais le message en bas de l'écran qui indique *2 jeux masqués* affiche un bouton **Annuler** pendant quelques secondes. Cliquez dessus pour les faire revenir tout de suite.

Masquer une carte qui réunit plusieurs jeux la masque comme le jeu unique qu'elle représente. Un jeu reste masqué quand il est de nouveau synchronisé, et quand il est séparé en plusieurs jeux ou de nouveau réuni.

Réafficher un jeu masqué

1. Dans **Bibliothèque**, cliquez sur **Filtres** et activez **Masqués par vous**. Ce filtre n'apparaît que si vous avez masqué quelque chose. La liste ne montre alors que les jeux que vous avez masqués, quelle que soit la vue où vous étiez.
2. Cliquez sur **Sélection**, puis sur les jeux à faire revenir, ou sur **Tout cocher**.
3. Cliquez sur **Réafficher** dans la barre en bas de l'écran.

Ou ouvrez la page du jeu et cliquez sur **Réafficher**, en bas de la section **Infos du jeu**. Les jeux reviennent aussitôt dans votre bibliothèque et ses totaux. Désactivez **Masqués par vous**, ou cliquez sur **Tout effacer**, pour revoir le reste de votre bibliothèque.

Jeux masqués, dans les **Filtres** de la liste Steam, n'est pas la même chose que **Masqués par vous** : c'est la liste des jeux que vous avez masqués *dans l'application Steam*, que GameDock laisse de côté par défaut et peut réafficher avec **Inclus** ou **Uniquement**.

Masquer un jeu aux autres seulement

Pour garder un jeu dans votre bibliothèque et vos totaux, mais hors de votre profil et de tout ce que voient les autres, ouvrez sa page et cliquez sur **Masquer ce jeu aux autres**, sous **Masquer aux autres**. Cliquez sur **Montrer aux autres** pour annuler. Voir Partager votre profil.

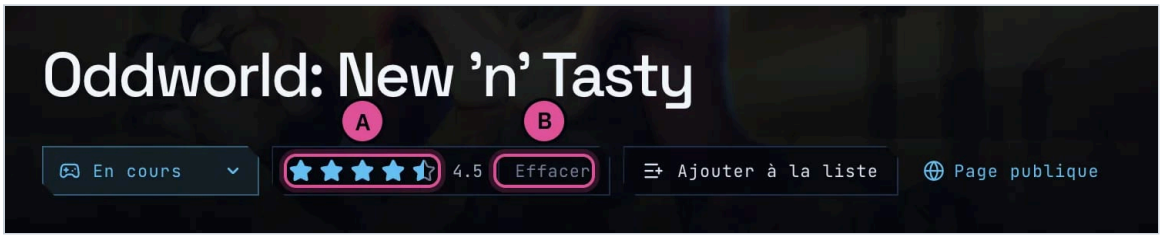
Noter vos jeux et prendre des notes

Donnez à un jeu jusqu'à cinq étoiles, par demi-étoile, triez et filtrez votre bibliothèque selon ces notes, et prenez des notes privées sur n'importe quel jeu.

Donnez une note à n'importe quel jeu de votre bibliothèque, d'une demi-étoile à cinq étoiles, et prenez des notes personnelles à son sujet : où vous en êtes, ce que vous voulez essayer ensuite, ce que vous en avez pensé. Vos notes et vos notes personnelles sont à vous : la bibliothèque des autres ne change pas, les autres ne voient vos notes que si vous les partagez (voir Vie privée et partage), et vos notes personnelles ne sont jamais montrées à personne d'autre que vous.

Noter un jeu

Ouvrez la page du jeu. Les étoiles A se trouvent à côté du statut, sous le titre : elles portent la mention **Noter** tant que vous n'avez pas noté le jeu, puis sont suivies de votre note en chiffres, avec une décimale (**3,5**, **4,0**).



Quatre étoiles, avec Effacer à côté

- **Avec une souris ou un écran tactile**, appuyez sur la moitié gauche d'une étoile pour une demi-étoile, ou sur sa moitié droite pour une étoile entière. Appuyer sur la moitié droite de la quatrième étoile donne quatre étoiles au jeu ; sa moitié gauche en donne trois et demie.
- **Au clavier**, appuyez sur Tab jusqu'à ce que les étoiles soient en surbrillance, puis :

TOUCHE	EFFET
Flèche droite ou haut	Une demi-étoile de plus
Flèche gauche ou bas	Une demi-étoile de moins
Page précédente / Page suivante	Une étoile entière de plus ou de moins
1 à 5	Ce nombre d'étoiles
Début / Fin	Une demi-étoile / cinq étoiles
Suppr ou Retour arrière	Efface la note

Votre note est enregistrée un instant après votre dernière modification. Pour retirer une note, cliquez sur **Effacer** B à côté des étoiles.

Chaque changement de note apparaît dans **Événements**, sous **Bibliothèque**.

Trier et filtrer par note

Dans **Bibliothèque** :

- **Trier** → **Votre note** place en premier les jeux que vous avez le mieux notés, et en dernier ceux que vous n'avez pas notés. Tant que ce tri est actif, chaque carte indique la note que vous lui avez donnée.
- **Note**, sur la barre d'outils, limite la liste aux jeux que vous avez notés, à ceux que vous n'avez pas notés, ou à ceux que vous avez notés au moins 1, 2, 3 ou 4 étoiles, ou 5 étoiles.

Voir Parcourir, rechercher et filtrer pour le reste de la barre d'outils.

Prendre des notes sur un jeu

Le panneau **Vos notes** se trouve à droite de la page du jeu, sous **À propos** et votre critique.



Vos notes, visibles uniquement par vous

1. Cliquez sur **Ajouter des notes**, ou sur **Éditer les notes** s'il y en a déjà.
2. Tapez ce que vous voulez retenir. Les retours à la ligne sont conservés.
3. Cliquez sur **Enregistrer** (ou Cmd+Entrée sur Mac, Ctrl+Entrée ailleurs). **Annuler** laisse les notes telles qu'elles étaient.

Vos notes personnelles sur un jeu peuvent compter jusqu'à 10 000 caractères ; au-delà, le compteur sous la zone de texte passe au rouge, et **Enregistrer** reste désactivé tant que le texte n'est pas raccourci. Pour les supprimer, videz la zone et enregistrez.

Les notes personnelles sont du texte brut. Rien de ce que vous tapez ne devient un lien, du gras ou quoi que ce soit d'autre : tout s'affiche exactement comme vous l'avez écrit.

> REMARQUE
>
> **Vos notes personnelles ne sont visibles que par vous.** Elles figurent sur la page du jeu et dans votre export de données, et nulle part ailleurs : ni dans votre API, ni dans **Événements**, ni sur quoi que ce soit que d'autres peuvent voir. Pour écrire quelque chose que d'autres peuvent lire, rédigez plutôt une critique. Voir Écrire des critiques.

Jeux regroupés

Une carte qui regroupe plusieurs entrées en un seul jeu reçoit une note et des notes personnelles comme un seul jeu. La note et les notes personnelles sont conservées sur chacune de ses entrées, si bien que si vous retirez plus tard une entrée du regroupement, elle les garde. Si vous aviez écrit des notes personnelles différentes sur les entrées avant de les regrouper, la page les affiche les unes après les autres, et les enregistrer les réunit en un seul texte.

Les notes et les notes personnelles restent aussi attachées à un jeu quand GameDock réunit deux entrées qui s'avèrent être le même jeu, et quand une collection que vous avez séparée est reconstituée.

Dans votre export et votre API

- Votre export de données contient un fichier **Notes et annotations** : tous les jeux que vous avez notés ou sur lesquels vous avez pris des notes personnelles, avec ces notes en entier. Le fichier **Bibliothèque** a aussi une colonne `rating`. Voir Exporter vos données.
- Votre API en lecture seule donne le champ `rating` de chaque jeu, en étoiles, et jamais vos notes personnelles. Voir L'API GameDock.

Les notes et les notes personnelles sont incluses dans les deux formules.

Écrire des critiques

Écrivez une critique d'un jeu pour que d'autres la lisent, marquez ses spoilers, et voyez qui peut la lire et ce que ces personnes voient.

Écrivez une critique d'un jeu pour que d'autres la lisent : ce que vous en avez pensé, pour qui se demande s'il faut y jouer. Vous écrivez une critique par jeu, et vous pouvez la modifier ou la retirer quand vous voulez.

Une critique, ce n'est pas la même chose que vos notes personnelles. Les notes personnelles restent toujours privées ; une critique est montrée aux personnes avec qui vous partagez vos notes et vos critiques.

Écrire une critique

Le panneau **Votre critique** se trouve à droite de la page du jeu, sous **À propos** et au-dessus de vos notes personnelles.

1. Cliquez sur **Écrire une critique**.
2. Tapez votre critique, jusqu'à 8 000 caractères. Les retours à la ligne sont conservés.
3. Si elle dévoile quoi que ce soit de l'histoire ou de la fin, cochez **Contient des spoilers**.
4. Si vous le souhaitez, indiquez dans **Joué sur** la plateforme sur laquelle vous y avez joué. Les plateformes sur lesquelles vous avez le jeu vous sont proposées pendant la saisie, et vous pouvez en écrire une autre.
5. Cliquez sur **Publier**.



Une critique publiée sur la page du jeu

Pour la modifier plus tard, cliquez sur **Éditer la critique**, changez ce que vous voulez et cliquez sur **Enregistrer**. La critique garde la date de sa première publication et porte la mention *modifiée*. Pour la retirer, cliquez sur **Supprimer**, puis sur **La supprimer** ; une critique supprimée disparaît pour de bon, avec ses j'aime.

La publication d'une critique apparaît dans **Événements**, sous **Bibliothèque**. Sa modification, non.

Tout jeu que GameDock a identifié dans son catalogue peut recevoir une critique, même s'il n'est pas dans votre bibliothèque : vous y avez peut-être joué sur la console d'un ami. Un jeu que GameDock n'a pas

identifié ne le peut pas, car personne en lisant la critique ne saurait de quel jeu vous parlez ; le panneau vous le signale. Pour faire identifier l'un de vos jeux, voir Jeux que GameDock n'a pas pu identifier.

Ce qu'une critique peut contenir

Les critiques sont du texte brut : rien de ce que vous tapez ne devient un lien, du gras ou quoi que ce soit d'autre. Les gros mots ordinaires sont acceptés. Les insultes discriminatoires et les propos haineux sont refusés, tout comme plus de deux adresses web, ou la moindre adresse tant que votre compte a moins d'une semaine. Si votre critique est refusée, le message explique pourquoi et votre texte reste dans la zone de saisie.

Qui peut la lire

Vos critiques sont partagées avec vos notes : le paramètre **Notes et critiques**, dans **Compte → Vie privée → Partage**, décide qui les voit. Le lien en haut du panneau y mène. Tant que vous ne les partagez pas, personne d'autre ne peut lire vos critiques ; elles sont enregistrées, et apparaissent dès que vous les partagez.

Les critiques partagées figurent sur votre profil : un onglet **Critiques**, vos trois dernières sur la vue d'ensemble, et chaque critique à sa propre adresse, `/community/user/<username>/review/<game>`. Elles apparaissent aussi sur la page publique du jeu, pour les mêmes personnes. Voir Pages publiques des jeux.

La critique d'un jeu que vous avez masqué aux autres n'est jamais montrée à personne, quels que soient vos paramètres. Voir Partager votre profil.

Ce que voient les lecteurs

- **Vos étoiles.** Votre note actuelle du jeu, pour que la critique et la note ne se contredisent jamais.
- **Joué X h.** Le temps que vous y avez joué, d'après vos boutiques, affiché seulement si vous partagez aussi votre temps de jeu.
- **Spoilers repliés.** Une critique marquée *Contient des spoilers* affiche **Afficher la critique (contient des spoilers)** jusqu'à ce que le lecteur l'ouvre, et sa description dans les résultats de recherche et les aperçus de liens indique seulement qu'elle contient des spoilers.
- **J'aime.** Toute personne connectée qui peut lire votre critique peut l'aimer avec le cœur ; vous ne pouvez pas aimer la vôtre. Seul le nombre s'affiche : personne ne voit qui l'a aimée. Il n'y a pas de commentaires.

Si un modérateur intervient

Toute personne qui lit votre critique peut la signaler à un modérateur. Une critique masquée par un modérateur affiche **Masquée par la modération** sur la page de votre jeu, et personne d'autre ne peut la voir ; vous recevez un e-mail qui explique pourquoi. La modifier la renvoie à un modérateur pour un nouvel examen, mais ne la rétablit pas d'elle-même. Un modérateur peut aussi marquer une critique comme contenant des spoilers ; vous ne pouvez alors plus décocher la case. Voir Signaler ou bloquer quelqu'un.

Dans votre export

Votre export de données contient un fichier **Critiques** : toutes les critiques que vous avez écrites, en entier, avec leur indicateur de spoilers, leur plateforme, leurs dates et leurs j'aime. Voir Exporter vos données.

Les critiques sont incluses dans les deux formules.

VOTRE BIBLIOTHÈQUE

Pages publiques des jeux

Découvrez ce que pensent d'un jeu les personnes qui partagent leurs notes : sa note de la communauté, ses critiques, les premiers à 100 % et les listes où il figure.

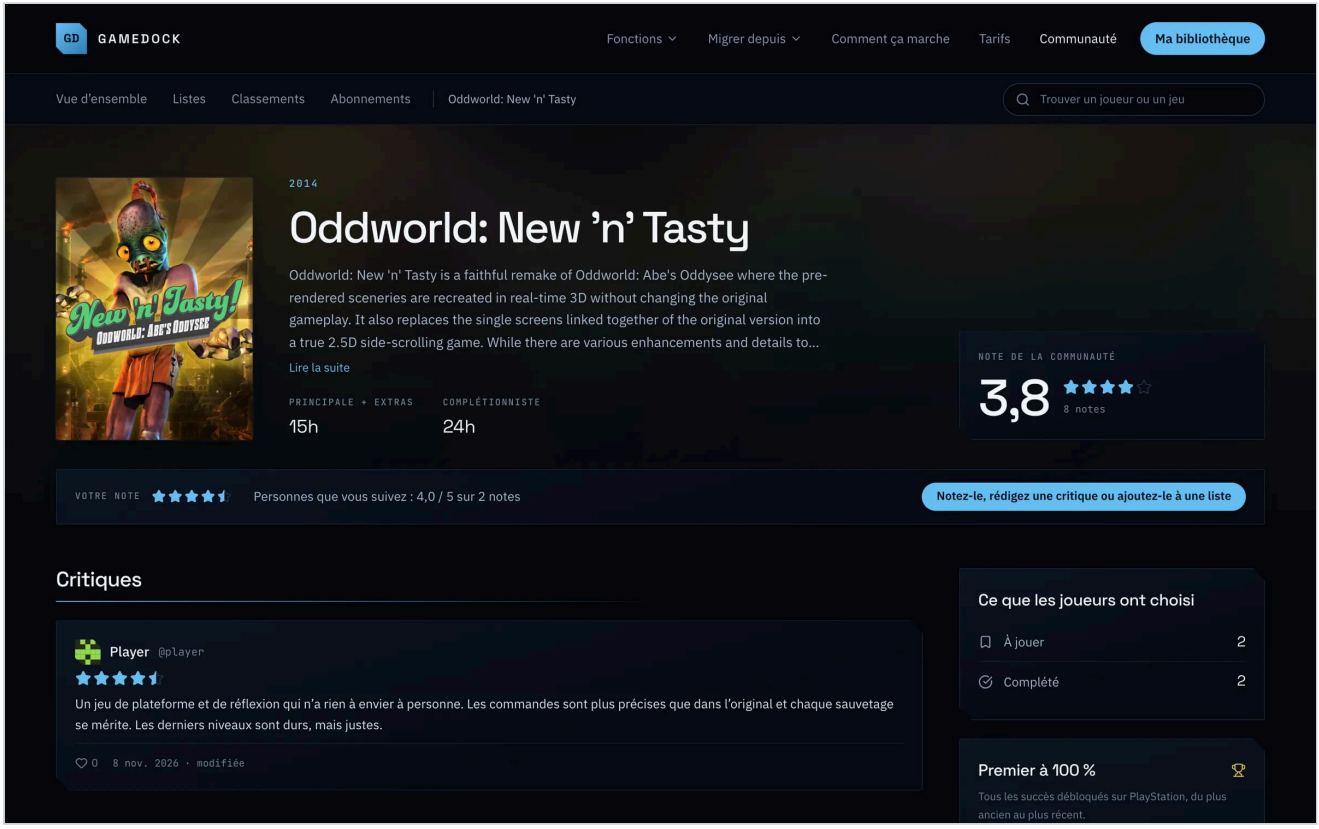
Chaque jeu que GameDock peut identifier dans IGDB peut avoir une page publique : ce qu'en pensent les personnes qui partagent leurs notes, leurs critiques, qui a débloqué tous les succès en premier, et les listes où il figure. C'est la page à envoyer à un ami qui vous demande si un jeu vaut le coup.

Tout le monde peut lire la page publique d'un jeu, connecté ou non.

Ouvrir la page publique d'un jeu

Cliquez sur un jeu sur le profil de n'importe qui, ou sur la jaquette à côté d'une critique. Depuis un jeu de votre propre bibliothèque, cliquez sur **Page publique** à côté de sa note, en haut de sa page. La page d'un jeu se trouve à l'adresse `/community/game/<game>`.

Un jeu n'a de page publique qu'à partir du moment où quelque chose à son sujet est public : il figure dans une bibliothèque que quelqu'un partage, quelqu'un partage une note ou une critique de ce jeu, ou c'est l'un des jeux préférés de quelqu'un. Un jeu que seuls des comptes privés possèdent n'en a pas, pas plus qu'un jeu trouvé uniquement sur l'appareil de quelqu'un ou un jeu que GameDock n'a pas pu identifier, puisque son nom peut être un nom de fichier. Les autres voient la même page **Introuvable** que pour un jeu qui n'existe pas. Si vous pouvez voir une page que personne d'autre ne voit encore, elle vous le signale.



La page publique d'un jeu

La note de la communauté

NOTES PUBLIQUES	CE QUE LA PAGE AFFICHE
Aucune	**Pas encore de note**
Une à quatre	Leur nombre
Cinq ou plus	La moyenne sur cinq, en étoiles, et leur nombre

Seules comptent les notes que leurs auteurs partagent avec **Tout le monde**, pour que chacun voie le même chiffre. Une note compte quand elle porte sur un jeu que son auteur possède via une boutique ou a sur son étagère, ou qu'elle accompagne sa critique, mais pas sur un jeu qu'il a masqué aux autres.

Si vous êtes connecté, vous voyez aussi **Votre note**, et la moyenne des personnes que vous suivez dont vous pouvez voir les notes. Pour un jeu de votre bibliothèque, **Notez-le, rédigez une critique ou ajoutez-le à une liste** vous mène à sa page dans votre bibliothèque.

Ce que les joueurs ont choisi, à côté des critiques, indique combien de personnes ont mis le jeu sur **En cours**, **Terminé** et ainsi de suite : des statuts qu'elles ont choisis elles-mêmes, dans des bibliothèques partagées avec tout le monde. Il n'indique jamais combien de personnes possèdent un jeu, ni combien de temps quelqu'un y a joué.

Une longue description est coupée ; **Lire la suite** l'affiche en entier.

Critiques

Les critiques les plus aimées figurent sur la page, spoilers repliés jusqu'à ce que vous les ouvriez. **Voir les critiques** affiche toutes celles que vous pouvez lire, triées par **Populaires** (d'abord celles qui ont reçu le plus de j'aime sur les 30 derniers jours) ou par **Récentes**. Vous pouvez aimer et signaler une critique comme sur un profil. Les critiques masquées par un modérateur, et celles d'un compte que vous avez bloqué ou qui vous a bloqué, sont exclues. Voir Écrire des critiques.

Premier à 100 % et listes

Premier à 100 % indique qui a débloqué tous les succès en premier sur Steam, PlayStation, Xbox ou RetroAchievements (la ligne en dessous ne cite que les boutiques où les places affichées ont été obtenues) : parmi tous ceux qui figurent dans les classements, et parmi les personnes que vous suivez. Voir Classements. **Sur des listes** montre jusqu'à quatre listes contenant le jeu, parmi celles que vous pouvez voir.

Dans les résultats de recherche et les liens

La page d'un jeu apparaît dans les résultats de recherche dès qu'elle a une critique publique ou cinq notes publiques, avec sa note quand elle en a une. Les liens partagés affichent sa jaquette, et sa note à partir de cinq notes.

Les pages publiques des jeux sont incluses dans les deux formules.

VOTRE BIBLIOTHÈQUE

Créer des listes de jeux

Créez vos propres listes de jeux, classées ou non, complétez-les depuis la page d'un jeu ou la bibliothèque, mettez-les dans l'ordre et notez pourquoi chaque jeu y figure.

Créez vos propres listes de jeux : ce à quoi jouer ensuite, vos favoris, un top 10, les jeux à finir avant la sortie d'une suite. Une liste a un nom, une description facultative, et ses jeux dans l'ordre que vous choisissez, chacun avec une courte note si vous le souhaitez.

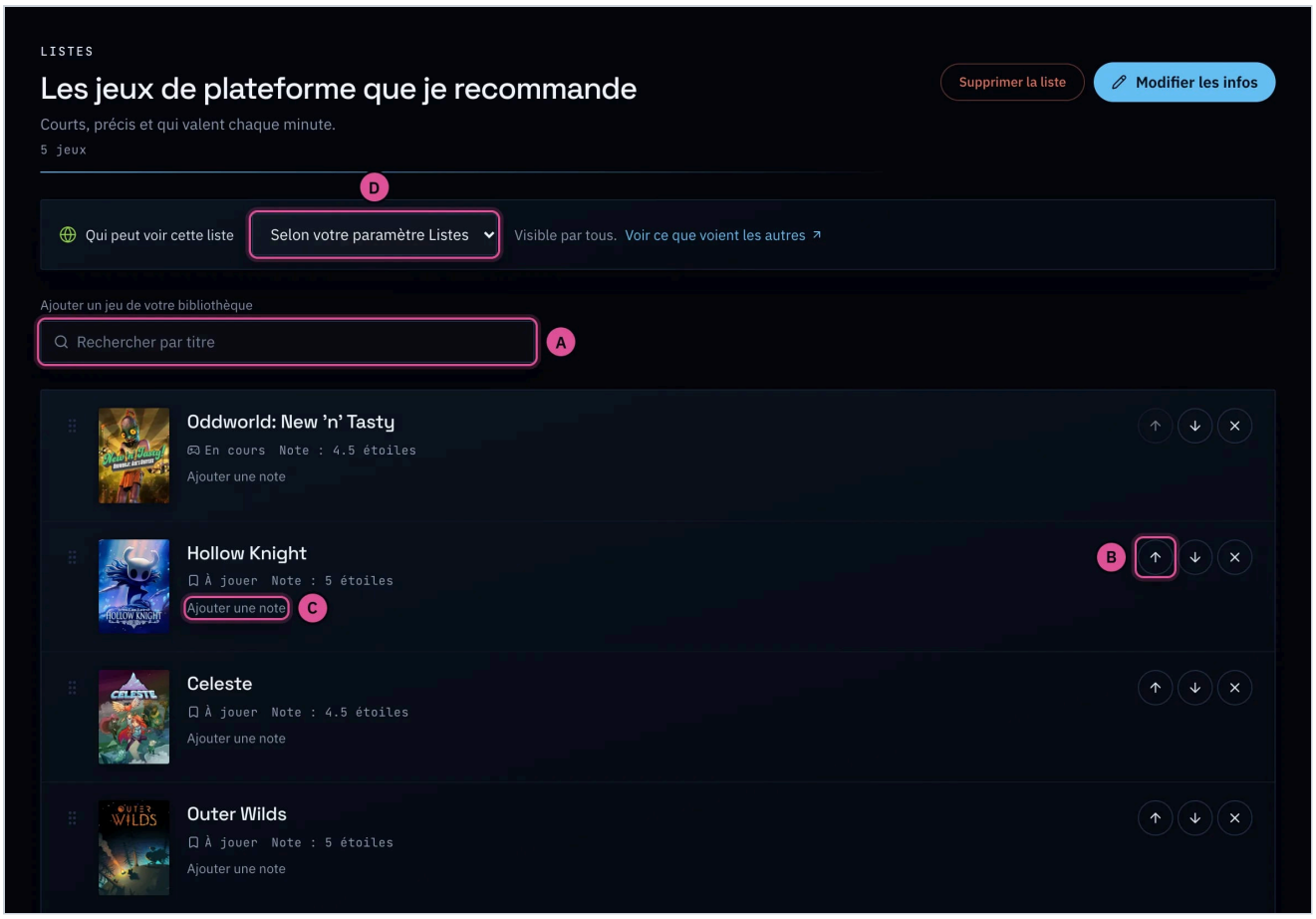
> REMARQUE
>
> **Vos listes sont privées tant que vous ne les partagez pas.** Une liste suit votre paramètre de partage **Listes** dans **Compte → Vie privée**, qui est réglé au départ sur Moi seul. Voir Partager une liste.

Créer une liste

1. Cliquez sur **Listes** dans la barre latérale.
2. Cliquez sur **Nouvelle liste** en haut à droite.
3. Donnez-lui un **Nom**. Une **Description** est facultative, et garde ses retours à la ligne.
4. Cochez **Classée** si l'ordre compte, comme pour un top 10 : les jeux sont alors numérotés du premier au dernier.
5. Cliquez sur **Créer la liste**. La nouvelle liste s'ouvre, prête à recevoir des jeux.

Vous pouvez aussi créer une liste depuis **Ajouter à la liste**, sur la page d'un jeu ou dans **Bibliothèque → Sélection** : tapez un nom sous **Nouvelle liste** et cliquez sur **Créer**, et la liste commence avec ce jeu, ou les jeux sélectionnés, déjà dedans.

Ajouter des jeux à une liste



La page d'une liste

Il y a trois façons d'ajouter des jeux :

- **Depuis la page de la liste.** Tapez une partie d'un titre dans **Ajouter un jeu de votre bibliothèque** (A), puis cliquez sur le jeu. Il s'ajoute à la fin de la liste.
- **Depuis la page d'un jeu.** Cliquez sur **Ajouter à la liste** à côté de la note. Cochez chaque liste où le jeu doit figurer ; décochez-en une pour l'en retirer. Les changements sont enregistrés tout de suite. Cliquez sur **Terminé** quand vous avez fini.
- **Plusieurs à la fois, depuis la Bibliothèque.** Cliquez sur **Sélection**, choisissez les jeux, puis cliquez sur **Ajouter à la liste** et sur **Ajouter** à côté de la liste voulue. Les jeux déjà dans cette liste restent à leur place, et le message indique combien il y en avait.

Seuls les jeux de votre bibliothèque peuvent être ajoutés. Un jeu qui quitte ensuite votre bibliothèque reste dans vos listes, avec la mention **Pas dans votre bibliothèque**.

Un jeu regroupé (deux entrées que vous avez regroupées en une) figure une seule fois dans une liste, comme un seul jeu, quelle que soit l'entrée depuis laquelle vous l'ajoutez.

Ordonner une liste

Ouvrez la liste depuis **Listes**. Ensuite, au choix :

- **Faites glisser** un jeu par sa ligne et déposez-le sur la ligne où il doit aller, ou

- Cliquez sur la flèche **vers le haut** B ou **vers le bas** sur la ligne d'un jeu pour le déplacer d'une place. Au clavier, appuyez sur Tab jusqu'à ce que la flèche soit en surbrillance et appuyez sur Entrée ; la surbrillance reste sur le jeu déplacé, vous pouvez donc appuyer de nouveau sur Entrée pour continuer à le déplacer.

Le nouvel ordre est enregistré dès que vous déplacez un jeu. S'il n'a pas pu être enregistré, la liste revient à son état précédent et un message explique pourquoi.

Notes, détails et retrait de jeux

- **Ajouter une note** C sous un jeu garde une ligne sur la raison de sa présence dans la liste, comme « à jouer en difficile ». Cliquez sur **Enregistrer**, ou sur **Annuler** pour la laisser telle quelle. **Éditer la note** la modifie ; enregistrez-la vide pour la supprimer.
- Le **×** sur la ligne d'un jeu le retire de la liste. Le jeu lui-même reste dans votre bibliothèque.
- **Modifier les infos**, en haut à droite de la page de la liste, change le nom de la liste, sa description et le fait qu'elle soit classée ou non.
- **Supprimer la liste**, juste à côté, vous demande de cliquer sur **Supprimer cette liste** pour confirmer, puis supprime la liste. Les jeux qu'elle contient ne sont pas touchés.

Une liste peut contenir jusqu'à 500 jeux, et vous pouvez avoir jusqu'à 200 listes.

Partager une liste

Une liste est partagée sur votre profil quand votre paramètre **Listes**, dans **Compte → Vie privée**, permet aux autres de voir vos listes. Une liste peut être plus restreinte que ce paramètre, jamais plus ouverte :

1. Ouvrez la liste.
2. Réglez **Qui peut voir cette liste** D sur **Moi seul** pour la garder pour vous, ou sur **Amis** pour ne la partager qu'avec les personnes que vous suivez et qui vous suivent en retour. Remettez-la sur **Selon votre paramètre Listes** pour la partager aussi largement que vos autres listes.

La ligne à côté indique qui peut voir la liste en ce moment (*Visible par tous*, *Visible par vos amis* ou *Visible par vous seul*), et **Voir ce que voient les autres** l'ouvre telle qu'elle apparaît sur votre profil. La première fois que d'autres peuvent voir une liste, elle apparaît dans **Événements** et dans le Fil de vos abonnés. Une liste partagée montre son nom, sa description, ses jeux dans l'ordre et vos notes sur chacun, et les personnes connectées peuvent l'aimer. Les listes partagées apparaissent aussi sur la page **Listes** de la communauté, où toutes les personnes avec qui elles sont partagées peuvent les trouver ; voir Parcourir la communauté. Les jeux d'une liste partagée sont affichés avec leur vrai nom et leur jaquette, et un jeu que vous avez masqué aux autres en est exclu.

Le nom d'une liste ne peut contenir ni gros mots ni adresse web. Sa description et ses notes peuvent contenir des gros mots, mais pas d'insultes discriminatoires ni de propos haineux, et chacune peut contenir au plus deux adresses web. Une liste créée avant cette règle et qui l'enfreint reste visible uniquement par vous jusqu'à ce que vous la renommiez ; la ligne à côté du paramètre explique pourquoi. Voir Partager votre profil.

Dans votre export

Votre export de données contient un fichier **Listes** : une ligne pour chaque jeu de chaque liste, dans l'ordre de la liste, avec votre note. Voir Exporter vos données. Les listes ne sont pas encore dans votre API.

Les listes sont incluses dans les deux formules.

VOTRE BIBLIOTHÈQUE

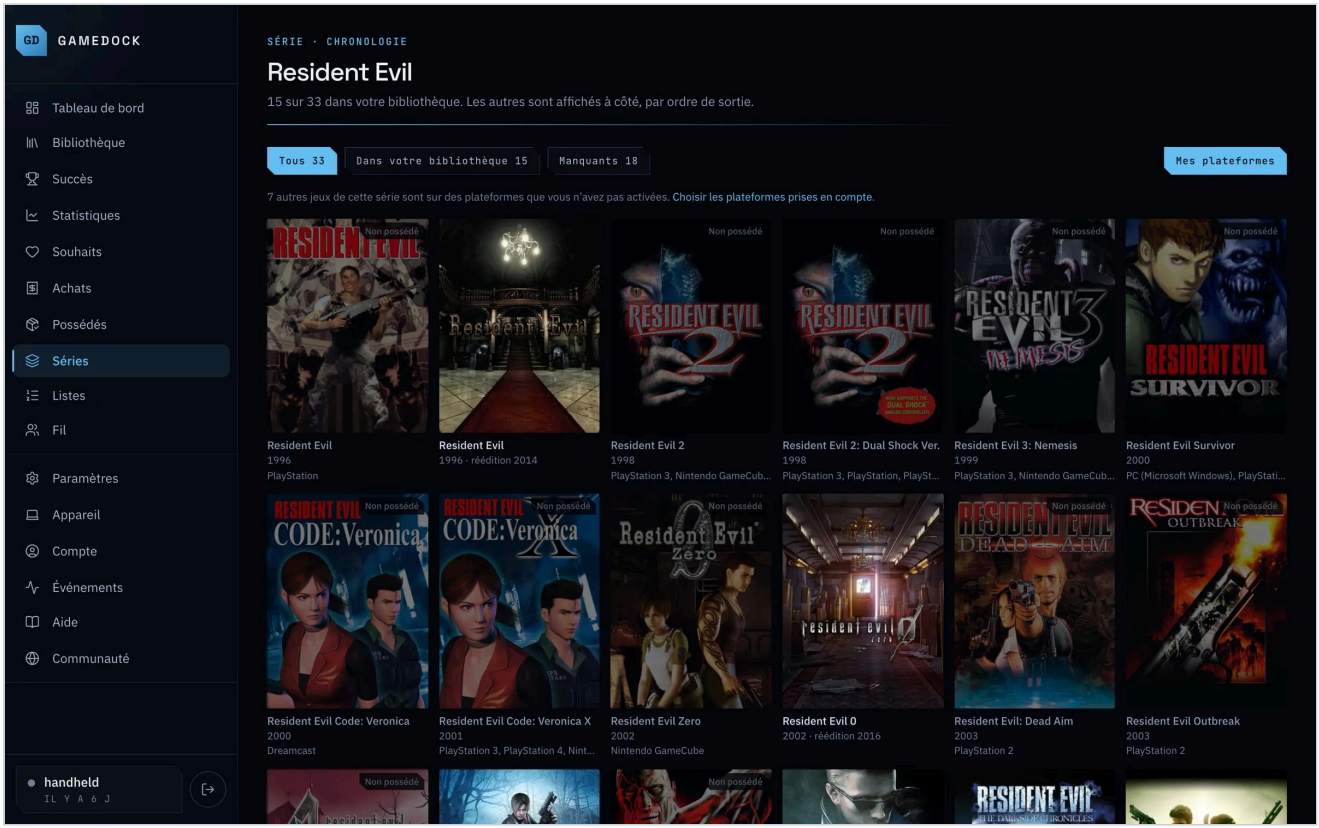
Séries de jeux

Voyez chaque série de votre bibliothèque, ce qui vous manque dans chacune, et ajustez le regroupement des jeux.

GameDock sait à quelle série appartient chacun de vos jeux (Resident Evil, Tomb Raider, Need for Speed) grâce à IGDB, la base de données de jeux qu'il utilise. Il peut ainsi garder une série groupée dans votre bibliothèque, et vous montrer les jeux d'une série que vous ne possédez pas encore.

Voir une série

Cliquez sur le nom de la série sous la carte d'un jeu dans **Bibliothèque**, ou à côté de **Série** dans la section **Infos du jeu** d'un jeu. La page de la série liste tous ses jeux par ordre de sortie, en mettant côte à côte ceux que vous possédez et ceux qui vous manquent.



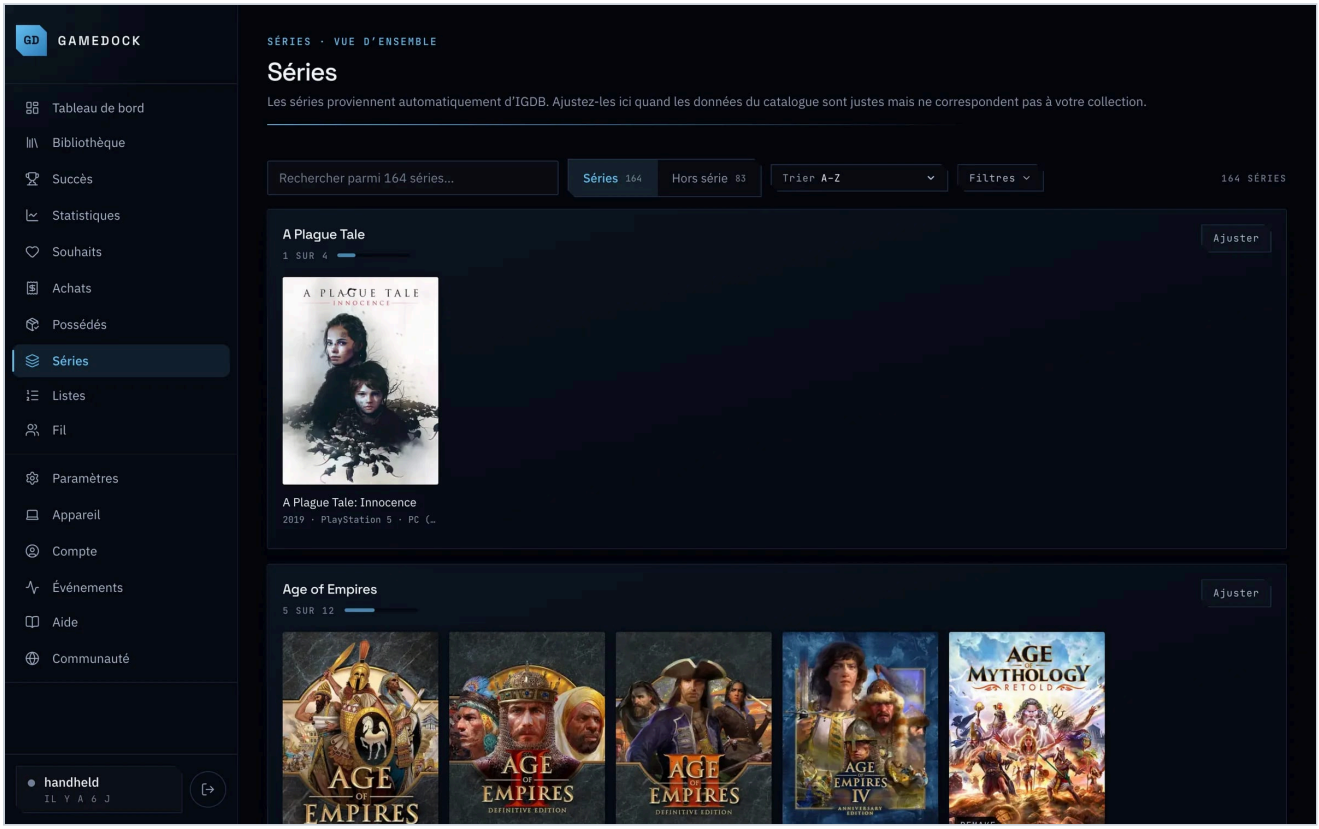
Une série, avec les jeux que vous possédez et ceux que vous n'avez pas

- **Tous**, **Dans votre bibliothèque** et **Manquants** limitent la liste.
- **Mes plateformes** (activé sauf si vous le désactivez) n'affiche que les jeux vendus sur des plateformes qui comptent pour vous. Une série qui dure depuis longtemps compte des décennies de jeux que vous ne pourriez plus acheter ; la ligne sous les boutons indique combien sont masqués ainsi, et **Changer les plateformes qui comptent** ouvre le paramètre décrit plus bas.
- Chaque jeu affiche son année de sortie (et celle de sa réédition, s'il y en a eu une) et les plateformes sur lesquelles il est disponible.

> REMARQUE
>
> Avec la formule gratuite, vous voyez les jeux que vous possédez et le nombre de jeux qui vous manquent ; GameDock Plus affiche le nom des jeux manquants.

Voir toutes les séries d'un coup

Séries, dans la barre latérale, présente chaque série que touche votre bibliothèque sous forme d'étagère : ses jeux dans l'ordre, en jaquettes, le nombre que vous en possédez (« 16 sur 24 ») avec une barre qui montre le reste, et des flèches pour parcourir une longue série. Sélectionnez une étagère n'importe où, jaquettes comprises, pour ouvrir la liste complète de cette série ; chaque jeu s'ouvre depuis cette liste.



Séries

Recherchez par nom, triez par **A–Z**, **Le plus de jeux** ou **Moins complètes**, utilisez **Filtres → Ajustée** pour ne lister que les séries que vous avez modifiées, et passez sur **Hors série** pour voir les jeux que GameDock n'a placés dans aucune série. La plupart n'appartiennent vraiment à aucune série.

Ajuster le regroupement d'une série

Les regroupements d'IGDB ne correspondent pas toujours à votre idée d'une série. Cliquez sur **Ajuster** sur une série pour :

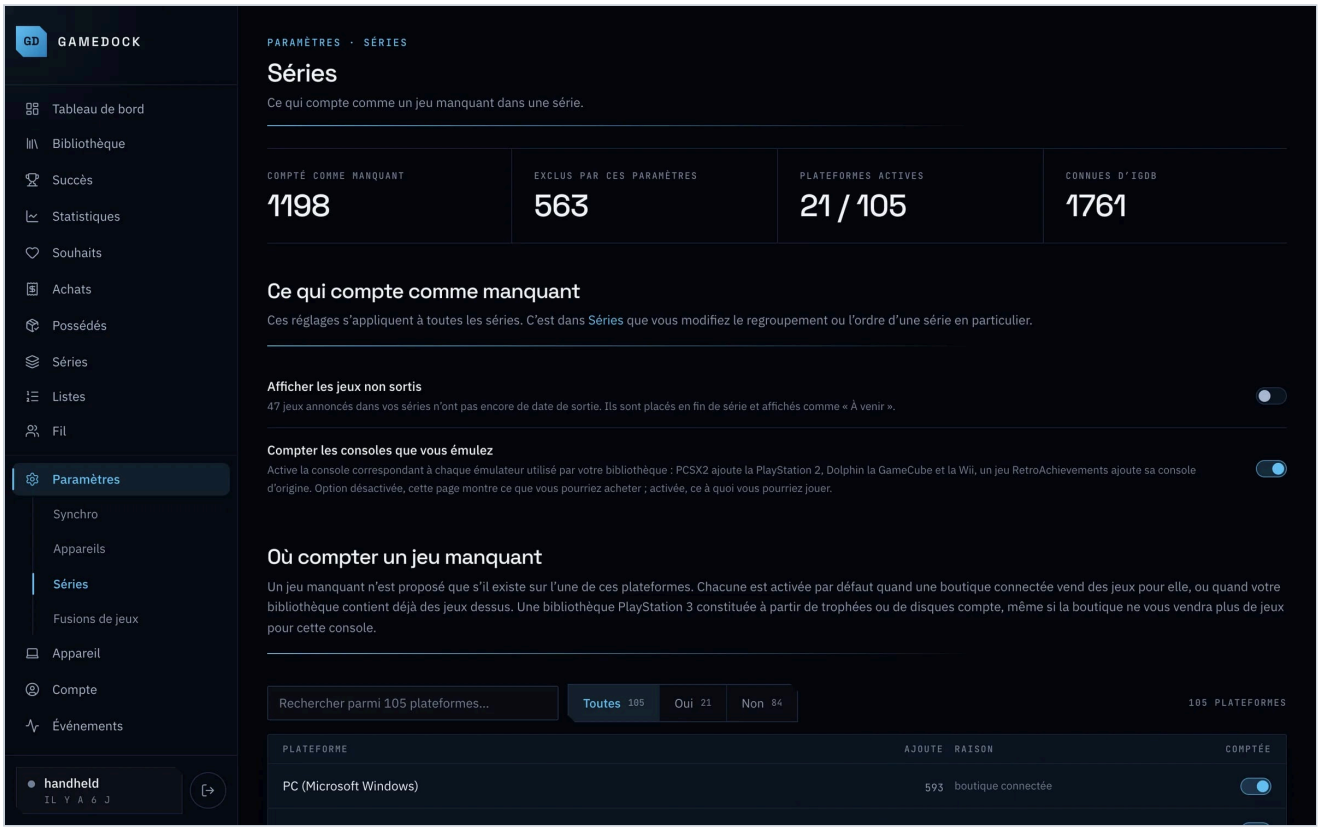
- **Fusionner avec** une autre série, par exemple pour réunir LEGO Star Wars et LEGO Batman sur une seule étagère LEGO. Les séries fusionnées apparaissent sous celle que vous avez choisie, et cliquer sur la puce d'une série fusionnée l'en sépare à nouveau.

- Mettre les **Remakes à la fin**, pour qu'un remake soit classé après les jeux qu'il reprend plutôt qu'à sa propre année de sortie.
- Déplacer un seul jeu vers une autre série avec **Déplacer vers…**, ou le sortir de toute série avec **Aucune série**. Pour un jeu que vous avez déplacé à la main, **Utiliser la réponse d'IGDB**, dans le même menu, le remet à sa place.
- **Réinitialiser la série** pour annuler toutes les modifications que vous y avez apportées.

Dans **Hors série**, **Ajouter à une série** place un jeu dans la série de votre choix. L'ajustement des séries fait partie de GameDock Plus ; vos modifications ne concernent que votre propre bibliothèque.

Choisir les plateformes qui comptent

Paramètres → Séries détermine sur quelles plateformes un jeu *manquant* doit être disponible pour compter comme manquant.



Paramètres → Séries

- Une plateforme compte par défaut quand vous avez connecté une boutique qui vend des jeux pour elle, ou que vous possédez déjà des jeux dessus, disques et cartouches de votre étagère compris. La colonne **Raison** indique pourquoi.
- Activez ou désactivez n'importe quelle plateforme avec son interrupteur ; **Ajoute** indique combien de jeux manquants elle ajouterait, pour que le choix repose sur un chiffre plutôt que sur une supposition. **Rétablir** remet une plateforme à son réglage par défaut, et **Rétablir par défaut** les remet toutes.
- **Afficher les jeux non sortis** inclut les jeux annoncés qui n'ont pas encore de date de sortie.
- **Compter les consoles que vous émulez** ajoute les consoles auxquelles vous ne jouez que via un émulateur, utile pour « à quoi pourrais-je jouer ? » plutôt que « qu'est-ce que je pourrais acheter ? ».

Ces paramètres font partie de GameDock Plus.

VOTRE BIBLIOTHÈQUE

Jeux physiques

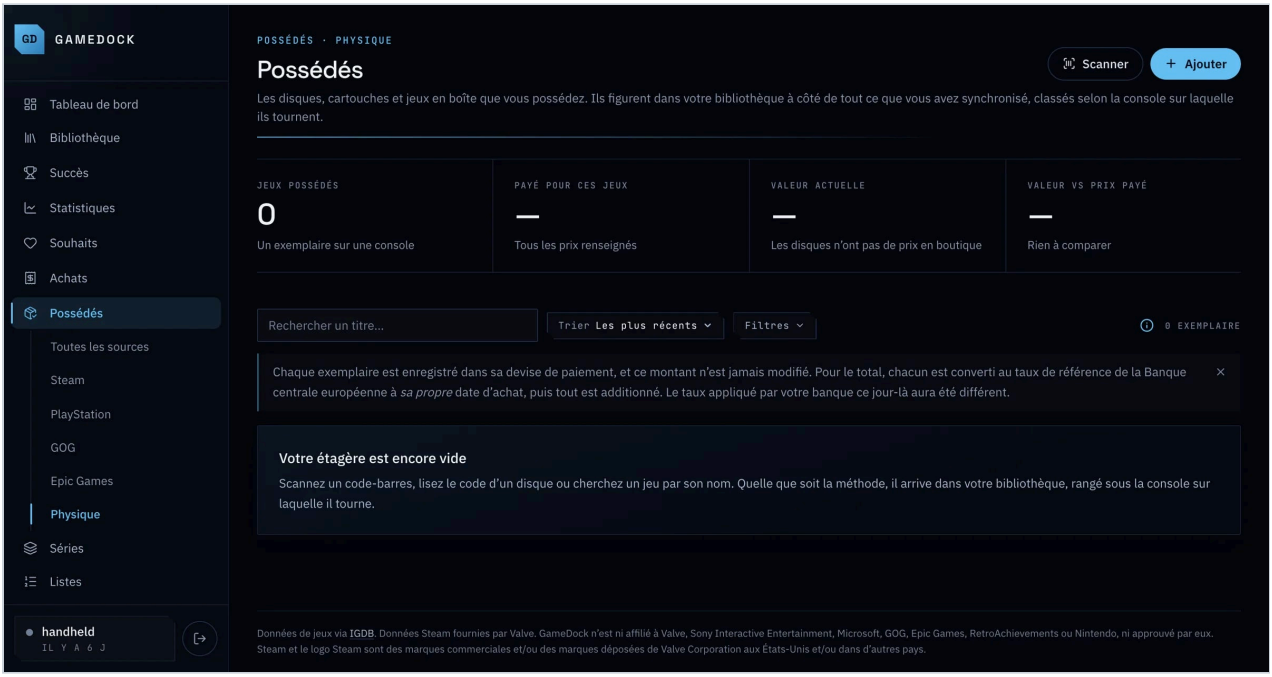
Ajoutez les disques et cartouches de votre étagère par code-barres, code du disque ou titre, et notez ce que chacun vous a coûté.

Aucune boutique ne peut informer GameDock des disques et cartouches de votre étagère, c'est donc vous qui les ajoutez. Chaque exemplaire rejoint la carte du jeu dans votre bibliothèque, à côté des éventuels exemplaires numériques, et garde une trace de ce que vous avez payé, si vous le souhaitez.

Un exemplaire peut concerner n'importe quelle console ou n'importe quel ordinateur. Les plus courants figurent toujours dans la liste **Console**, et toute autre plateforme sur laquelle le jeu est sorti s'ajoute à la liste dès que vous choisissez le jeu.

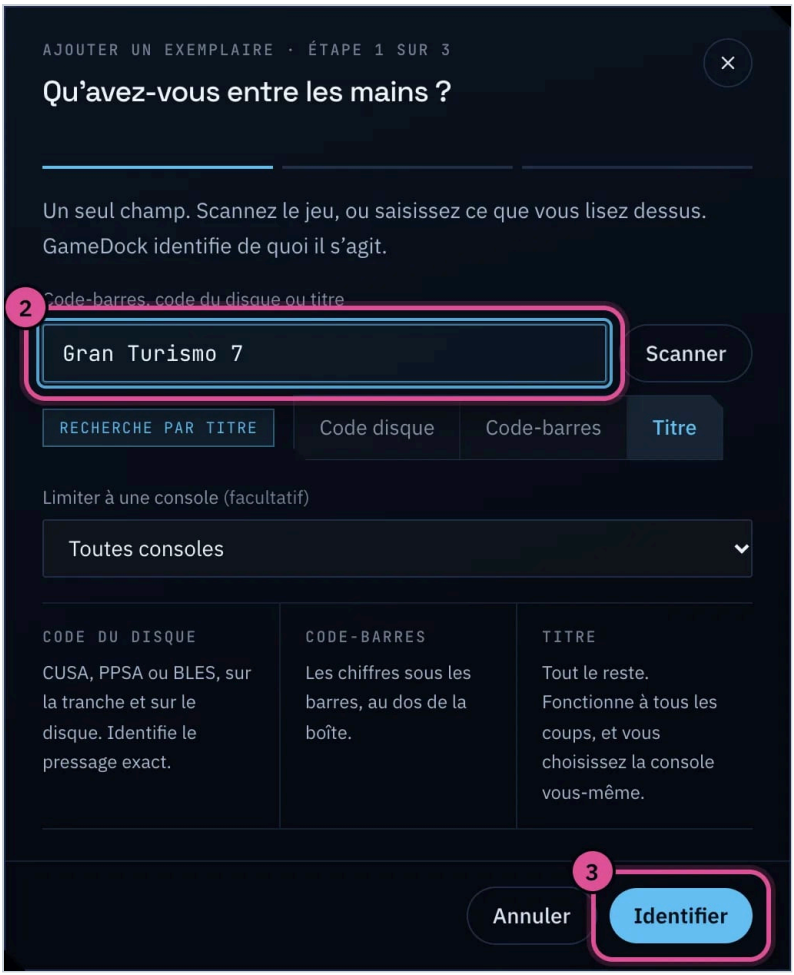
Ajouter un exemplaire

1. Allez dans **Possédés** → **Physique** et cliquez sur **Ajouter**.



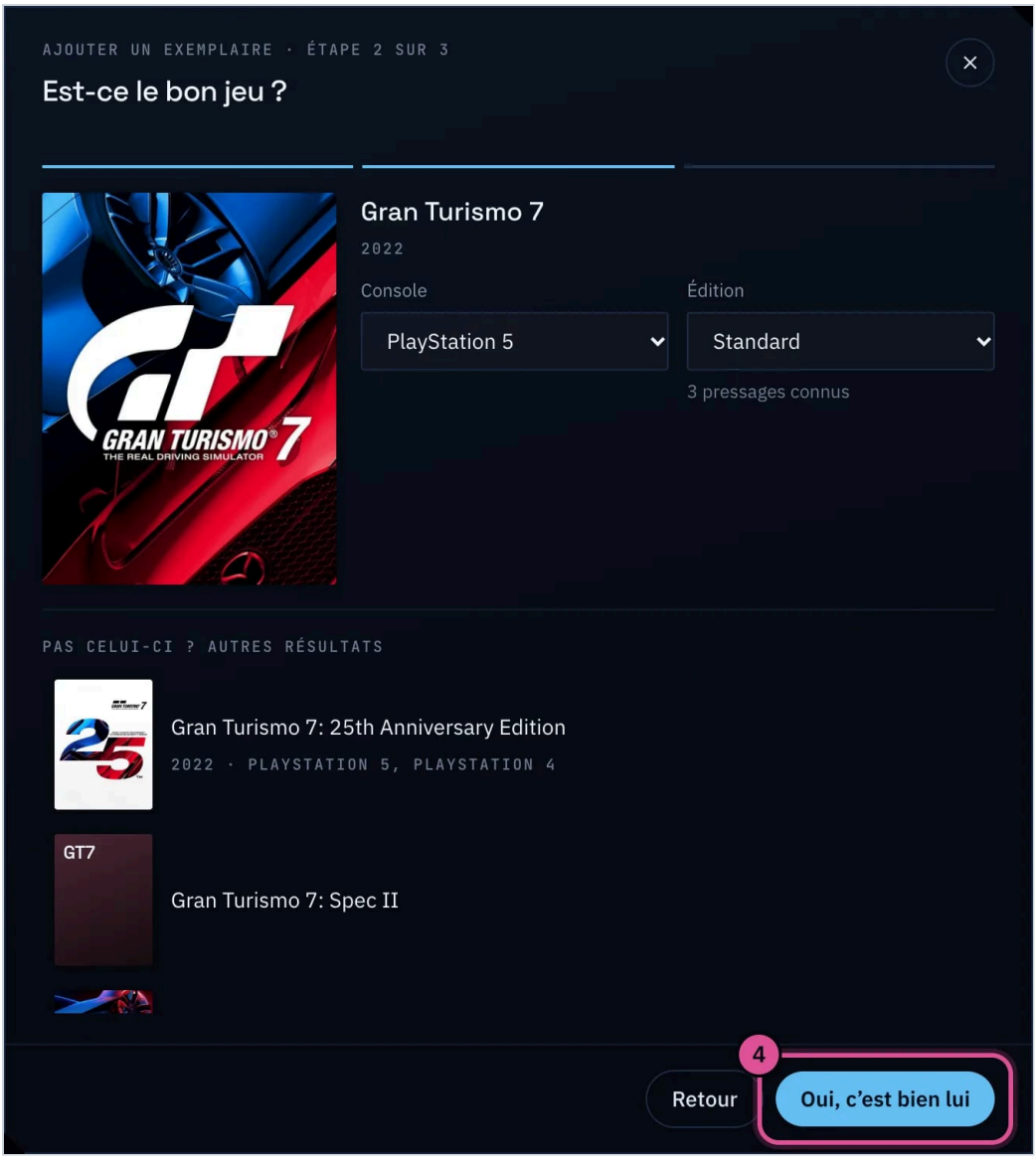
Possédés → Physique, votre étagère

2. Tapez ce qui figure sur la boîte (2) : le **code du disque** imprimé sur la tranche ou sur le disque (comme *CUSA-01234*), le numéro du **code-barres**, sous les barres, ou simplement le **titre du jeu**. GameDock indique ce qu'il pense que vous avez tapé ; s'il se trompe, choisissez vous-même **Code disque**, **Code-barres** ou **Titre**. Pour une recherche par titre, vous pouvez la limiter à une seule console.
3. Cliquez sur **Identifier** (3).



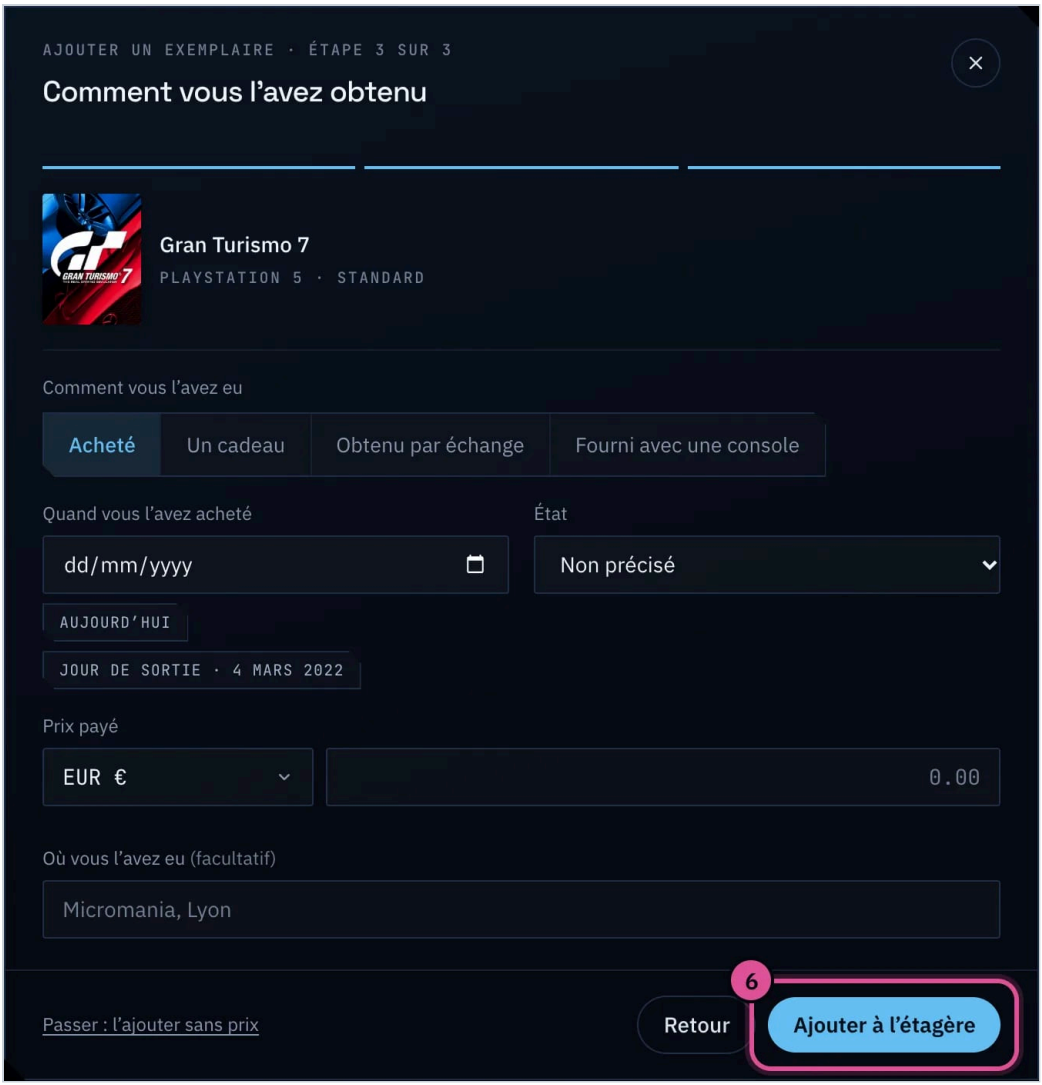
Étape 1 : qu’avez-vous entre les mains ?

4. Vérifiez que GameDock a trouvé le bon jeu. Choisissez la **Console** et l’**Édition**, si elles sont proposées, et cliquez sur **Oui, c’est bien lui** 4. Si ce n’est pas le bon jeu, choisissez parmi **Autres résultats**, ou cliquez sur **Retour** et réessayez.



Étape 2 : est-ce le bon jeu ?

5. Indiquez comment cet exemplaire est arrivé chez vous (tout est facultatif) :
   - **Comment vous l'avez eu** : acheté, reçu en cadeau, échangé, ou fourni avec une console.
   - **Quand** vous l'avez acheté ou reçu. **Aujourd'hui** et **Jour de sortie** remplissent une date pour vous.
   - Son **État**, de neuf sous blister à disque seul.
   - Le **Prix payé**, dans la devise utilisée, si vous l'avez acheté. GameDock le convertit dans votre devise au taux du jour de l'achat.
   - **Où vous l'avez eu**, par exemple le nom d'un magasin.
6. Cliquez sur **Ajouter à l'étagère** 6, ou sur **Passer : l'ajouter sans prix** pour ajouter l'exemplaire tout de suite et compléter les détails plus tard.



Étape 3 : comment il est arrivé chez vous

L'exemplaire est sur votre étagère et dans votre bibliothèque, sous sa console. Pour en ajouter plusieurs à la suite, cliquez sur **Ajouter un autre** ; cochez **Garder la date et la devise pour le suivant** pour ne pas avoir à les retaper.

Il apparaît aussi dans **Possédés → Toutes les sources** et, dès qu'il a une date et qu'il a été acheté plutôt qu'offert, échangé ou fourni avec une console, dans Achats → Toutes les sources, à côté de vos jeux de toutes les boutiques.

Scanner le code-barres avec votre caméra

Là où la recherche par code-barres est disponible, **Scanner** (sur la page de l'étagère, ou à côté de la zone de saisie à l'étape 2) ouvre la caméra de votre appareil. Pointez-la vers le code-barres et GameDock remplit le numéro. La première fois, votre navigateur vous demande l'autorisation d'utiliser la caméra.

Quand un code-barres est inconnu

GameDock recherche les codes-barres dans ScanDex, une base de données partagée de codes-barres de jeux. Si ScanDex ne connaît pas le vôtre, GameDock vous demande de chercher plutôt le jeu par son titre, et votre choix est proposé à ScanDex pour qu'il puisse ajouter le code-barres.

Si d'autres utilisateurs de GameDock ont déjà identifié le code-barres, l'étape 2 affiche le jeu qu'ils ont choisi et vous demande de le comparer à votre boîte, édition et console comprises. Cliquez sur **Oui, c'est bien lui** s'il correspond, ou sur **Ce n'est pas ce jeu ? Cherchez par titre** sinon. Dès que cinq personnes sont d'accord sur un jeu, GameDock arrête de demander et identifie ce code-barres tout de suite.

Modifier ou retirer un exemplaire

Dans **Possédés** → **Physique** ou **Achats** → **Physique**, cliquez sur le prix d'un exemplaire pour l'ouvrir, sur **Ajouter un prix** pour un exemplaire qui n'a pas encore de prix, ou sur **Modifier** pour un exemplaire sans prix sur lequel cliquer, comme un cadeau. Changez ce que vous voulez et cliquez sur **Valider**, ou utilisez **Effacer les infos enregistrées** pour vider les détails, ou **Retirer cet exemplaire** pour le retirer de votre étagère.

Avec la formule gratuite, un exemplaire acheté il y a plus de 12 mois affiche le badge **Plus** au lieu de son prix. Son prix et sa date sont conservés sans être affichés, et ne peuvent pas être modifiés tant que vous ne vous abonnez pas ; **Modifier** vous permet quand même de le retirer. Il n'est pas compté comme *sans prix* sur Possédés, pas plus qu'un cadeau, un échange ou un jeu fourni avec une console, qui n'avaient pas de prix à saisir.

Avec la formule gratuite

La formule gratuite permet jusqu'à 50 exemplaires physiques, et enregistre les dates d'achat des 12 derniers mois ; un exemplaire acheté avant peut être ajouté sans date. GameDock Plus lève ces deux limites. Si vous arrêtez de payer Plus, les exemplaires au-delà de la limite gratuite sont conservés 30 jours, puis supprimés si vous ne vous réabonnez pas. Voir Formules et facturation pour les détails.

PARTIE 4

Succès et activité

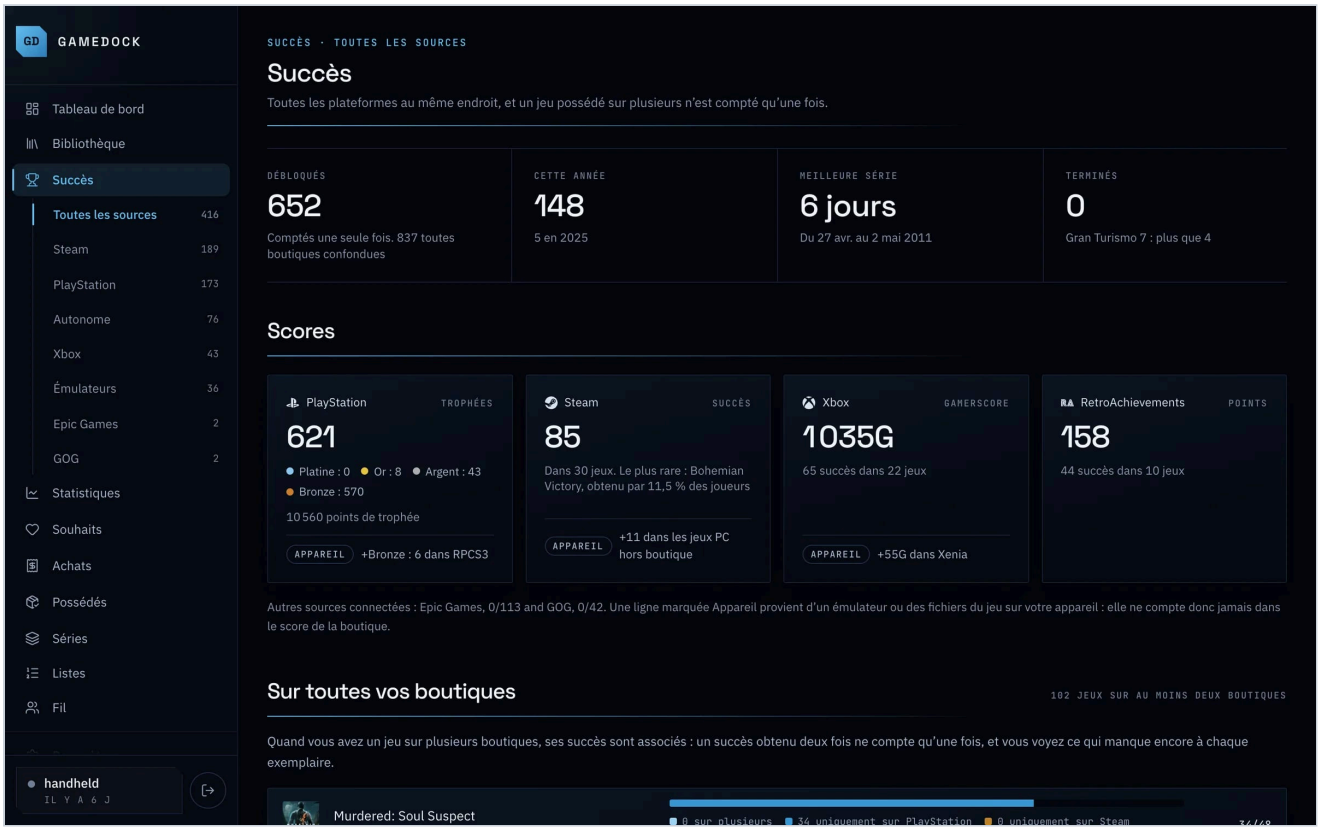
Vos succès et trophées sur toutes les plateformes, le tableau de bord, et l'historique continu de ce qui a changé.

SUCCÈS ET ACTIVITÉ

La page Succès

Voyez ensemble vos succès et trophées de toutes les plateformes, et où vous en êtes dans chaque jeu.

Succès, dans la barre latérale, rassemble les succès et trophées que vous avez obtenus sur toutes les plateformes : Steam, PlayStation, Xbox, Epic Games, GOG, RetroAchievements, ainsi que les émulateurs et les jeux PC autonomes que suit GameDock Helper.



Les succès, sur toutes les plateformes

Ce que montre la page

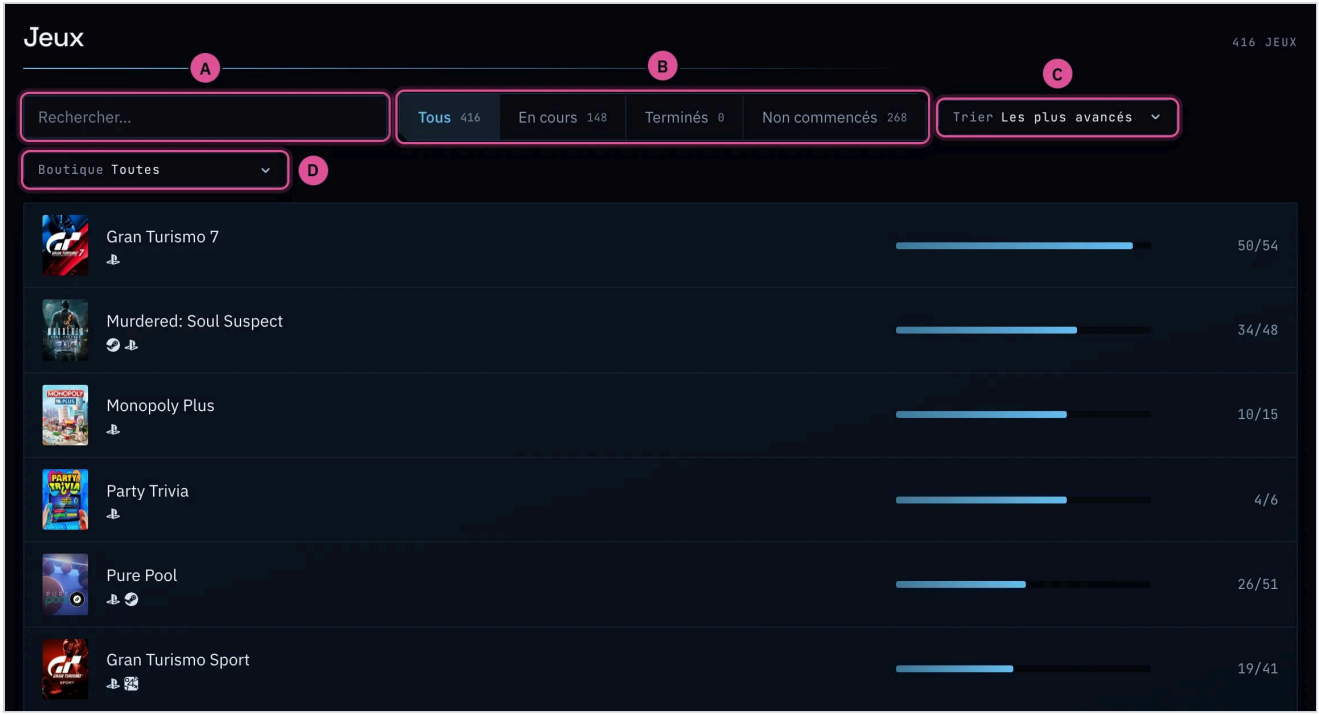
- **Quatre chiffres** en haut : les succès débloqués, chacun compté une seule fois quel que soit le nombre de boutiques où vous l'avez obtenu ; les déblocages de cette année ; votre meilleure série de jours d'affilée avec un déblocage ; et les jeux terminés.
- **Scores** : chaque boutique dans sa propre unité. PlayStation affiche les trophées et les points de trophée, Xbox son Gamerscore, RetroAchievements ses points et Epic Games son XP ; Steam et GOG n'attribuent pas de points, ils affichent donc un nombre, et Steam cite votre succès le plus rare et la part de ses joueurs qui l'ont aussi. Les succès qu'un émulateur ou un jeu PC autonome enregistre sur votre appareil sont rangés sous la boutique à laquelle ils ressemblent, comme RPCS3 sous PlayStation, et ne sont jamais ajoutés au score de cette boutique. Les boutiques que vous avez connectées mais sur lesquelles vous n'avez encore rien obtenu sont citées en dessous.
- **Sur toutes vos boutiques** : les jeux que vous possédez sur plusieurs boutiques, avec pour chacun une barre qui montre ce que vous avez obtenu sur les deux et ce qu'une seule boutique propose. **Voir**

les, suivi de leur nombre, ouvre Multi-boutiques.

- **À suivre** : jusqu'à trois jeux auxquels il vaut la peine de revenir, chacun pour sa propre raison. Voir À suivre.
- **Activité** : vos déblocages mois par mois, ou année par année avec **Tout**, et un carré pour chaque jour de l'année écoulée, plus foncé quand il y en a plus. À côté : votre record de déblocages en un jour, votre jour de la semaine le plus actif, votre plus longue pause cette année, et votre premier déblocage.
- **Débloqués récemment** : vos derniers succès jour par jour, les plus récents d'abord. Plusieurs succès d'un même jeu à la suite sont regroupés en une seule séance, et chacun indique ce qu'il vaut sur sa boutique : ses points, son type de trophée, ou combien de joueurs l'ont.
- **Jeux** : tous les jeux qui ont des succès, 25 à la fois ; **Afficher 25 de plus**, en bas, ajoute les suivants.

Cliquez sur n'importe quel jeu pour ouvrir sa page, où ses succès sont listés en entier.

Affiner la liste



Rechercher, filtrer et trier la liste des jeux

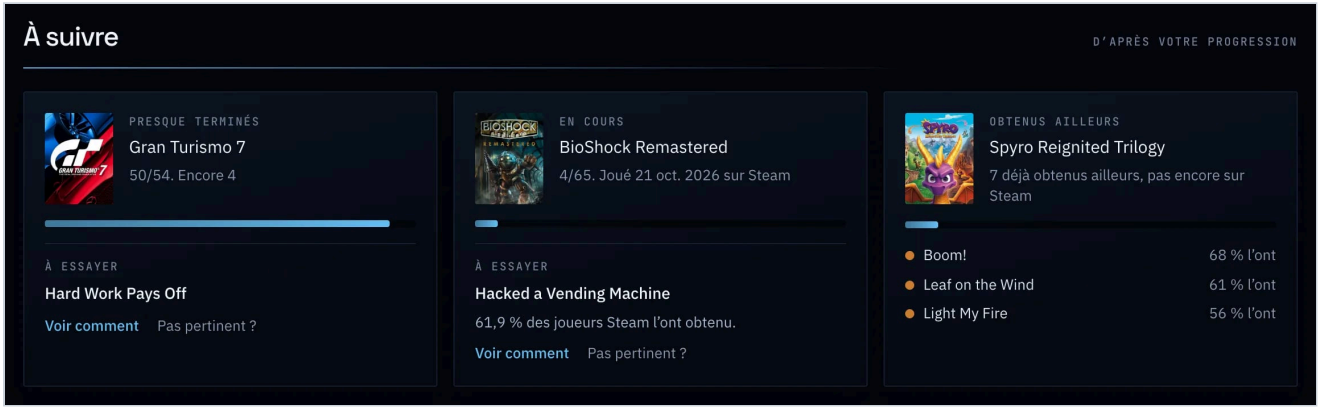
- Tapez dans **Rechercher** A pour trouver un jeu par son nom.
- Les boutons **Afficher** B choisissent **Tous**, **En cours**, **Terminés** ou **Non commencés**, chacun avec le nombre de jeux qu'il contient.
- **Trier** C range la liste par **Les plus avancés**, **Le plus de succès**, **Joués récemment** ou **Titre**.
- **Boutique** D, sur **Toutes les sources** quand vos jeux sont sur plusieurs boutiques, n'affiche que les jeux d'une boutique.

Les lignes sous **Succès** dans la barre latérale affichent une plateforme à la fois : **Steam**, **PlayStation**, **Xbox**, **Epic Games**, **GOG**, **Autonome** ou **Émulateurs**, qui contient aussi vos RetroAchievements. **Toutes les sources** revient à l'ensemble.

La page de chaque plateforme s'en tient à cette plateforme. Celle de PlayStation remplace les chiffres par les trophées, les platines, les trophées d'or et les jeux, et ajoute votre **Vitrine** par console, **Les plus proches du platine** avec les trophées qu'il leur reste par type, et **Trophées d'or**, les plus récents d'abord. La page Émulateurs liste chaque jeu dont votre appareil conserve les succès à côté de la liste de la boutique pour ce même jeu, pour que vous puissiez comparer les deux.

> REMARQUE
>
> Il n'y a pas de ligne pour Lutris ni pour Heroic, car les lanceurs n'attribuent pas eux-mêmes de succès. Les succès qu'un jeu PC autonome conserve dans un fichier sur votre PC apparaissent sous **Autonome** (voir Succès des jeux PC autonomes), ceux d'un jeu Epic lancé via Heroic sous **Epic Games**, et ceux d'un jeu GOG lancé via Heroic sous **GOG**.

À suivre



À suivre, choisis d'après votre progression

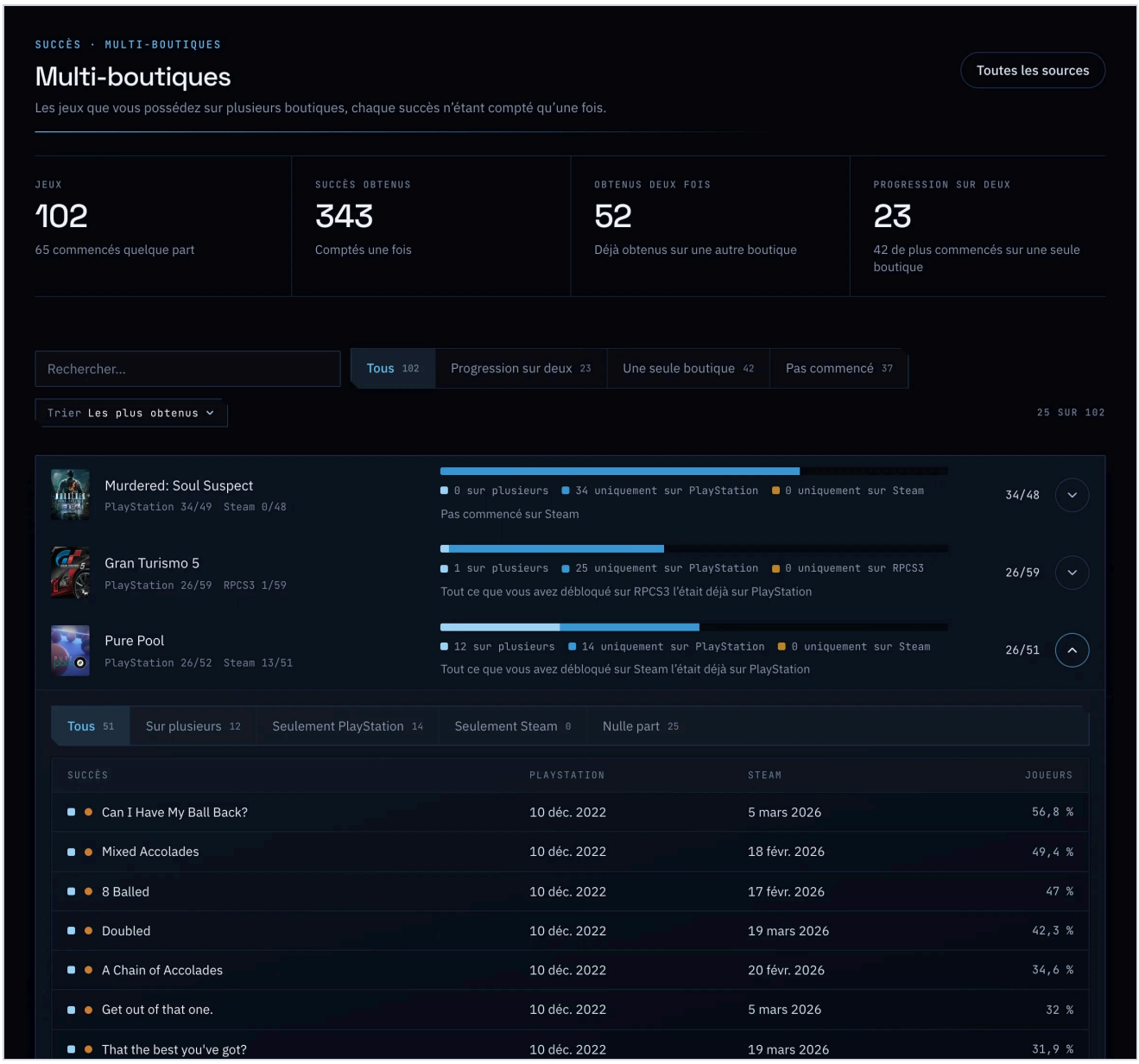
Chaque carte indique pourquoi ce jeu a été choisi :

- **Presque terminés** : le jeu commencé dont vous avez obtenu la plus grande part de la liste.
- **En cours** : un jeu dans lequel vous avez débloqué quelque chose récemment, ou auquel vous avez joué ces deux dernières semaines.
- **Obtenus ailleurs** : un jeu auquel vous jouez sur une boutique, avec des succès que vous avez déjà obtenus sur une autre boutique et qui manquent encore à cet exemplaire.
- **Là où vous en étiez** : un jeu où vous aviez bien avancé mais auquel vous n'avez pas joué depuis un an.

Sous une carte, **À essayer** propose parfois un succès à viser, avec la raison : combien de joueurs l'ont, la boutique où vous l'avez déjà obtenu, ou le succès après lequel il vient d'habitude. **Voir comment** explique comment l'obtenir ; c'est replié parce que cela peut dévoiler une partie du jeu. Si une suggestion ne convient pas, cliquez sur **Pas pertinent ?** et elle ne vous sera plus montrée.

À essayer n'apparaît que s'il y a une suggestion fiable. Un jeu que vous venez tout juste de commencer, un jeu dont les succès sont trop peu décrits, ou un jeu dont l'ordre habituel est inconnu n'en a pas, et rien ne s'affiche.

Multi-boutiques



Multi-boutiques, avec un jeu ouvert

Multi-boutiques liste chaque jeu que vous possédez sur au moins deux boutiques, avec le nombre de succès que vous y avez obtenus, comptés une seule fois, le nombre de ceux que vous avez obtenus deux fois, et le nombre de jeux dans lesquels vous avez progressé sur deux boutiques. Les boutons **Afficher** choisissent **Tous**, **Progression sur deux**, **Une seule boutique** ou **Pas commencé**.

Ouvrez un jeu pour voir chacun de ses succès face à chaque boutique : la date à laquelle vous l'y avez obtenu, ou son absence de la liste de cette boutique. **Quels succès** limite l'affichage à ceux que vous avez obtenus sur plusieurs boutiques, à ceux qu'une seule boutique propose, ou à ceux que vous n'avez sur aucune.

Comment le total d'un jeu est compté

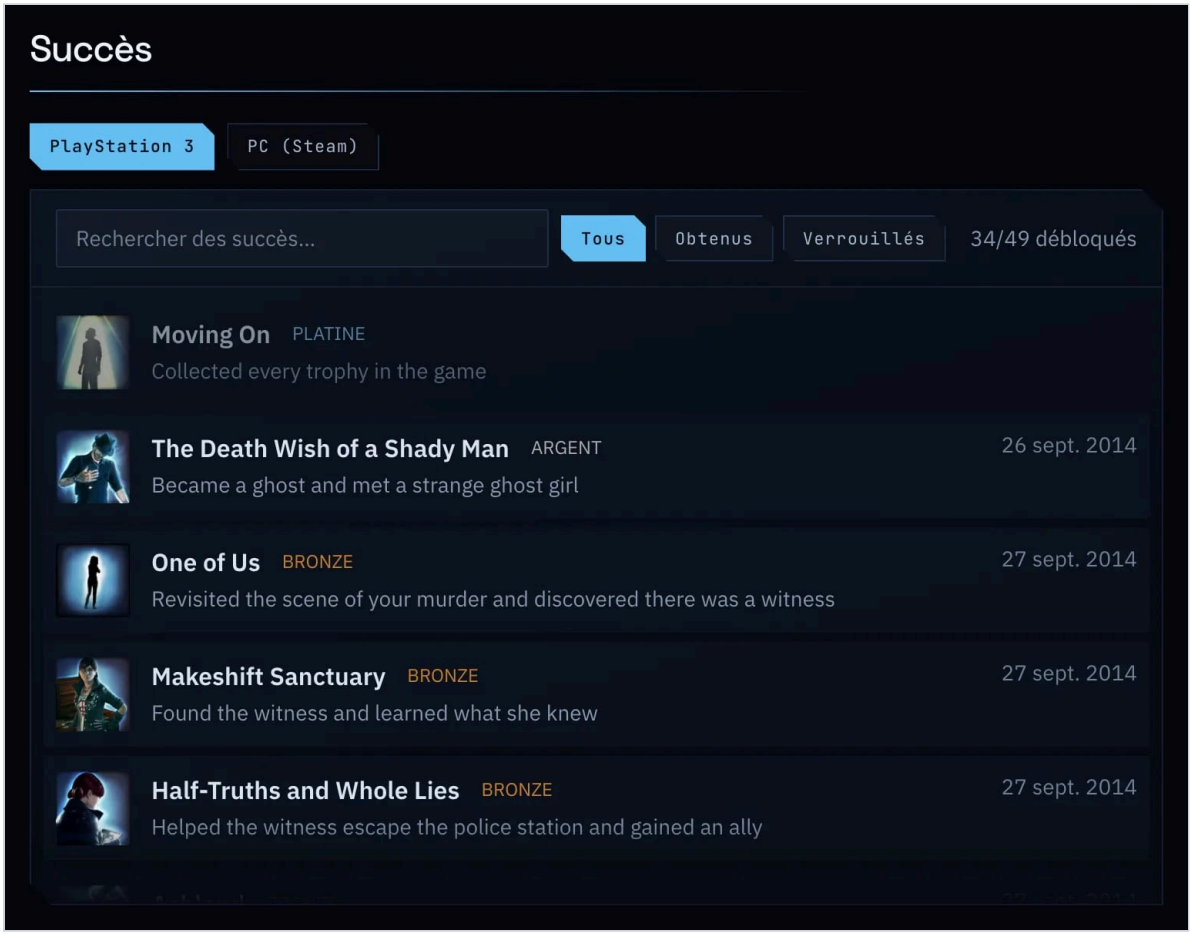
Quand vous possédez un jeu sur plusieurs plateformes, GameDock fusionne leurs listes en une seule, en associant les succès par leur nom :

- Un succès présent sur les deux plateformes compte une seule fois, et compte comme obtenu si vous l'avez débloqué sur l'une ou l'autre. Un jeu qui a les mêmes 50 succès sur Steam et sur Xbox est compté sur 50.
- Les succès qu'une seule plateforme propose s'ajoutent : une version qui a des succès en plus pour ses extensions ajoute ceux-là.
- Le trophée Platine de PlayStation est laissé de côté quand le reste de la liste correspond à celle d'une autre plateforme, puisqu'il récompense l'obtention de tous les autres.
- Les listes qui appartiennent à des jeux différents, comme une liste RetroAchievements à côté de celle d'un remaster moderne, s'additionnent simplement.

La page d'un jeu montre toujours la liste de chaque plateforme séparément, avec des boutons pour passer de l'une à l'autre.

Les succès d'un jeu

Sur la page d'un jeu, **Succès** liste tous ses succès ou trophées :



Les trophées d'un jeu, avec leur type et la date d'obtention de chacun

- Quand vous possédez le jeu sur plusieurs plateformes, des boutons en haut permettent de choisir la liste à afficher.
- **Rechercher des succès…** en trouve un par son nom, et **Tous**, **Obtenu** et **Verrouillé** limitent la liste.
- Chacun affiche sa description, la date à laquelle vous l'avez obtenu et, quand la plateforme les fournit, son type de trophée, son Gamerscore et sa rareté parmi les joueurs.

Si un jeu indique que ses succès *n'ont pas encore été vérifiés*, GameDock est encore en train de les récupérer : les jeux auxquels vous n'avez pas joué sont vérifiés en arrière-plan, par lots, en général en quelques jours. Jouer au jeu le fait passer en tête de file.

Si vos jeux Steam arrivent sans aucun succès, votre profil Steam est probablement privé. Voir Succès Steam avec un profil privé.

Succès Steam avec un profil privé

Importez vos succès Steam dans GameDock sans rendre votre profil Steam public.

Steam ne partage vos succès avec d'autres applis que si les **Détails des jeux** de votre profil sont publics. S'ils sont privés, vos jeux Steam arrivent quand même dans GameDock avec leur temps de jeu, mais sans succès, et la page Succès indique *Steam est connecté, mais les détails des jeux sont privés.*

Vous avez trois façons d'y remédier. Choisissez celle qui vous convient.

Option 1 : rendre les détails de vos jeux publics

La solution la plus simple, si cela ne vous dérange pas que d'autres utilisateurs de Steam voient à quoi vous jouez.

1. Ouvrez vos paramètres de confidentialité Steam, ou cliquez sur **Ouvrir les paramètres de confidentialité Steam** sur la page Succès.
2. Réglez **Mon profil** sur **Public**.
3. Réglez **Détails des jeux** sur **Public**. *Amis uniquement* ne suffit pas.
4. Dans GameDock, allez dans **Paramètres** → **Synchro** et cliquez sur **Synchro** à côté de Steam.

Cette synchronisation repère le changement, et vos succès arrivent désormais avec votre bibliothèque.

Option 2 : laisser l'extension Companion les lire

GameDock Companion peut lire vos succès depuis votre propre session Steam connectée, ce qui fonctionne quel que soit le niveau de confidentialité de votre profil.

1. Vérifiez que vous êtes connecté à Steam dans Chrome, que le Companion est installé et que Steam y est activé.
2. Allez dans **Paramètres** → **Synchro** et cliquez sur **Tout synchroniser**, qui les lit après vos achats et vos DLC. Pour ne lire que ceux-ci, ouvrez la ligne de Steam et cliquez sur **Synchro** à côté de **Succès**. Tant que votre profil est privé, c'est le Companion qui s'en charge.

Le Companion lit jusqu'à 50 jeux à chaque fois, en ouvrant tour à tour la page de succès de chaque jeu, si bien qu'une grande bibliothèque demande plusieurs passages. Pour tout lire d'un coup, cliquez plutôt sur **Lire les succès des … jeux** sous la ligne **Succès** de Steam, qui apparaît quand plus de 50 jeux sont en attente. Avant de démarrer, vous voyez à peu près combien de temps cela prendra (quelques secondes par jeu), et **Arrêter** l'interrompt après le jeu en cours. GameDock lit jusqu'à 150 jeux toutes les 10 minutes, donc une très grande bibliothèque marque une pause en cours de route et reprend d'elle-même. Il lit d'abord les jeux auxquels vous avez joué ou que vous avez ajoutés le plus récemment, puisque ce sont eux qui ont de nouveaux déblocages, ou qui n'ont encore jamais été lus. Et quand une synchro Steam lancée depuis **Synchroniser** sur votre bibliothèque, depuis le tableau de bord ou depuis la ligne de Steam dans **Paramètres** → **Synchro** fait arriver de nouveaux jeux, il lit tout de suite les succès de ces jeux. Au fil de la lecture, il indique le jeu en cours, et à la fin il dit quels jeux il a lus, lesquels n'ont pas de succès, lesquels il n'a pas pu lire et pourquoi, et combien il en reste pour le prochain passage. Pour le tenir à jour

sans y penser, activez **Run automatically** dans la section **Background sync** du Companion. Voir Tout garder synchronisé.

Option 3 : laisser GameDock Helper les lire

Si vous jouez sur un ordinateur ou une console portable sous Linux avec GameDock Helper associé, le Helper peut lire vos succès directement depuis l'application Steam, sans toucher à vos paramètres de confidentialité.

1. Dans le Helper, ouvrez **Steam library** et choisissez le dossier de votre compte Steam, si ce n'est pas déjà fait.
2. Dans GameDock, allez dans **Paramètres** → **Synchro** et synchronisez **GameDock Helper**, puis Steam.

L'application Steam ne conserve les succès que des jeux dont vous avez ouvert la page dans l'application, donc un jeu que vous n'avez jamais consulté dans l'application Steam peut quand même arriver sans eux.

Succès des jeux PC autonomes

Importez les succès que les jeux PC installés hors du launcher d’une boutique conservent dans des fichiers sur votre PC.

NÉCESSITE GAMEDOCK HELPER

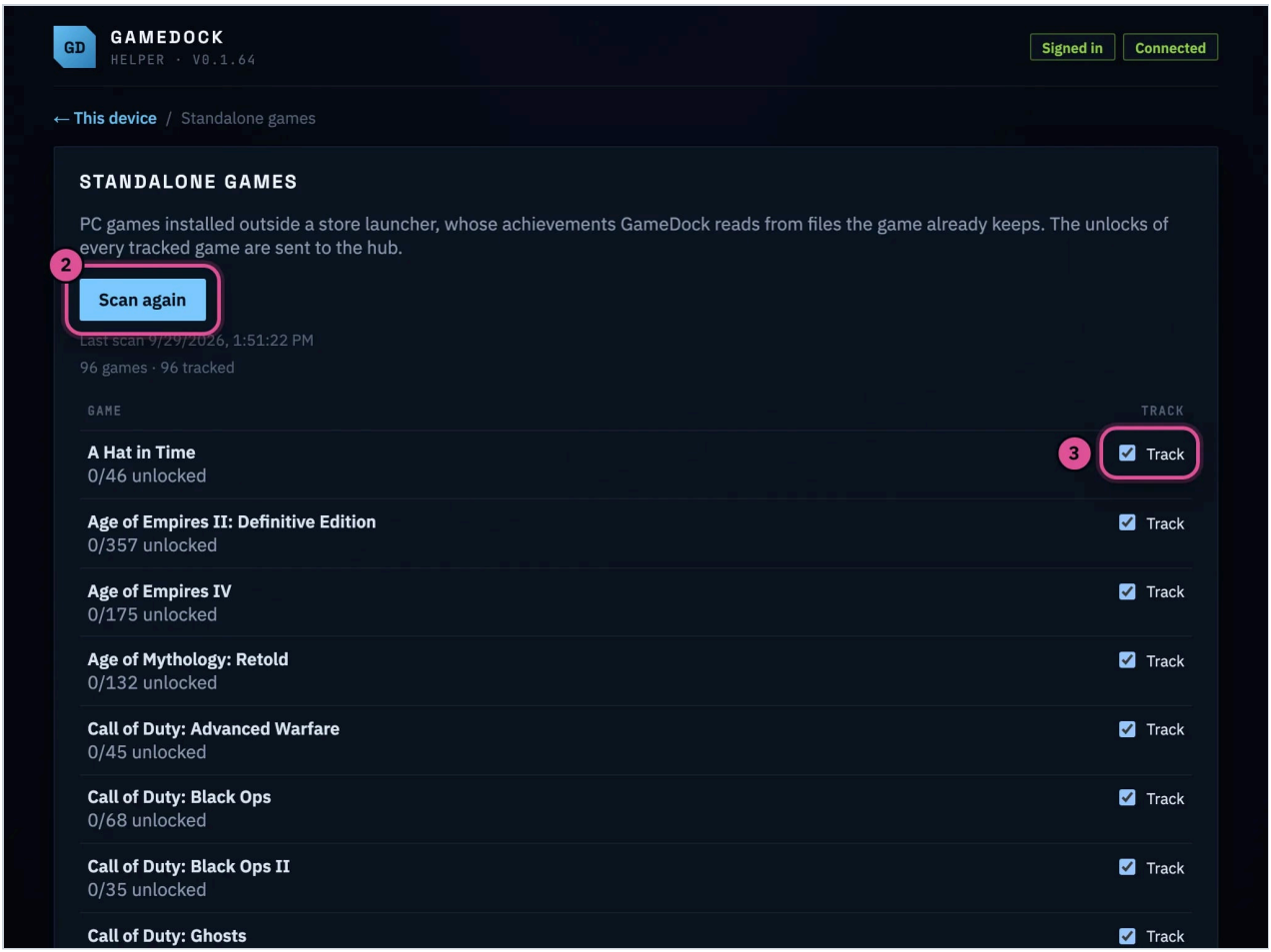
Un jeu PC autonome est un jeu que vous avez installé en dehors du lanceur d’une boutique, par exemple un jeu Windows que vous avez ajouté vous-même à Lutris. Il n’enregistre pas de succès Steam, puisque ce n’est pas le client Steam qui le lance. Certains de ces jeux conservent plutôt leurs succès dans des fichiers sur votre ordinateur, et GameDock Helper peut lire ces fichiers et faire entrer ces succès dans GameDock avec les autres.

GameDock se contente de lire ces fichiers. Il ne configure pas un jeu pour qu’il les crée, ne modifie rien dans le jeu et ne débloque pas de succès Steam officiels. Un jeu autonome qui ne conserve pas déjà ses succès de cette façon n’en affiche aucun.

Il vous faut GameDock Helper associé, avec Lutris détecté dans **Game folders**.

L’activer

1. Dans GameDock Helper, ouvrez **Standalone games**.
2. Cliquez sur **Scan** 2, ou sur **Scan again** si l’analyse a déjà été faite. Le Helper parcourt vos jeux PC autonomes dans Lutris et liste ceux qui conservent leurs succès dans des fichiers, avec le nombre de succès que vous avez débloqués. Pour une grande bibliothèque, comptez une minute ou deux.



Standalone games dans GameDock Helper

3. Laissez **Track** 3 activé pour les jeux que GameDock doit suivre, et désactivez-le pour les autres.
4. Jouez. À la prochaine synchro du Helper, ou quand vous synchronisez **GameDock Helper** dans **Paramètres** → **Synchro**, vos succès arrivent.

Où ils apparaissent

Ces succès apparaissent sous **PC (Autonome)** sur la page du jeu, à côté des autres plateformes sur lesquelles vous le possédez, et sous **Autonome** sur la page **Succès**. Dans votre bibliothèque, le jeu se trouve sous **Autonome**, et le filtre **Plateforme** de **Toutes les sources** le compte sous **PC (Autre)**, sauf si vous le possédez aussi sur une boutique PC comme Steam.

Si un jeu manque

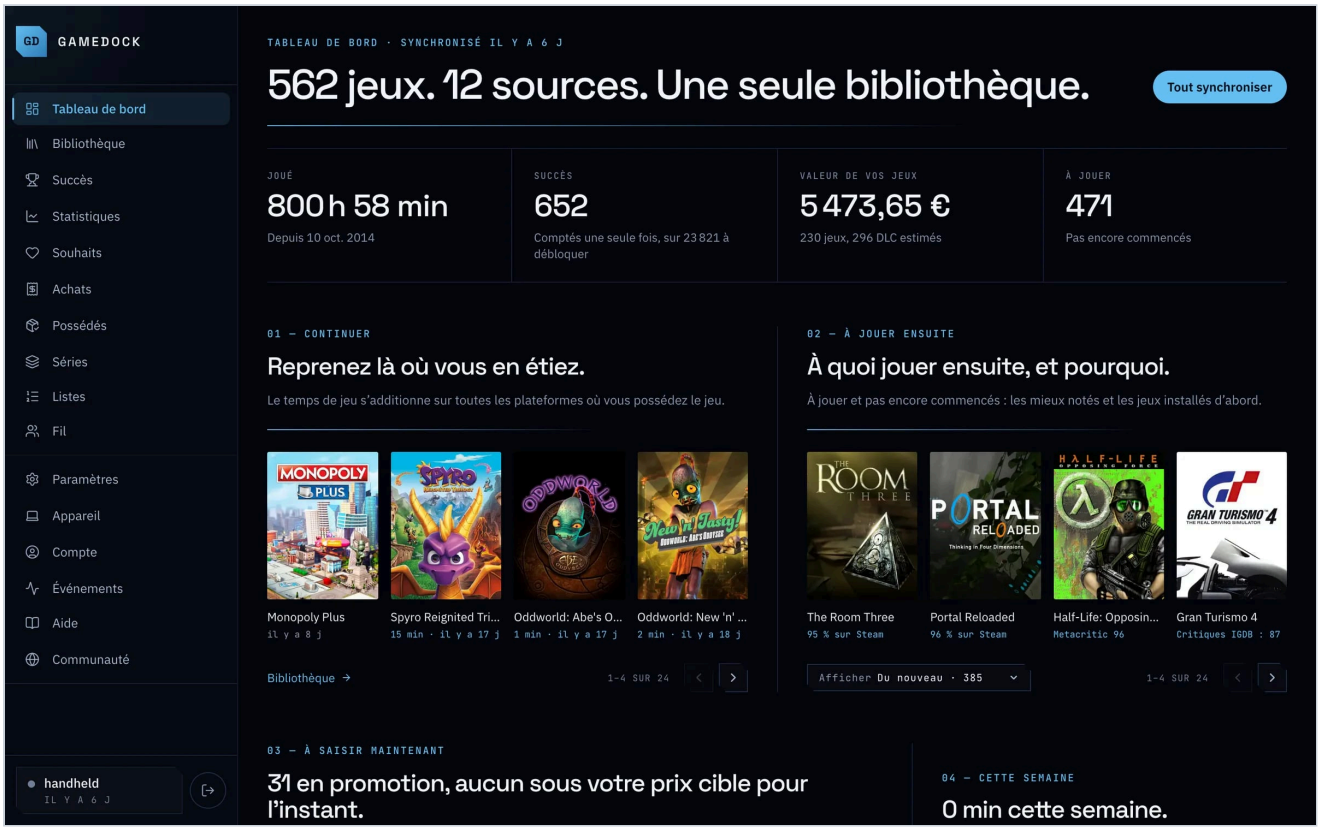
Le Helper ne liste un jeu que si ses fichiers de succès sont déjà là : un fichier de définitions à côté du jeu, et les déblocages qu'il a écrits pendant que vous jouiez. Si un jeu que vous attendiez manque, lancez-le une fois pour qu'il écrive son premier fichier de déblocage, puis cliquez sur **Scan again**.

SUCCÈS ET ACTIVITÉ

Le tableau de bord

Ce que montre chaque partie du tableau de bord, de votre prochain jeu à ce qui a changé pendant votre absence.

Le tableau de bord est la première page que vous voyez après la connexion. Il répond d'un coup d'œil à quatre questions : à quoi ai-je joué, à quoi jouer ensuite, qu'est-ce qui vaut la peine d'être acheté, et qu'est-ce qui a changé depuis ma dernière visite.



Le haut du tableau de bord

En haut de la page

L'en-tête compte vos jeux et vos sources connectées, et indique quand GameDock a fait sa dernière synchronisation. **Tout synchroniser** récupère les dernières données de chaque boutique connectée, sauf ce que seul le Companion peut lire (les achats Steam, les DLC et les succès d'un profil privé, Epic Games et les achats PlayStation) ; **Tout synchroniser** dans **Paramètres** → **Synchro** les inclut aussi. Voir Tout garder synchronisé.

Les quatre chiffres en dessous sont votre temps de jeu total, les succès que vous avez obtenus (chacun compté une seule fois, quel que soit le nombre de plateformes sur lesquelles vous possédez le jeu, avec le nombre obtenu cette semaine), ce que coûterait votre bibliothèque aux prix Steam d'aujourd'hui, et le nombre de jeux auxquels vous voulez jouer : ceux que vous possédez et n'avez pas vraiment commencés.

Votre mois dans Statistiques

Pendant les sept premiers jours de chaque mois (dans le fuseau horaire défini dans Préférences), une carte sous les chiffres annonce que le mois précédent est prêt : **Votre bilan est prêt : octobre**, avec le temps de jeu, les déblocages et les dépenses de ce mois en une phrase, et le fait le plus marquant dans Statistiques. **Ouvrir le bilan : octobre** vous emmène à la Vue d'ensemble de ce mois. Avec la formule gratuite, le bouton devient **Voir le bilan : octobre** avec un cadenas, la carte indique combien d'autres faits vous attendent, et le mois s'ouvre avec ses chiffres, ses faits restant masqués, comme tout mois avec la formule gratuite. Le ✕ masque la carte jusqu'au mois suivant, sur tous vos appareils. Un mois sans rien à raconter n'a pas de carte.

Les sections

	SECTION	CE QU'ELLE AFFICHE
01	**Reprendre**	Les jeux auxquels vous avez joué le plus récemment, avec votre temps de jeu sur chacun ces deux dernières semaines. Utilisez les flèches pour les faire défiler.
02	**À jouer ensuite**	Des suggestions parmi les jeux auxquels vous voulez jouer et ceux que vous avez mis en pause, selon trois vues, chaque jeu avec les raisons de son choix. Voir À jouer ensuite plus bas.
03	**À acheter maintenant**	Les jeux de vos listes de souhaits, sur toutes les boutiques que vous avez liées, qui sont en promotion ou sous le prix que vous avez fixé, chacun avec sa boutique et son prix du jour. Ceux qui sont sous votre prix viennent en premier.
04	**Cette semaine**	Votre temps de jeu cette semaine comparé à la semaine dernière, un graphique des huit dernières semaines, les succès obtenus depuis lundi sur chaque plateforme (une semaine va du lundi au dimanche dans le fuseau horaire défini dans Préférences), et combien des sept derniers jours ont compté un déblocage. Il arrive aussi qu'elle propose un succès à tenter ensuite dans un jeu en cours, comme le fait la section À suivre. Le score de chaque plateforme figure sur la page Succès. Enfin, **Depuis Statistiques** donne le fait sur lequel s'ouvre la Vue d'ensemble de la semaine dans Statistiques, et **Votre semaine** l'ouvre ; tous les comptes voient cette semaine en entier, et une semaine qui n'a encore rien à raconter n'affiche aucun fait.
05	**Pendant votre absence**	Ce qui a changé ces sept derniers jours, et ce qui attend une action de votre part.
06	**D'où viennent vos données**	Chaque source que vous avez liée et sa dernière synchronisation.

À jouer ensuite

À jouer ensuite vous suggère à quoi jouer parmi les jeux dont vous n'avez pas fait le tour : ceux dont le statut est **À jouer**, et ceux que vous avez mis **En pause**. Les jeux **En cours** sont dans Reprendre, juste à côté, et les jeux au statut **Terminé**, **Complété** ou **Abandonné**, les jeux masqués et les DLC ne sont

jamais suggérés. Choisissez une vue dans **Afficher** sous les jaquettes ; la ligne sous le titre indique ce que la vue suggère :

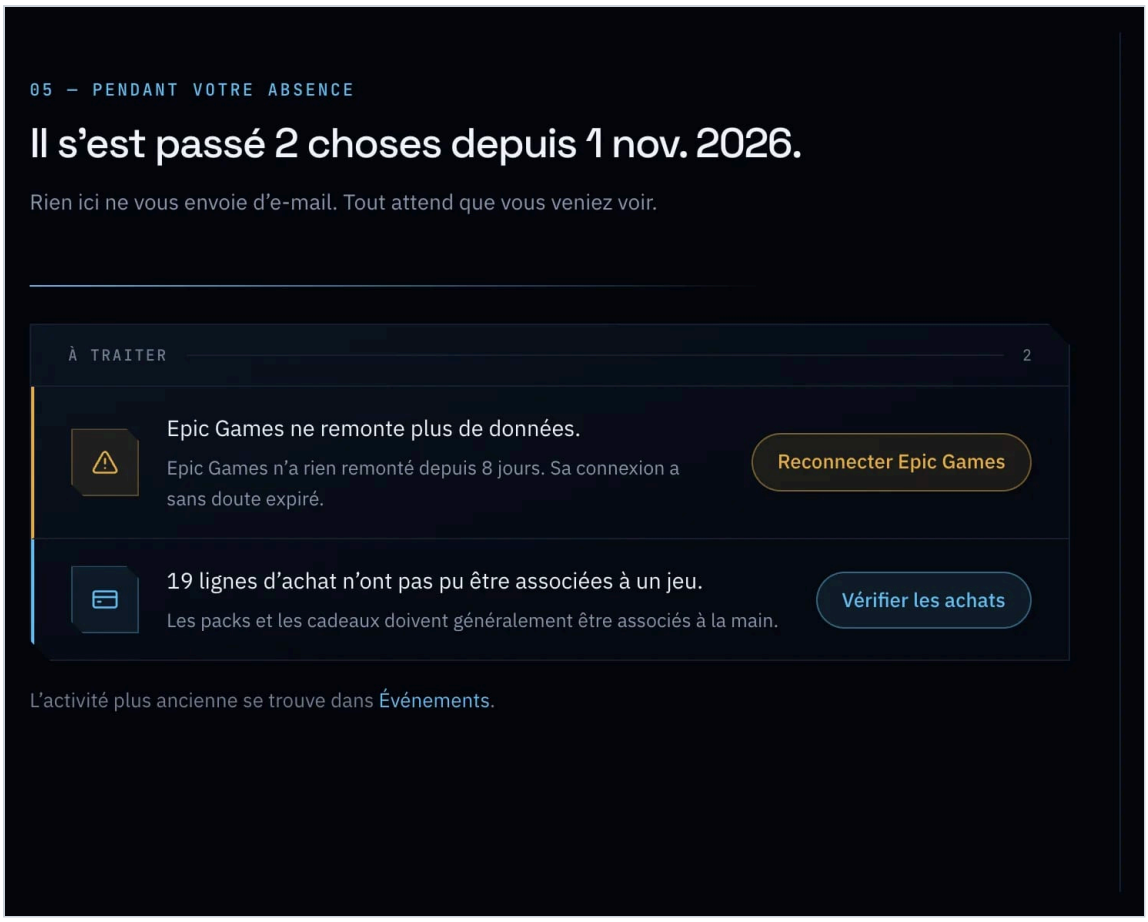
VUE	CE QU'ELLE SUGGÈRE
Du nouveau	Des jeux auxquels vous voulez jouer et dans lesquels vous n'avez encore rien débloqué. Les mieux notés par la critique viennent en premier, puis les jeux déjà installés sur votre appareil, les jeux d'une série que vous avez aimée (un jeu que vous avez noté quatre étoiles ou plus, terminé, ou joué pendant dix heures), les jeux courts et les jeux achetés ces trois derniers mois.
Vite terminés	Des jeux que vous pourriez bientôt finir : quelques heures restantes selon l'estimation de durée d'IGDB, moins ce que vous avez déjà joué, ou quelques succès avant les 100 %, dont au moins la moitié déjà obtenue.
Inachevés	Des jeux commencés puis laissés de côté. Ceux où vous êtes le plus avancé et auxquels vous avez joué le plus récemment viennent en premier, puis les jeux installés et bien notés.

Sous chaque jaquette figure, en bref, la raison qui a le plus compté, comme « Metacritic 94 », « ~4 h pour finir » ou « 16 h de jeu · il y a 2 mois ». Survolez un jeu pour voir toutes les raisons en détail. Le nombre après chaque vue dans **Afficher** indique combien de jeux elle a classés ; la rangée affiche les 24 premiers.

Plus tard (le ✕ dans le coin d'une jaquette quand vous la survolez) met un jeu de côté pendant 30 jours, dans toutes les vues et sur tous vos appareils. **Annuler** le fait revenir aussitôt. Après 30 jours, il peut de nouveau être suggéré.

Les estimations de durée viennent d'IGDB et sont recherchées pendant la synchronisation de vos jeux, donc Vite terminés s'étoffe à mesure qu'elles arrivent.

Pendant votre absence



Pendant votre absence

Cette section couvre les sept derniers jours et répartit ce qui a changé entre **À traiter** (un jeu de votre liste de souhaits passé sous votre prix cible, une boutique qui ne renvoie plus de données, des achats qui n’ont pu être associés à aucun jeu) et **À savoir** : les succès obtenus, le temps joué, les jeux ajoutés à votre bibliothèque. Chaque élément a un bouton qui mène directement au bon endroit. Elle ne vous envoie jamais d’e-mail, et le récapitulatif quotidien ne la vide pas : son envoi laisse le tableau de bord tel quel. Tout ce qui est plus ancien se trouve dans le fil d’activité.

D’où viennent vos données



D’où viennent vos données

Chaque source que vous avez liée, avec un point qui indique si elle fonctionne bien et quand elle a terminé sa dernière synchronisation. Les sources non liées ne sont pas listées ; liez-en une dans **Paramètres → Synchro**. Ouvrez-en une pour voir chacune de ses parties. Une source qui demande votre attention l’indique, avec un lien pour la réparer. Voir Réparer une connexion qui demande votre attention.

Un nouveau compte

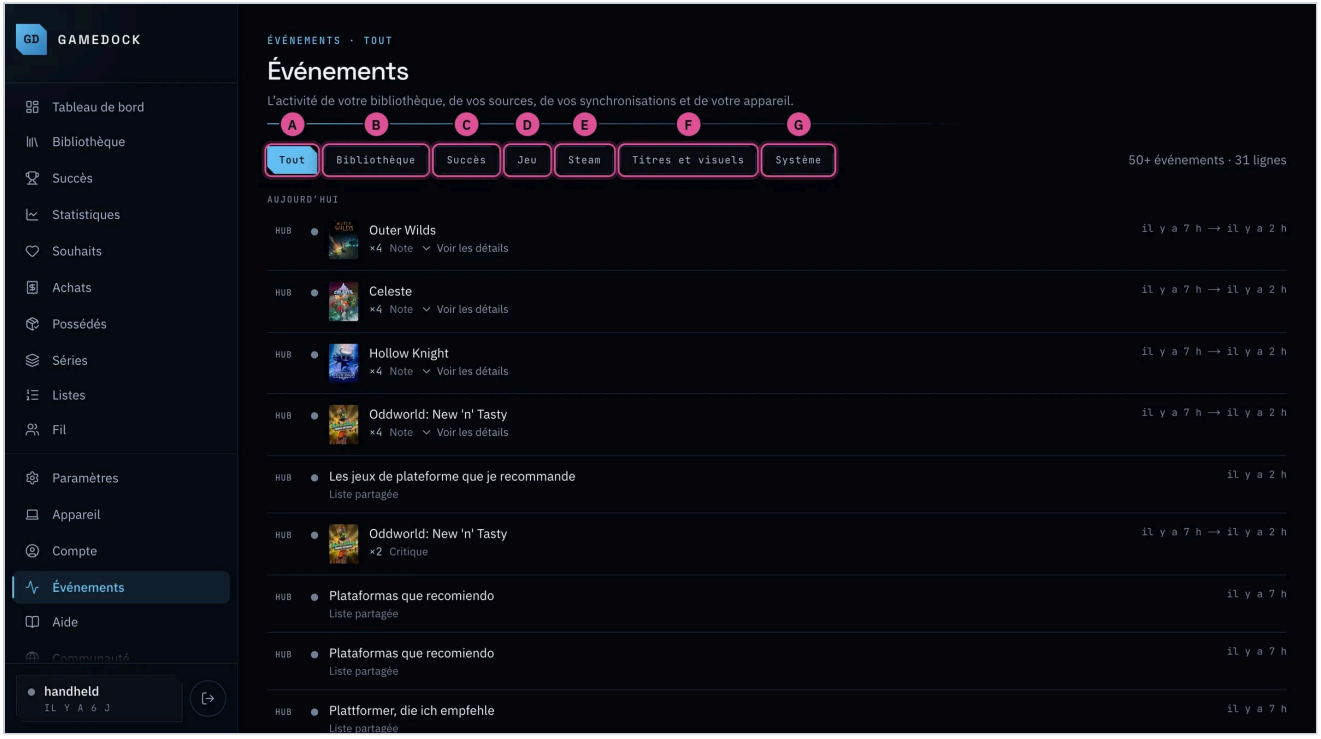
Tant que vous n’avez rien connecté, le tableau de bord affiche plutôt trois étapes : la connexion, déjà faite, puis **Connecter une plateforme**, et éventuellement **Associer un appareil**. Voir Premiers pas.

SUCCÈS ET ACTIVITÉ

Le fil d’activité

L’historique continu de tout ce qui a changé dans votre bibliothèque, et comment le filtrer.

Événements dans la barre latérale est un journal continu de tout ce qui a changé dans votre bibliothèque, du plus récent au plus ancien : jeux ajoutés, succès débloqués, temps joué, synchronisations réussies ou échouées, changements de prix et de liste de souhaits, votre appareil qui passe en ligne ou hors ligne, et les noms ou visuels que vous avez modifiés.



Événements, du plus récent au plus ancien

Affiner la liste

Les boutons en haut affichent un seul type d’événement à la fois :

	BOUTON	AFFICHE
A	**Tous**	Tout.
B	**Bibliothèque**	Les jeux ajoutés à votre bibliothèque ou masqués, les changements de statut, vos notes, les critiques que vous publiez, et une liste la première fois que d’autres peuvent la voir.
C	**Succès**	Les succès débloqués.
D	**Jeu**	Le temps joué : chaque synchronisation qui a constaté qu’un jeu avait été joué davantage, et de combien.
E	**Steam**	Les changements de liste de souhaits, d’achats, de clés CD, de prix et de valeur de la bibliothèque.

	BOUTON	AFFICHE
F	**Titres et visuels**	Les noms et visuels que vous avez modifiés.
G	**Système**	Les synchronisations terminées ou échouées, votre appareil qui passe en ligne ou hors ligne, et les connexions aux boutiques.

Les événements sont listés par jour, du plus récent au plus ancien, chaque ligne avec la source dont elle vient, un point qui indique comment ça s'est passé (vert pour terminé, orange pour un changement à regarder, rouge pour un échec) et l'heure. Les événements qui se répètent sont réunis sur une seule ligne, avec un compteur et la période qu'ils couvrent. **Voir les détails** sur une ligne donne les précisions : quelle plateforme, l'ancien et le nouveau prix, le nouveau nom. **Voir plus** en bas remonte plus loin.

Jusqu'où remonte la liste

Avec la formule gratuite, Événements affiche les dernières 48 heures ; une note en haut indique combien d'événements plus anciens sont masqués. GameDock Plus affiche tout. Rien n'est supprimé : les anciens événements réapparaissent si vous vous abonnez.

Le temps joué d'un jeu n'est jamais tronqué : son Historique de jeu remonte à la première synchronisation qui en a enregistré, quelle que soit la formule.

La section **Pendant votre absence** du tableau de bord affiche un résumé des mêmes changements sur les sept derniers jours, et l'e-mail récapitulatif quotidien (inclus dans GameDock Plus) en envoie un chaque matin. Aucun des deux ne vide ce fil.

PARTIE 5

Statistiques

Ce qu’ont contenu votre semaine, votre mois, votre trimestre, votre année ou tout votre historique : temps de jeu, déblocages, dépenses, jeux ajoutés et liste de souhaits, avec ce qui s’est démarqué.

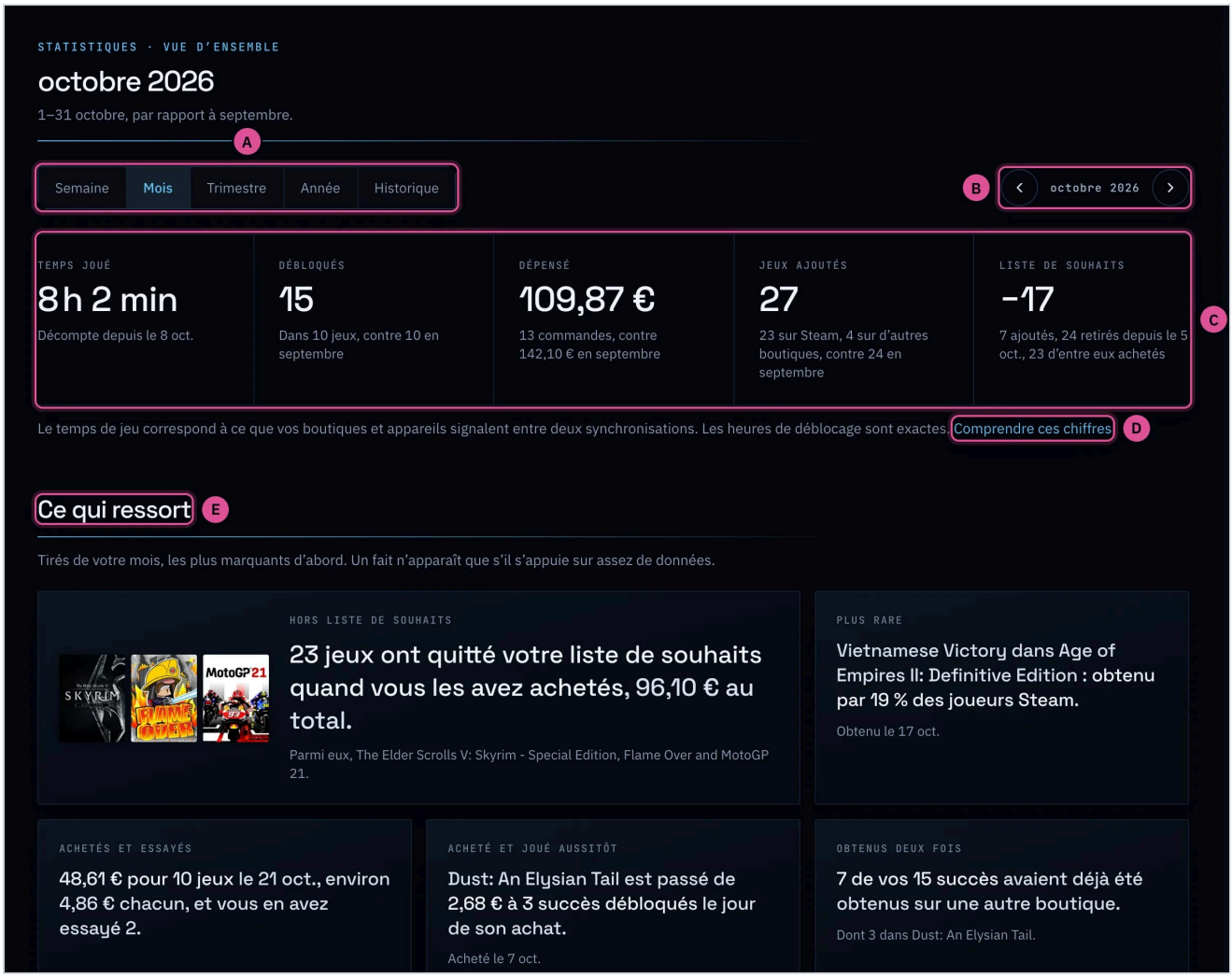
STATISTIQUES

Statistiques en un coup d’œil

Lisez les cinq chiffres d’une période et ce à quoi ils sont comparés, les faits marquants, et ce que montre la formule gratuite.

NÉCESSITE GAMEDOCK PLUS

Statistiques dans la barre latérale dresse le bilan d’une période sur tout ce que GameDock lit pour vous : combien de temps vous avez joué, ce que vous avez débloqué, ce que vous avez dépensé, quels jeux vous avez ajoutés et comment votre liste de souhaits a évolué, comparé à la période précédente, avec les faits qui ressortent. La page s’ouvre sur la **Vue d’ensemble**, qui réunit les cinq.



La Vue d’ensemble d’un mois, avec les lettres du texte ci-dessous

Choisir une période

Les boutons en haut (A) choisissent le type de période : **Semaine**, **Mois**, **Trimestre**, **Année** ou **Historique**. GameDock Plus s’ouvre sur le mois en cours. Les flèches à côté (B) passent à la période précédente ou suivante ; celle d’après s’arrête à aujourd’hui, et celle d’avant à l’année où commencent vos données. **Historique** n’a pas de flèches : c’est tout ce que GameDock conserve pour vous, jusqu’à votre premier déblocage ou votre première commande datés.

Les semaines vont du lundi au dimanche, et chaque période commence à minuit dans le fuseau horaire défini dans Préférences, donc une partie jouée un dimanche soir compte dans la semaine où elle a été jouée, où que vous soyez.

Les cinq chiffres

En haut C se trouvent **Temps joué**, **Débloqués**, **Dépensé**, **Jeux ajoutés** et **Liste de souhaits**, chacun avec une ligne en dessous qui indique à quoi il est comparé :

- Une période en cours est comparée au même intervalle de la précédente : le 22 octobre, le mois d'octobre jusqu'ici est comparé à la période du 1er au 22 septembre, et cette semaine jusqu'ici aux mêmes jours de la semaine dernière.
- Une période terminée est comparée à toute la précédente.
- **Historique** n'est comparé à rien. **Temps joué** additionne alors les totaux propres à chaque boutique et à chaque appareil, et **Débloqués** compte un succès une seule fois, même si vous l'avez obtenu sur deux boutiques.

Comprendre ces chiffres D explique comment chacun est calculé.

Compté depuis

Les déblocages, les commandes et les dates d'arrivée des jeux dans votre bibliothèque ou votre liste de souhaits viennent des boutiques, qui les conservent sur des années. Le temps joué, c'est différent : aucune boutique ne dit quand chaque heure a été jouée, donc GameDock l'enregistre lui-même, à partir de la première synchronisation qui a constaté une hausse de votre temps de jeu. Avant ce jour-là, il n'y a rien à compter.

Ainsi, une période qui débute avant que GameDock ne commence à enregistrer affiche son temps de jeu avec **Compté depuis** et le jour où l'enregistrement a commencé, et n'est pas comparée à un intervalle antérieur, car une partie d'un intervalle comparée à la totalité d'un autre ferait croire à une tendance qui n'existe pas. Une période enregistrée en entier dont l'intervalle précédent ne l'a pas été indique **Rien à comparer avant** ce jour. Une période terminée avant le début de l'enregistrement affiche — pour **Temps joué** au lieu d'un zéro, avec la raison en dessous. Les retraits de la liste de souhaits fonctionnent de la même manière : GameDock les conserve depuis qu'il a commencé à les enregistrer, et une période antérieure affiche ce qui a été ajouté et — pour l'évolution.

Ce qui ressort

Ce qui ressort E rassemble quelques faits sur la période, les plus marquants d'abord : votre meilleur jour de déblocages, le jeu ou la série qui a pris l'essentiel de votre temps de jeu, votre déblocage le plus rare, les jeux achetés et joués le jour même, les jeux sortis de votre liste de souhaits le jour où vous les avez achetés. Chacun n'apparaît que s'il repose sur assez de données, donc une semaine calme peut n'en avoir aucun, et la page le dit au lieu d'en inventer un. Les faits sont établis selon des règles fixes, à partir de vos propres données.

En dessous, **À quoi vous avez joué** liste les jeux les plus joués de la période avec le temps et la part de chacun, et les thèmes plus bas représentent la période en graphiques par jour, semaine, mois ou année : temps joué, déblocages, dépenses, jeux ajoutés par boutique et entrées et sorties de votre liste de

souhaits. Chaque thème ouvre sa propre page pour la même période : Temps de jeu, Déblocages, Dépenses, Bibliothèque et Souhaits. **Temps de jeu total**, à côté de la section À quoi vous avez joué, ouvre Temps de jeu. Une année s'ouvre avec une carte vers Votre année de jeu, l'année en une image à partager, gratuite avec toutes les formules.

Avec la formule gratuite

Tous les comptes voient en entier la Vue d'ensemble de la semaine en cours : les cinq chiffres, un des faits marquants avec les autres simplement nommés, et ce à quoi vous avez joué. Les semaines précédentes, les mois, les trimestres, les années et l'historique font partie de GameDock Plus. Ouvrir l'une de ces périodes avec la formule gratuite affiche quand même ses cinq vrais chiffres et ce à quoi ils sont comparés, et liste les faits marquants en masquant ce qu'ils ont trouvé, pour que vous voyiez ce que Plus vous dirait avant de décider. Les périodes et les pages que la formule gratuite n'ouvre pas portent un cadenas.

Par e-mail

Le 1er de chaque mois, l'e-mail mensuel de Statistiques vous apporte le mois qui vient de se terminer, avec toutes les formules : avec GameDock Plus le mois entier, et avec la formule gratuite ses chiffres et son meilleur temps fort, les autres simplement nommés. Désactivez-le dans **Compte → Notifications**, ou depuis l'e-mail lui-même.

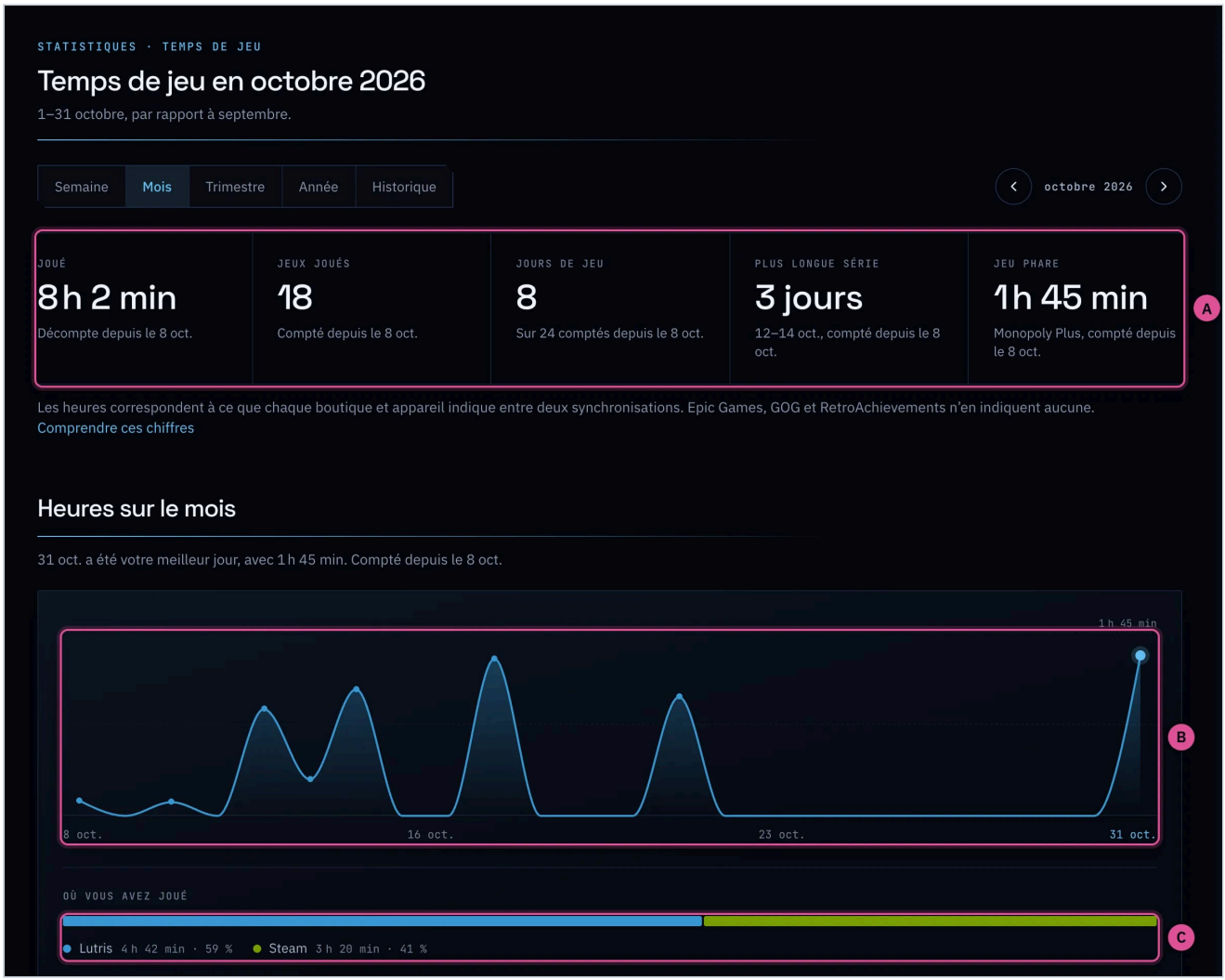
STATISTIQUES

Temps de jeu

Les jours où vous avez joué, votre plus longue série, vos jeux les plus joués et où, les jeux nouveaux pour vous, et vos heures comparées à l'habitude.

NÉCESSITE GAMEDOCK PLUS

Temps de jeu, sous Statistiques dans la barre latérale, va plus loin que la Vue d'ensemble sur le temps que vous avez joué pendant une période : combien de jours vous avez joué et votre plus longue série, quels jeux ont pris ce temps et où vous y avez joué, lesquels étaient nouveaux pour vous, et comment vos heures se comparent à la durée habituelle de chaque jeu.



Le temps de jeu d'un mois, avec les lettres du texte ci-dessous

Les chiffres

En haut (A) se trouvent **Joué**, **Jeux joués**, **Jours de jeu**, **Plus longue série** et **Jeu phare**. **Joué** est comparé au même intervalle de la période précédente, comme sur la Vue d'ensemble. **Jeux joués** indique combien étaient nouveaux pour vous et combien vous en avez repris, et **Jours de jeu** combien de jours vous avez joué sur la période jusqu'ici.

Choisissez la période avec les boutons au-dessus des chiffres, et passez à la précédente ou à la suivante avec les flèches à côté, comme sur la Vue d'ensemble. La barre latérale garde la période quand vous passez d'une page de Statistiques à l'autre.

Les heures sur la période

Le graphique B montre vos heures par jour pour une semaine ou un mois, par semaine pour un trimestre et par mois pour une année, avec **Mois** et **Semaines** pour passer de l'un à l'autre. Survolez un point, ou utilisez les flèches du clavier, pour lire ses heures et le nombre de jeux joués. **Où vous avez joué** C répartit ces mêmes heures par boutique et par appareil.

Les plus joués, nouveautés et retours

Les plus joués liste les jeux qui ont le plus compté sur la période, avec l'endroit où vous y avez joué, les heures, leur part de la période et ce qui précédait : **Découvert cette année**, combien de temps vous y avez joué sur une autre boutique et quand, ou le mois où vous y avez joué pour la première fois.

Nouveautés et retours montre les jeux nouveaux pour vous et ceux que vous avez repris. Une première partie correspond à la date donnée par votre boutique, donc elle peut remonter à avant votre arrivée sur GameDock. Certaines sources ne donnent pas de date de première partie (Lutris, par exemple), et les jeux joués uniquement là sont comptés comme inconnus au lieu d'être devinés.

Votre temps face à la normale compare toutes vos heures sur un jeu à la durée habituelle pour le finir selon IGDB, le repère sur chaque barre.

Compté depuis

Aucune boutique ne dit quand chaque heure a été jouée, donc GameDock l'enregistre lui-même à partir de la première synchronisation qui a constaté une hausse de votre temps de jeu. Chaque chiffre de cette page indique **Compté depuis** et ce jour-là quand la période commence avant, et une période terminée avant ce jour affiche — avec la raison, le total cumulé que vos boutiques indiquent à côté, et un lien vers Historique.

Historique

Historique s'appuie plutôt sur les totaux propres à chaque boutique et à chaque appareil : où vous avez joué selon ces totaux, vos jeux les plus joués de tous les temps et vos heures selon la décennie de sortie de chaque jeu. Les jours de jeu et la plus longue série comptent toujours à partir du jour où GameDock a commencé à enregistrer.

Avec la formule gratuite

Temps de jeu fait partie de GameDock Plus pour toutes les périodes. Avec la formule gratuite, la page affiche quand même ses vrais chiffres principaux et ce à quoi ils sont comparés, les faits à connaître en masquant ce qu'ils ont trouvé, et les contours de ses graphiques.

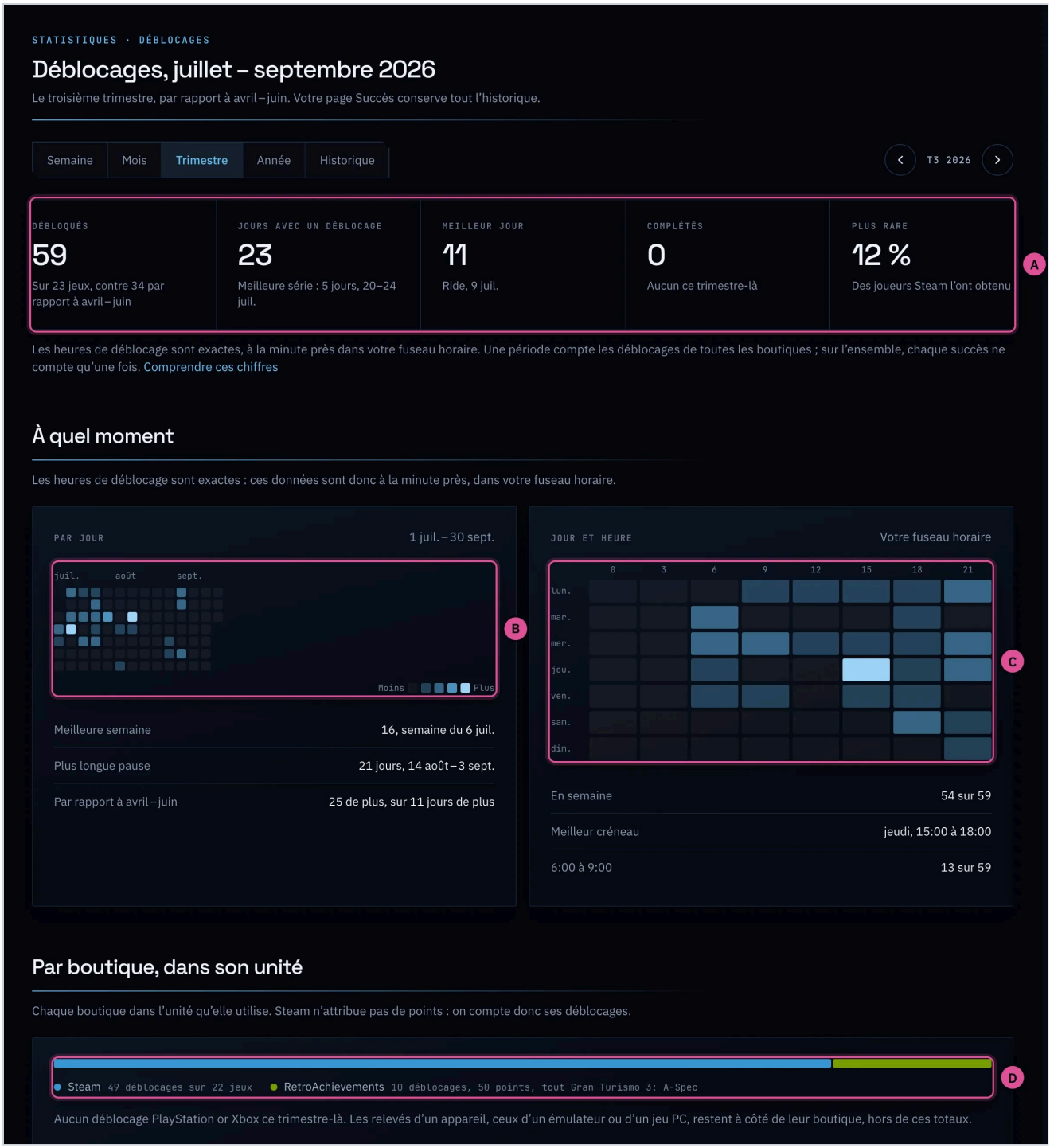
STATISTIQUES

Déblocages

Quand sont arrivés les déblocages d’une période, par jour et par heure, chaque boutique dans sa propre unité, les jeux qui en ont donné le plus et les plus rares.

NÉCESSITE GAMEDOCK PLUS

Déblocages, sous Statistiques dans la barre latérale, montre quand sont arrivés les succès et trophées d’une période, de quelles boutiques et de quels jeux ils viennent, et les plus rares d’entre eux. Votre page Succès garde tout l’historique ; cette page porte sur une seule période.



Les déblocages d'un trimestre, avec les lettres du texte ci-dessous

Les chiffres

En haut (A) se trouvent **Débloqués**, **Jours avec un déblocage** avec votre meilleure série, **Meilleur jour**, **Complétés** (ou le jeu le plus proche de l'être) et **Plus rare**, la part des joueurs Steam qui ont votre déblocage le plus rare de la période.

Une période compte chaque déblocage qu'une boutique a enregistré, y compris un succès obtenu de nouveau sur une deuxième boutique, donc son chiffre correspond à la somme des boutiques en dessous. **Historique** compte chaque succès une seule fois, comme la page Succès.

Quand ils sont arrivés

Par jour B est un calendrier des jours de la période, plus foncé quand il y a plus de déblocages ; pour une semaine, ses sept jours sont plutôt des colonnes, et pour l'historique, ce sont ses années, chaque succès compté une fois, l'année où vous l'avez obtenu pour la première fois. En dessous figurent la semaine la plus chargée, le plus long intervalle sans déblocage et la comparaison avec la période précédente.

Jour et heure C colore chaque jour de la semaine par tranches de trois heures, dans votre fuseau horaire, avec combien sont arrivés en semaine et le créneau le plus chargé.

Par boutique, dans son unité

Par boutique D montre la part des déblocages de chaque boutique et ses chiffres dans l'unité qu'elle utilise : les trophées de PlayStation, le gamerscore de Xbox, les points de RetroAchievements, et le nombre de déblocages pour Steam, qui n'attribue pas de points. Les données qu'un émulateur ou un jeu PC conserve de son côté restent à côté de leur boutique et hors de ces comptes.

Les jeux, et les plus rares

Les jeux qui ont le plus rapporté liste les jeux qui vous ont valu le plus de déblocages sur la période, avec le moment où ils sont arrivés et combien vous en aviez déjà obtenu sur une autre boutique. **Les plus rares** liste les déblocages que le moins de joueurs Steam ont obtenus ; PlayStation, Xbox et RetroAchievements ne communiquent pas encore à GameDock la part de joueurs qui les ont obtenus.

Avec la formule gratuite

Déblocages fait partie de GameDock Plus pour toutes les périodes. Avec la formule gratuite, la page affiche quand même ses vrais chiffres principaux et ce à quoi ils sont comparés, les faits à connaître en masquant ce qu'ils ont trouvé, et les contours de ses graphiques. Votre page Succès et sa bande Activité restent gratuites.

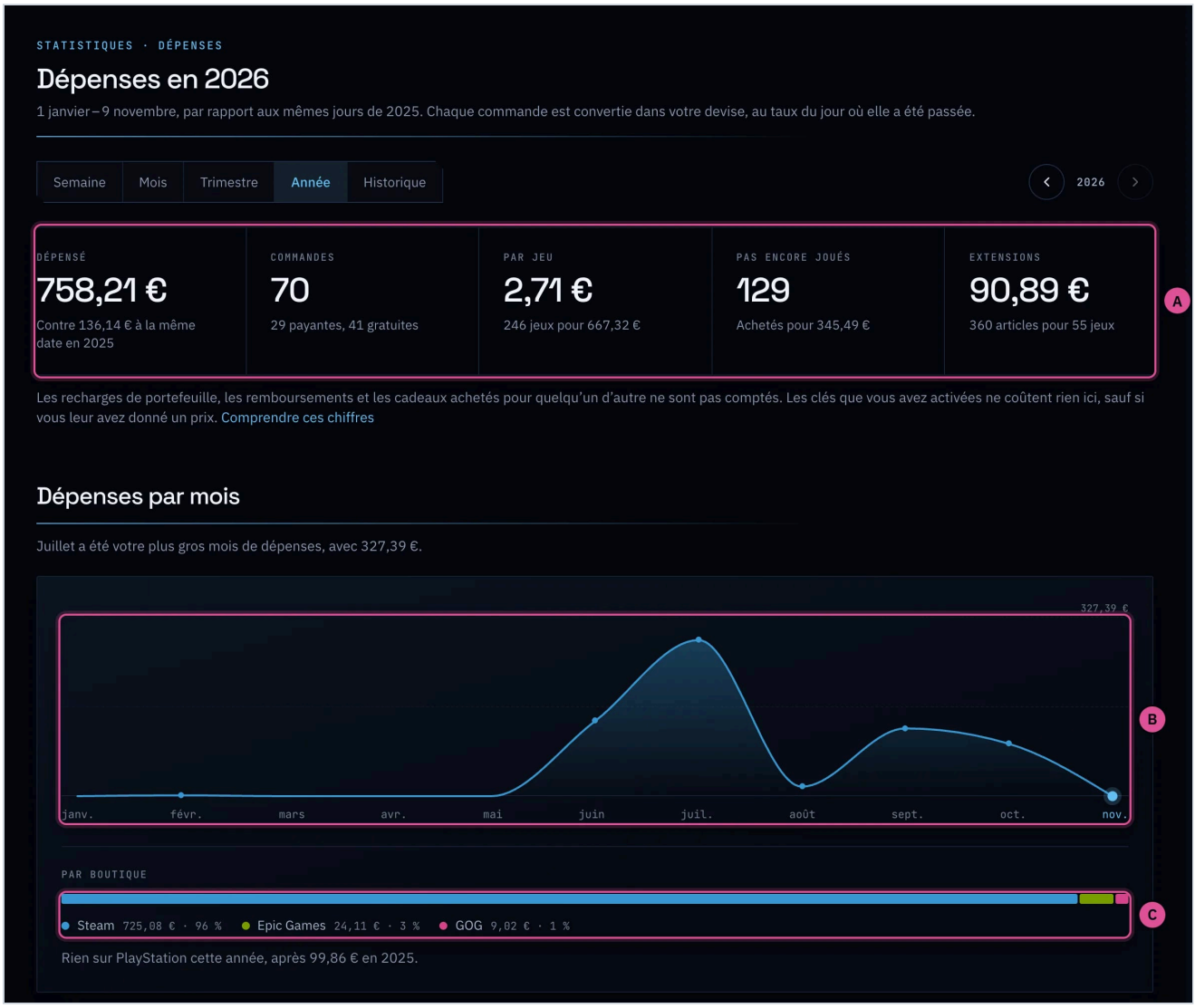
STATISTIQUES

Dépenses

Ce qu'une période vous a coûté et quand, la part de chaque boutique, à quoi l'argent est allé, vos plus gros achats et ce que chacun vous a coûté par heure.

NÉCESSITE GAMEDOCK PLUS

Dépenses, sous Statistiques dans la barre latérale, montre ce qu'une période vous a coûté dans toutes les boutiques que GameDock lit : quand l'argent est parti, quelles boutiques l'ont reçu, à quoi il a servi, vos plus gros achats et ce que chacun vous a coûté par heure de jeu. Chaque commande est dans votre devise, au taux du jour où elle a été passée, comme sur votre page Achats.



Les dépenses d'une année, avec les lettres du texte ci-dessous

Les chiffres

En haut (A) se trouvent **Dépensé**, comparé au même intervalle de la période précédente comme sur la Vue d'ensemble, **Commandes**, avec combien vous en avez payé et combien n'ont rien coûté, **Par jeu**, ce

que les jeux achetés ont coûté, réparti sur l'ensemble, **Pas encore joués**, les jeux achetés pendant la période que vous n'avez pas commencés, avec leur coût, et **Extensions**.

Les recharges de portefeuille, les remboursements et les cadeaux achetés pour quelqu'un d'autre sont exclus. Un cadeau reçu, une clé activée et un jeu gratuit récupéré comptent comme des commandes qui n'ont rien coûté, sauf si vous avez donné un prix à la clé.

Quand, et où

Le graphique B montre ce que vous avez dépensé chaque jour d'une semaine, chaque semaine d'un mois ou d'un trimestre, chaque mois d'une année, ou chaque année de votre historique. **Par boutique** C répartit ce même argent par boutique, et signale quand une boutique utilisée lors de la période précédente n'a rien reçu cette fois. Les commandes dans une devise pour laquelle GameDock n'a pas de taux, et les disques dont vous n'avez pas encore indiqué le prix, sont signalés sous le graphique au lieu d'être comptés pour zéro.

Où est passé l'argent

Où est passé l'argent répartit l'argent de la période entre jeux, extensions, abonnements et le reste, et classe les commandes qui n'ont rien coûté en cadeaux, clés activées et jeux gratuits récupérés.

Plus gros achats, et rentabilité

Plus gros achats liste les jeux les plus chers de la période avec leur date d'achat, la boutique, ce que vous avez payé, combien de temps vous y avez joué sur toutes les boutiques et tous les appareils, et ce que cela représente par heure. Un jeu que vous n'avez pas commencé indique **Pas encore**. **Tous les achats** ouvre votre page Achats.

Rentable ou pas place vos achats les plus rentables, parmi ceux qui comptent au moins deux heures de jeu, à côté des jeux achetés auxquels vous n'avez pas encore joué.

Avec la formule gratuite

Dépenses fait partie de GameDock Plus pour toutes les périodes. Avec la formule gratuite, la page affiche quand même **Dépensé**, **Commandes** et **Extensions** avec ce à quoi Dépensé est comparé, les faits à connaître en masquant ce qu'ils ont trouvé, et les contours de ses graphiques. Votre page Achats garde ses mois gratuits.

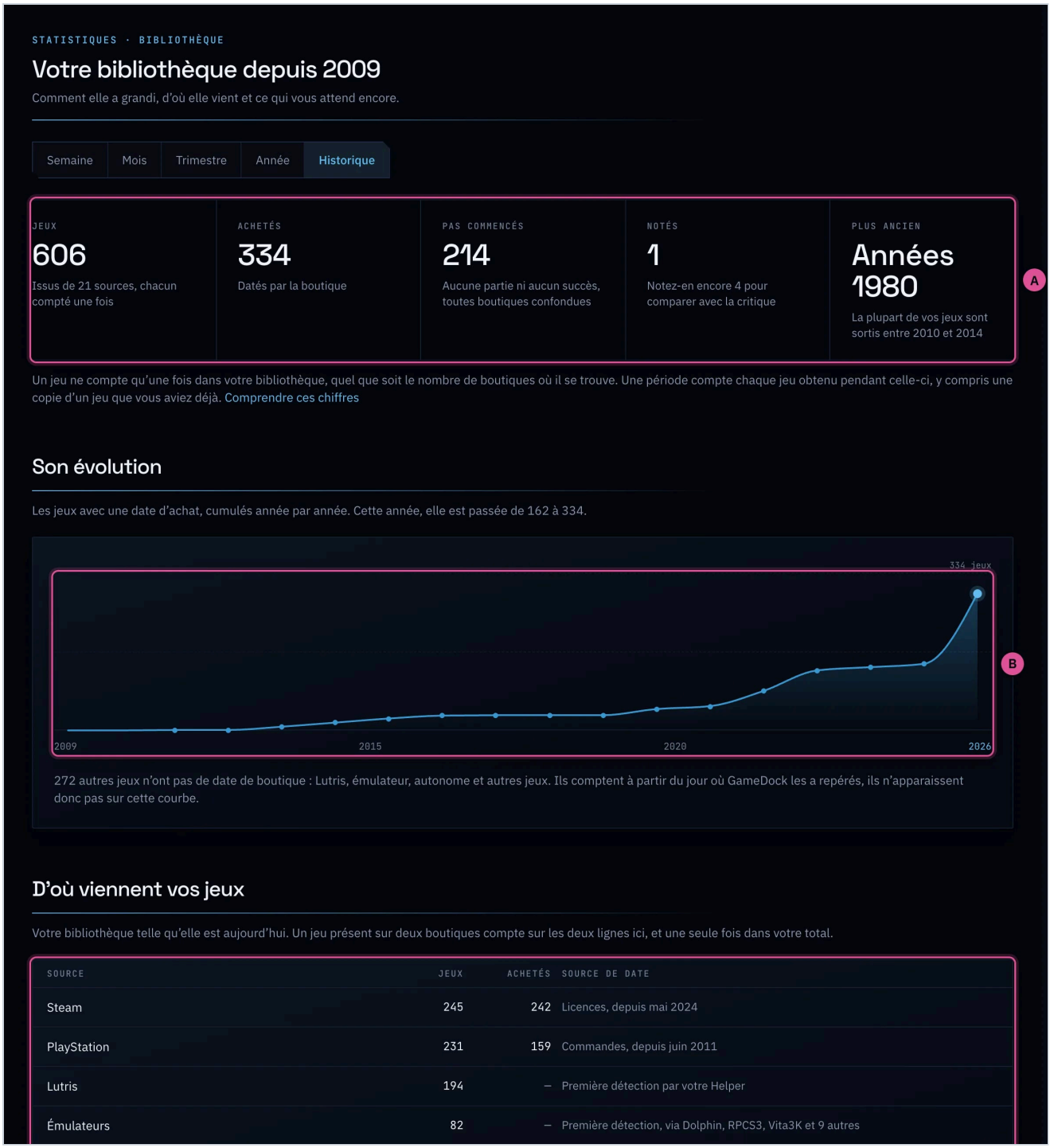
STATISTIQUES

Bibliothèque

Comment votre bibliothèque a grandi, d'où elle vient, votre backlog en heures, quand vos jeux sont sortis et comment se comparent vos notes.

NÉCESSITE GAMEDOCK PLUS

Bibliothèque, sous Statistiques dans la barre latérale, montre comment votre bibliothèque a grandi, d'où viennent ses jeux, ce qui attend encore d'être joué, quand vos jeux sont sortis et comment vos notes se comparent.



La bibliothèque sur tout votre historique, avec les lettres du texte ci-dessous

Les chiffres

Avec **Historique**, les chiffres en haut (A) sont **Jeux**, chacun compté une seule fois quel que soit le nombre de boutiques où il se trouve, **Achetés**, les jeux pour lesquels une boutique donne une date, **Pas commencés**, **Notés** et **Plus ancien**, la décennie de sortie de votre plus vieux jeu.

Pour une semaine, un mois, un trimestre ou une année, ce sont **Jeux ajoutés**, chaque jeu obtenu pendant la période sur n'importe quelle boutique, avec combien vous en aviez déjà ailleurs, **Nouveaux dans la bibliothèque**, **Pas commencés** parmi ceux ajoutés, **Notés** et **Terminés**.

Comment elle a grandi

Pour **Historique**, le graphique B cumule année après année les jeux qui ont une date d'achat ; pour une période plus courte, il montre les jeux nouveaux dans votre bibliothèque chaque jour, semaine ou mois. Seul le premier achat d'un jeu figure sur la courbe. Les jeux qu'aucune boutique ne date, comme les jeux d'émulateur, Xbox et autonomes, comptent à partir du jour où GameDock les a vus pour la première fois, et la page indique combien il y en a au lieu de tous les placer ce jour-là.

D'où viennent vos jeux

D'où viennent vos jeux C liste chaque boutique et chaque appareil où se trouvent vos jeux, combien ont été achetés avec une date, et jusqu'où remontent ces dates : les licences Steam, les commandes PlayStation, GOG et Epic, vos disques, ou le jour où GameDock a vu un jeu pour la première fois pour les sources qui ne conservent aucun achat. Un jeu présent sur deux boutiques compte sur les deux lignes.

Le backlog, et quand vos jeux sont sortis

Le backlog regroupe tous les jeux sans temps de jeu ni déblocage sur aucune boutique. Un statut que vous avez choisi l'emporte : **À jouer** garde un jeu dedans, quel que soit le temps que vous y avez passé. À côté des heures d'histoire principale qu'IGDB donne pour ces jeux, GameDock indique combien de temps ils vous prendraient à votre rythme, dès qu'il dispose de trois mois de votre temps de jeu pour l'évaluer, et ce que la période a ajouté par rapport à ce que vous avez commencé.

Quand vos jeux sont sortis place les jeux de votre bibliothèque et les heures que vous y avez jouées sur une même frise, par tranches de cinq ans.

Vos goûts

Dès cinq notes, **Vos goûts** compare votre moyenne aux notes de la critique pour les mêmes jeux et à celles des joueurs de GameDock, le tout sur 100. D'ici là, la section en demande davantage, avec un lien vers les jeux que vous avez terminés.

Avec la formule gratuite

Bibliothèque fait partie de GameDock Plus pour toutes les périodes. Avec la formule gratuite, la page affiche quand même ses vrais chiffres principaux et ce à quoi Jeux ajoutés est comparé, les faits à connaître en masquant ce qu'ils ont trouvé, et les contours de ses graphiques.

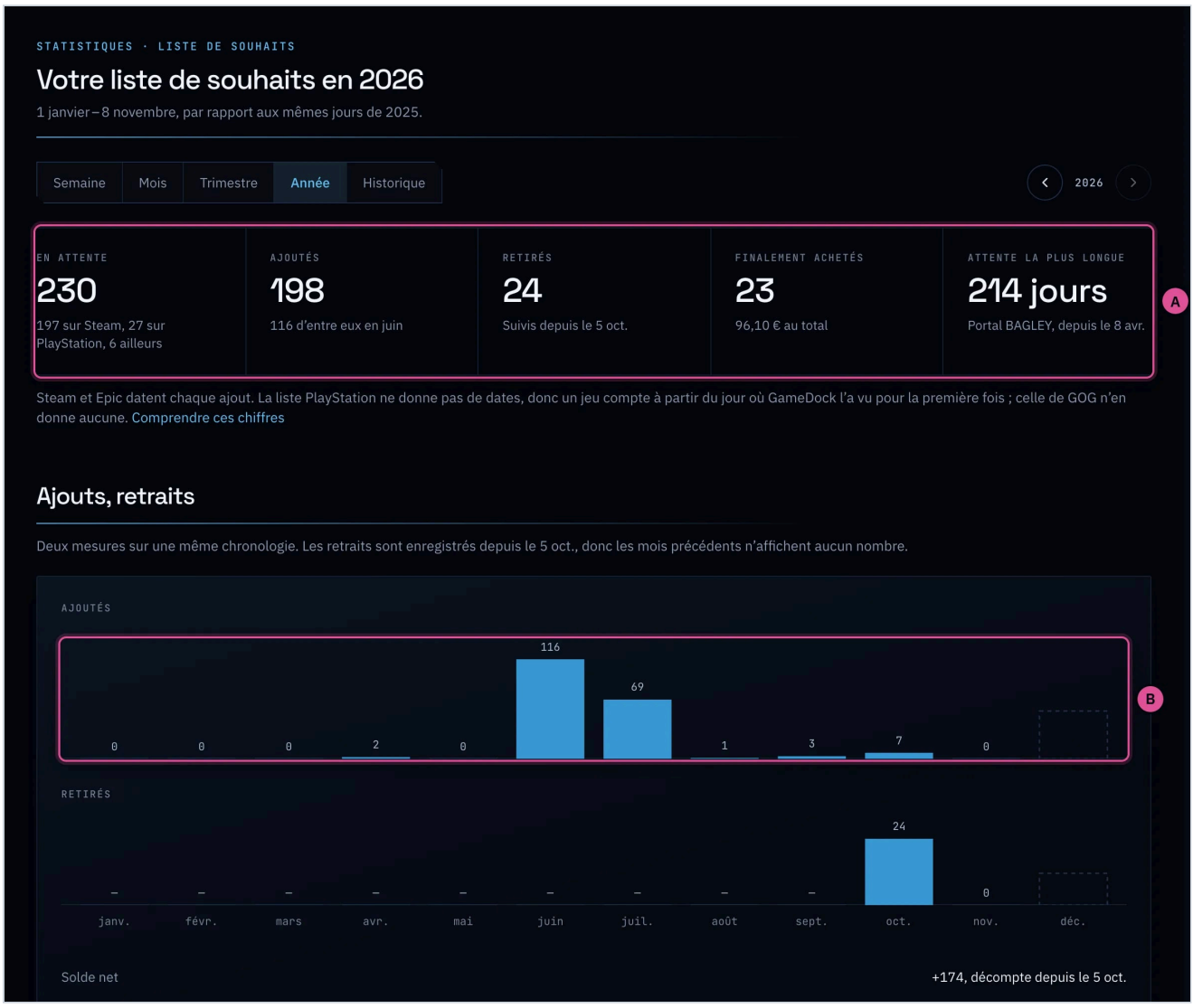
STATISTIQUES

Souhaits

Ce qui est entré dans vos listes de souhaits et en est sorti, ce que vous en avez acheté et après combien de temps, et les alertes de prix déclenchées.

NÉCESSITE GAMEDOCK PLUS

Souhaits, sous Statistiques dans la barre latérale, montre ce qui est entré dans vos listes de souhaits et ce qui en est sorti pendant une période, ce que vous en avez acheté, ce qui attend depuis le plus longtemps et les alertes de prix qui se sont déclenchées.



La liste de souhaits d'une année, avec les lettres du texte ci-dessous

Les chiffres

En haut (A) se trouvent **En attente**, par boutique, **Ajoutés**, **Retirés**, **Finalement achetés** et **Attente la plus longue**.

Steam et Epic datent chaque jeu que vous ajoutez. La liste PlayStation ne donne aucune date, donc un jeu compte à partir du moment où GameDock l'y a vu pour la première fois, et les jeux qui s'y trouvaient déjà

quand GameDock l'a lue pour la première fois ne comptent dans aucune période. La liste GOG ne donne aucune date du tout.

Entrées et sorties

Les deux graphiques B montrent les jeux ajoutés et les jeux retirés chaque jour, semaine, mois ou année sur une même frise. GameDock conserve chaque jeu qui quitte vos listes de souhaits depuis le jour où il a commencé à les enregistrer, donc une période antérieure n'affiche aucun compte pour les retraits, jamais un zéro, et **Retirés** indique **Suivis depuis** ce jour pour une période que l'enregistrement ne couvre qu'en partie. Sous les graphiques figure l'évolution nette, comparée à l'intervalle précédent.

De la liste de souhaits à la bibliothèque

Un jeu qui quitte votre liste de souhaits dans les deux jours suivant son arrivée dans votre bibliothèque, par une commande, une licence ou un disque, compte comme acheté depuis la liste. Chacun indique quand et où vous l'avez acheté, ce que la commande vous a facturé, et combien de temps il a attendu quand la boutique a donné le jour où vous l'avez ajouté. Les durées d'attente et le prix au moment de l'ajout sont conservés pour les jeux qui sortent de la liste depuis le jour où GameDock a commencé à les enregistrer. **Attente la plus longue** liste ce qui est dans vos listes de souhaits depuis le plus longtemps.

Alertes de prix liste les alertes déclenchées pendant la période, et **Liste de souhaits** ouvre votre liste de souhaits pour en créer d'autres.

Avec la formule gratuite

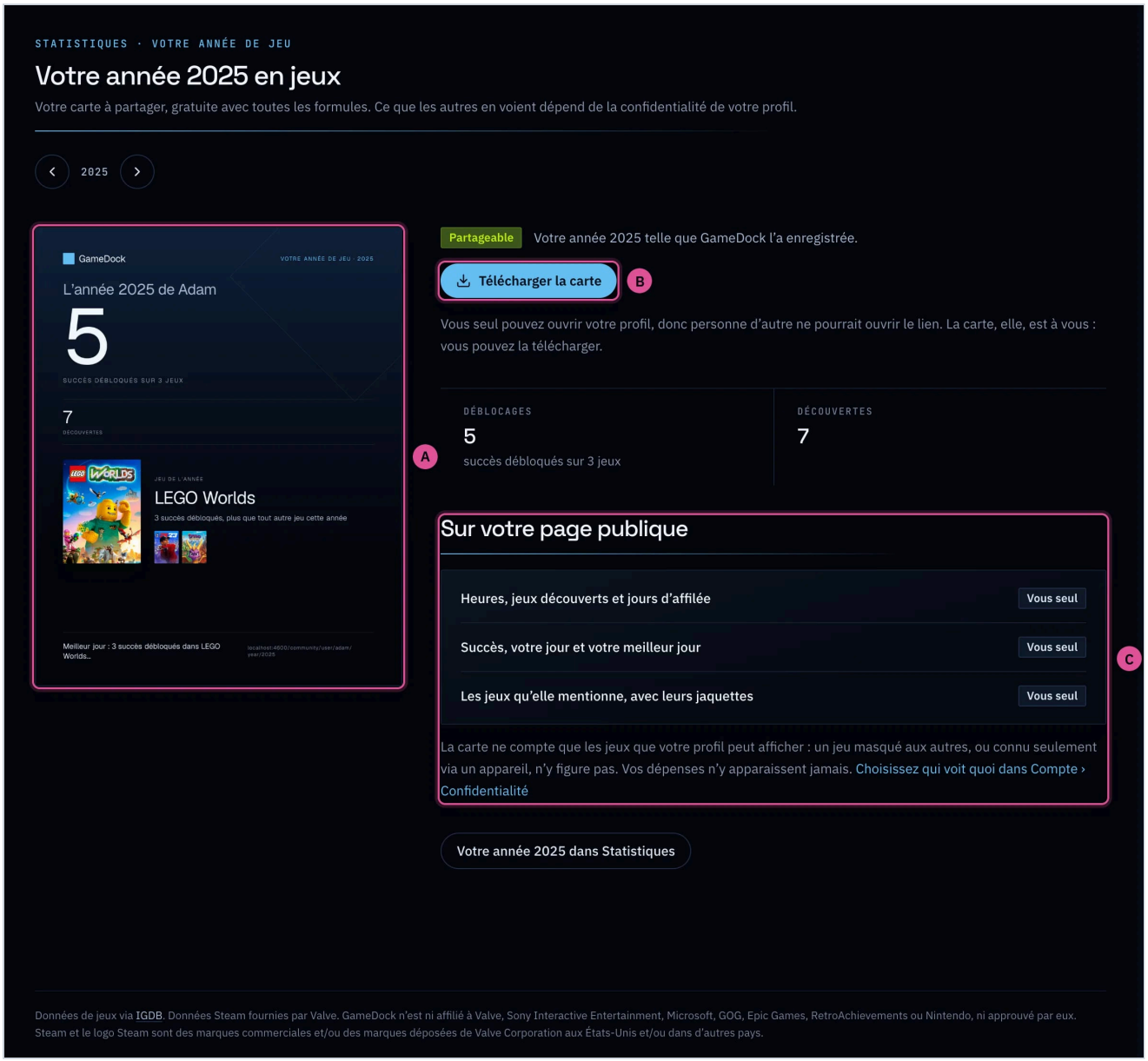
Souhaits fait partie de GameDock Plus pour toutes les périodes. Avec la formule gratuite, la page affiche quand même **En attente**, **Ajoutés**, **Retirés** et **Finalement achetés**, les faits à connaître en masquant ce qu'ils ont trouvé, et les contours de ses graphiques. Votre liste de souhaits et ses alertes de prix restent gratuites.

STATISTIQUES

Votre année de jeu

Votre année sous forme de carte à partager : heures, déblocages, jeux nouveaux pour vous et votre jeu de l'année, gratuite avec toutes les formules, et qui voit quoi.

Votre année de jeu, sous Statistiques dans la barre latérale, transforme une année en une carte à partager : les heures jouées, vos déblocages, les jeux nouveaux pour vous, votre plus longue série de jours et votre jeu de l'année. C'est gratuit avec toutes les formules.



Votre année de jeu pour une année passée, avec les lettres du texte ci-dessous

La carte

La carte A commence par les heures jouées et sur combien de jeux, puis vos **Succès**, vos **Découvertes**, le plus grand nombre de **Jours d'affilée** où vous avez joué et **Votre jour**, le jour de la semaine où vous avez le plus débloqué. En dessous figure votre **Jeu de l'année**, le jeu auquel vous avez le plus joué, avec les quatre suivants, et votre meilleur jour de déblocages.

Les heures viennent du temps de jeu que GameDock enregistre entre les synchronisations, donc une année où il a commencé à enregistrer en cours de route indique **Décompte depuis** ce jour, et une année antérieure à tout temps de jeu enregistré commence plutôt par ses déblocages. Les découvertes se basent sur la première partie enregistrée par chaque boutique, donc elles remontent à avant GameDock. Un chiffre que l'année ne peut pas donner est omis au lieu d'afficher zéro, et ce que vous avez dépensé n'apparaît jamais sur la carte.

La carte ne compte que les jeux que votre profil peut afficher : un jeu que vous avez masqué aux autres, un jeu que GameDock n'a pas pu associer à un jeu connu, ou un jeu connu seulement par un appareil est exclu de tous les chiffres.

La partager

La carte de l'année en cours se remplit au fil de l'année et peut être partagée à partir du 1er décembre ; d'ici là, la page l'affiche en aperçu. Toute année précédente peut être partagée à tout moment : remontez avec les flèches à côté de l'année.

Dès qu'une année peut être partagée, **Télécharger la carte** B l'enregistre sous forme d'image, et **Copier le lien** copie l'adresse de sa page sur votre profil, qui affiche la carte, ses chiffres et un lien vers votre profil, et donne un aperçu du lien quand vous le publiez. **Partager sur** X, Threads, Bluesky, Facebook ou Reddit ouvre dans un nouvel onglet la fenêtre de publication de ce site, avec l'année et la page déjà remplies, pour que vous les modifiiez et publiiez comme vous le souhaitez ; **Autres applis**, sur un téléphone et dans certains navigateurs, ouvre le menu de partage de votre appareil avec l'image de la carte. Il n'y a ni lien ni rien à partager sans nom d'utilisateur, ni tant que votre profil n'est visible que par vous.

Qui voit quoi

Sur votre page publique C indique qui voit chaque partie de la carte : les heures, les découvertes et la série de jours suivent le réglage de votre temps de jeu, les déblocages et le meilleur jour celui de vos succès, et les jeux nommés celui de votre bibliothèque, chacun défini dans **Compte › Vie privée**. Quelqu'un qui n'a le droit d'en voir aucune reçoit le même « Introuvable » que pour un profil qu'il ne peut pas voir.

L'année complète

Votre année 2025 dans Statistiques ouvre la Vue d'ensemble de l'année avec tous ses temps forts, incluse dans GameDock Plus. Avec la formule gratuite, le bouton ouvre la vue verrouillée de l'année, et la carte reste gratuite.

PARTIE 6

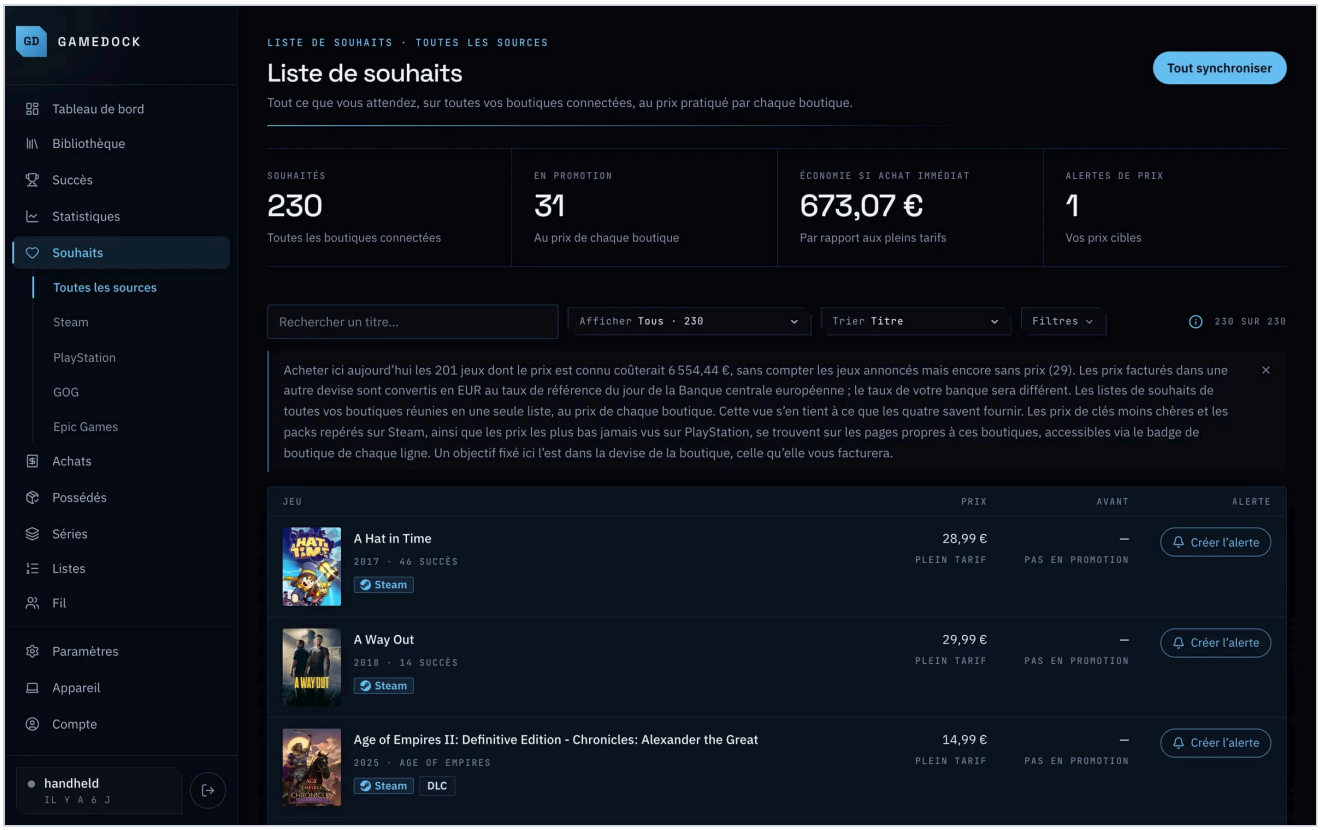
Liste de souhaits, achats et jeux possédés

Des alertes de prix sur les jeux que vous voulez, ce que vous ont coûté ceux que vous avez, et ce que vaut votre bibliothèque.

Prix et alertes de la liste de souhaits

Voyez vos listes de souhaits de toutes les boutiques avec leurs prix, et soyez prévenu quand un jeu descend au prix que vous voulez.

Souhaits, dans la barre latérale, rassemble les jeux de vos listes de souhaits Steam, PlayStation, GOG et Epic Games, chacun au prix de sa propre boutique. Créez une alerte de prix sur un jeu et GameDock vous prévient quand il descend à votre prix.



Votre liste de souhaits de toutes les boutiques

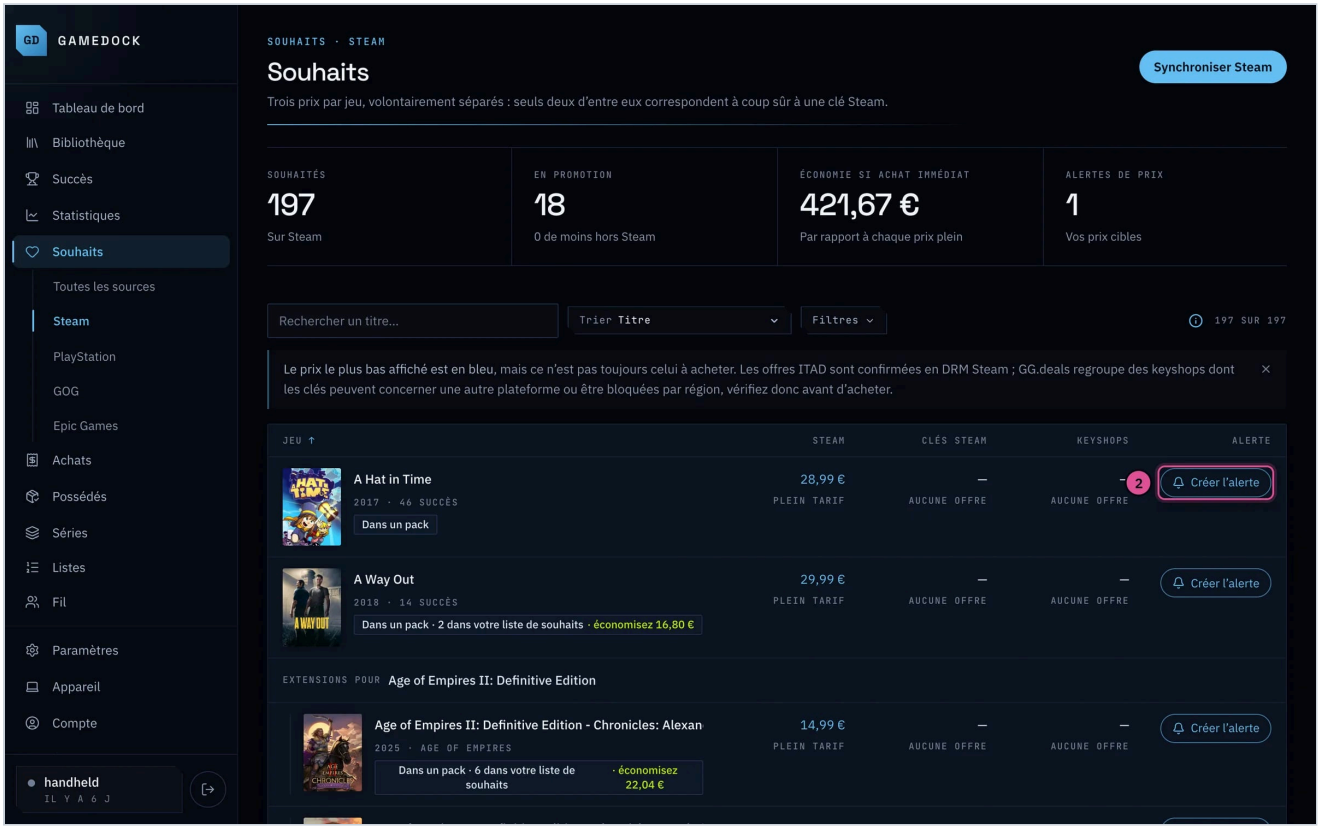
Ce que la page affiche

Toutes les sources liste chaque jeu de vos listes de souhaits, avec sa boutique, son prix actuel et son prix avant toute promotion, et son alerte de prix. Les chiffres en haut comptent ce que vous avez mis en liste de souhaits, combien de jeux sont en promotion, combien vous économiseriez en achetant maintenant ceux qui sont en promotion, et combien d'alertes de prix vous avez créées. La page de chaque boutique affiche les quatre mêmes ; sur **Steam**, la ligne sous **En promotion** compte aussi les jeux moins chers ailleurs que sur Steam.

- **Rechercher un titre…** trouve un jeu par son nom.
- **Afficher** limite la liste : **En promotion**, **Prix cible atteint**, **Surveillés** (les jeux qui ont une alerte) ou **Sans prix**.
- **Trier** classe par titre, prix le plus bas, plus forte remise, ou ajout le plus récent.
- **Filtres** choisit une seule boutique.

Sous chaque titre figure l'année du jeu, et sur Steam sa série et son nombre de succès ; tout ce qu'il faut savoir à son sujet, comme **Dans un pack** ou **DLC**, se trouve sur sa propre ligne en dessous. Un jeu sans jaquette affiche une vignette avec son nom court. Un prix dans une autre devise s'affiche à côté de sa conversion dans la vôtre au taux du jour, dans l'ordre choisi par **Montants affichés en** ; sur la liste propre à chaque boutique, le prix de la boutique vient en premier, sauf si vous avez choisi votre devise. Voir Devises et taux de change. Les lignes sous **Souhaits** dans la barre latérale montrent une boutique à la fois, avec plus de détails que la liste combinée.

Steam : les prix côte à côte

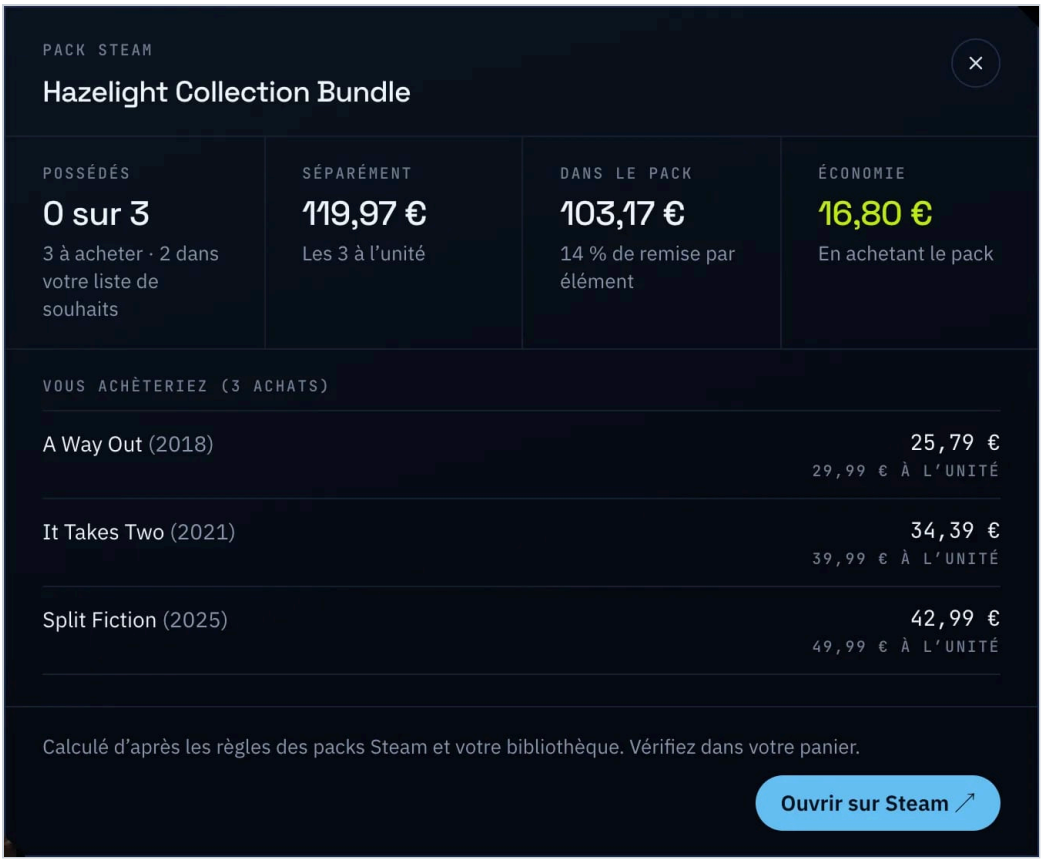


Le prix Steam à côté de clés moins chères

La liste Steam affiche deux prix côte à côte :

COLONNE	D'OÙ VIENT LE PRIX
Steam	La boutique Steam elle-même.
Clés Steam	L'offre la plus basse sur IsThereAnyDeal dont il est confirmé qu'il s'agit d'une clé Steam.

Chacun indique combien il fait économiser par rapport au prix plein de Steam, et le moins cher est en bleu. **Dans un pack** sous un jeu signifie que Steam le vend dans un pack ; cliquez dessus pour voir ce que le pack vous coûterait, sans les jeux que vous possédez déjà. Il s'ouvre sur le nombre de jeux du pack que vous possédez, ce que coûterait le reste à l'unité et dans le pack, et ce que vous économiseriez, puis liste chaque achat avec son prix dans le pack et son prix seul, regroupés par série. Les extensions se trouvent sous leur jeu.



Ce qu'un pack vous coûterait

Filtres limite la liste aux jeux en promotion sur Steam, à ceux pour lesquels une clé Steam est l'offre la moins chère, ou aux jeux que vous surveillez, et aux jeux avec ou sans succès.

Créer une alerte de prix

1. Ouvrez **Souhaits** et choisissez la boutique du jeu dans la barre latérale, ou restez sur **Toutes les sources**.
2. Cliquez sur **Créer l'alerte** 2 dans la colonne **Alerte** du jeu.
3. Saisissez le prix que vous accepteriez de payer, ou cliquez sur l'une des suggestions sous le champ, puis cliquez sur **Créer l'alerte**.



Me prévenir quand il passe sous ce prix

Les suggestions sont le prix plein du jeu réduit d'un quart et de moitié, plus, sur la liste Steam, la clé Steam la moins chère. Saisissez le prix comme vous l'écrivez d'habitude : `12.50`, `12,50` et `$12` fonctionnent tous. Le prix est dans la devise de la boutique, puisque c'est ce que la boutique facturera ; le champ affiche son symbole.

Une fois l'alerte créée, le bouton affiche **Sous** et votre prix, avec ce qu'il reste au jeu à baisser pour passer en dessous. Cliquez dessus pour changer le prix, ou sur **Supprimer l'alerte** pour arrêter la surveillance. Quand le prix atteint le vôtre, le bouton devient vert et affiche **Cible atteinte**.

Vous pouvez aussi créer une alerte sur la page du jeu, sous **Prix actuel**, pour un jeu de votre liste de souhaits Steam.

> REMARQUE
>
> Avec la formule gratuite, vous pouvez avoir des alertes sur cinq jeux à la fois, toutes boutiques confondues. Une alerte sur un sixième jeu est refusée, avec un message qui l'explique ; supprimez-en d'abord une. GameDock Plus n'a pas de limite.

Quand GameDock vous prévient

Une fois une alerte créée, GameDock vous prévient la première fois que le prix l'atteint ou passe en dessous. Pour un jeu Steam, il vérifie le moins cher des prix qu'il affiche ; pour les autres boutiques, le prix de la boutique elle-même.

- Il ne vous prévient de nouveau que si le prix baisse encore.
- Une fois que le prix repasse au-dessus de votre cible, la promotion suivante vous prévient de nouveau, même au même prix.
- Changer le prix repart de zéro.

Une alerte apparaît sous forme de compteur à côté de **Souhaits** dans la barre latérale, comme élément sous **À traiter** sur le tableau de bord, et dans un panneau **Objectifs atteints** en haut de la liste de souhaits de cette boutique. **Tout ignorer** à cet endroit efface les alertes de cette boutique.

Les alertes sont affichées uniquement dans GameDock ; elles ne sont pas envoyées par e-mail.

> REMARQUE
>
> Un jeu Steam figure sous **Prix cible atteint** quand l'un de ses prix atteint votre cible (la même règle que l'alerte), donc sur **Toutes les sources** il peut y figurer alors que le prix Steam affiché à côté est encore au-dessus.

Ajouter un jeu à votre liste de souhaits Steam

La page d'un jeu propose **Ajouter aux souhaits** quand le jeu est sur Steam et absent de votre bibliothèque Steam. Il faut le Companion et une session ouverte sur la boutique Steam dans Chrome ; sinon, GameDock indique lequel des deux manque et ouvre la page Steam du jeu pour que vous l'ajoutiez à votre liste de souhaits là-bas. Ensuite, GameDock relit votre liste de souhaits pour que le jeu apparaisse aussitôt ; avec la formule gratuite, cette relecture est la synchronisation Steam du jour, et une fois celle-ci utilisée, le jeu est quand même ajouté sur Steam et apparaît ici après la prochaine synchronisation de la liste de souhaits.

Garder les prix à jour

Les listes de souhaits et les prix se synchronisent avec chaque boutique. Voir Tout garder synchronisé. **Tout synchroniser** en haut de la page, ou **Synchroniser Steam** sur la liste Steam, les récupère tout de suite.

> REMARQUE
>
> Avec la formule gratuite, **Synchroniser Steam** ici (la liste de souhaits et ses prix ensemble) compte comme votre unique synchronisation manuelle d'une boutique sur 24 heures. Une synchronisation qui échoue ne la consomme pas, donc vous pouvez la relancer le même jour. Les prix se mettent quand même à jour seuls chaque jour.

Vérifier vos achats Steam

Importez ce que vous avez payé sur Steam, et associez chaque ligne de reçu au jeu qu'elle concerne.

NÉCESSITE GAMEDOCK COMPANION

Achats → Steam liste chaque reçu que Steam vous a délivré et, pour chacune de ses lignes, le jeu qu'elle a payé. Une fois chaque ligne associée au bon jeu, GameDock sait ce que chaque jeu Steam vous a coûté, ce qui sert à calculer **Possédés** et la valeur de votre bibliothèque.

Importer vos achats Steam

Steam conserve ce que vous avez payé sur ses propres sites, que seul votre navigateur peut lire, donc l'import passe par le Companion.

1. Dans Chrome, vérifiez que vous avez une session ouverte à la fois sur la boutique Steam et sur l'Assistance Steam. Voir Steam.
2. Cliquez sur **Synchroniser Steam** en haut de **Achats → Steam**, ou allez dans **Paramètres → Synchro**, ouvrez la ligne de Steam et cliquez sur **Synchro** à côté de **Achats**. Sur **Possédés → Steam**, **Synchroniser Steam** importe les achats puis actualise les prix.

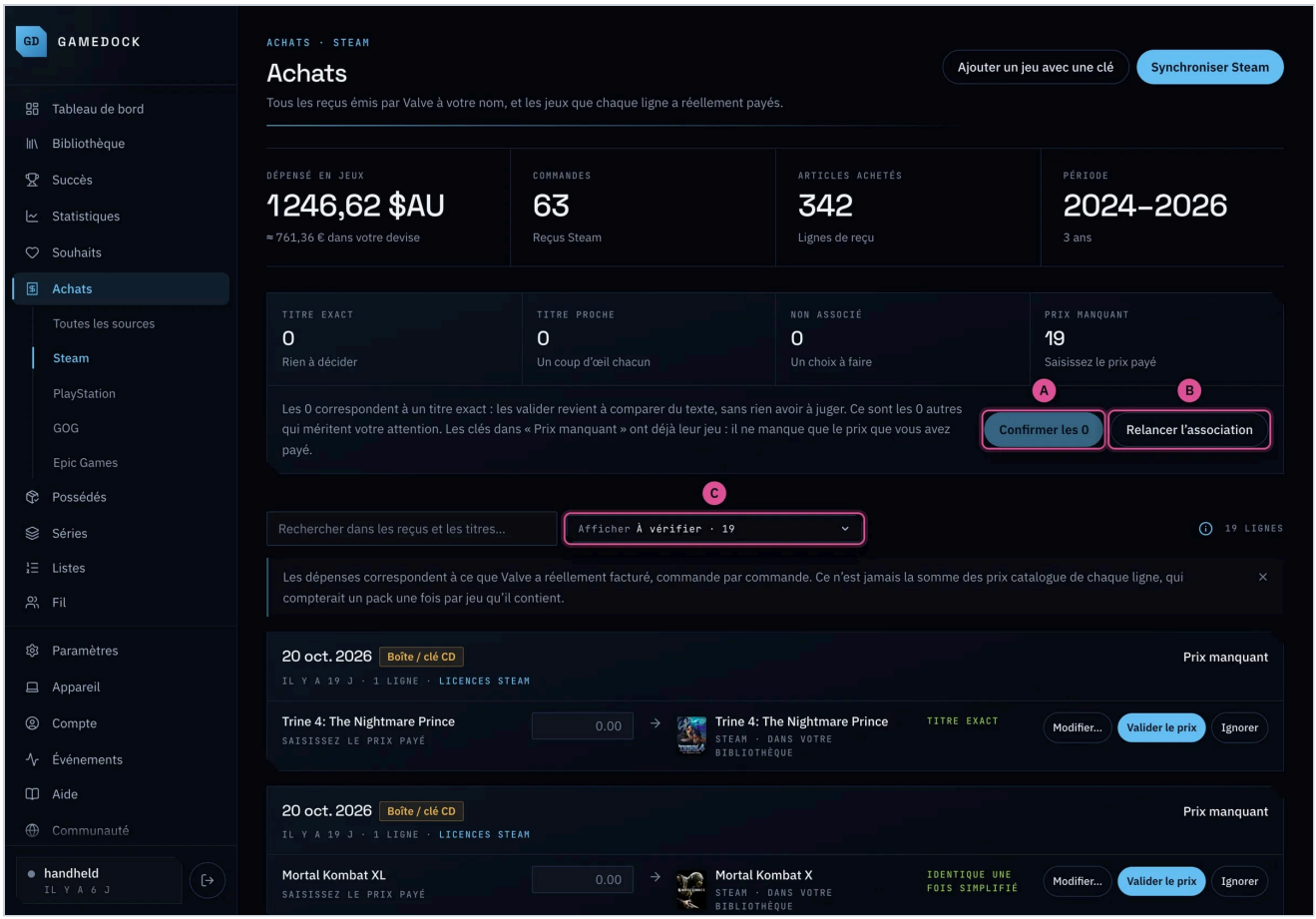
GameDock lit les licences de votre compte (y compris les jeux activés avec une clé ou obtenus gratuitement) et l'historique de votre portefeuille, avec les lignes et les prix de chaque reçu. Il identifie le produit de chaque ligne par lots de 25 lignes, donc un long historique demande quelques synchronisations pour être terminé. Activez **Run automatically** dans le Companion pour le garder à jour sans y penser. Voir Tout garder synchronisé.

Si vous êtes connecté à la boutique Steam mais pas à l'Assistance Steam, la synchronisation importe uniquement vos licences, sans ce que vous avez payé, et l'indique.

La connexion à l'Assistance Steam expire plus tôt que celle de la boutique. Quand il y a un nouveau reçu à lire, la synchronisation ouvre d'abord l'Assistance Steam dans un onglet en arrière-plan pendant un instant, ce qui la renouvelle. Si Steam vous demande toujours de vous connecter, la synchronisation l'indique : connectez-vous sur help.steampowered.com et relancez la synchronisation.

Vider la file de vérification

GameDock associe chaque ligne de reçu à un jeu de votre bibliothèque par son titre, et confirme celles dont les noms sont identiques. Les autres vous attendent sous **À vérifier**.

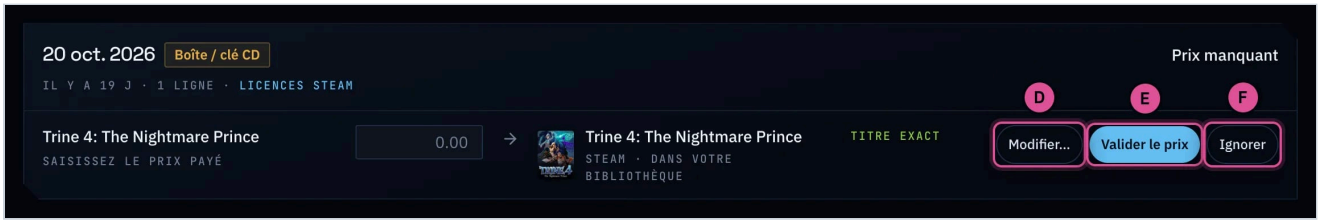


La file de vérification : correspondances exactes, correspondances proches et lignes sans correspondance

Le panneau en haut répartit les lignes en attente en quatre groupes : les titres exacts, sans rien à décider, les titres proches, qui méritent chacun un coup d'œil, les lignes sans correspondance, qui demandent un choix, et **Prix manquant**, les clés qui ont leur jeu et n'attendent plus que ce que vous avez payé.

- **Confirmer les N** A confirme d'un coup chaque ligne dont la correspondance est exacte ou presque. Les lignes de clés qui attendent encore un prix vous restent à traiter.
- **Relancer l'association** B réessaie pour chaque ligne en attente, utile après qu'une synchronisation Steam ou DLC a ajouté des jeux à votre bibliothèque.
- **Afficher** C bascule entre **À vérifier**, **Magasin / clé CD**, **Offert / gratuit**, **Confirmés**, **Bibliothèque non associée**, **Ignorés** et **Tout**.

Chaque ligne indique ensuite pourquoi elle attend, et à quoi elle a été associée :



Une ligne de reçu : le nom que Steam lui donne, ce que vous avez payé, et le jeu associé

- **Modifier…** D, ou **Rattacher…** quand rien ne correspond, permet de choisir vous-même le bon jeu ou DLC. Cherchez dans votre bibliothèque et vos DLC possédés, ou collez le numéro d'application Steam d'un DLC ou son adresse sur la boutique dans **Ou appid Steam / URL de la boutique…**. Une ligne qui

a payé plusieurs jeux peut être répartie entre eux ; le montant est partagé. Cliquez sur **Enregistrer 1 association** (le bouton indique combien vous en avez choisi) pour confirmer votre choix. Une clé qui attend encore son prix garde le jeu choisi et reste sous **À vérifier** jusqu'à ce que vous validiez le prix.

- **Valider le prix** E enregistre ce que vous avez payé, pour une ligne dont Steam n'a pas le prix : une clé achetée ailleurs, ou un cadeau. Saisissez d'abord le montant dans le champ à côté du titre.
- **Ignorer** F met de côté une ligne qui n'est pas un jeu, comme du crédit de portefeuille. **Ne plus ignorer** la fait revenir.
- **Confirmer** accepte la correspondance suggérée par GameDock. Une clé n'a pas de bouton Confirmer : une fois qu'elle a son jeu, valider son prix la confirme.

L'étiquette à côté de chaque correspondance indique le degré de certitude de GameDock : **Titre exact**, **Identique une fois simplifié**, **Préfixe identique**, **Le titre contient**, **Choisi par vous** ou **Non associé**. Si une ligne ne peut toujours pas être identifiée, un lien vers SteamDB vous permet de la rechercher.

Une ligne marquée **Non possédé** est un reçu pour quelque chose que Steam n'affiche plus sur votre compte : il a donc été remboursé ou offert à quelqu'un d'autre. Elle n'est pas comptée parmi les lignes sans correspondance ; cliquez sur **Ignorer** pour la mettre de côté.

Clés et cadeaux : Magasin / clé CD

Un jeu activé avec une clé de produit apparaît comme une ligne **Boîte / clé CD** avec **Prix manquant**, car Steam n'a jamais vu ce que vous avez payé. Choisissez **Magasin / clé CD** dans **Afficher**, saisissez ce que vous avez payé à côté de chacune et cliquez sur **Valider le prix**. Pour activer une nouvelle clé et enregistrer son prix en une fois, voir Activer une clé Steam.

Les jeux offerts avec un autre

Bibliothèque non associée liste les jeux et DLC Steam que vous possédez auxquels aucune ligne de reçu ne correspond, souvent des bonus fournis avec autre chose, comme une bande-son ou un jeu d'un pack. Cliquez sur **Rattacher en gratuit** à côté de l'un d'eux, ou cochez-en plusieurs et cliquez sur **Rattacher N en gratuit…**, puis choisissez l'achat avec lequel il a été fourni et cliquez sur **Valider l'ajout gratuit** (ou **Valider N ajouts gratuits**). Il est enregistré comme gratuit, et tout le prix reste sur le jeu que vous avez payé.

Un ajout gratuit ne peut aller que sur une ligne que vous avez déjà confirmée, donc confirmez d'abord le jeu payant.

Les chiffres en haut

La page compte ce que vous avez dépensé en jeux (les totaux que Steam a réellement facturés pour chaque commande, pas la somme des prix pleins de chaque jeu), vos commandes, les articles achetés (un par ligne de reçu) et les années couvertes par vos reçus. Les lignes que vous n'avez jamais vérifiées sont comptées dans la carte de vérification en dessous, et c'est là que vous les traitez.

REMARQUE

Avec la formule gratuite, Achats affiche les 12 derniers mois, et les reçus plus anciens ne sont pas conservés lors de l'import. Après votre abonnement à GameDock Plus, synchronisez à nouveau vos achats pour importer le reste.

Activer une clé Steam

Activez une clé Steam depuis GameDock, notez ce que vous avez payé, et lancez l'installation du jeu.

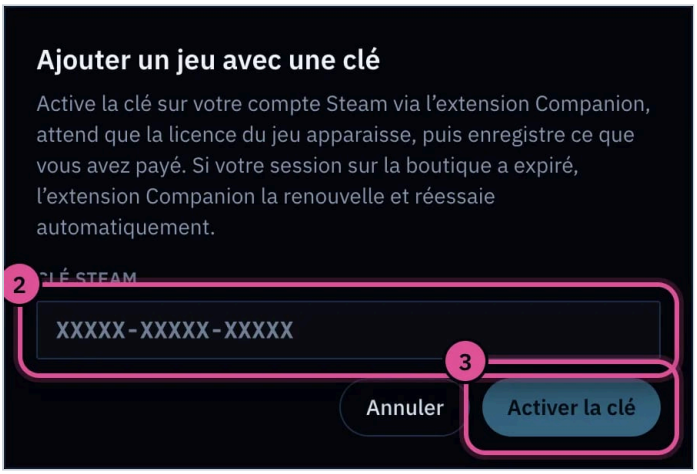
NÉCESSITE GAMEDOCK COMPANION

Si vous achetez une clé Steam dans une autre boutique, vous pouvez l'activer depuis GameDock au lieu de passer par Steam. GameDock l'active sur votre compte Steam, l'enregistre comme un achat chez un revendeur avec ce que vous avez payé, et peut lancer son installation sur votre appareil.

Il vous faut le Companion installé, et une session ouverte sur la boutique Steam dans Chrome.

Activer une clé

1. Allez dans **Achats** → **Steam** et cliquez sur **Ajouter un jeu avec une clé**.
2. Saisissez ou collez la clé dans **Clé Steam** 2.
3. Cliquez sur **Activer la clé** 3.



Activer une clé Steam depuis GameDock

4. GameDock active la clé sur Steam, attend que Steam affiche la nouvelle licence, puis l'importe dans votre bibliothèque. Cela prend environ une minute ; si votre connexion Steam a expiré, le Companion la renouvelle et continue.
5. Saisissez ce que vous avez payé pour chaque jeu débloqué par la clé, et cliquez sur **Valider le prix**. **Plus tard** laisse le prix en attente, en **Prix manquant** sous **Magasin / clé CD**.
6. Si vous avez un appareil avec GameDock Helper, **Installer sur l'appareil** y lance l'installation du jeu. Sinon, cliquez sur **Fermer**, ou sur **Voir la fiche du jeu** pour aller sur sa page.

Si la clé était déjà sur votre compte, GameDock l'indique et importe quand même la licence pour que vous puissiez enregistrer son prix.

Si ça ne marche pas

Le champ de la clé réapparaît avec un message qui explique le problème :

MESSAGE	QUE FAIRE
Cette clé n’est pas valide.	Vérifiez les caractères qui se ressemblent (I, L et 1 ; 0 et O ; V et Y) et réessayez.
Cette clé a déjà été activée sur un autre compte Steam.	La clé a déjà été utilisée. Contactez la boutique où vous l’avez achetée.
Ce produit n’est pas disponible à l’achat dans votre pays.	La clé est verrouillée sur une autre région et ne peut pas être utilisée sur votre compte.
Cette clé nécessite un jeu de base que vous ne possédez pas encore.	La clé correspond à une extension. Procurez-vous d’abord le jeu auquel elle se rattache.
Trop de tentatives d’activation récentes.	Steam a suspendu les activations sur votre compte pendant un moment. Patientez, puis réessayez.
Connectez-vous à store.steampowered.com avant d’activer une clé.	Connectez-vous à la boutique Steam dans Chrome, puis réessayez.
Installez l’extension GameDock Companion (ou réactivez-la) pour activer des clés.	Installez le Companion. Voir Installer GameDock Companion.
Steam n’a pas encore listé cette licence.	La clé a fonctionné, mais Steam a mis du temps à l’afficher. Synchronisez vos achats dans une minute, puis saisissez le prix sous **Magasin / clé CD**.
Steam a peut-être déjà activé cette clé	Ne l’activez pas une deuxième fois. Synchronisez Steam, et le jeu apparaîtra.

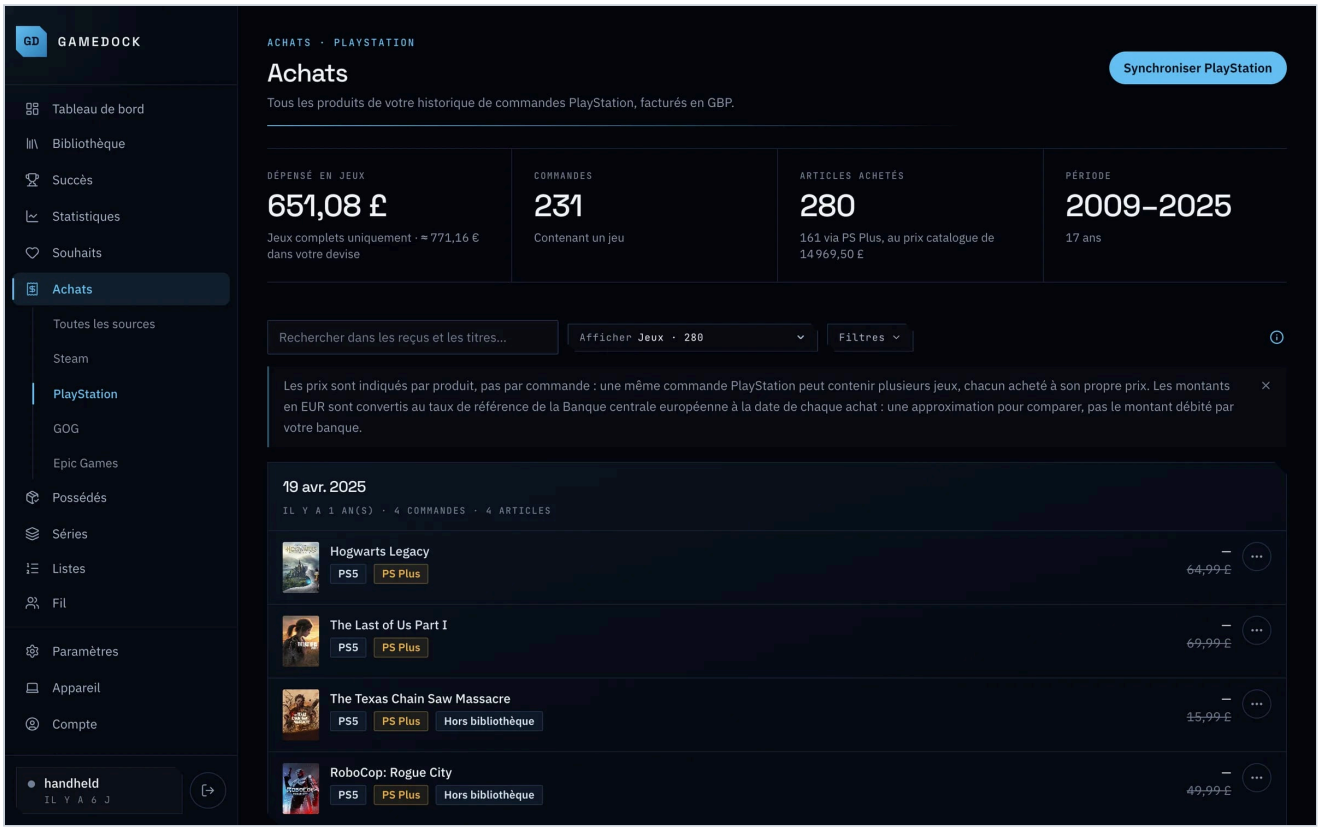
L’installation nécessite un appareil associé et allumé. Si la fenêtre indique **Aucun appareil associé**, associez-en un depuis **Paramètres** ; si elle indique **Appareil hors ligne**, réveillez-le et réessayez.

Achats PlayStation

Importez votre historique de commandes du PlayStation Store, et corrigez la nature d'un article.

NÉCESSITE GAMEDOCK COMPANION

Achats → PlayStation liste tout l'historique de vos commandes sur le PlayStation Store (jeux, extensions, abonnements et plus encore) avec le prix de chaque article. Si PlayStation vous a facturé dans une autre devise, chaque montant indique ce qui a été facturé et son équivalent dans votre devise, dans l'ordre que choisit **Montants affichés en** dans Préférences.



L'historique de vos commandes PlayStation

Importer l'historique de vos commandes

PlayStation ne montre votre historique de commandes qu'à vous, une fois connecté à votre compte, alors l'import passe par l'extension Companion.

1. Allez dans **Achats → PlayStation** et cliquez sur **Synchroniser PlayStation**.

L'extension Companion ouvre PlayStation dans un onglet en arrière-plan et parcourt votre historique de commandes page par page, en affichant chaque étape au fur et à mesure : ouverture de PlayStation, lecture de chaque page de l'historique, enregistrement, puis identification du jeu correspondant à chaque achat. Si vous êtes déconnecté de playstation.com, elle vous reconnecte avec votre session de compte Sony existante, s'il y en a une. Si PlayStation demande votre mot de passe, l'onglet reste ouvert pour que vous vous connectiez ; cliquez ensuite à nouveau sur **Synchroniser PlayStation**. Une fois l'import

terminé, GameDock indique combien de transactions ont été importées. Relancez-le chaque fois que vous avez acheté quelque chose de nouveau, ou confiez la mise à jour à **Tout synchroniser** dans **Paramètres → Synchro**, ou à la synchronisation en arrière-plan de l'extension Companion.

Si le message ajoute *capture partielle*, une partie de votre historique n'a pas pu être lue : relancez l'import. S'il indique que la devise vient de vos paramètres, GameDock n'a pas pu déterminer la région de votre compte PlayStation et a supposé que c'était votre propre devise ; vérifiez qu'elle est correcte.

Ce qu'affiche la page

Les chiffres en haut indiquent ce que vous avez dépensé en jeux, vos commandes contenant un jeu, les articles achetés et les années que couvre votre historique. **Dépensé en jeux** ne compte que les jeux complets (pas les extensions ni les démos, que **Achats → Toutes les sources** compte dans **Jeux**), et la ligne en dessous donne vos dépenses totales, sans l'argent ajouté à votre porte-monnaie. La ligne sous **Articles achetés** indique combien vous en avez obtenu via PlayStation Plus et leur valeur à plein tarif.

Les achats sont regroupés par jour. Chaque article indique sa console, et des libellés comme :

- **PS Plus** : obtenu avec un abonnement PlayStation Plus. Vous pouvez y jouer tant que vous êtes abonné, mais il ne vous appartient pas vraiment, il n'a donc pas de prix.
- **Gratuit** : un jeu ou une démo gratuits.
- **Hors bibliothèque** : GameDock ne l'a pas encore associé à un jeu de votre bibliothèque.
- **Extension pour** : une extension, et le jeu auquel elle se rattache.

Un article en promotion affiche son prix plein barré. Un pack de jeux liste les jeux qu'il contient.

Afficher choisit un type d'article : **Jeux** (par défaut), applis, extensions, démos, thèmes, vidéos, abonnements, recharges de porte-monnaie, **Non identifiés**, ou tout. Si vous avez acheté pour plusieurs consoles, **Filtres** limite la liste à l'une d'elles.

Corriger la nature d'un article

PlayStation n'indique pas toujours ce qu'est un article. Les articles sans description se trouvent dans **Non identifiés**, chacun avec des boutons pour dire ce que c'est ; pour tout autre article, ouvrez le menu ⋯ à côté de son prix et choisissez **Changer de catégorie** pour retrouver les mêmes boutons.

On y trouve surtout des applis de streaming comme Netflix, YouTube et Spotify : rien dans votre historique de commandes ne distingue une appli d'un jeu, alors GameDock vous laisse les marquer comme **Appli** plutôt que de deviner. Il recherche aussi à nouveau, environ une fois par mois, les articles qu'il n'a pas pu identifier, si bien qu'un jeu ajouté plus tard aux bases de données de jeux se range tout seul.

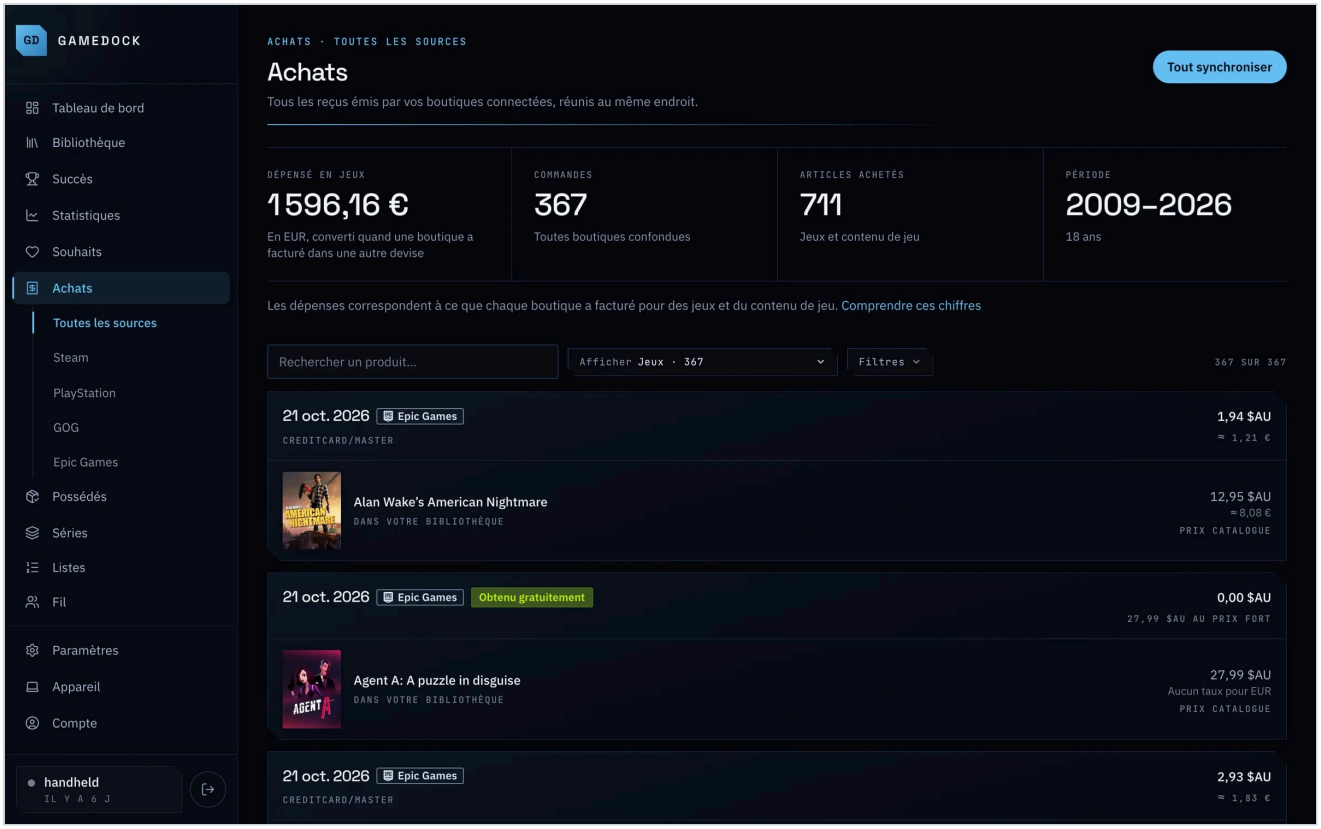
1. Choisissez **Jeu…**, **Appli**, **Extension**, **Démo**, **Thème**, **Vidéo**, **Abonnement** ou **Autre chose**.
2. Pour **Jeu…**, recherchez le jeu et sélectionnez-le (ou plusieurs, pour un pack), puis cliquez sur **Enregistrer**.

La modification s'applique tout de suite à vos achats, et elle est proposée au catalogue partagé de GameDock pour que les autres joueurs en profitent une fois qu'elle est approuvée. Pour revenir en arrière, cliquez sur **annuler** à côté de **Identifié**.

Tous vos achats au même endroit

Ce que vous avez dépensé dans toutes les boutiques, et comment c'est calculé.

Achats → Toutes les sources réunit dans une seule liste toutes vos commandes Steam, PlayStation, GOG et Epic Games, ainsi que chaque jeu sur disque ou en boîte que vous avez acheté, du plus récent au plus ancien, et additionne vos dépenses.



Chaque reçu, de chaque boutique

Ce qui compte comme une dépense

- Une commande compte pour ce que la boutique vous a réellement facturé, pas pour ce que coûteraient séparément les jeux qu'elle contient.
- L'argent ajouté à un porte-monnaie Steam ou PlayStation n'est pas une dépense, car ce sont les jeux que vous achetez ensuite avec qui sont comptés.
- Une commande dans une autre devise est convertie dans la vôtre au taux du jour de cette commande. Elle affiche ce que la boutique a facturé, avec la conversion en dessous marquée ≈, ou l'inverse si **Montants affichés en** est réglé sur votre devise. Voir Devises et taux de change.

Afficher choisit ce qui est compté : **Jeux** (par défaut : jeux, extensions et démos), **Tout**, **Abonnements et médias** ou **Recharges de solde**. Les chiffres en haut suivent ce choix, et la ligne en dessous dit ce qu'ils comptent ; **Comprendre ces chiffres**, juste à côté, explique chacun d'eux, ainsi que ce qui est parti en abonnements et en recharges de solde. **Rechercher un produit…** retrouve une commande d'après son contenu, et **Filtres** limite la liste à une seule **Boutique**, aux commandes **Facturé** ou **Gratuit**, ou à une **Année**.

Chaque commande indique sa boutique, son prix et jusqu'à huit des articles qu'elle contient (avec le nombre restant), chacun marqué **Dans votre bibliothèque** ou **Hors bibliothèque**. Une édition GOG vendue comme un pack, comme une Platinum ou une Ultimate Edition, compte comme étant dans votre bibliothèque quand tous les jeux qu'elle contient correspondent à un seul et même jeu de votre bibliothèque ; une édition qui regroupe plusieurs jeux différents, comme une trilogie, reste **Hors bibliothèque**. Les commandes obtenues gratuitement, comme les jeux offerts chaque semaine par Epic, sont marquées **Obtenu gratuitement**.

> REMARQUE
>
> Avec la formule gratuite, Achats affiche les 12 derniers mois ; une note en haut indique combien de commandes plus anciennes sont masquées. Les commandes plus anciennes ne sont pas conservées lors de l'import des achats d'une boutique : après votre abonnement à GameDock Plus, synchronisez donc à nouveau les achats de chaque boutique pour importer le reste.

Tout synchroniser, en haut de la page, importe dès maintenant les nouvelles commandes de chaque boutique. Voir Tout garder synchronisé.

La page de chaque boutique

Les entrées sous **Achats** dans la barre latérale affichent chacune une boutique :

- **Steam** : chaque ligne de reçu associée au jeu qu'elle a payé, avec une file de vérification. Voir Vérifier vos achats Steam.
- **PlayStation** : l'historique de vos commandes, avec les jeux PlayStation Plus signalés. Voir Achats PlayStation.
- **GOG** et **Epic Games** : chaque commande avec son prix, et si vous l'avez obtenue gratuitement. **Afficher** limite la liste aux commandes payantes ou obtenues gratuitement. Elles sont importées par la synchronisation de chaque boutique. Voir GOG et Epic Games.
- **Physique** : le prix de chaque jeu sur disque ou en boîte, où vous pouvez ajouter un prix oublié. Voir Jeux physiques.

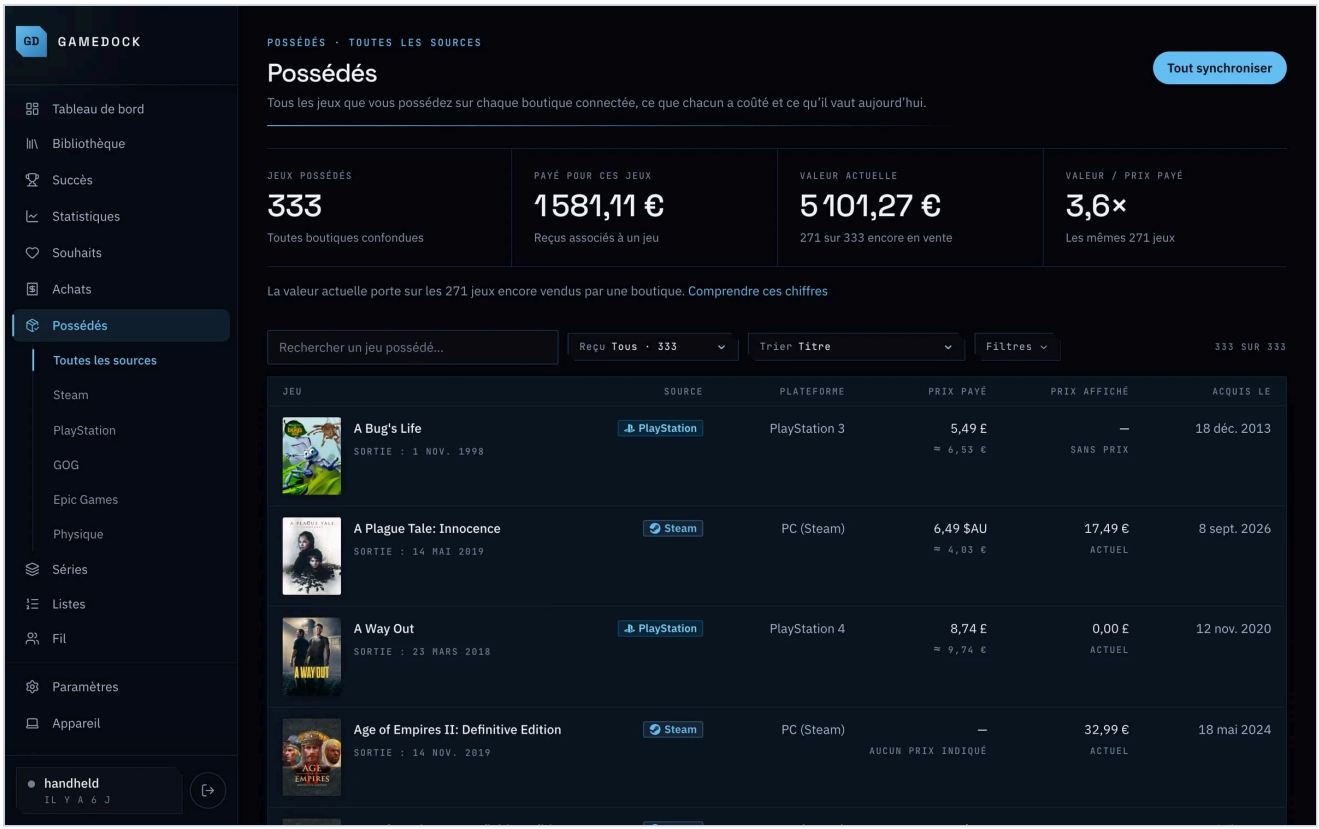
Disques et jeux en boîte

Dans **Toutes les sources**, chaque jeu sur disque ou en boîte que vous avez acheté est une commande à part entière, datée du jour de l'achat, avec son prix dans la devise dans laquelle vous l'avez payé. Un exemplaire reçu en cadeau, obtenu par échange ou livré avec une console n'est pas un achat : il est donc exclu, tout comme un exemplaire qui n'a pas encore de date. Ajoutez la date dans **Achats → Physique**. Un exemplaire daté mais sans prix affiche **Ajouter un prix**, qui y ouvre cet exemplaire.

Ce que vous possédez et ce que cela vaut

Comparez ce que vous avez payé vos jeux avec ce qu'ils coûtent aujourd'hui.

Possédés liste tous les jeux que vous possédez sur toutes les boutiques, ce que vous avez payé pour chacun et ce qu'il coûterait à l'achat aujourd'hui.



Ce que vous possédez, et ce que cela vaut aujourd'hui

Les chiffres

- **Jeux possédés** : chaque jeu des boutiques que vous avez connectées, et chaque jeu sur disque ou en boîte que vous avez ajouté.
- **Payé pour ces jeux** : ce que vous les avez payés, d'après vos reçus, chaque montant converti au taux du jour du paiement.
- **Valeur actuelle** : ce que ces jeux coûtent aujourd'hui dans leur boutique, au prix et au taux de change du jour. Un jeu en promotion compte à son prix promotionnel. La ligne en dessous indique combien de vos jeux une boutique vend encore.
- **Valeur / prix payé** : la comparaison des deux, sur les mêmes jeux.

Les deux derniers ne comptent que les jeux qui ont à la fois un reçu et un prix actuel dans leur boutique, pour comparer ce qui est comparable ; la ligne sous les chiffres indique combien cela en fait, et **Comprendre ces chiffres**, juste à côté, donne la définition de chaque chiffre. La page de chaque boutique affiche les quatre mêmes chiffres dans le même ordre ; une boutique qui n'indique aucun prix actuel, comme GOG ou Epic Games, y affiche un tiret et explique pourquoi.

La liste

Chaque jeu indique où vous le possédez, sur quelle plateforme, ce que vous l'avez payé, son prix actuel et quand vous l'avez obtenu. **Rechercher un jeu possédé…** en retrouve un par son nom. **Reçu** limite la liste aux jeux **Avec un reçu** ou **Sans reçu** ; **Trier** les classe par **Titre**, **Plus gros gain**, **Montant payé** ou **Plus cher en boutique**. **Filtres** choisit une boutique. **Tout synchroniser**, en haut de la page, importe dès maintenant les derniers achats et les derniers prix.

Un prix facturé ou affiché par une boutique dans une autre devise montre les deux montants, celui de la boutique ou le vôtre en premier, selon ce que choisit **Montants affichés en** dans Préférences. Les totaux en haut sont dans votre devise, ou dans celle de la boutique quand tout ce qui figure sur la page de cette boutique a été facturé dans une même autre devise et que vous avez choisi celle de la boutique.

Un jeu **Sans reçu** est un jeu pour lequel GameDock n'a aucun achat : c'était peut-être un cadeau, un jeu gratuit, ou un achat antérieur au début de votre historique d'achats. Un jeu qui n'est plus vendu affiche le prix de son reçu au lieu du prix actuel.

Chaque jeu sur disque ou en boîte a sa propre ligne, avec ce que vous l'avez payé. **Prix affiché** reste vide, car aucune boutique n'indique le prix actuel d'un disque : ces exemplaires ne figurent donc pas dans les deux derniers chiffres. Un exemplaire reçu en cadeau, obtenu par échange ou livré avec une console l'indique à la place d'un prix, et un exemplaire acheté dont le prix n'est pas encore renseigné affiche **Pas encore de prix**. Ajoutez le prix dans **Achats** → **Physique**.

Les entrées sous **Possédés** dans la barre latérale affichent chacune une boutique. Sur PlayStation, les jeux que vous avez via PlayStation Plus sont marqués **Abonnement**, et vous pouvez les afficher seuls.

Steam : videz d'abord la file



Les chiffres Steam dépendent de la file de vérification

Les chiffres Steam ne valent que ce que vaut l'association des lignes de reçu aux jeux. Tant que des lignes attendent d'être examinées, **Possédés** → **Steam** le signale ; cliquez sur **Associer les jeux** pour aller les traiter. Voir Vérifier vos achats Steam.

La valeur de la bibliothèque sur le tableau de bord

La valeur de la bibliothèque sur le tableau de bord correspond à ce que coûteraient aujourd'hui tous vos jeux et DLC Steam sur la boutique Steam, dans la devise de votre compte Steam. Les jeux gratuits comptent pour zéro, et les jeux que Steam ne vend plus sont exclus. Elle est mise à jour à chaque actualisation des prix Steam.

Devises et taux de change

Choisissez la devise d'affichage des montants, et comment les autres devises sont converties.

GameDock conserve chaque prix dans la devise utilisée par la boutique, et ne le convertit dans la vôtre que pour l'affichage. Un montant converti est une approximation : votre banque aura appliqué son propre taux.

Choisir votre devise

1. Allez dans **Compte** → **Préférences**.
2. Sous **Devise**, choisissez la devise dans laquelle afficher les montants.
3. Cliquez sur **Enregistrer**.

Région de boutique définit la région dont GameDock lit les prix quand il ne peut pas la déduire de votre compte de boutique, et **Fuseau horaire** définit quand commence votre journée : pour le temps de jeu, le résumé quotidien et l'e-mail mensuel des Statistiques, et pour savoir à quelle année appartient un achat.

Chaque boutique que vous connectez connaît généralement sa propre région, et GameDock s'en sert quand il le peut. Les prix Steam et la valeur de votre bibliothèque sont toujours dans la devise de votre compte Steam.

Comment les montants s'affichent

Quand une boutique vous a facturé dans une autre devise, **Montants affichés en** (dans Préférences) décide de ce qui vient en premier : ce que la boutique a facturé, avec le montant dans votre devise en dessous marqué ≈, ou le montant dans votre devise, avec ce que la boutique a facturé en dessous. Survolez l'un ou l'autre pour voir de quel jour date le taux utilisé. Un prix actuel en boutique, comme sur une liste de souhaits, fonctionne de la même façon, avec **affiché** au lieu de **facturé** puisque personne ne l'a encore payé.

Les montants suivent le réglage **Format des nombres et des dates**. Une devise s'affiche avec son propre symbole quand aucune autre ne le partage, comme **£** ou **€**. Quand un symbole est partagé, seule la devise à laquelle appartient votre format le garde : en anglais (Australie), les dollars australiens s'écrivent **$59.99** et les dollars américains **USD 59.99** ; en anglais (États-Unis), les mêmes montants s'écrivent **A$59.99** et **$59.99**.

Quel taux est utilisé

GameDock utilise les taux de référence publiés par la Banque centrale européenne. Pour les deux devises qu'elle ne publie pas, il utilise le taux de la Réserve fédérale américaine pour le nouveau dollar taïwanais et celui de la Banque de Russie pour le rouble, chacun croisé avec celui de la Banque centrale européenne :

MONTANT	CONVERTI AU
Ce que vous avez payé pour quelque chose	Taux du jour du paiement. S’il n’y avait pas de taux ce jour-là, un week-end par exemple, le dernier taux publié avant.
Prix actuels, et valeur de votre bibliothèque	Taux du jour.

Survolez un montant converti pour voir de quel jour date le taux utilisé. Quand il n’existe aucun taux pour une devise, le montant reste tel quel et n’est pas ajouté aux totaux ; la note de la page indique ce qui a été laissé de côté.

PARTIE 7

GameDock Helper

L’application Linux qui permet à GameDock de voir et de gérer les jeux de la machine sur laquelle vous jouez.

Installer GameDock Helper

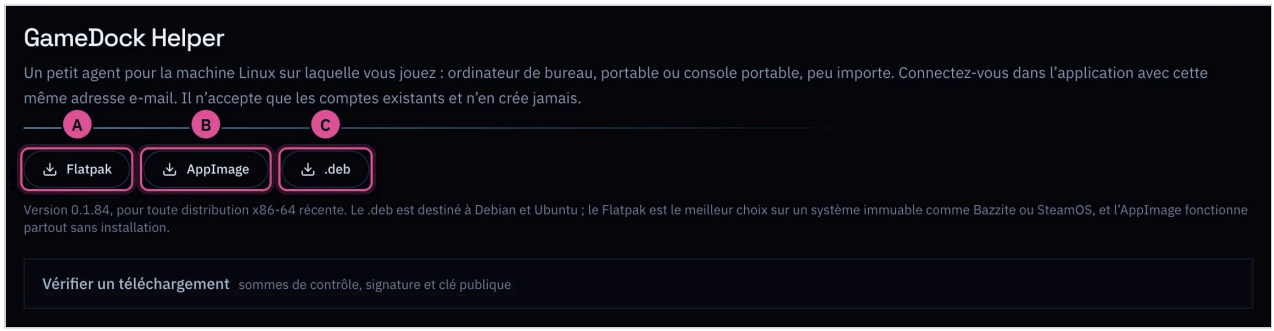
Téléchargez le Helper pour votre machine Linux, installez-le et connectez-vous.

GameDock Helper est une petite application pour l'ordinateur ou la console portable Linux qui vous sert à jouer. Elle permet à GameDock de voir ce qu'il y a sur cette machine (jeux installés, jeux Lutris et Heroic, émulateurs, fichiers de sauvegarde et espace disque libre) et d'agir dessus : installer des jeux, les déplacer d'un disque à l'autre et mettre vos sauvegardes à l'abri.

Elle fonctionne sur n'importe quel Linux 64 bits (x86-64) récent, sur un ordinateur de bureau, un portable ou une console portable. Il n'existe pas de version Windows ni Mac.

Le télécharger

1. Dans GameDock, allez dans **Paramètres** → **Appareils**.
2. Sous **GameDock Helper**, téléchargez le format adapté à votre système. Chaque fichier porte le nom de sa version, comme `GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.flatpak`, pour que vous sachiez laquelle vous avez sans l'installer.



Les trois façons d'installer GameDock Helper

	TÉLÉCHARGEMENT	À CHOISIR POUR
A	**Flatpak**	Les consoles portables, les systèmes dont la base est en lecture seule, et tout système où vous installez vos applications via Discover ou GNOME Software. Le meilleur choix en cas de doute.
B	**AppImage**	N'importe quel Linux, sans rien installer : vous lancez directement le fichier.
C	**.deb**	Debian et Ubuntu.

L'installer

Dans un terminal, dans le dossier où vous l'avez téléchargé, avec le nom du fichier téléchargé :

- **Flatpak** : `flatpak install --user --bundle GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.flatpak`, puis ouvrez **GameDock Helper** depuis votre menu d'applications. Si l'environnement d'exécution GNOME dont il a besoin n'est pas encore installé, l'installation ajoute Flathub et le récupère, ce qui prend quelques minutes la première fois.

- **AppImage** : `chmod +x GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.AppImage`, puis lancez le fichier. Gardez-le à un endroit définitif, comme `~/Applications`, car c'est cette copie qui démarrera avec votre bureau.
- **.deb** : `sudo apt install ./GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.deb`, puis ouvrez **GameDock Helper** depuis votre menu d'applications.

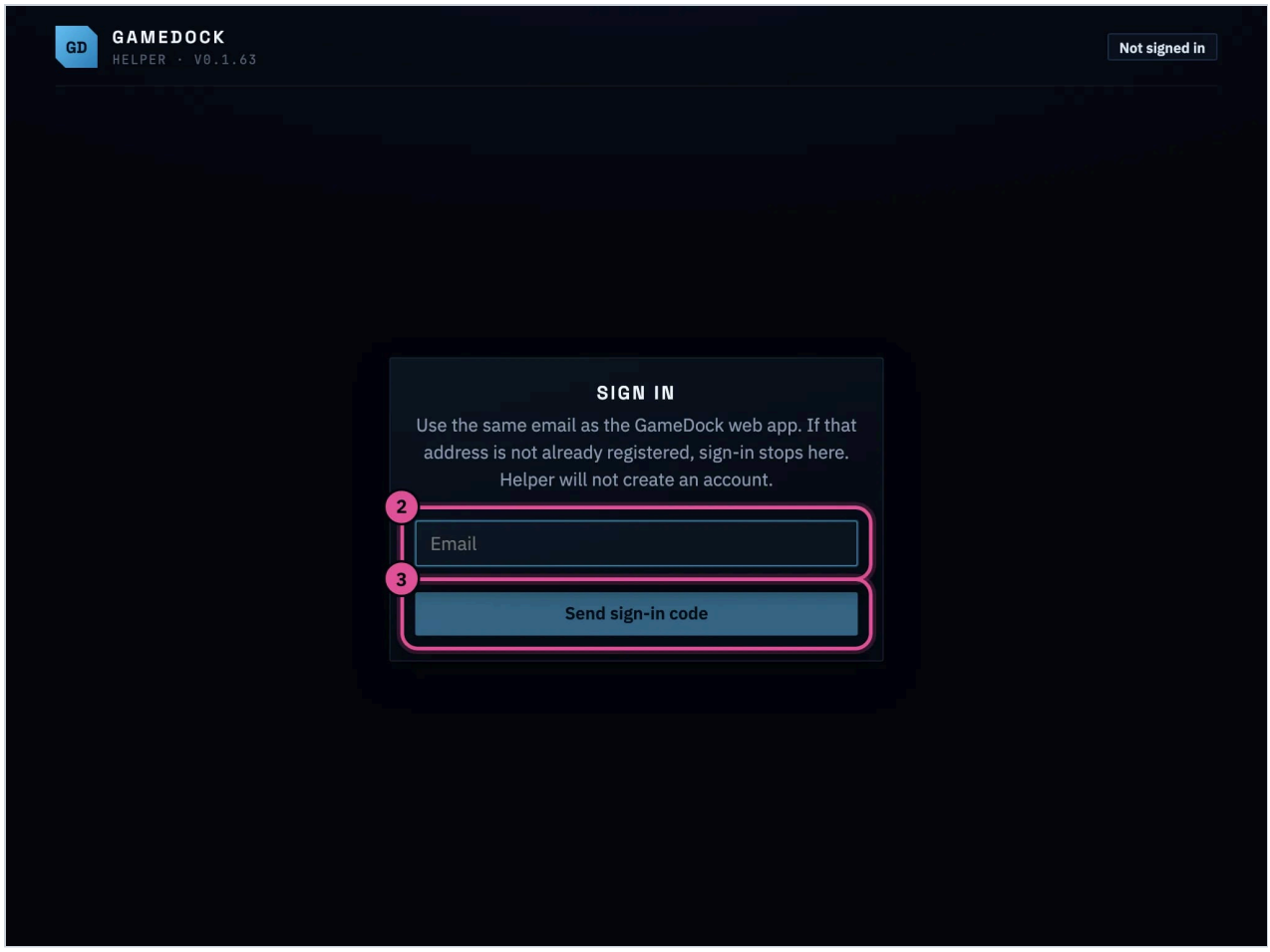
N'utilisez qu'un seul format. Le Flatpak et l'AppImage gardent leurs réglages séparément, et ne peuvent pas fonctionner en même temps.

> ASTUCE
>
> Pour vérifier qu'un téléchargement est bien celui publié par GameDock, ouvrez **Vérifier un téléchargement** sous les boutons. Vous y trouverez la somme de contrôle et la signature de chaque fichier, la clé publique et la commande pour les vérifier.

Se connecter

Le Helper vous demande de vous connecter avant toute chose, avec la même adresse e-mail que celle que vous utilisez pour GameDock.

1. Ouvrez GameDock Helper.
2. Saisissez votre adresse e-mail 2.
3. Cliquez sur **Send sign-in code** 3.



Se connecter à GameDock Helper

4. Saisissez le code à six chiffres reçu par e-mail dans le champ qui apparaît, et cliquez sur **Sign in**.

Le Helper affiche alors son écran de configuration. Voir Configurer GameDock Helper. En quelques secondes, la machine apparaît dans **Paramètres** → **Appareils** sur GameDock, avec **En ligne** à côté.

Le Helper ne crée jamais de compte. S'il indique qu'il n'existe aucun compte GameDock pour votre adresse, connectez-vous d'abord sur le site de GameDock (voir Créer votre compte et vous connecter), puis revenez.

> REMARQUE
>
> La formule gratuite permet un appareil, GameDock Plus en permet trois. Se reconnecter depuis la même machine ne compte pas comme un autre appareil. Si tous les appareils de votre formule sont utilisés, le Helper affiche *Device limit reached* et ne se connecte pas : pour remplacer un appareil par un autre, retirez d'abord l'ancien. Voir Retirer ou reconnecter un appareil.

Le mettre à jour

À partir de la version 0.1.84, le Helper se tient à jour tout seul : toutes les quelques heures, il cherche une nouvelle version et l'installe, sauf si vous désactivez **Install updates automatically** (voir Mises à jour). Un Helper plus ancien ne le peut pas : il faut donc le mettre à jour une fois à la main, tout comme un Helper qui ne peut pas se remplacer lui-même, par exemple un .deb.

Quand un appareil est en retard et ne se met pas à jour lui-même, GameDock vous prévient la prochaine fois que vous l'ouvrez, quelle que soit la page où vous arrivez : un avis nomme chacun de vos appareils en retard et la version qu'il a, avec **Obtenir la mise à jour**, qui ouvre **Paramètres → Appareils**, et **Plus tard**, qui le reporte d'une semaine dans ce navigateur. **Paramètres → Appareils** affiche aussi *Une version plus récente de GameDock Helper est disponible* tant qu'un appareil est en retard.



Chaque appareil en retard est nommé, avec sa version

La plupart des mises à jour peuvent attendre le moment qui vous convient. De temps en temps, l'une d'elles corrige un point important pour la sécurité de votre appareil, et à partir de là GameDock n'envoie plus rien à faire à un Helper plus ancien : une installation, un déplacement ou une analyse répond *Le Helper GameDock de cet appareil n'est pas à jour*. Mettez le Helper à jour et tout fonctionne à nouveau ; rien n'est perdu entre-temps.

Téléchargez le même format que celui que vous avez installé, et cliquez sur **Quit** dans le menu de l'icône du Helper, dans la zone de notification. Ensuite :

- **Flatpak** : `flatpak install --user --reinstall --bundle` suivi du nom du nouveau fichier. `--reinstall` remplace le Helper installé ; vos réglages et votre connexion sont conservés.
- **AppImage** : placez le nouveau fichier à côté de l'ancien et faites-lui un `chmod +x`. Quand vous le lancez, c'est lui qui démarre désormais avec votre bureau, et vous pouvez supprimer l'ancien fichier.
- **.deb** : `sudo apt install ./` suivi du nom du nouveau fichier. Il remplace la version installée.

Rouvrez GameDock Helper (pour l'AppImage, le nouveau fichier). En quelques secondes, **Paramètres → Appareils** affiche la nouvelle version à côté de l'appareil, et l'avis disparaît une fois que tous les appareils sont à jour.

Configurer GameDock Helper

Indiquez au Helper où se trouvent vos jeux, vos disques et votre compte Steam, et importez-les dans GameDock.

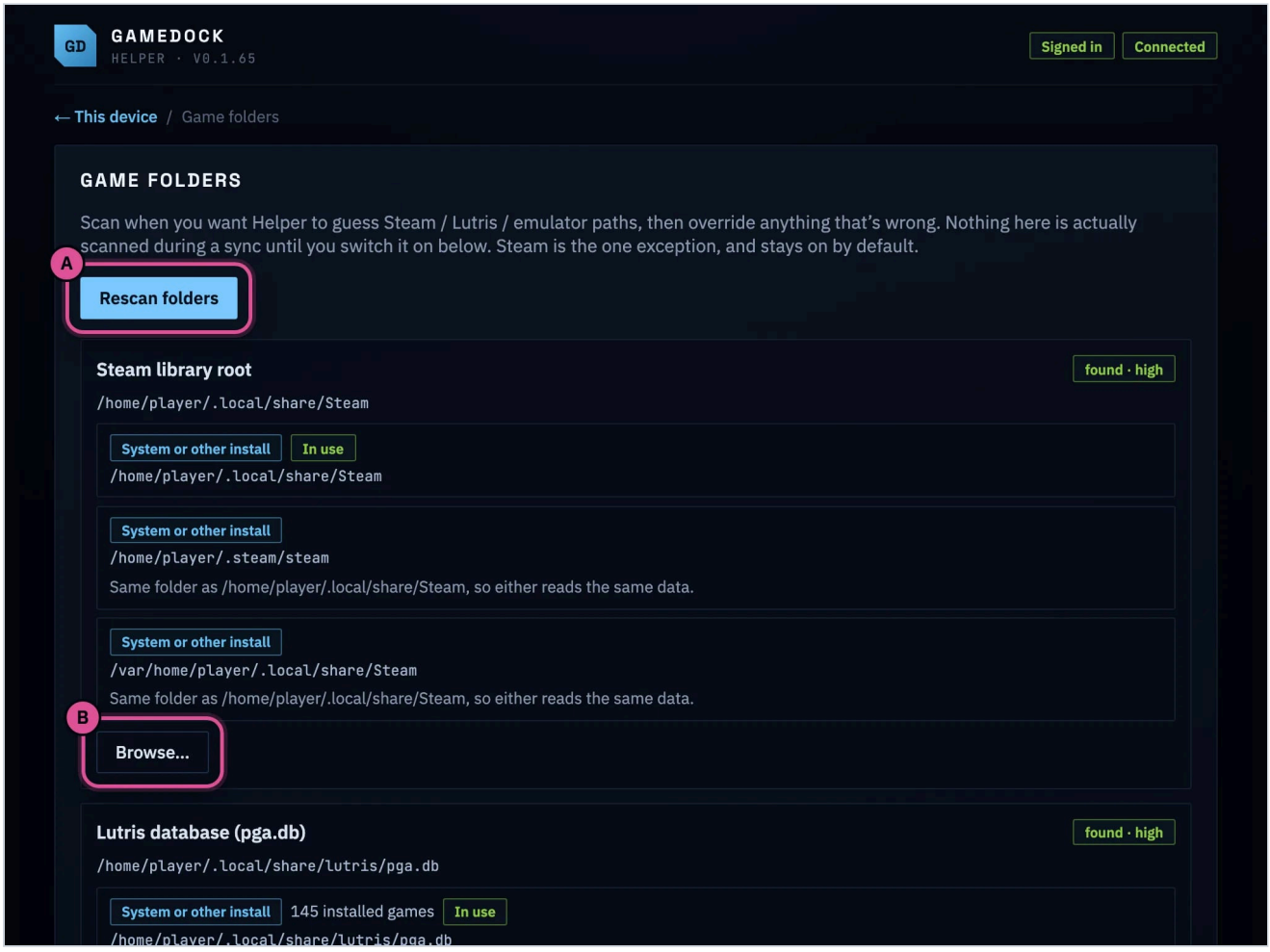
NÉCESSITE GAMEDOCK HELPER

Une fois que vous êtes connecté, GameDock Helper s'ouvre sur **This device** : une liste de sections de configuration, chacune cochée une fois terminée. Ouvrez-en une, faites ce qu'elle demande, et cliquez sur ← **This device** pour revenir.

Rien n'est analysé tant que vous ne le demandez pas. Chaque page a un bouton qui lance la recherche ; le Helper retient ce qu'il a trouvé. Une fois que vous êtes connecté, la sauvegarde de vos parties et la réécriture des noms de vos jeux Steam se font toutes seules ; les analyses de vos dossiers et de vos disques attendent que vous les lanciez.

Dossiers de jeux (Game folders)

Indiquez au Helper où se trouvent vos jeux et vos émulateurs.



Game folders : là où Steam, Lutris et vos émulateurs rangent leurs jeux

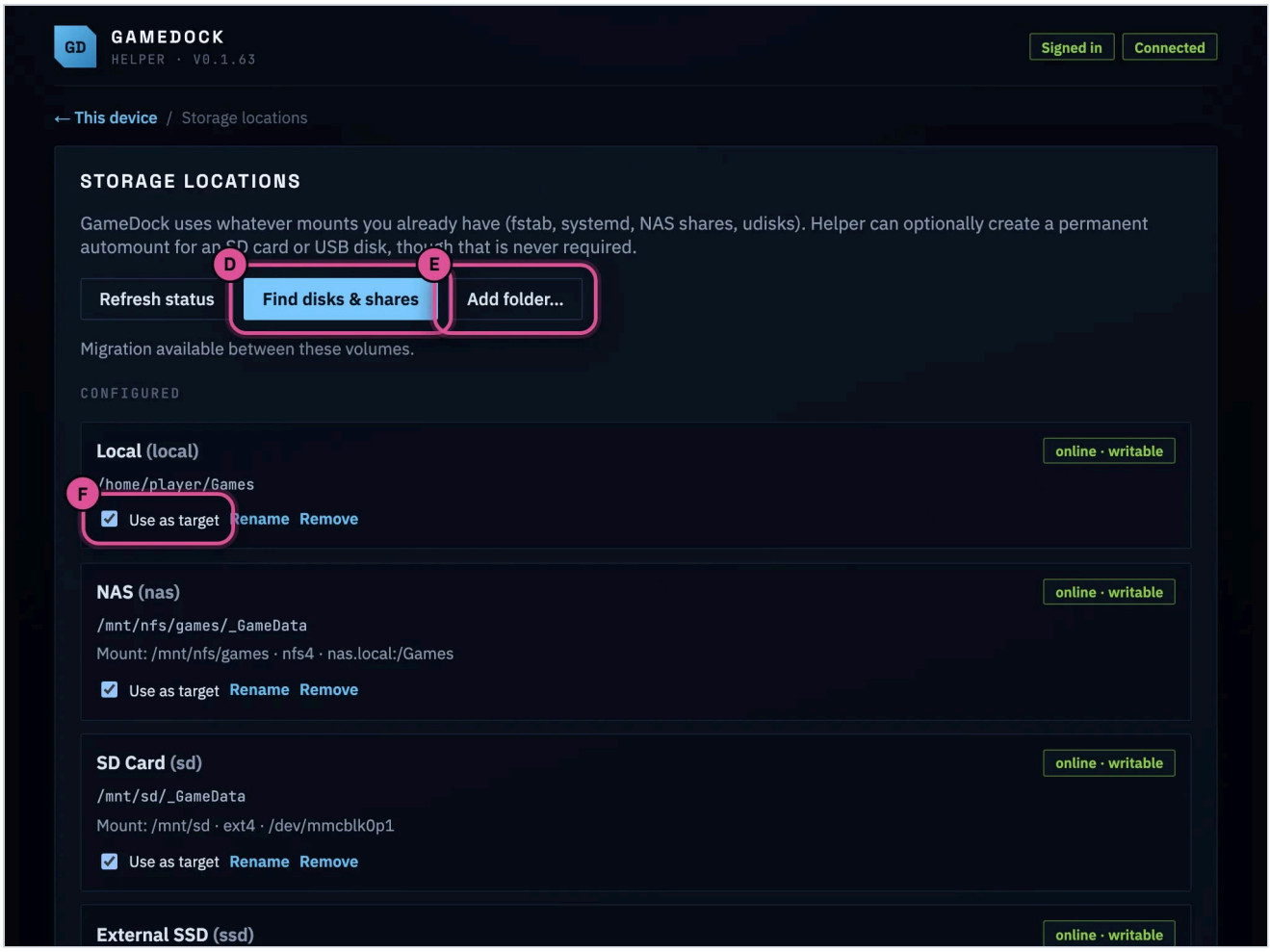
1. Cliquez sur **Scan folders** A, qui devient **Rescan folders** une fois la recherche faite. Le Helper regarde aux emplacements habituels de Steam, Lutris, Heroic et de chaque émulateur qu'il connaît : RPCS3, Xenia, PCSX2, DuckStation, Dolphin, melonDS, Cemu, PPSSPP, Vita3K, shadPS4, Flycast, RMG et les émulateurs Switch.
2. Vérifiez chaque ligne. **found** signifie que le dossier existe et **missing** qu'il n'existe pas ; le second mot indique à quel point le Helper est sûr que c'est le bon. En dessous figure chaque dossier que le Helper a trouvé pour cette application, chacun avec la façon dont l'application a été installée (Flatpak, AppImage, un runner Lutris ou une autre installation) et ce qu'il contient, par exemple combien de jeux installés ou de sauvegardes. Celui qui est utilisé est marqué **In use**. Si deux dossiers sont en fait le même, le second l'indique.
3. Si une ligne utilise le mauvais dossier, cliquez sur **Use this folder** sous le bon, ou cliquez sur **Browse…** B et choisissez-en un autre. Avoir à la fois un Flatpak et une AppImage d'un émulateur est la raison la plus courante de vérifier : choisissez le dossier qui contient vos jeux.
4. Activez **Scan this source** pour chaque launcher ou émulateur que vous voulez dans GameDock.

PCSX2 et DuckStation tiennent leur propre liste des jeux qu'ils ont trouvés. Leurs lignes indiquent combien de jeux contient chaque liste ; toutes les listes sont lues, il n'y a donc aucun dossier à choisir.

Steam est toujours lu. Tout le reste est ignoré tant que vous ne l'activez pas : associer un appareil ne lance pas de lui-même la lecture de votre bibliothèque Lutris ou de vos émulateurs.

Emplacements de stockage (Storage locations)

Indiquez au Helper sur quels disques vos jeux peuvent aller, pour que GameDock puisse afficher le remplissage de chacun et déplacer des jeux de l'un à l'autre.



Storage locations : les disques et partages réseau où se trouvent vos jeux

1. Cliquez sur **Find disks & shares** D. Le Helper liste les disques et partages réseau qu'il voit : dossiers de bibliothèque Steam suggérés, partages NFS et SMB déjà montés, cartes SD et disques USB.
2. Cliquez sur **Use this location**, **Use this share** ou **Use current mount** à côté de chacun de ceux que vous voulez. Pour ajouter un dossier qui n'est pas listé, cliquez sur **Add folder...** E.
3. Laissez **Use as target** F coché pour chaque emplacement vers lequel des jeux peuvent être déplacés.

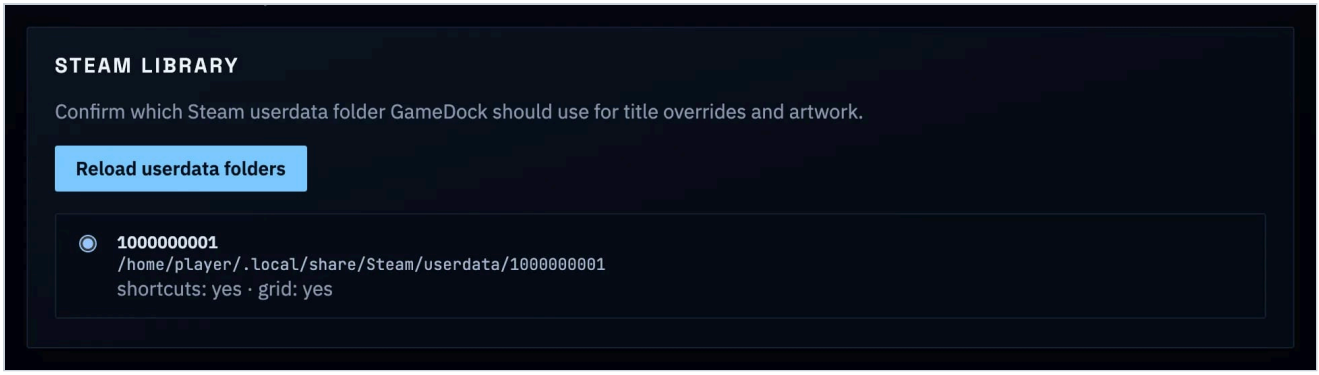
Vos emplacements sont listés sous **Configured**, où **Rename** permet de donner à l'un d'eux un nom que vous reconnaîtrez et **Remove** le retire de la liste. **Refresh status** vérifie à nouveau lesquels sont connectés.

Le Helper utilise les disques et partages que vous avez déjà montés : il n'a jamais besoin de configurer quoi que ce soit. Pour une carte SD ou un disque USB qui n'est pas monté en permanence, **Make permanent mount...** peut le faire monter automatiquement ; il vous demande votre mot de passe.

Un disque débranché apparaît hors ligne, et revient quand vous le rebranchez. Déplacer des jeux demande au moins deux emplacements. Voir Votre appareil sur GameDock.

Bibliothèque Steam

Choisissez le compte Steam de cette machine avec lequel GameDock travaille, pour renommer des jeux et changer leurs illustrations dans Steam.



Steam library : quel dossier de compte Steam utiliser

1. Cliquez sur **Find userdata folders**.
2. Choisissez le dossier de votre compte. Chacun porte un numéro, celui du compte Steam auquel il appartient ; si une seule personne utilise Steam sur la machine, il n'y en a qu'un.

Les autres sections

- **Standalone games** : les succès des jeux PC autonomes, installés hors d'un launcher de boutique, qui les gardent dans des fichiers sur votre PC. Voir Succès des jeux PC autonomes.
- **Cloud save backups** : voir Sauvegarder vos parties.
- **Background service** : voir Garder le Helper en marche.
- **Hub sign-in** : pour vous reconnecter, si jamais vous en avez besoin. Voir Retirer ou reconnecter un appareil.

Tout importer dans GameDock

Une fois les dossiers définis, allez dans **Paramètres** → **Synchro** sur GameDock et cliquez sur **Synchro** à côté de **GameDock Helper**. Vos jeux Lutris, Heroic et d'émulateurs apparaissent dans **Bibliothèque**, sous **Launchers** et **Émulateurs**. Ensuite, le Helper tient GameDock à jour tant qu'il tourne.

Garder le Helper en marche

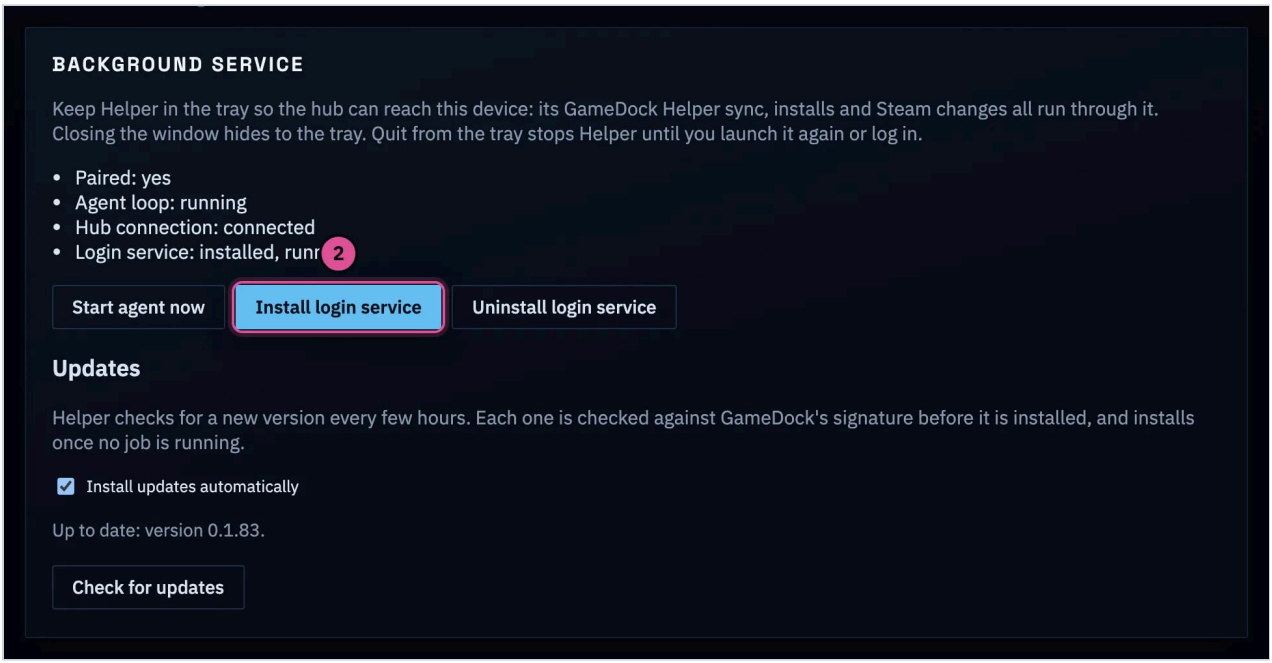
Lancez le Helper avec votre bureau pour que GameDock puisse toujours joindre votre appareil.

NÉCESSITE GAMEDOCK HELPER

GameDock ne peut joindre votre appareil que lorsque GameDock Helper est lancé. Réglez-le pour qu'il démarre avec votre bureau, et il attendra discrètement dans la zone de notification.

Le lancer avec votre bureau

1. Dans GameDock Helper, ouvrez **Background service**.
2. Cliquez sur **Install login service** 2.



Background service : lancer le Helper avec votre bureau

Dès votre prochaine connexion à votre bureau, le Helper démarre tout seul, directement dans la zone de notification. Il ne lance pas de deuxième instance maintenant : celle que vous avez ouverte continue de tourner. La liste de la page indique s'il est connecté à votre compte (**Paired**), s'il tourne en ce moment (**Agent loop**), s'il est relié à GameDock (**Hub connection**) et s'il est réglé pour démarrer avec votre bureau (**Login service**). **Uninstall login service** l'empêche de démarrer tout seul.

Sur une console portable, il redémarre tout seul chaque fois que vous basculez entre le mode Jeu et le mode Bureau.

Mises à jour

Install updates automatically, sous **Updates** dans **Background service**, est activé sauf si vous le désactivez. Toutes les quelques heures, le Helper cherche une nouvelle version, vérifie qu'elle a bien été signée par GameDock, attend que plus rien de ce qu'il fait pour GameDock ne soit en cours, l'installe et

redémarre sur cette version. **Check for updates** vérifie tout de suite. Si l'option est désactivée, le Helper vous signale quand même la sortie d'une nouvelle version, et **Install version** l'installe quand vous le décidez.

- Un Flatpak installé avec `--user`, comme l'indiquent les étapes d'installation, et une AppImage placée dans un de vos propres dossiers se mettent à jour tout seuls.
- Un .deb est installé pour tout le système, son installation demande donc votre mot de passe. Le Helper télécharge et vérifie la nouvelle version tout seul, et vous demande votre mot de passe quand vous cliquez sur **Install version**.
- Un Flatpak installé pour tous les utilisateurs de la machine, ou une AppImage dans un dossier où vous ne pouvez pas écrire, ne peut pas se remplacer lui-même. La page l'indique ; installez la nouvelle version depuis GameDock comme avant (voir Le mettre à jour).

La zone de notification

- Fermer la fenêtre du Helper la réduit dans la zone de notification ; il continue de tourner.
- Cliquez sur l'icône dans la zone de notification, ou choisissez **Open settings**, pour faire réapparaître la fenêtre.
- **Quit** arrête complètement le Helper, jusqu'à ce que vous le rouvriez ou jusqu'à votre prochaine connexion à votre bureau.
- Survolez l'icône dans la zone de notification pour voir si le Helper est relié à GameDock.

Si votre bureau n'a pas de zone de notification, fermer la fenêtre quitte le Helper.

Est-il connecté ?

Le deuxième badge en haut à droite de la fenêtre du Helper, à côté de **Signed in**, indique si GameDock peut joindre votre appareil en ce moment. **Connected** signifie que oui, et **Connecting…** que ce sera le cas dans un instant. **Reconnecting…** signifie que le Helper n'arrive pas à joindre GameDock et continue d'essayer tout seul ; survolez le badge pour voir pourquoi, et quand aura lieu le prochain essai. **Not connected** signifie que la connexion du Helper n'est pas lancée du tout : cliquez sur **Start agent now** dans **Background service**. **Background service** indique la même chose sous **Hub connection**.

Ce qu'il fait pendant qu'il tourne

- Tient GameDock informé de ce qui est installé, du remplissage de vos disques et de ce à quoi vous avez joué.
- Fait ce que vous lui demandez depuis GameDock : installer un jeu, déplacer des installations, mettre à jour vos collections Steam, vos noms et vos illustrations.
- Sauvegarde vos parties après vos sessions de jeu, si l'option est activée. Voir Sauvegarder vos parties.
- Toutes les quinze minutes, réécrit les noms de vos jeux Steam si vous en avez défini. Voir Noms, ordre et illustrations dans Steam.
- Toutes les quelques heures, cherche une nouvelle version de lui-même, et l'installe si **Install updates automatically** est activé.

Les analyses de vos dossiers et de vos disques n’ont lieu que lorsque vous cliquez sur le bouton correspondant.

GAMEDOCK HELPER

Sauvegarder vos parties

Gardez des copies versionnées de vos fichiers de sauvegarde sur GameDock, et récupérez-les.

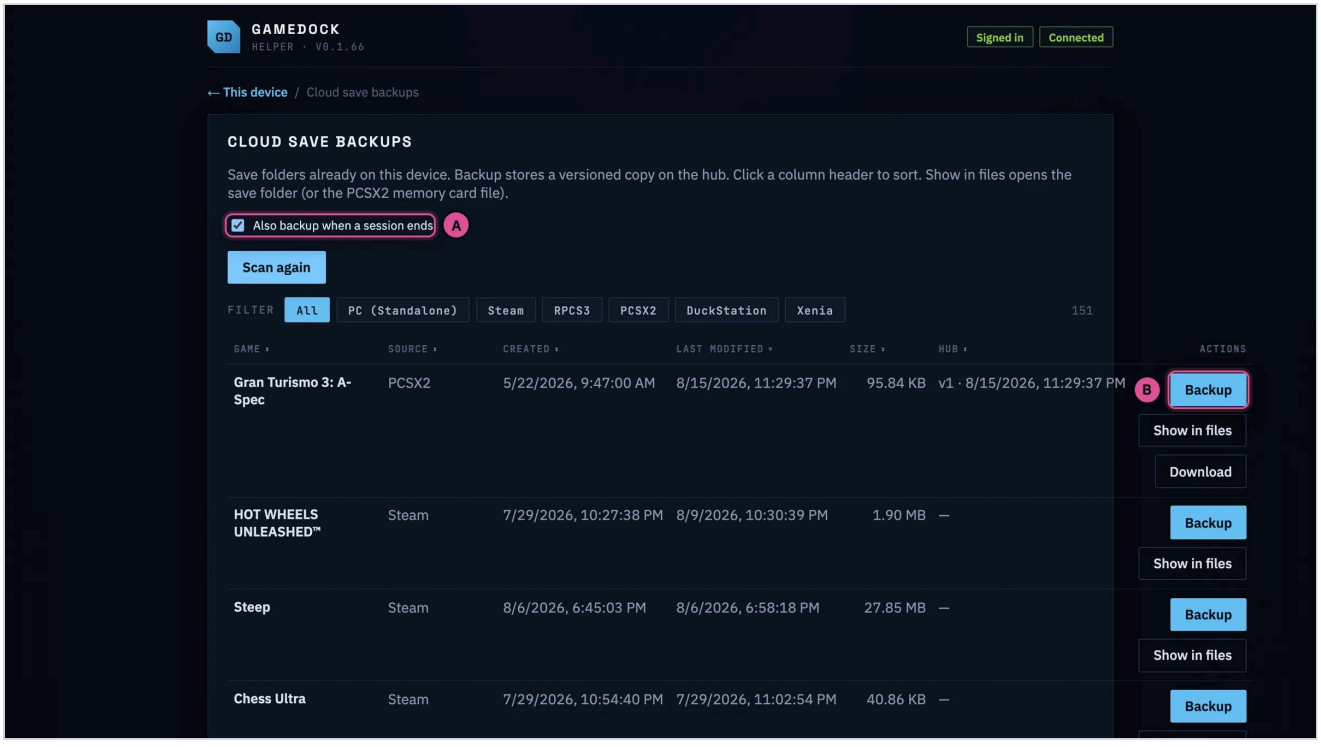
NÉCESSITE GAMEDOCK HELPER

GameDock Helper peut garder des copies de vos fichiers de sauvegarde sur GameDock, pour qu'une sauvegarde perdue ou abîmée puisse être récupérée. Chaque copie est une version distincte ; vous choisissez laquelle télécharger.

Il trouve les sauvegardes des jeux PC autonomes, des jeux Steam et des émulateurs RPCS3, PCSX2, DuckStation et Xenia.

Trouver vos sauvegardes

1. Dans GameDock Helper, ouvrez **Cloud save backups**.
2. Cliquez sur **Scan save folders**.



Chaque dossier de sauvegarde trouvé par le Helper, et la date de sa dernière copie

La liste montre les sauvegardes de chaque jeu, leur provenance, leur dernière modification, leur taille et (sous **Hub**) la version la plus récente sur GameDock. Les boutons sous **Filter** affichent une source à la fois, et cliquer sur l'en-tête d'une colonne trie selon celle-ci. Cliquez sur **Scan again** pour chercher de nouveaux dossiers de sauvegarde plus tard.

Faire une copie

- **Automatiquement** : laissez **Also backup when a session ends** A activé. Quand vous arrêtez de jouer et que les sauvegardes d'un jeu n'ont plus changé depuis environ cinq minutes, le Helper en fait une copie. La première fois qu'il voit un jeu, il se contente de le noter, pour ne pas envoyer toute votre bibliothèque d'un coup.
- **Manuellement** : cliquez sur **Backup** B à côté d'un jeu.

Show in files ouvre le dossier de sauvegarde du jeu.

Récupérer une sauvegarde

- Dans le Helper, cliquez sur **Download** à côté du jeu pour enregistrer sa version la plus récente dans votre dossier Téléchargements.
- Dans GameDock, ouvrez la page du jeu. Sous **Sauvegardes cloud**, chaque version est listée avec sa date, l'appareil d'où elle vient et sa taille ; cliquez sur **Télécharger** à côté de celle que vous voulez.

Une copie est une archive compressée du dossier de sauvegarde. Remettez son contenu dans le dossier de sauvegarde pendant que le jeu est fermé.

Limites

	FORMULE GRATUITE	GAMEDOCK PLUS
Versions conservées par jeu	3	10

Chaque copie peut faire jusqu'à 200 Mo, et l'ensemble de vos copies jusqu'à 5 Go. Quand un jeu a autant de versions que votre formule en conserve, une nouvelle copie remplace la plus ancienne. Si vous passez de Plus à la formule gratuite, les anciennes versions ne sont pas supprimées d'un coup : une disparaît chaque fois qu'une nouvelle est ajoutée.

GAMEDOCK HELPER

Votre appareil sur GameDock

Voyez le remplissage de vos disques, ajoutez-leur des bibliothèques Steam, déplacez des jeux de l'un à l'autre, et effacez la progression des jeux que vous avez supprimés.

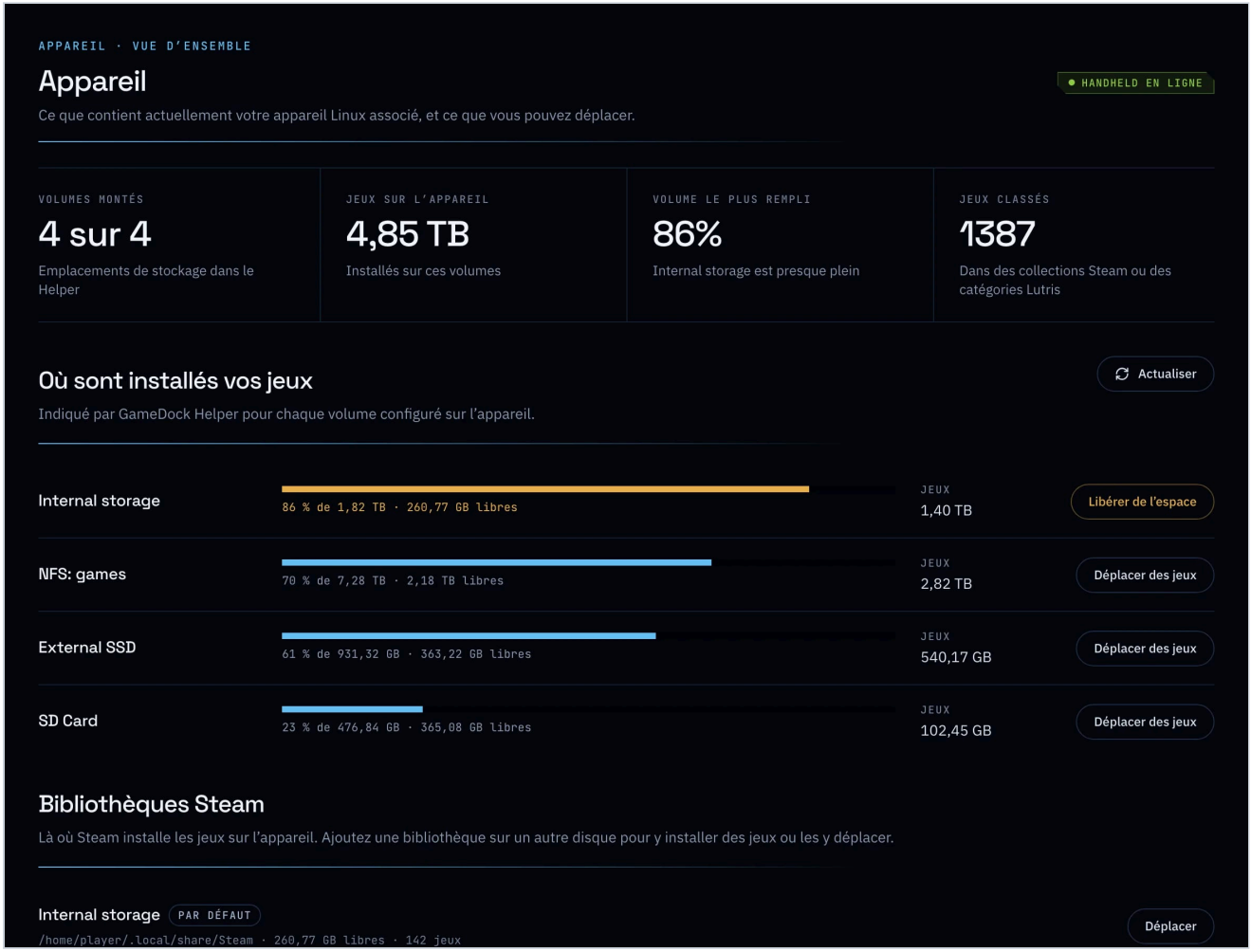
NÉCESSITE GAMEDOCK HELPER

Quand GameDock Helper tourne, **Appareil** dans la barre latérale montre ce que contient votre machine Linux : le remplissage de chaque disque, les jeux qui s'y trouvent, ainsi que vos collections Steam et vos catégories Lutris. Il n'apparaît qu'une fois un appareil associé.

Ces pages lisent votre appareil en direct : il doit donc être allumé, avec le Helper lancé. Sinon, **Appareil** indique qu'il est hors ligne et affiche, quand c'est possible, ce qu'il savait en dernier.

Vue d'ensemble

Appareil → Vue d'ensemble donne une vue complète en un coup d'œil :



Votre appareil en un coup d'œil

- **Volumes montés** : combien de vos emplacements de stockage sont connectés en ce moment.
- **Jeux sur l'appareil** : la place que prennent vos jeux, sur l'ensemble de vos disques.

- **Volume le plus rempli**, avec son taux de remplissage, et **Jeux classés** : combien de jeux sont dans une collection Steam ou une catégorie Lutris.
- **Où sont installés vos jeux** : chaque emplacement de stockage avec une barre qui montre son remplissage, l'espace libre et la part occupée par les jeux. Lire chaque disque peut prendre jusqu'à une demi-minute ; **Actualiser** les relit.
- **Bibliothèques Steam** : là où Steam installe des jeux sur l'appareil, chacune nommée d'après son disque, avec son espace libre et le nombre de jeux qu'elle contient. **Par défaut** signale celle que Steam utilise sauf indication contraire. Voir Bibliothèques Steam.
- **Déplacement des jeux** : si un disque est rempli à plus de 85 %, et **Planifier une migration**, qui ouvre **Appareil → Migration**.
- **Steam et Lutris** : combien de collections et de catégories vous avez, et **Ouvrir les collections**.

Le bandeau en bas indique le nom de l'appareil et la version de son Helper, avec un lien vers **Gérer les appareils** dans **Paramètres → Appareils**.

Pour ajouter une carte SD ou un autre disque, configurez-le dans le Helper. Voir Configurer GameDock Helper.

Bibliothèques Steam

Steam installe les jeux dans un dossier de bibliothèque, et commence avec un seul, sur le disque interne. Pour installer des jeux Steam sur un autre disque, ou les y déplacer (une carte SD, un SSD externe, un partage réseau), donnez une bibliothèque Steam à ce disque :

1. Vérifiez que le disque est un emplacement de stockage dans le Helper (voir Configurer GameDock Helper).
2. Dans **Appareil → Vue d'ensemble**, sous **Bibliothèques Steam**, cliquez sur **Ajouter une bibliothèque Steam** à côté du disque.

GameDock fait ajouter la bibliothèque par Steam lui-même sur votre appareil, dans le dossier que Steam choisirait (en général **SteamLibrary** à la racine du disque), exactement comme le ferait **Paramètres → Stockage** dans Steam. Vous n'avez jamais besoin d'ouvrir Steam sur l'appareil. Chaque disque reçoit une bibliothèque Steam.

Un partage réseau peut aussi en avoir une, même si la fenêtre de Steam ne propose pas les partages. Les jeux qui s'y trouvent ne se lancent que lorsque le partage est connecté.

Une bibliothèque dont Steam se souvient sur un disque qui n'est pas branché apparaît comme **Non connecté**.

> REMARQUE
>
> Steam doit être joignable sur votre appareil. GameDock l'ouvre s'il est fermé. Sur le bureau, Steam a besoin que **CEF Remote Debugging** soit activé dans **Paramètres → Développeur** de Steam, puis que Steam soit redémarré, avant que GameDock puisse lui demander d'ajouter une bibliothèque.

Déplacer des jeux d’un disque à l’autre

Quand un disque se remplit, déplacez des jeux depuis **Appareil → Migration**, ou cliquez sur **Libérer de l’espace** à côté d’un disque dans la Vue d’ensemble ; ce bouton apparaît quand le disque est rempli à plus de 85 % (**Déplacer des jeux** sinon).

1. Choisissez les jeux à déplacer. Cliquez sur la vignette d’un disque en haut pour ne voir que ses jeux, et sur **Les plus gros d’abord** pour trouver ceux qui libèrent le plus d’espace.
2. Cochez les jeux à déplacer. La barre en bas additionne leur taille.
3. Sous **Destination**, choisissez le disque vers lequel les déplacer. Chacun indique son espace libre.
4. Cliquez sur **Déplacer**.

Les jeux sont déplacés l’un après l’autre, et un journal montre comment chaque déplacement s’est passé. Le déplacement s’arrête au premier échec, et le journal se termine par *Terminé.* ou *Arrêté.* Un jeu déjà présent sur le disque choisi est ignoré. Les jeux Lutris sont mis à jour automatiquement pour retrouver leur nouvel emplacement.

Déplacer des jeux demande au moins deux emplacements de stockage connectés, avec **Use as target** activé dans le Helper. Les jeux situés en dehors de tous ces emplacements sont marqués **Hors volumes** et ne peuvent pas être déplacés.

> REMARQUE
>
> Le déplacement de jeux fait partie de GameDock Plus. Avec la formule gratuite, vous pouvez quand même choisir des jeux et voir combien d’espace ils libéreraient.

Quand un déplacement est terminé, GameDock actualise vos collections de lui-même, pour qu’un jeu déplacé soit rangé dans la collection de l’emplacement où il se trouve désormais. Il ne redémarre pas Steam pour cela : si Steam est ouvert sur le bureau, ses collections se mettront à jour la prochaine fois que vous appliquerez vos règles sur la page **Collections**.

Maintenance de l’appareil, en bas de la page, propose deux réparations à lancer si quelque chose semble désynchronisé : **Actualiser les collections**, qui relit vos collections Steam et vos catégories Lutris et reclasse les jeux selon vos règles de collection, et **Réparer les droits**.

Jeux Steam

Cliquez sur **Jeux Steam** en haut de **Appareil → Migration** pour déplacer des jeux entre vos bibliothèques Steam.

1. Cliquez sur la vignette d’une bibliothèque pour ne voir que ses jeux. Les outils de Steam, comme Proton et le Steam Linux Runtime, sont masqués ; choisissez **Jeux et outils Steam** sous **Afficher** pour les voir.
2. Cochez les jeux à déplacer, choisissez une bibliothèque sous **Destination**, et cliquez sur **Déplacer**.

Steam déplace lui-même chaque jeu, avec son préfixe Proton et les sauvegardes qui s’y trouvent, puis vérifie le jeu, ce qui prend quelques secondes de plus. Un jeu en cours d’exécution, ou qui partage du contenu avec un autre jeu (les extensions de Half-Life), ne peut pas être déplacé seul, et le journal explique pourquoi. Déplacer des jeux Steam demande au moins deux bibliothèques Steam connectées (voir Bibliothèques Steam), et fait aussi partie de GameDock Plus.

Jeux supprimés

Appareil → Jeux supprimés liste les jeux pour lesquels Lutris a enregistré du temps de jeu, un historique de jeu ou des succès, et qui ne sont plus sur aucun de vos appareils : ceux que vous avez supprimés de GameDock en gardant leur progression, ou retirés dans Lutris lui-même. Chacun indique ce qui a été conservé et quand vous y avez joué pour la dernière fois, et si le jeu reste dans votre bibliothèque via une autre plateforme une fois sa progression effacée.

Cliquez sur **Supprimer** à côté d'un jeu, puis sur **Effacer la progression**, pour supprimer ce que Lutris a enregistré pour lui, ou sur **Tout supprimer** pour vider la liste. La progression venant de Steam, PlayStation, Xbox et RetroAchievements n'est jamais touchée.

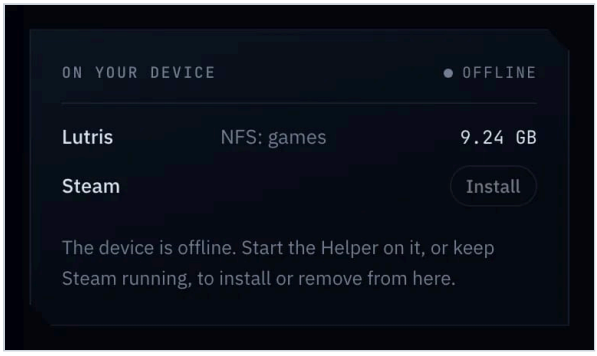
Installer un jeu depuis GameDock

Installez, ajoutez à Steam ou supprimez des jeux sur votre appareil depuis la page d’un jeu.

NÉCESSITE GAMEDOCK HELPER

Quand GameDock Helper tourne sur votre appareil, la page d’un jeu dans GameDock montre ce qui y est installé, et permet d’y installer des jeux, de les ajouter à Steam ou de les supprimer.

Ce qu’il y a sur votre appareil



Sur votre appareil, sur la page d’un jeu

Sur la page d’un jeu, **Sur votre appareil** indique si votre appareil est en ligne et liste chaque exemplaire qui y est installé : le launcher ou l’émulateur d’où il vient, le disque sur lequel il se trouve et sa taille. Les jeux auxquels vous jouez dans un émulateur sont aussi listés. Un jeu que Lutris lance dans un émulateur qui le liste aussi ne compte que pour un exemplaire, affiché par exemple comme **PCSX2 via Lutris**. Si vous avez plusieurs appareils, chaque exemplaire indique sur lequel il se trouve. Un jeu installé par Steam ou Heroic que GameDock n’a pas encore mesuré affiche **Installé avec Steam** (ou Heroic) jusqu’à ce que son disque et sa taille arrivent avec la prochaine synchronisation ; pour un jeu Steam, GameDock interroge votre appareil tout de suite s’il est en ligne.

Bibliothèque a aussi une vue **Installés**, à côté de **Tous les jeux** et **Parcourir**, qui n’affiche que les jeux ayant un exemplaire sur votre appareil, quel que soit le launcher ou l’émulateur. Avec un appareil associé, c’est la vue sur laquelle s’ouvre **Bibliothèque** tant que vous n’en choisissez pas une autre.

Installer un jeu Steam

Quand un jeu est dans votre bibliothèque Steam mais n’est pas installé, **Sur votre appareil** propose un bouton **Installer** sous **Steam**.

1. Ouvrez la page du jeu.
2. Sous **Sur votre appareil**, cliquez sur **Installer**.
3. Si Steam a plusieurs bibliothèques sur votre appareil, choisissez le disque sur lequel le jeu va aller. Celui que Steam utilise par défaut est présélectionné, et chaque disque indique son espace libre. Cliquez sur **Installer sur** suivi du nom du disque.

Steam lance alors le téléchargement sur votre appareil directement dans cette bibliothèque, sans rien à valider sur l'appareil. Deux choses peuvent quand même vous y attendre :

- Un jeu avec un contrat de licence ou une clé de produit l'affiche sur l'écran de l'appareil, et GameDock indique **En attente de votre appareil**. Acceptez-le ou saisissez la clé sur l'appareil, et le téléchargement démarre. GameDock n'accepte jamais un contrat à votre place.
- Quelques jeux doivent aller à côté du contenu qu'ils partagent avec un autre jeu, comme Team Fortress Classic et Half-Life: Source à côté de Half-Life. GameDock indique le disque qu'exige Steam, et n'installe rien.

Pour installer sur un disque qui n'a pas encore de bibliothèque Steam, ajoutez-en d'abord une (voir Bibliothèques Steam). Pour déplacer un jeu ensuite, voir Déplacer des jeux d'un disque à l'autre.

> REMARQUE
>
> Choisir le disque demande que Steam soit joignable sur votre appareil. Si Steam est fermé, GameDock l'ouvre. Sur le bureau, Steam a aussi besoin que **CEF Remote Debugging** soit activé dans **Paramètres** → **Développeur** de Steam ; sans cela, **Installer** ouvre la fenêtre d'installation de Steam sur l'appareil, où vous choisissez le disque.

Ajouter un jeu à Steam

Pour un jeu auquel vous jouez via Heroic, Lutris, RPCS3, DuckStation ou PCSX2, **Ajouter à Steam** le place dans votre bibliothèque Steam comme jeu non-Steam, pour que vous puissiez le lancer depuis Steam, ou depuis le mode Jeu sur une console portable. Cette fonction fait partie de GameDock Plus.

Supprimer un exemplaire de votre appareil

Chaque exemplaire sous **Sur votre appareil** peut être supprimé de l'appareil, quel que soit le launcher ou l'émulateur dans lequel il se trouve, et que vous ayez un autre exemplaire ou non.

1. Ouvrez la page du jeu.
2. Sous **Sur votre appareil**, cliquez sur ⋯ à côté de l'exemplaire, puis sur **Supprimer de l'appareil**.
3. GameDock demande à votre appareil ce qu'il supprimerait et en affiche la liste. Cliquez sur **Oui, supprimer** pour supprimer exactement cela.

Ce qui est supprimé dépend de l'endroit où se trouve l'exemplaire :

- **Steam** : Steam désinstalle le jeu lui-même, comme le fait son propre bouton Désinstaller.
- **Heroic** : le dossier du jeu, supprimé de la même façon que le fait la commande Désinstaller de Heroic, en conservant son préfixe Wine. Fermez d'abord Heroic sur l'appareil.
- **Lutris** : le jeu, son préfixe Wine et son entrée dans Lutris.
- **Un émulateur** : l'image disque, la ROM ou le dossier du jeu, et toute entrée Lutris qui le lance.

Tout raccourci Steam vers l'exemplaire est supprimé avec lui. Vos sauvegardes et cartes mémoire ne sont jamais supprimées, et le jeu reste dans votre bibliothèque avec son temps de jeu et ses succès.

Quand il s'agit du dernier exemplaire d'un jeu lancé par Lutris, GameDock vous demande aussi quoi faire de ce que Lutris a enregistré pour lui :

- **Conserver sa progression** (par défaut) : son temps de jeu, son historique de jeu et ses succès restent sur le jeu.
- **Supprimer aussi sa progression** : ils sont aussi effacés de GameDock, et un jeu que vous n'avez nulle part ailleurs quitte votre bibliothèque.

La progression conservée peut être supprimée plus tard depuis Appareil → Jeux supprimés.

GameDock ne supprime rien d'autre que les fichiers propres au jeu. Il refuse quand un autre jeu utilise les mêmes fichiers, ou quand le disque où se trouve l'exemplaire n'est pas connecté, et explique pourquoi. Si quelque chose a changé sur l'appareil depuis que vous avez regardé, rien n'est supprimé et GameDock vous demande de vérifier à nouveau.

La suppression demande une version récente de GameDock Helper sur cet appareil. S'il doit être mis à jour, le menu l'indique.

Quand l'appareil est hors ligne

Ces boutons ont besoin que votre appareil soit allumé, avec le Helper lancé. Sinon, la page l'indique : lancez le Helper sur l'appareil et réessayez.

GAMEDOCK HELPER

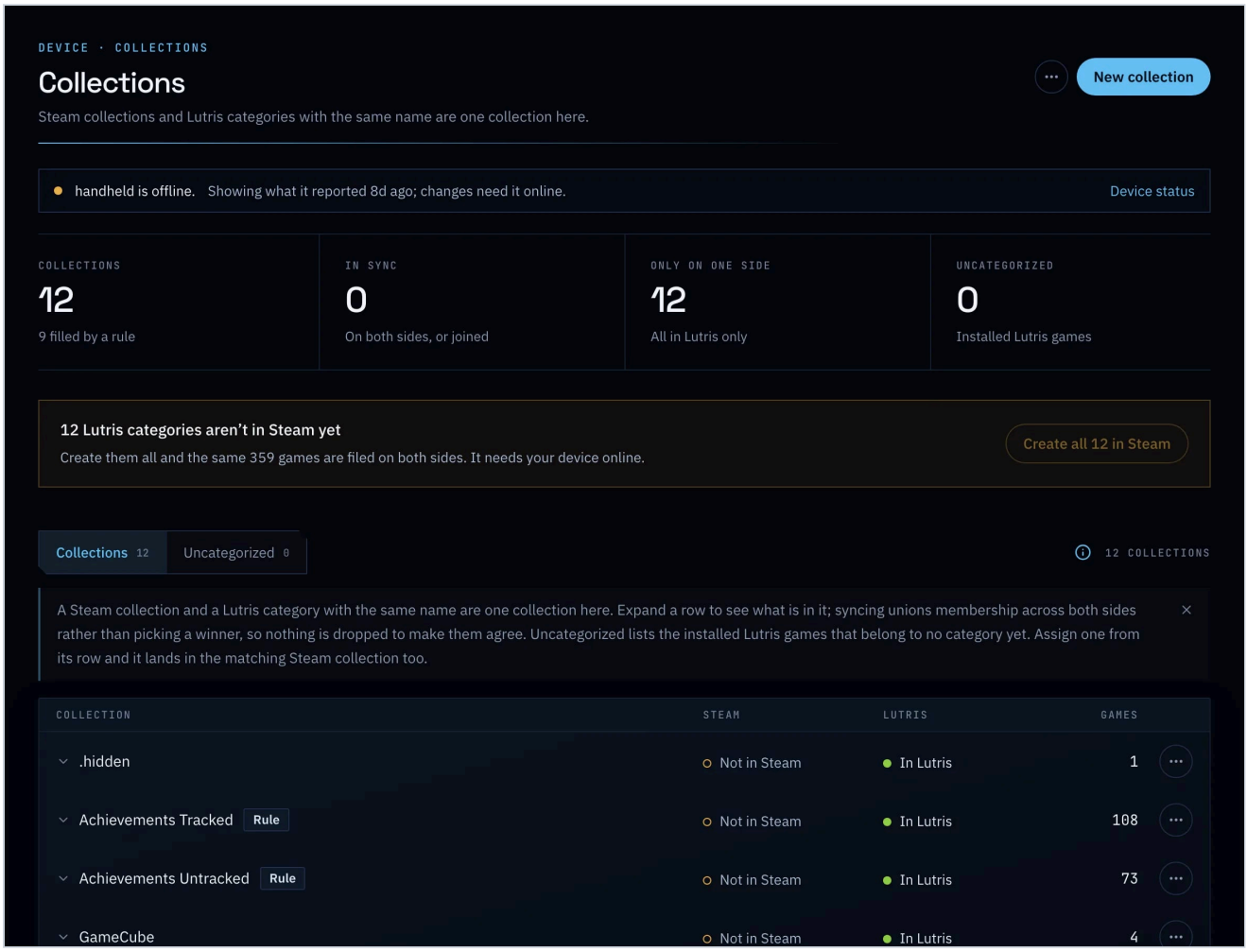
Collections Steam et catégories Lutris

Gardez vos collections Steam et vos catégories Lutris identiques, et classez les jeux automatiquement.

NÉCESSITE GAMEDOCK HELPER ET GAMEDOCK PLUS

Appareil → Collections affiche côte à côte vos collections Steam et vos catégories Lutris, et les garde identiques. Une collection Steam et une catégorie Lutris qui portent le même nom sont traitées comme une seule collection.

Ce qu'affiche la page



Les collections Steam et les catégories Lutris côte à côte

Chaque collection est listée en indiquant si elle est **Dans Steam** et **Dans Lutris**, et combien de jeux elle contient. Une étiquette **Règle** à côté du nom signifie qu'un pack de règles la remplit. Dépliez-en une pour voir ses premières jaquettes et comment elle se remplit ; **Voir les N** liste tous ses jeux. Les chiffres en haut comptent vos collections, celles qui sont synchronisées des deux côtés, celles qui n'existent que d'un seul côté, et les jeux Lutris installés qui ne sont dans aucune collection.

Sans catégorie, à côté de **Collections** en haut, liste les jeux Lutris installés qui ne sont encore dans aucune catégorie. Chacun a une collection suggérée : cliquez sur **Attribuer les suggestions**, ou choisissez-en une sous **Attribuer à…**.

Gérer une collection

- Quand des collections n'existent que d'un côté, une note au-dessus de la liste indique combien et propose de toutes les créer de l'autre côté, par exemple **Créer les 12 dans Steam**.
- **Nouvelle collection** en crée une des deux côtés à la fois.
- Le menu à côté de chaque collection propose **Créer dans Steam** ou **Créer dans Lutris** quand elle n'existe que d'un côté (ou **Appliquer** quand elle existe des deux), puis **Renommer…**, **Ajouter un jeu…**, **Synchroniser les deux** et **Retirer la collection**.
- Dans la liste complète d'une collection (**Voir les N**), **Retirer** à côté d'un jeu l'en sort.

La synchronisation combine les deux côtés : un jeu présent dans la collection d'un côté s'y retrouve des deux. Rien n'est retiré pour les mettre d'accord.

Sur le bureau, Steam doit être fermé pendant l'écriture des collections, ce qui peut prendre quelques minutes.

Classer les jeux automatiquement

Packs de règles, dans le menu en haut (ou **Éditer la règle** dans une collection remplie par une règle), range les jeux dans des collections pour vous, par exemple une collection par émulateur, selon le disque où se trouve un jeu PC autonome, ou selon que ses succès sont suivis ou non. Activez les packs que vous voulez, cliquez sur **Valider**, puis sur **Appliquer les actifs**.

> REMARQUE
>
> Créer, modifier et envoyer des collections sur votre appareil fait partie de GameDock Plus. Avec la formule gratuite, vous pouvez voir toutes les collections et toutes les règles.

Quand l'appareil est hors ligne, une ligne sous le titre l'indique, avec la date de son dernier signalement et un lien vers l'état de l'appareil. La page affiche ce qu'elle savait en dernier, et les modifications sont désactivées jusqu'à son retour.

GAMEDOCK HELPER

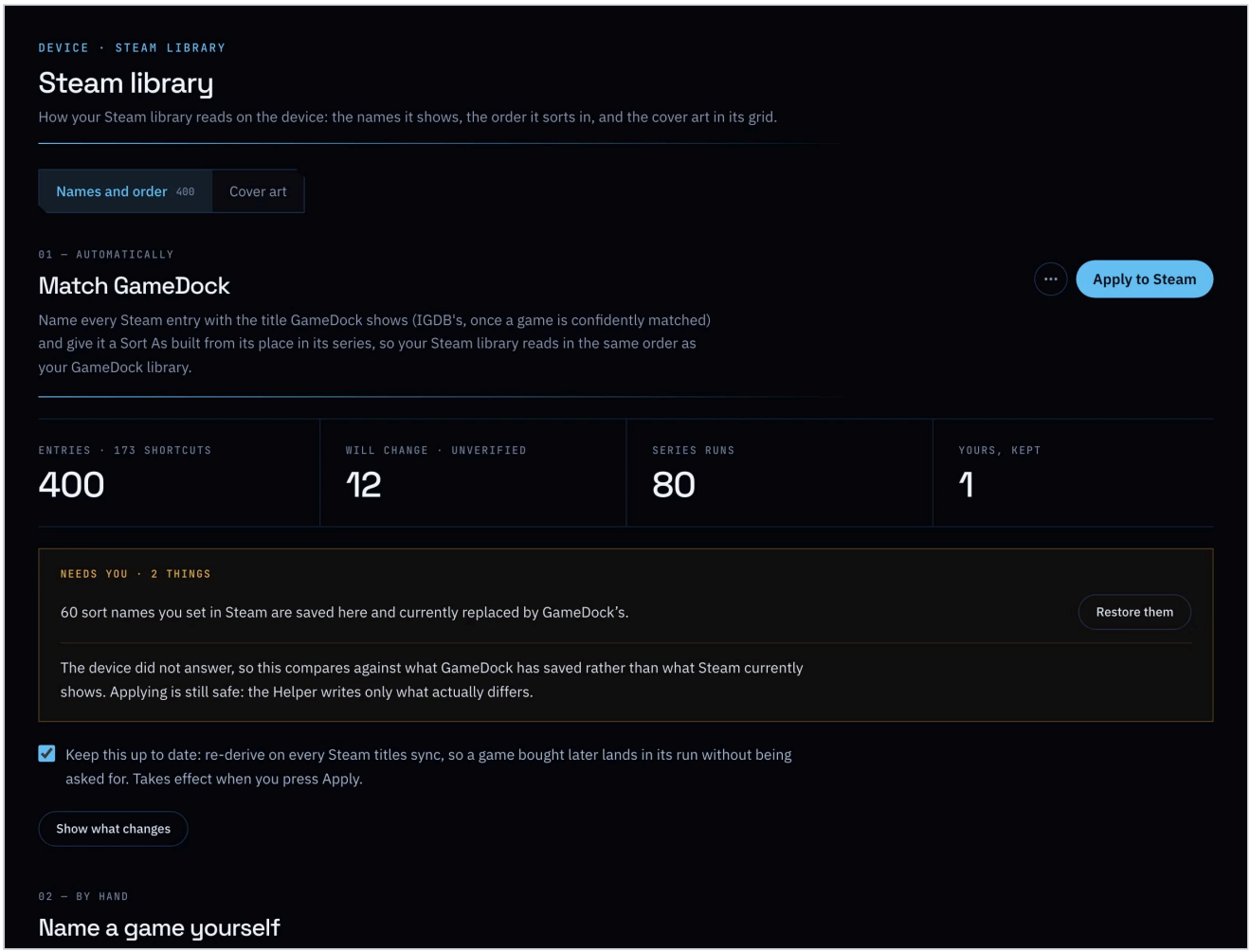
Noms, ordre et illustrations dans Steam

Faites afficher à votre bibliothèque Steam les mêmes noms, ordre et jaquettes que GameDock.

NÉCESSITE GAMEDOCK HELPER ET GAMEDOCK PLUS

Appareil → Bibliothèque Steam change l'apparence de votre bibliothèque Steam sur votre appareil : les noms sous lesquels les jeux apparaissent, l'ordre dans lequel ils sont triés et les jaquettes de la grille de Steam. GameDock Helper applique les changements directement dans le client Steam.

Aligner sur GameDock



Votre bibliothèque Steam telle qu'elle apparaît sur l'appareil

Noms et ordre → Aligner sur GameDock donne à chaque jeu dans Steam le nom sous lequel GameDock l'affiche, et un nom de tri construit à partir de sa place dans sa série, pour que votre bibliothèque Steam suive le même ordre que votre bibliothèque GameDock.

1. Cliquez sur **Voir ce qui change** pour voir, jeu par jeu, ce qui serait renommé.
2. Cliquez sur **Appliquer à Steam**.

Les jeux que vous avez renommés vous-même dans Steam sont conservés et marqués **À vous · conservé**. Cochez **Maintenir à jour** pour que les nouveaux jeux soient nommés de la même façon à leur arrivée.

Le menu à côté du bouton **Appliquer à Steam** permet de **Renvoyer les noms enregistrés**, de **Restaurer mes propres noms de tri Steam** ou de **Supprimer les titres calculés** pour tout annuler. L'annulation demande que l'appareil soit en ligne, car c'est à ce moment-là que les noms d'origine de Steam peuvent être réécrits ; tant qu'il est hors ligne, GameDock laisse tout en l'état.

Nommer un jeu vous-même

Sous **Nommer un jeu vous-même**, cherchez un jeu, modifiez **Nom affiché dans Steam** ou **Nom de tri**, puis cliquez sur **Enregistrer**. Le menu à côté permet de rendre au jeu son nom Steam d'origine.

Les noms de tri arrivent dans Steam environ toutes les quinze minutes et prennent effet tout de suite, sans redémarrage. GameDock les range là où Steam garde les noms de tri que vous pouvez définir vous-même sur un jeu : ils appartiennent donc à votre compte Steam et restent en place quand Steam met à jour les informations d'un jeu. Un nouveau nom demande un redémarrage de Steam avant d'apparaître. Le Helper s'en charge pendant que Steam est inactif (sur une console portable en mode Jeu, Steam redémarre brièvement ; sur le bureau, il se ferme et se rouvre), et pas plus d'une fois par heure : quand Steam remet son propre nom sur un jeu, le vôtre peut donc mettre jusqu'à une heure à revenir. Enregistrer un nom ne redémarre jamais Steam sur-le-champ ; **Synchro** à côté de **Titres personnalisés de la bibliothèque Steam** dans **Paramètres** → **Synchro** l'applique immédiatement.

Jaquettes

Jaquettes → **Envoyer les jaquettes GameDock vers Steam** place les jaquettes affichées par GameDock dans la grille de Steam, pour que Steam montre les mêmes visuels. Cliquez sur **Envoyer vers Steam** ; **Annuler sur Steam**, dans le menu à côté, remet les visuels d'origine de Steam. Cochez **Mettre Steam à jour automatiquement** pour envoyer les nouvelles jaquettes quand elles changent.

Chaque jaquette est dessinée au format 2:3 de Steam, le cadre qu'elle remplira dans Steam. Les jaquettes de GameDock sont en 3:4 : une jaquette qui n'a pas le format de Steam est donc marquée de sa taille, et **Pas au format Steam** n'affiche qu'elles. Vérifiez qu'elles ne sont pas rognées sur les bords, ou cliquez sur **Choisir sur SteamGridDB** à côté de l'une d'elles pour choisir une grille déjà en 600×900. S'il en reste en attente quand vous cliquez sur **Envoyer vers Steam**, GameDock vous demande s'il faut d'abord leur choisir des visuels ou envoyer quand même.

Un jeu pour lequel vous avez choisi votre propre jaquette n'est pas inclus dans l'envoi : votre choix est parti vers Steam quand vous l'avez appliqué.

Les synchroniser depuis les Paramètres

Les deux se trouvent aussi sous **GameDock Helper** dans **Paramètres** → **Synchro**, chacun avec son propre bouton **Synchro** :

- **Titres personnalisés de la bibliothèque Steam** réécrit dans Steam les noms et les noms de tri que vous avez enregistrés.

- **Jaquettes de la bibliothèque Steam** envoie les jaquettes maintenant, comme **Envoyer vers Steam**, que **Mettre Steam à jour automatiquement** soit coché ou non. La nuit, et avec **Tout synchroniser**, les jaquettes ne sont envoyées que si la case est cochée.

Pour choisir les visuels qu'affiche GameDock, voir Renommer un jeu ou changer ses illustrations.

> REMARQUE
>
> Écrire les noms et les jaquettes dans Steam fait partie de GameDock Plus. Avec la formule gratuite, vous pouvez voir exactement ce qui changerait.

Retirer ou reconnecter un appareil

Retirez un appareil de votre compte, ou reconnectez-en un.

Paramètres → Appareils liste chaque machine de votre compte où tourne GameDock Helper, si elle est en ligne, la version de son Helper et la dernière fois qu'elle a été vue.

Retirer un appareil

Retirez une machine que vous n'utilisez plus, ou une machine que vous voulez remplacer par une autre avec la formule gratuite.

1. Allez dans **Paramètres → Appareils**.
2. Cliquez sur **Révoquer** à côté de l'appareil.
3. Cliquez sur **Révoquer** pour confirmer.

L'appareil cesse aussitôt de communiquer avec GameDock, et le Helper de cette machine se déconnecte de lui-même dans les secondes qui suivent sa prochaine tentative de connexion, ou à son prochain démarrage s'il ne tournait pas. Sa fenêtre revient à l'écran de connexion et indique que l'appareil a été retiré de votre compte. Vos dossiers et vos réglages dans le Helper sont conservés.

> REMARQUE
>
> Un appareil mis de côté après le passage à la formule gratuite n'est pas encore retiré : son Helper reste donc connecté et continue d'essayer de joindre GameDock. Il se reconnecte tout seul si vous vous abonnez à nouveau dans les 30 jours ; passé ce délai, l'appareil est retiré et son Helper se déconnecte comme ci-dessus. Voir Revenir à la formule gratuite.

Reconnecter un appareil

Si un appareil a été retiré, son Helper est déjà sur l'écran de connexion. Si son Helper n'arrive plus à joindre GameDock pour une autre raison, ouvrez d'abord **Hub sign-in** dans le Helper. Ensuite :

1. Saisissez votre adresse e-mail et cliquez sur **Send sign-in code**.
2. Saisissez le code et cliquez sur **Sign in** (**Re-link this device** si le Helper était encore connecté).

Un appareil retiré revient comme un nouvel appareil et compte dans la limite d'appareils de votre formule : un avec la formule gratuite, trois avec GameDock Plus.

Plusieurs appareils en ligne

Avec GameDock Plus, vous pouvez faire tourner le Helper sur trois machines au maximum. Tout ce qui modifie une machine (installer un jeu, supprimer un exemplaire Lutris, ajouter un raccourci Steam, déplacer un jeu d'un disque à un autre) demande que GameDock sache de quelle machine il s'agit : tant que plusieurs de vos appareils sont en ligne, il vous demande donc de fermer d'abord GameDock Helper sur les autres, et ne fait rien tant que ce n'est pas fait. Tout le reste continue normalement.

Alertes de chemin

Si le Helper voit qu'un dossier de launcher ou d'émulateur qu'il lit est presque vide alors qu'un dossier plus rempli existe ailleurs sur la machine, GameDock affiche en haut de chaque page une alerte qui nomme l'appareil et le dossier. C'est un simple avertissement : GameDock ne change rien. Choisissez le bon dossier sous **Game folders** dans le Helper (voir Configurer GameDock Helper) ou cliquez sur **Ignorer**.

PARTIE 8

Compte et formule

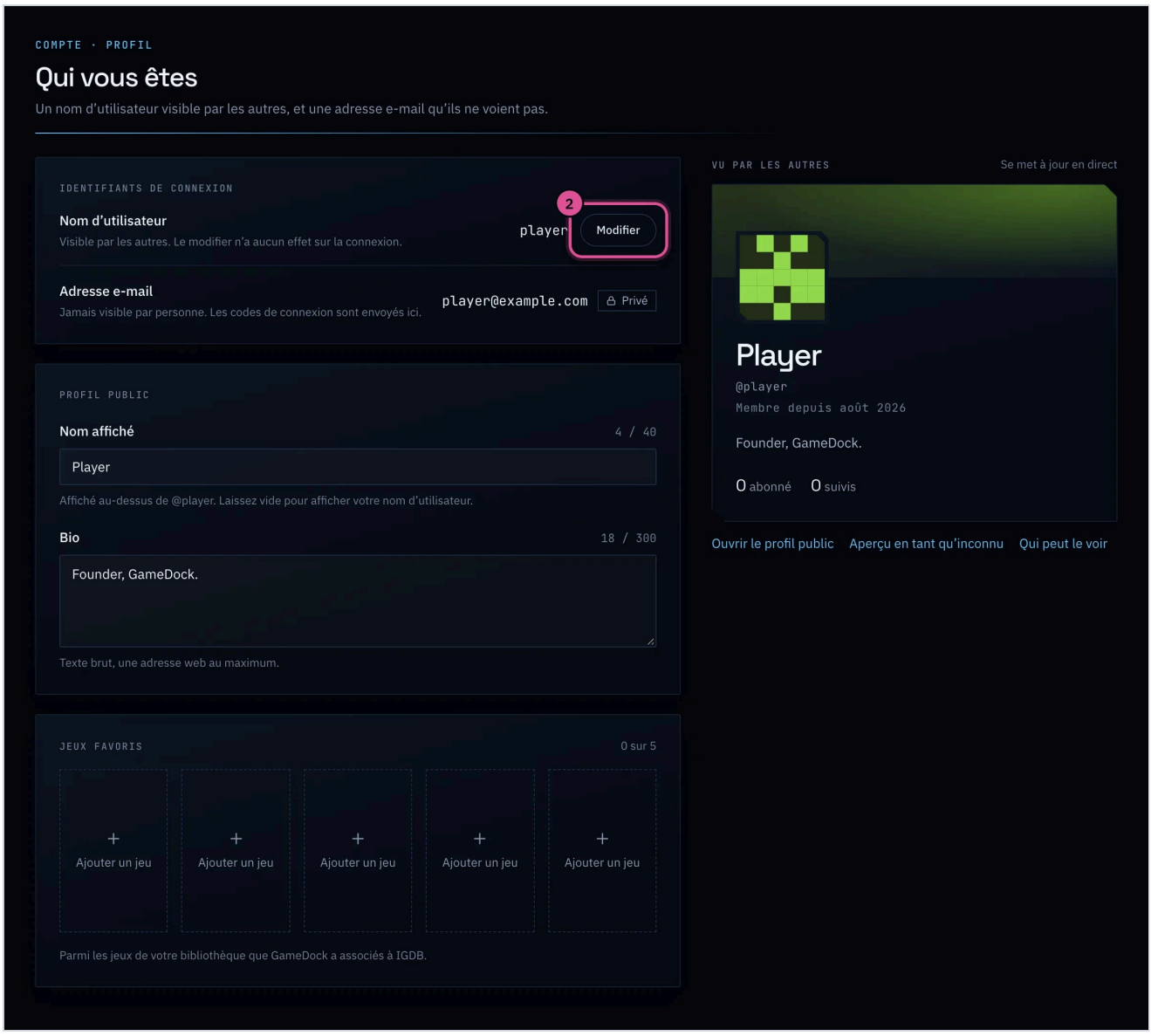
Votre profil, votre formule, vos données, et la lecture de votre bibliothèque depuis vos propres scripts.

COMPTE ET FORMULE

Nom d’utilisateur et e-mail

Changez le nom d’utilisateur que les autres voient, et découvrez à quoi sert votre adresse e-mail.

Compte → **Profil** regroupe les deux choses qui vous identifient : un nom d’utilisateur que les autres peuvent voir, et votre adresse e-mail, que personne d’autre ne voit.



Votre nom d’utilisateur, votre adresse e-mail et votre profil public

GameDock n’a pas de mot de passe. Votre adresse e-mail reçoit vos codes de connexion : elle est donc à elle seule tout votre compte.

Changer votre nom d’utilisateur

1. Allez dans **Compte** → **Profil**.
2. Cliquez sur **Modifier** 2 à côté de **Nom d’utilisateur**.
3. Saisissez le nouveau nom. GameDock vérifie pendant que vous tapez et indique s’il est libre.

4. Cliquez sur **Valider**.

Un nom d'utilisateur compte de 3 à 20 caractères : des lettres, des chiffres et des tirets bas, et pas uniquement des chiffres. Les majuscules sont gardées telles que vous les tapez, mais deux noms qui ne diffèrent que par les majuscules comptent comme le même nom.

Vous pouvez changer de nom d'utilisateur cinq fois en tout, avec au moins 30 jours entre deux changements ; celui que vous avez choisi à l'inscription ne compte pas. La ligne sous le nom indique combien de changements il vous reste et quand vous pourrez faire le prochain. Un nom que vous abandonnez vous reste réservé pendant 30 jours avant que quelqu'un d'autre puisse le prendre.

Changer de nom d'utilisateur ne change pas votre façon de vous connecter.

Votre adresse e-mail

Votre adresse e-mail ne peut pas encore être modifiée. Utiliser une autre adresse reviendrait à créer un nouveau compte.

Votre profil public

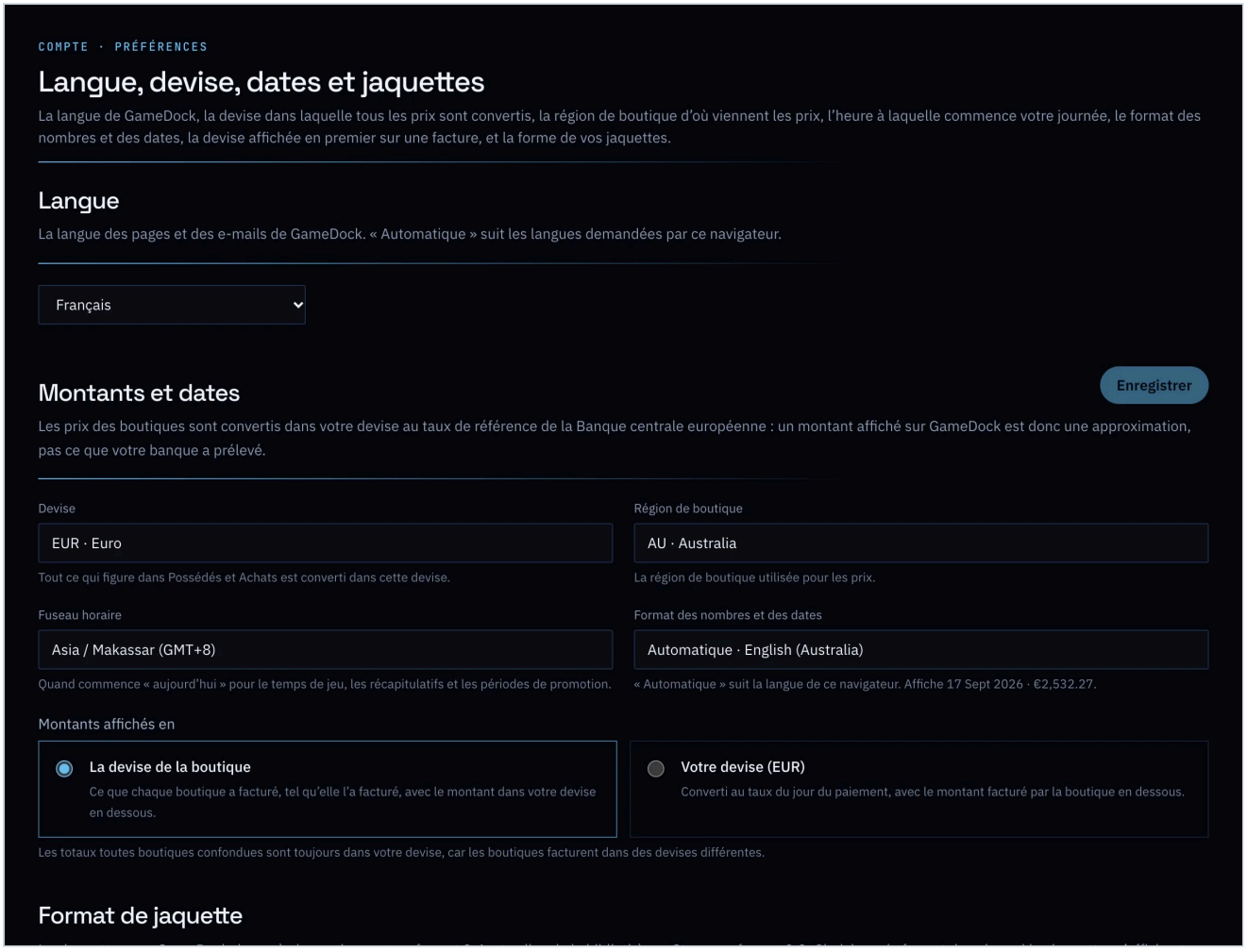
Sous **Profil public**, sur la même page, vous pouvez définir un nom affiché, une courte bio et jusqu'à cinq jeux favoris pour votre page de profil, à l'adresse **/community/user/** suivie de votre nom d'utilisateur. **Vu par les autres**, à côté, montre votre carte de profil pendant que vous tapez. Personne d'autre ne les voit tant que vous ne partagez pas votre profil. Voir Partager votre profil.

COMPTE ET FORMULE

Devise, région et fuseau horaire

Choisissez la devise d'affichage des montants, la provenance des prix des boutiques, et l'heure à laquelle votre journée commence.

Compte → Préférences règle la langue de GameDock, la devise des montants affichés, la région de boutique dont GameDock lit les prix, votre fuseau horaire, la façon d'écrire les nombres et les dates, la devise dans laquelle la facture d'une boutique s'affiche en premier, et le format de vos jaquettes. À votre première connexion, la devise, la région et le fuseau horaire reprennent les réglages de votre navigateur.



Langue, argent et dates

Choisir votre langue

Sous **Langue**, choisissez la langue des pages et des e-mails de GameDock : English, Español (Latinoamérica), Español (España), Deutsch, Français, Polski, Português (Brasil), Português (Portugal), Русский, 日本語, 简体中文 ou 繁體中文. Elle est enregistrée dès que vous la choisissez, et la page change aussitôt.

Automatique, le réglage par défaut, suit votre navigateur : GameDock utilise la première des langues de votre navigateur qu'il propose, et l'anglais s'il n'en propose aucune. Les e-mails utilisent la langue dans laquelle vous avez vu GameDock pour la dernière fois.

La page de connexion a elle aussi un menu **Langue** en bas. Une langue choisie là devient votre choix ici quand vous vous connectez, sauf si vous en avez déjà choisi une. Le site de GameDock suit aussi votre choix, et ses pages ont en bas un menu de langue qui garde celle que vous choisissez.

La langue est indépendante du **Format des nombres et des dates** ci-dessous : vous pouvez par exemple lire GameDock en français et avoir quand même les dates écrites à l'allemande.

Changer la devise et les dates

1. Allez dans **Compte** → **Préférences**.
2. Faites votre choix dans **Devise**, **Région de boutique**, **Fuseau horaire** et **Format des nombres et des dates**. Vous pouvez chercher dans chaque liste en tapant.
3. Sous **Montants affichés en**, choisissez **La devise de la boutique** ou **Votre devise**.
4. Cliquez sur **Enregistrer**.

Le rôle de chaque réglage

RÉGLAGE	CE QU'IL FAIT
Devise	Tout ce qui figure dans **Possédés** et **Achats**, ainsi que la valeur de votre bibliothèque, est converti dans cette devise. Voir Devises et taux de change.
Région de boutique	La région dont GameDock lit les prix en boutique, quand un compte de boutique ne l'indique pas.
Fuseau horaire	Quand commencent votre journée et votre semaine (une semaine commence le lundi) : pour le temps de jeu, pour le jour ou l'année où tombe un achat, et pour l'heure d'arrivée du résumé quotidien et de l'e-mail mensuel des Statistiques.
Format des nombres et des dates	La façon dont chaque date, nombre et montant est écrit, partout dans GameDock et dans ses e-mails : « 17 Sept 2026 » et « $2,532.27 » en English (Australia), « Sep 17, 2026 » en English (United States), « 17. Sept. 2026 » et « 2.532,27 € » en Deutsch (Deutschland). **Automatique**, le réglage par défaut, suit la langue de votre navigateur dans votre région de boutique. La ligne sous le champ montre ce que votre choix affiche avant que vous l'enregistriez.

Choisir la devise affichée en premier

Une boutique peut vous facturer dans une autre devise que la vôtre : un compte PlayStation au Royaume-Uni facture en livres, par exemple. **Montants affichés en** détermine celle qui s'affiche en premier pour chaque montant. L'autre est toujours affichée en dessous.

CHOIX	UNE COMMANDE FACTURÉE 49,99 £ S'AFFICHE AINSI
La devise de la boutique (par défaut)	**49,99 £**, avec ≈ **98,70 $** en dessous
Votre devise	**98,70 $**, avec **49,99 £ facturé** en dessous

Un montant déjà dans votre devise n'est affiché qu'une fois. Un total sur plusieurs boutiques est toujours dans votre devise, puisque les boutiques facturent dans des devises différentes. Voir Devises et taux de

change.

Le temps de jeu est écrit en heures et en minutes dans tous les formats : **120h 50m** dans un format anglais, et avec les abréviations propres au format dans tous les autres, comme **120 h 50 min** en français.

Choisir le format de vos jaquettes

Sous **Format de jaquette**, choisissez comment les jaquettes s'affichent partout dans GameDock. Le format est enregistré dès que vous le choisissez, et toutes les jaquettes changent aussitôt.

FORMAT	IDÉAL POUR
Jaquette (3:4)	Les jaquettes que GameDock donne à chaque jeu. Elles s'affichent en entier. Une jaquette Steam ou SteamGridDB que vous avez choisie vous-même perd un peu en haut et en bas. C'est le réglage par défaut.
Steam (2:3)	Une bibliothèque où vous avez surtout choisi des jaquettes Steam ou SteamGridDB, qui font 600×900. Celles-ci s'adaptent parfaitement, mais les jaquettes au format boîte perdent un peu sur les bords gauche et droit.

> REMARQUE
>
> Partout où vous choisissez des illustrations pour Steam lui-même (les aperçus **Jaquette** dans **Changer l'illustration**, et **Appareil → Bibliothèque Steam → Jaquettes**), les jaquettes s'affichent toujours au format 2:3 de Steam, puisque c'est le cadre qu'elles y rempliront.

COMPTE ET FORMULE

Formules et facturation

Ce qu’apporte GameDock Plus et ce qu’il coûte, comment y passer, et comment le modifier ou le résilier.

GameDock est gratuit pour toute votre bibliothèque : chaque boutique, chaque jeu, chaque succès, et un export de tout cela. **GameDock Plus** lève les limites de la formule gratuite et ajoute les fonctions qui modifient des choses sur votre propre machine.

Ce qu’apporte Plus

	GRATUITE	GAMEDOCK PLUS
Synchros de la bibliothèque et du catalogue Steam	Une fois par jour	Toutes les six heures
Vérifications des prix Steam	Une fois par jour	Deux fois par jour
Les synchroniser à la main	Une fois par tranche de 24 heures	Aussi souvent que vous voulez
Alertes de prix	5 à la fois	Sans limite
Exemplaires physiques sur votre étagère	50	Sans limite
Historique d’achats, dans GameDock et via l’API, et historique de valeur de la bibliothèque	Les 12 derniers mois	Tout
Fil d’activité	Les 48 dernières heures	Tout
E-mail du résumé quotidien	—	Oui
E-mail mensuel des Statistiques	Les chiffres du mois et son fait le plus marquant	Le mois entier
Statistiques	La Vue d’ensemble de la semaine	Chaque semaine, mois, trimestre et année, et depuis toujours
Appareils avec GameDock Helper	1	3
Versions de sauvegarde conservées par jeu	3	10
Noms, illustrations et collections écrits dans Steam, jeux ajoutés à Steam et déplacement d’installations entre disques	—	Oui
Les jeux qui manquent dans une série	—	Oui
API : valeur de la bibliothèque, résumé des dépenses et progression fusionnée des succès calculés par GameDock	—	Oui

	GRATUITE	GAMEDOCK PLUS
Requêtes API par minute	5	50

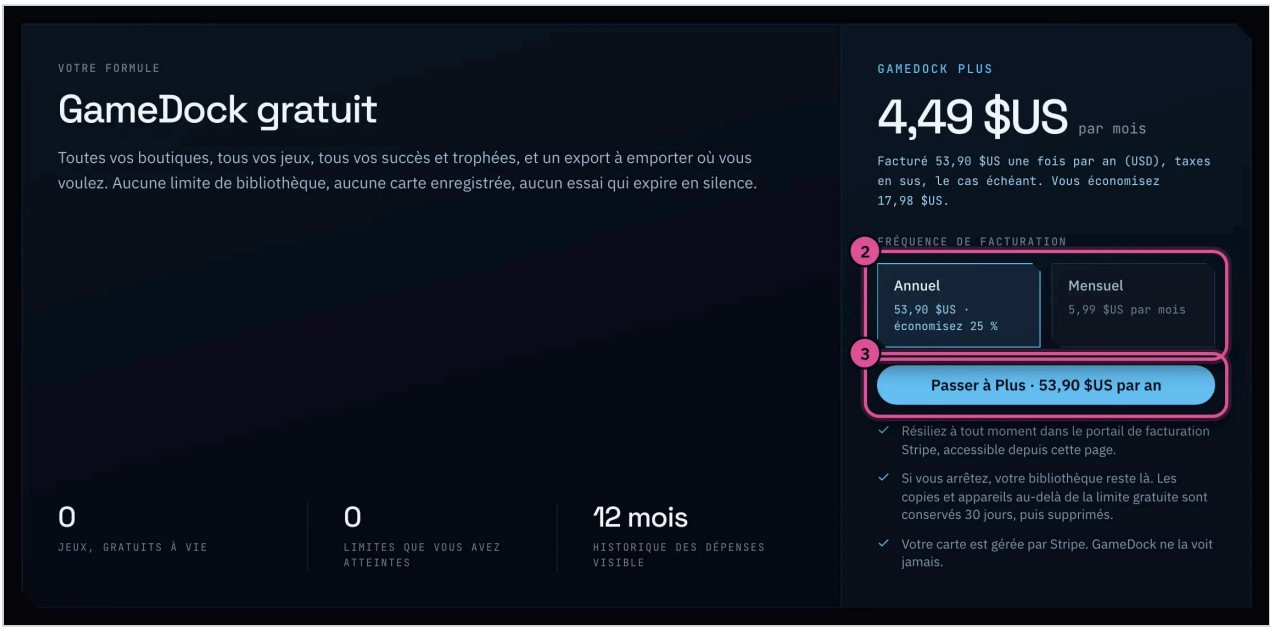
Tout le reste (connecter des boutiques, la taille de votre bibliothèque, les succès, vos propres noms et illustrations, l'export de vos données, et la lecture de votre bibliothèque, de vos succès, de votre temps de jeu et de vos achats via l'API) est identique dans les deux formules. **Compte → Formule et facturation** détaille ce qui changerait pour votre propre compte, par exemple combien de vos 50 exemplaires physiques vous avez utilisés.

Les délais de synchro ci-dessus valent pour un compte actif. Dans les deux formules, les synchros automatiques des boutiques ralentissent pendant votre absence et rattrapent leur retard à votre retour. Voir Tout garder synchronisé.

Passer à Plus

GameDock Plus coûte 5,99 $ US par mois, ou 53,90 $ US par an (4,49 $ US par mois), plus les taxes applicables là où vous êtes.

1. Allez dans **Compte → Formule et facturation**.
2. Choisissez **Annuel** ou **Mensuel** 2. L'annuel revient un quart moins cher.
3. Cliquez sur **Passer à Plus** 3. Le bouton affiche aussi le montant que vous allez payer.



La formule gratuite, et l'offre pour passer à Plus

4. Payez sur la page de paiement de Stripe, qui s'ouvre. L'abonnement est vendu via Link, le service de paiement de Stripe, qui calcule les taxes applicables là où vous êtes et les affiche avant que vous payiez ; le montant affiché au paiement est le montant débité. GameDock ne voit jamais votre carte.

Vous revenez sur **Formule et facturation**, qui indique que le paiement a été reçu, puis *GameDock Plus est activé* dès que Stripe le confirme, en général en quelques secondes. Si vous fermez la page de Stripe sans payer, la page indique que le paiement a été annulé et que rien n'a été débité.

> REMARQUE
>
> Avec la formule gratuite, les achats de plus de 12 mois ne sont pas importés du tout. Après être passé à Plus, synchronisez de nouveau vos achats pour récupérer le reste. Voir Tout garder synchronisé.

Changer de carte, de formule ou résilier



Votre abonnement : le prochain prélèvement, la périodicité, et où les changer

Formule et facturation affiche votre prochain prélèvement et indique si vous payez au mois ou à l'année. Cliquez sur **Gérer la facturation dans Stripe** (A) pour changer de carte, passer du mensuel à l'annuel ou inversement, résilier ou télécharger vos factures, le tout sur la page de Stripe. **Factures précédentes** mène directement à vos factures. Si votre Plus vous a été offert, **Formule et facturation** indique *Offert* à la place d'un prochain prélèvement, puisque rien ne sera débité.

Si vous résiliez, Plus continue jusqu'à la fin de la période payée, et **Formule et facturation** indique quand il prend fin sous **Fin de Plus**. Il n'y a pas de durée minimale.

Les remboursements ne sont pas accordés d'office, puisque la résiliation arrête déjà le prochain prélèvement. Si un prélèvement a posé problème, écrivez à support@gamedock.co ou utilisez le formulaire de contact ; tout remboursement revient sur la carte avec laquelle vous avez payé, via Link. Les conditions donnent le détail.

Si un paiement échoue

Formule et facturation affiche *Votre dernier paiement n'est pas passé*, et GameDock vous envoie un e-mail. Plus continue de fonctionner pendant que Stripe réessaie, jusqu'à 14 jours après la fin de la période. Cliquez sur **Mettre à jour votre carte** pour régler le problème.

Revenir à la formule gratuite

Rien n'est supprimé immédiatement quand Plus prend fin :

- L'historique d'achats, la valeur de la bibliothèque et l'activité plus anciens que ce qu'affiche la formule gratuite sont masqués, pas supprimés. Ils reviennent si vous vous abonnez à nouveau.
- Les alertes de prix que vous avez déjà continuent de fonctionner ; vous ne pouvez pas en ajouter tant que vous en avez plus de cinq.

- Les exemplaires physiques au-delà de 50 et les appareils au-delà d'un sont mis de côté pendant 30 jours. **Formule et facturation** indique combien, et combien de jours il reste. Abonnez-vous à nouveau dans ce délai (le bouton indique **Tout restaurer**) et ils reviennent. Après 30 jours, les exemplaires mis de côté sont supprimés et les appareils en trop retirés. Les plus récents sont mis de côté en premier ; pour choisir vous-même, retirez-en avant cette date.
- Les versions de sauvegarde en trop sont retirées une à une, à mesure que de nouvelles sauvegardes arrivent.

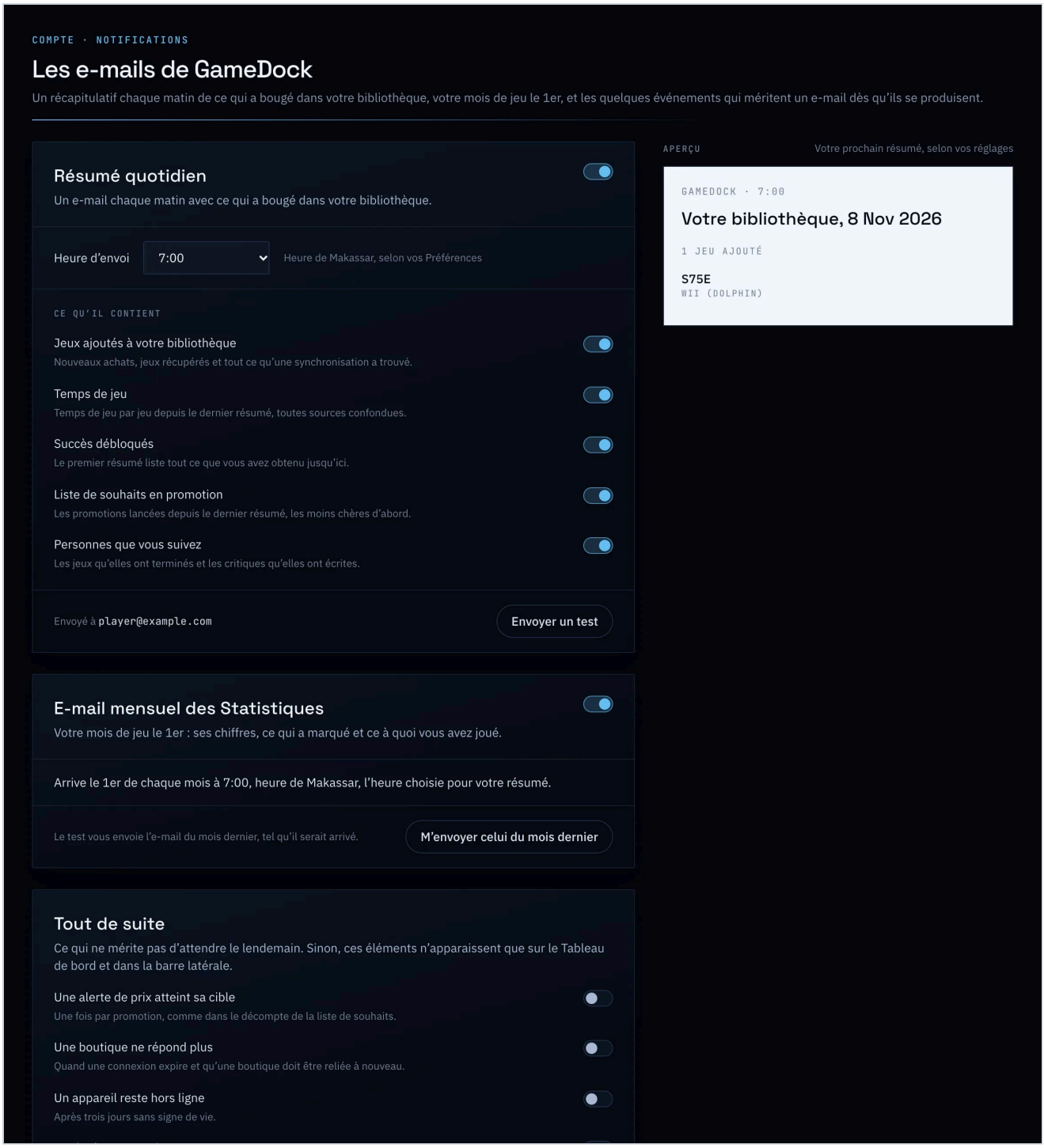
COMPTE ET FORMULE

E-mails et notifications

Choisissez les e-mails que GameDock vous envoie : le récapitulatif quotidien, l'e-mail mensuel des Statistiques et ceux envoyés sur le moment.

Compte → **Notifications** vous permet de choisir ce que GameDock vous envoie par e-mail : le résumé quotidien, l'e-mail mensuel des Statistiques et les e-mails envoyés tout de suite.

Le résumé quotidien est un e-mail qui récapitule ce qui a changé depuis le précédent : les jeux ajoutés à votre bibliothèque, le temps joué, les succès débloqués, les jeux de vos listes de souhaits passés en promotion, et ce que les personnes que vous suivez ont terminé ou critiqué. Il fait partie de GameDock Plus.



Le résumé quotidien, son apparence, et l'e-mail mensuel des Statistiques

L'activer ou le désactiver

1. Allez dans **Compte** → **Notifications**.
2. Activez ou désactivez **Résumé quotidien**. Le réglage est enregistré aussitôt.

Le résumé est envoyé une fois par jour à l'adresse e-mail de votre compte, à l'heure indiquée sous **Heure d'envoi** (7 heures du matin sauf si vous la changez), dans le fuseau horaire réglé dans Préférences. Chaque résumé contient en bas un lien pour changer ce qu'il inclut ou le désactiver.

Choisir ce qu'il contient

Sous **Ce qu'il contient**, activez ou désactivez chaque partie : **Jeux ajoutés à votre bibliothèque**, **Temps de jeu**, **Succès débloqués**, **Liste de souhaits en promotion** et **Personnes que vous suivez**. Chaque partie est un titre dans l'e-mail avec son chiffre, comme **2 h 14 min de jeu**, et une ligne par jeu en dessous. Une partie désactivée est laissée de côté à partir de ce moment ; la réactiver repart de ce jour-là, sans rattrapage.

Liste de souhaits en promotion liste les jeux de n'importe laquelle de vos listes de souhaits qui sont en promotion maintenant et ne l'étaient pas le jour de votre dernier résumé, les moins chers d'abord. **Personnes que vous suivez** liste les jeux qu'elles ont terminés et les critiques qu'elles ont écrites, dans la mesure de ce que chacune partage avec vous. Aucune des deux parties n'apparaît dans votre premier résumé.

Aperçu, à côté des interrupteurs, montre votre prochain résumé dans son état actuel, en suivant les interrupteurs à mesure que vous les changez. Quand rien n'est encore en attente, il montre des jeux d'exemple à la place et le signale.

Votre premier résumé

Le premier résumé n'est pas le récapitulatif d'une journée comme les suivants. Il liste tous les succès que vous aviez obtenus au moment de son envoi, et lance le compteur pour tout le reste : les jeux ajoutés et le temps joué avant lui ne sont pas listés. À partir du suivant, chaque résumé ne liste que ce qui a changé depuis le précédent. Si rien n'avait encore été synchronisé quand le premier a été envoyé, il le dit et ne liste rien.

Envoyer un test

Cliquez sur **Envoyer un test** pour vous envoyer l'aperçu par e-mail, tout de suite. Cela ne consomme rien : le résumé du lendemain matin contient toujours tout ce que le test a montré. Vous pouvez envoyer jusqu'à cinq tests par jour.

L'e-mail mensuel des Statistiques

Le 1er de chaque mois, GameDock vous envoie par e-mail le mois qui vient de se terminer, tiré des Statistiques : ce à quoi vous avez joué, ce que vous avez débloqué, dépensé et ajouté, et ce qui s'est démarqué. Il est inclus dans toutes les formules, et reste activé jusqu'à ce que vous le désactiviez.

- **Avec GameDock Plus**, il contient le mois entier : ses chiffres comparés au mois précédent, ce qui s'est démarqué, les jeux auxquels vous avez le plus joué et quelques faits clés, avec un bouton qui ouvre le mois dans les Statistiques.
- **Avec la formule gratuite**, il contient les chiffres du mois et son fait le plus marquant en entier, et cite les autres faits marquants trouvés, que vous verriez dans le mois des Statistiques avec GameDock Plus.

Il arrive à 7 heures du matin dans votre fuseau horaire, ou avec GameDock Plus à l'heure indiquée sous **Heure d'envoi**, comme votre résumé. Si un mois n'a rien à signaler (ni partie, ni succès débloqué, ni dépense, ni jeu ajouté, et rien de marquant), aucun e-mail n'est envoyé. Le temps de jeu ne compte qu'à partir de la première synchro qui a enregistré le vôtre, et l'e-mail précise depuis quand.

Pour l'arrêter, désactivez **E-mail mensuel des Statistiques**, ou cliquez sur **Désactiver** en bas de l'e-mail, ce qui fonctionne sans vous connecter. Vous pouvez le réactiver ici à tout moment. **M'envoyer celui du mois dernier** vous envoie tout de suite l'e-mail du mois dernier, tel qu'il serait arrivé. Cela ne change rien, et vous pouvez envoyer jusqu'à cinq tests par jour.

Tout de suite

Certaines choses n'ont pas à attendre le lendemain. Sous **Tout de suite**, activez un e-mail pour celles que vous voulez parmi les suivantes. Ces e-mails sont tous désactivés jusqu'à ce que vous les activiez, et sont inclus dans toutes les formules.

INTERRUPTEUR	QUAND IL ENVOIE UN E-MAIL
Une alerte de prix atteint sa cible	Quand un jeu de votre liste de souhaits atteint le prix que vous avez fixé, une fois par promotion, selon le décompte de la liste de souhaits.
Une boutique ne répond plus	Quand une boutique n'a rien transmis depuis une semaine, en général parce que sa connexion a expiré et qu'elle doit être reconnectée. Une fois par interruption : aucun autre e-mail n'est envoyé avant que la boutique se soit rétablie puis arrêtée de nouveau.
Un appareil reste hors ligne	Quand un appareil ne s'est pas manifesté depuis trois jours. Une fois par silence.
Quelqu'un vous suit	Quand des personnes vous suivent, un e-mail par jour au maximum, quel que soit leur nombre.

Activer un interrupteur prend effet à partir de ce moment : vous ne recevez pas d'e-mail pour les alertes, boutiques, appareils ou abonnés d'avant. Sans ces interrupteurs activés, les mêmes informations apparaissent dans GameDock même : sur le tableau de bord sous **À traiter**, et dans la barre latérale.

Autres messages

En dehors du résumé, de l'e-mail mensuel des Statistiques et des e-mails ci-dessus, GameDock ne vous envoie que les codes de connexion, les codes de suppression de compte et la confirmation qu'un compte a été supprimé, un avertissement si un paiement échoue, et un message si un modérateur intervient sur quelque chose que vous avez écrit (voir Signaler ou bloquer quelqu'un).

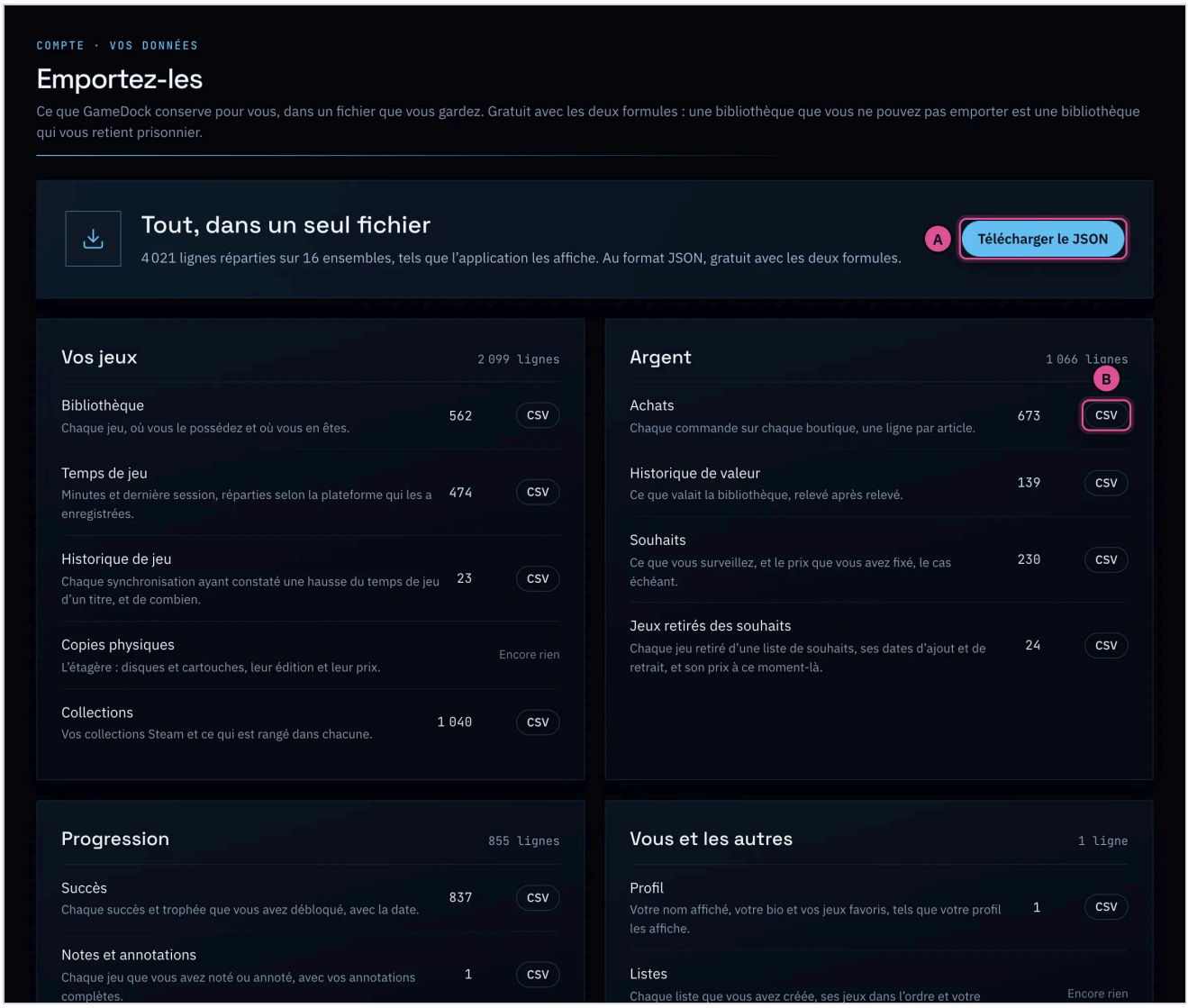
> REMARQUE
>
> Si vous revenez à la formule gratuite, le résumé s'arrête et l'interrupteur apparaît désactivé et verrouillé, mais votre choix est conservé, et le résumé reprend si vous vous abonnez.

COMPTE ET FORMULE

Exporter vos données

Téléchargez tout ce que GameDock conserve pour vous, en un seul fichier ou sous forme de tableurs.

Tout ce que GameDock conserve pour vous peut être téléchargé, dans les deux formules. **Compte → Vos données** propose en haut un fichier qui contient tout, et en dessous un fichier tableur pour chaque partie, regroupées en **Vos jeux**, **Argent**, **Progression** et **Vous et les autres**.



Vos données, en un seul fichier ou en tableurs

Tout télécharger

1. Allez dans **Compte → Vos données**.
2. Cliquez sur **Télécharger le JSON** A.

Le fichier contient les seize parties ci-dessous, exactement telles que GameDock vous les montre. C'est celui à garder, ou à importer dans un autre programme.

Télécharger une partie en tableur

Cliquez sur **CSV** à côté de la partie voulue, par exemple **Achats** B sous **Argent**. Le fichier s'ouvre dans Excel, Numbers ou Google Sheets. Chaque partie indique combien de lignes elle contient, et une partie encore vide le signale au lieu de proposer un fichier vide.

PARTIE	CE QU'ELLE CONTIENT
Bibliothèque	Chaque jeu, où vous le possédez, où vous en êtes et votre note en étoiles. Les jeux que vous avez masqués sont inclus, marqués **hidden**.
Temps de jeu	Les minutes jouées et la date de votre dernière partie, selon la plateforme qui les a enregistrées, avec **hidden** sur les jeux que vous avez masqués.
Historique de jeu	Chaque synchro qui a constaté une hausse du temps de jeu d'un jeu, avec le nombre de minutes ajoutées et la date : les mêmes entrées que l'**Historique de jeu** d'un jeu.
Notes et annotations	Chaque jeu que vous avez noté ou sur lequel vous avez pris des notes personnelles, avec votre note en étoiles et vos notes personnelles en entier. Voir Noter vos jeux et prendre des notes.
Historique des statuts et des notes	Chaque fois que vous avez défini le statut d'un jeu ou changé votre note, avec une ligne par changement : l'ancienne valeur, la nouvelle, et la date. Un statut vide correspond à **Laisser GameDock décider**, et une note vide à aucune note.
Critiques	Chaque critique que vous avez écrite, en entier, avec son indicateur de spoiler, la plateforme sur laquelle vous avez joué, quand vous l'avez publiée et modifiée, et ses J'aime. Voir Écrire des critiques.
Listes	Chaque liste que vous avez créée, une ligne par jeu dans l'ordre de la liste, avec votre remarque sur chacun. Une liste vide fait une ligne sans jeu. Voir Créer des listes de jeux.
Profil	Votre nom affiché, votre bio et vos jeux favoris, tels que les montre votre profil public. Une ligne, et aucune si vous n'avez rien défini. Voir Partager votre profil.
Abonnements	Toutes les personnes que vous suivez et toutes celles qui vous suivent, une ligne chacune, et depuis quand. Voir Suivre des personnes et voir leur activité.
Succès	Chaque succès et trophée que vous avez débloqué, et quand.
Achats	Chaque commande de chaque boutique, et chaque disque que vous avez acheté, une ligne par article.
Historique de valeur	Ce que votre bibliothèque a valu au fil du temps.
Copies physiques	Vos disques et vos cartouches, leur édition et leur prix.
Souhaits	Ce que vous surveillez, et tout prix cible que vous avez fixé.

PARTIE	CE QU'ELLE CONTIENT
Jeux retirés des souhaits	Chaque jeu qui a quitté une de vos listes de souhaits, une ligne chacun : la boutique, quand vous l'avez ajouté (pour PlayStation, le jour où GameDock l'y a vu pour la première fois), quand il en est sorti, et son prix à ce moment-là. Une case vide est une information que la boutique n'a jamais donnée à GameDock.
Collections	Vos collections Steam et le contenu de chacune.

Chaque partie indique combien de lignes elle contient. Une partie encore vide affiche **Encore rien**, sans bouton.

> REMARQUE
>
> Avec la formule gratuite, **Achats** et **Historique de valeur** couvrent les 12 derniers mois, comme les pages qui les affichent. Les données plus anciennes ne sont pas supprimées : elles reviennent dans l'export si vous vous abonnez.

Vie privée et partage

Choisissez ce que les autres verront de votre compte, et s'il est pris en compte dans les statistiques anonymes.

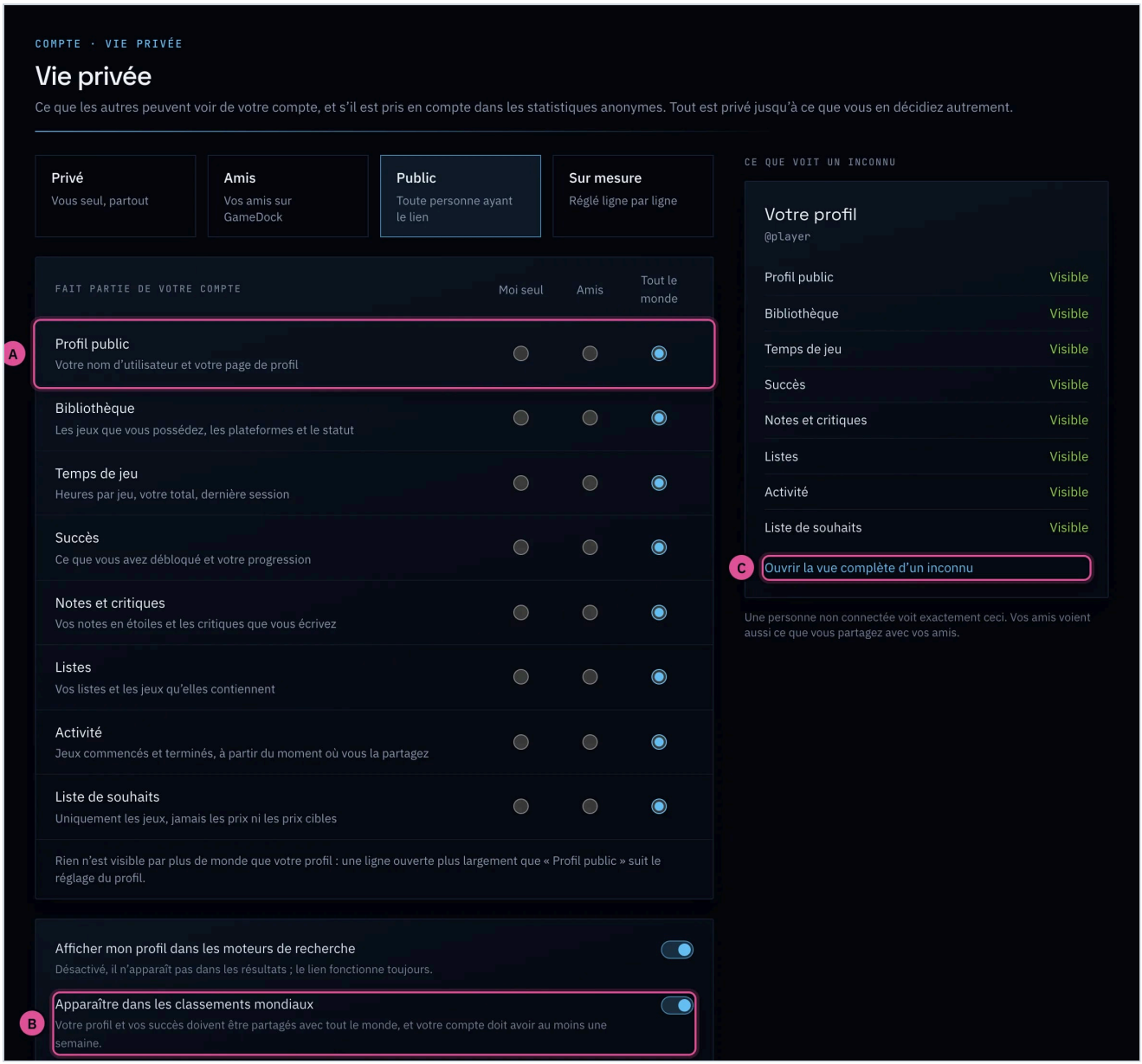
Votre compte n'appartient qu'à vous, sauf si vous en décidez autrement. Cette page présente vos choix : ce que les autres pourront voir de votre compte, qui vous avez bloqué, et si votre compte entre dans les statistiques anonymes.

Choisir ce que les autres peuvent voir

Les autres peuvent voir les parties de votre compte que vous partagez, et rien d'autre.

1. Allez dans **Compte** → **Vie privée**.
2. Dans la ligne de chaque partie de votre compte, choisissez qui peut la voir : **Moi seul**, **Amis** ou **Tout le monde**. Au départ, chaque partie est sur Moi seul, et chaque changement est enregistré aussitôt. **Privé**, **Amis** et **Public**, au-dessus des lignes, règlent toutes les parties d'un coup ; **Sur mesure** s'allume quand les lignes diffèrent.

Les **Amis** sont les personnes que vous suivez et qui vous suivent en retour. Voir Suivre des personnes et voir leur activité.



Compte → Vie privée

Profil public (A) vient en premier et limite tout ce qui se trouve en dessous : tant que votre profil est sur Moi seul, aucune partie de votre compte n'est montrée à qui que ce soit, et tant qu'il est sur Amis, rien n'est montré à d'autres que vos amis. **Ce que voit un inconnu**, à côté des lignes, montre quelles parties une personne non connectée peut voir, et se met à jour à chaque changement.

PARTIE	CE QU'ELLE COUVRE
Profil public	Votre nom d'utilisateur et votre page de profil.
Bibliothèque	Les jeux que vous avez, leurs plateformes et leur statut de jeu.
Temps de jeu	Les heures par jeu, votre total, et la date de votre dernière partie.
Succès	Ce que vous avez débloqué, et où vous en êtes dans chaque jeu.
Notes et critiques	Vos notes en étoiles et vos critiques.

PARTIE	CE QU'ELLE COUVRE
Listes	Vos listes et les jeux qu'elles contiennent.
Activité	Ce que vous avez fait récemment, comme les jeux commencés et terminés, dans le fil de vos abonnés et sur votre profil. Rien d'antérieur au moment où vous la partagez n'est montré, et l'élargir des amis à tout le monde la fait repartir de ce moment-là.
Liste de souhaits	Les jeux uniquement.

Le partage demande une adresse e-mail confirmée et un nom d'utilisateur. S'il manque l'un des deux, la page indique lequel et comment y remédier.

Afficher mon profil dans les moteurs de recherche, sous les parties, s'applique à un profil partagé avec tout le monde. Désactivé, il tient votre profil à l'écart des résultats de recherche ; toute personne qui a son adresse peut quand même l'ouvrir.

Apparaître dans les classements mondiaux B, en dessous, place vos succès et vos jeux à 100 % dans le classement visible par tous. Il est désactivé au départ, et ne partage rien à lui seul : le classement demande aussi que votre profil et vos succès soient partagés avec tout le monde. Voir Classements.

Ce que vous partagez apparaît sur votre profil, à l'adresse **/community/user/** suivie de votre nom d'utilisateur. **Ouvrir la vue complète d'un inconnu** C, sous **Ce que voit un inconnu**, montre la page exactement comme la voit une personne non connectée. Voir Partager votre profil pour ce que montre la page, et comment en écarter un jeu ou une liste.

Ce qui n'est jamais partagé

Ce que vous avez payé et dépensé, les prix et vos prix cibles, la valeur de votre bibliothèque, vos appareils et ce qui y est installé, le stockage et les sauvegardes, vos notes personnelles, vos comptes de boutique liés, votre adresse e-mail et votre formule. Tous ces éléments figurent sous **Jamais partagé, quel que soit votre choix**. Aucun réglage ne les concerne : ils ne peuvent donc pas être partagés par erreur.

Comptes bloqués

Comptes bloqués, vers le bas de la page, liste toutes les personnes que vous avez bloquées, les plus récentes d'abord, avec **Débloquer** à côté de chacune. Chacune apparaît sous le nom d'utilisateur qu'elle avait quand vous l'avez bloquée, même s'il a changé depuis. Vous bloquez quelqu'un depuis son profil. Voir Signaler ou bloquer quelqu'un.

Statistiques anonymes

GameDock peut combiner des informations de tous les comptes en statistiques anonymes (combien de joueurs possèdent un jeu, ou combien de temps un jeu prend en général sur une console portable Linux) et les partager avec d'autres, comme des studios de jeux, des éditeurs ou des chercheurs. Votre compte est inclus dès le départ, et vous pouvez l'en retirer à tout moment.

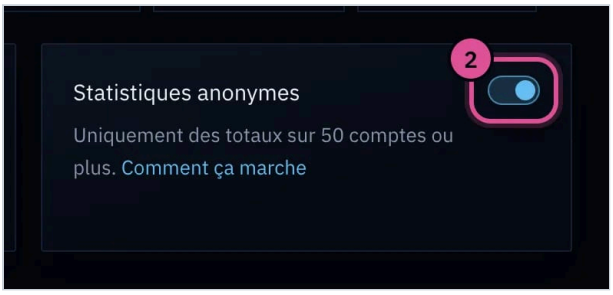
Ce qui est partagé, et ce qui ne l’est jamais

Seuls des totaux, des moyennes et des proportions portant sur de nombreux joueurs sont partagés, et jamais un chiffre qui couvre moins de 50 comptes, pour que personne ne puisse y être repéré.

Rien de ce qui vous identifie n’est jamais partagé : ni votre adresse e-mail, ni votre nom d’utilisateur, ni vos comptes de boutique, ni vos appareils, ni votre bibliothèque, ni votre temps de jeu, ni vos succès, ni ce que vous avez acheté.

Les désactiver ou les activer

1. Allez dans **Compte** → **Vie privée**.
2. Désactivez ou activez **Statistiques anonymes** 2. Le réglage est enregistré aussitôt.



Compte → Vie privée

Les désactiver tient votre compte à l’écart de toute statistique produite à partir de ce moment. Les statistiques produites avant ne peuvent pas vous identifier : elles ne sont donc pas retirées. Supprimer votre compte vous tient aussi à l’écart de toutes celles produites ensuite.

La politique de confidentialité donne tous les détails.

COMPTE ET FORMULE

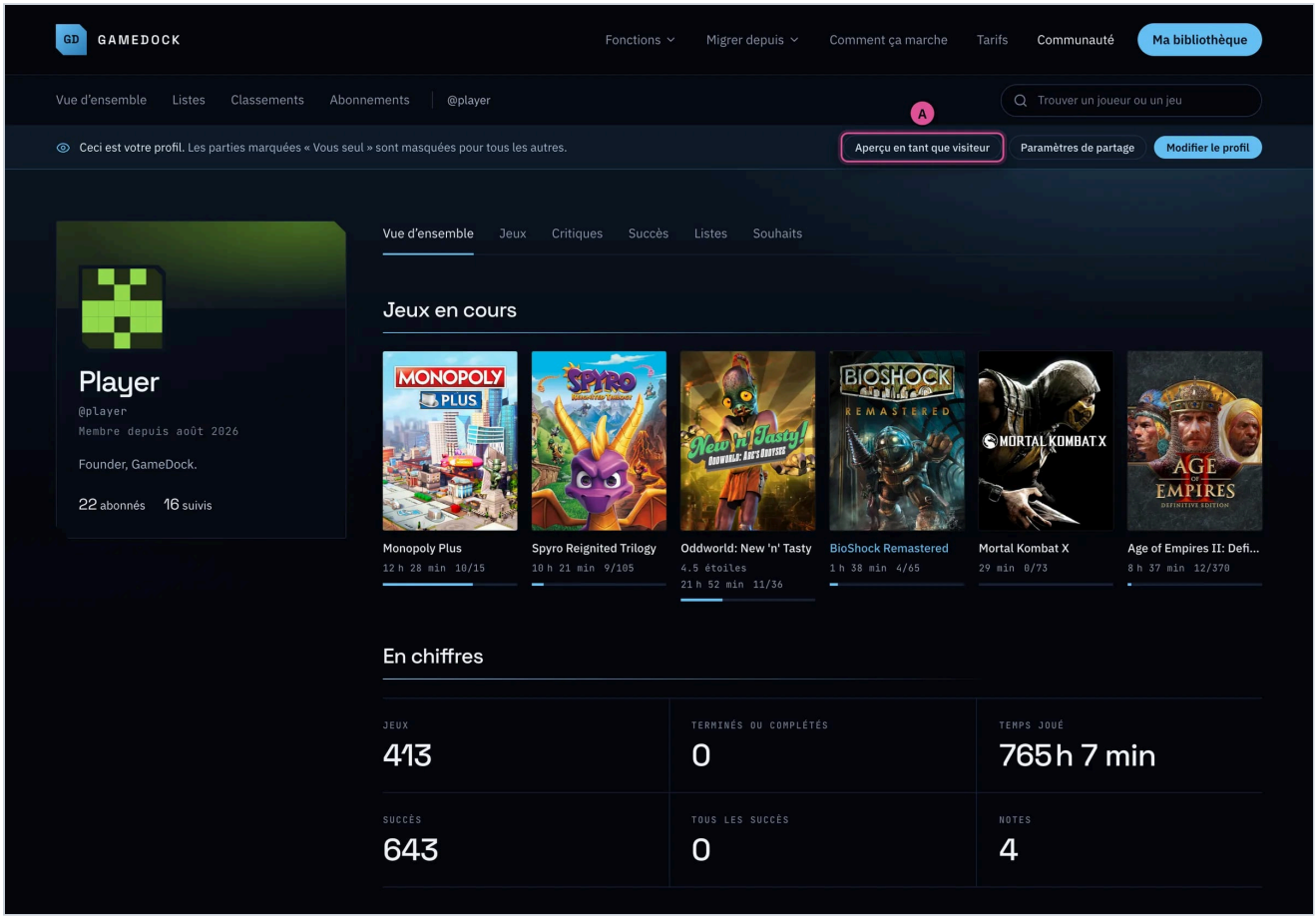
Partager votre profil

Configurez la page de profil que les autres voient, retirez-en des jeux, et prévisualisez-la comme un inconnu.

Votre profil est une page à l'adresse **/community/user/** suivie de votre nom d'utilisateur, par exemple `/community/user/ada`. Il montre les parties de votre compte que vous choisissez de partager, aux personnes que vous choisissez, et rien d'autre. Tant que vous ne le partagez pas, vous seul pouvez le voir.

Toute personne avec qui vous le partagez peut l'ouvrir, connectée ou non.

Ce que montre votre profil



Votre profil, avec vos jeux favoris et ce à quoi vous jouez

Chaque partie n'apparaît que si vous l'avez partagée, et une partie non partagée est tout simplement absente : la page ne dit jamais que quelque chose est masqué. La page s'ouvre sur **Vue d'ensemble**, avec un peu de tout ; les onglets à côté (**Jeux**, **Critiques**, **Succès**, **Listes** et **Souhaits**) montrent une partie en entier, et chaque onglet n'apparaît que pour une partie que la personne qui regarde a le droit de voir.

PARTIE	MONTRÉE QUAND VOUS PARTAGEZ	CE QU'ELLE MONTRE
Nom, bio et favoris	Profil public	Votre nom affiché, une courte bio et jusqu'à cinq jeux favoris.
Jeux en cours et **Jeux**	Bibliothèque	Vos jeux, leurs plateformes et leur statut de jeu, filtrables par statut ou par plateforme.
Heures jouées	Temps de jeu	Les heures sur chaque jeu, votre total, et la date de votre dernière partie.
Succès	Succès	Où vous en êtes dans chaque jeu, et vos totaux.
Notes	Notes et critiques	Votre note sur chaque jeu, et une répartition : votre moyenne, combien de jeux vous avez notés, et une ligne par note, de cinq étoiles à la plus basse, avec le nombre de jeux concernés.
Critiques	Notes et critiques	Vos critiques, les plus récentes d'abord, chacune avec sa propre page, vos étoiles et, si vous partagez aussi le temps de jeu, combien de temps vous avez joué.
Listes	Listes	Vos listes, chacune avec ses jeux dans l'ordre et les remarques à côté.
Souhaits	Liste de souhaits	Le nom des jeux que vous voulez, et sur quelle boutique. Jamais de prix.
Activité récente	Activité	Ce que vous avez fait récemment (jeux commencés et terminés, notes, critiques, succès et listes), chaque élément seulement si sa propre partie est partagée aussi.
Abonnés et **Abonnements**	Profil public	Combien de personnes vous suivent et combien vous en suivez, et qui. Les autres ne voient que les comptes dont ils ont le droit de voir le profil.

Les jeux sont montrés sous leur vrai nom et avec leur vraie jaquette, jamais sous les noms ou les jaquettes que vous avez choisis pour vous. Deux sortes de jeux ne sont jamais montrées à personne d'autre : un jeu que GameDock n'a pas associé à son catalogue, dont le nom pourrait être un nom de fichier (y compris un jeu dont vous avez choisi la correspondance et que GameDock n'a pas encore vérifié), et un jeu trouvé seulement sur vos appareils plutôt que dans un compte de boutique ou sur votre étagère.

Ce que vous avez payé, les prix, la valeur de votre bibliothèque, vos appareils, vos notes personnelles, vos comptes de boutique et votre adresse e-mail ne figurent jamais sur votre profil. Aucun réglage ne les concerne.

Définir votre nom, votre bio et vos favoris

1. Allez dans **Compte** → **Profil**.
2. Sous **Profil public**, saisissez un **Nom affiché** (40 caractères au maximum) et une **Bio** (300 caractères au maximum). Laissez le nom vide pour afficher votre nom d'utilisateur à la place.

3. Sous **Jeux favoris**, cliquez sur **Ajouter un jeu** et choisissez-en un dans votre bibliothèque, jusqu'à cinq. Faites-les glisser dans l'ordre voulu, ou sélectionnez-en un et utilisez les flèches du clavier ; la croix sur une jaquette le retire.
4. Cliquez sur **Enregistrer** dans la barre qui apparaît dès que quelque chose a changé, ou sur **Abandonner** pour revenir en arrière.

Vu par les autres, à côté du formulaire, montre votre carte de profil avec vos changements à mesure que vous les faites.

Un nom affiché ne peut pas prétendre être GameDock ou son équipe, et ni le nom ni la bio ne peuvent contenir de propos injurieux. Une bio peut contenir une adresse web dès que votre compte a une semaine. Les adresses web sont affichées en texte brut, jamais sous forme de liens.

Choisir qui peut le voir

Qui voit chaque partie se règle dans **Compte** → **Vie privée** → **Partage**. Voir Vie privée et partage.

En écarter un jeu

1. Ouvrez la page du jeu.
2. Sous **Masquer aux autres**, cliquez sur **Masquer ce jeu aux autres**.

Le jeu reste dans votre bibliothèque et dans tous vos propres totaux, mais il est absent de votre profil, de vos listes partagées, de vos critiques et de tout ce que voient les autres, quels que soient vos réglages de partage. Cliquez sur **Montrer aux autres** pour le remettre.

Partager une liste, ou en garder une pour vous

Une liste suit votre réglage **Listes**. Pour garder une liste pour vous tout en partageant les autres, ouvrez-la et réglez **Qui peut voir cette liste** sur **Moi seul**, ou sur **Amis** pour ne la partager qu'avec vos amis. La ligne à côté indique qui peut voir la liste en ce moment, avec un lien vers la liste telle que les autres la voient. La première fois qu'une liste peut être vue par quelqu'un d'autre, elle apparaît dans le fil de vos abonnés.

Le nom, la description et les remarques d'une liste ne peuvent pas contenir de propos injurieux. Une liste créée avant cette règle et qui l'enfreint reste visible par vous seul jusqu'à ce que vous la renommiez ; la page de la liste l'indique.

Le voir comme un inconnu

Sur votre profil, cliquez sur **Aperçu en tant que visiteur** A. La page montre alors exactement ce que voit une personne non connectée. Si votre profil est privé, elle indique que personne d'autre ne peut le voir. Cliquez sur **Quitter l'aperçu** pour revenir.

Toute personne qui ne peut pas voir votre profil, parce qu'il est privé ou parce que l'un de vous a bloqué l'autre, obtient la même page « Introuvable » que pour un nom d'utilisateur qui n'existe pas. Un nom d'utilisateur existant peut quand même être découvert quand quelqu'un essaie de l'enregistrer : ne comptez donc pas sur le secret de l'adresse de votre profil.

Moteurs de recherche

Quand vous rendez votre profil public, vous choisissez si les moteurs de recherche peuvent l'afficher. Seul un profil public que vous autorisez est proposé aux moteurs de recherche, et seulement sa première page de jeux. Vous pouvez changer ce choix avec **Afficher mon profil dans les moteurs de recherche** dans **Compte → Vie privée → Partage**.

Abonnés

D'autres personnes peuvent suivre votre profil et voir votre activité dans leur fil, dans la mesure où vous la partagez. Voir Suivre des personnes et voir leur activité.

Signalements et blocages

Toute personne qui peut voir votre profil, vos critiques ou vos listes peut les signaler à un modérateur, et toute personne connectée peut vous bloquer, comme vous pouvez la bloquer. Voir Signaler ou bloquer quelqu'un.

Suivre des personnes et voir leur activité

Suivez d'autres joueurs, voyez dans votre fil d'actualité à quoi ils jouent, ce qu'ils notent et critiquent, et partagez avec vos amis.

Suivez d'autres joueurs pour voir ce à quoi ils jouent, ce qu'ils notent, critiquent et mettent en listes, dans un seul fil. Suivre quelqu'un se fait dans un seul sens et sans approbation : vous suivez quelqu'un, et il peut vous suivre en retour. Deux personnes qui se suivent mutuellement sont **amis**, et peuvent partager des parties de leur compte avec leurs amis seulement.

Toute personne connectée peut suivre n'importe qui ayant un profil public.

Suivre quelqu'un

1. Ouvrez son profil, à l'adresse **/community/user/** suivie de son nom d'utilisateur.
2. Sous son nom, cliquez sur **Suivre**.

Ou allez dans **Fil**, tapez au moins les trois premières lettres de son nom d'utilisateur sous **Trouver des gens** A et cliquez sur **Rechercher**, puis sur **Suivre** à côté de son nom. La recherche dans la barre de la communauté trouve les gens de la même façon. La recherche ne trouve que les profils publics.

Vous pouvez suivre quelqu'un dont le profil est public. Une personne qui ne partage qu'avec ses amis, ou avec personne, ne peut être suivie qu'une fois qu'elle vous suit : son profil ne vous montre rien jusque-là, mais votre liste **Abonnés** l'affiche avec **Suivre en retour**. C'est ainsi qu'un compte privé choisit ses amis : il suit en premier.

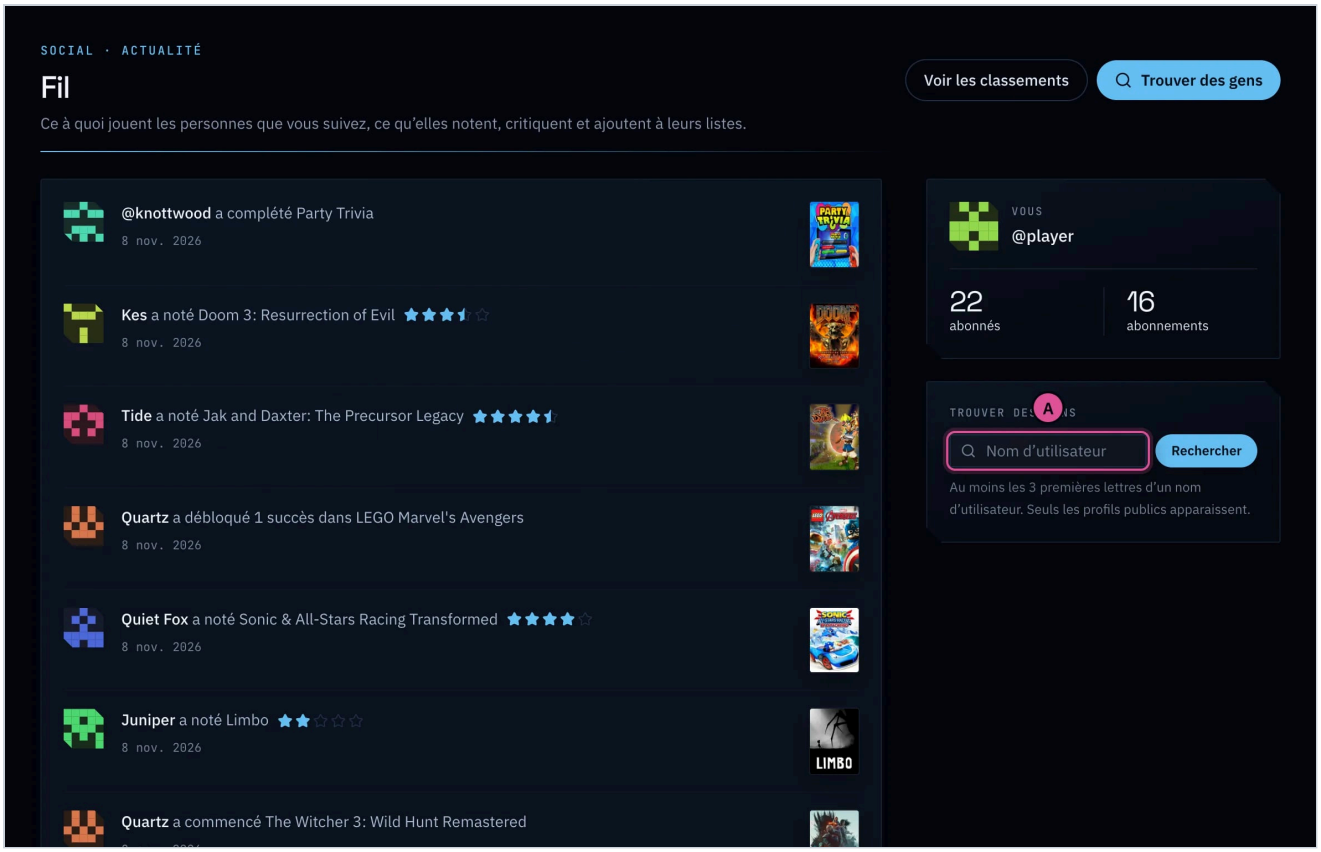
Suivre des gens demande une adresse e-mail confirmée. Vous pouvez suivre jusqu'à 2 000 personnes.

Ne plus suivre

Cliquez sur **Abonné** sur son profil, ou à côté de son nom dans votre liste **Abonnements**. La personne n'est pas prévenue. Si vous étiez amis, tout ce qu'elle partage seulement avec ses amis disparaît aussitôt pour vous, et tout ce que vous partagez seulement avec vos amis disparaît pour elle.

Votre fil

Fil, dans la barre latérale, montre ce que les personnes que vous suivez ont fait récemment, le plus récent d'abord :



Votre fil

- un jeu commencé, terminé, complété, mis en pause ou abandonné, ou passé en À jouer ;
- les succès débloqués, regroupés par jeu et par jour ;
- un jeu noté et les critiques écrites, avec les étoiles à côté de la critique ;
- une liste créée ou partagée.

Chaque personne décide de ce que vous voyez. Une carte n'apparaît que si elle partage avec vous son **Activité** et la partie dont la carte provient (**Bibliothèque** pour un statut de jeu, **Succès**, **Notes et critiques** ou **Listes**), et une liste seulement si cette liste est partagée avec vous. Rien d'antérieur au moment où elle a commencé à partager son activité n'est montré, ni rien de plus de 90 jours.

Le fil ne montre jamais quand quelqu'un a acheté ou ajouté un jeu, son temps de jeu, sa liste de souhaits ni rien qui touche à l'argent. Les jeux sont montrés sous leur vrai nom et avec leur vraie jaquette, et jamais un jeu masqué aux autres ni un jeu trouvé seulement sur ses appareils. Une critique marquée comme contenant des spoilers reste repliée jusqu'à ce que vous l'ouvriez.

Pour que le fil reste lisible, il montre au plus cinq cartes d'une même personne sur six heures et compte le reste sous la forme « et 12 autres », et il laisse de côté les succès qu'une synchro a fait remonter des semaines après leur déblocage. Cliquez sur **Activité plus ancienne** en bas pour en voir plus.

Vos abonnés et vos abonnements

Votre profil indique combien de personnes vous suivent et combien vous en suivez. Cliquez sur l'un ou l'autre nombre pour voir la liste. Vous voyez tout le monde dans vos propres listes, avec **Vous suit** à côté des personnes qui vous suivent et **Suivre en retour** pour celles que vous ne suivez pas encore.

Les autres ne voient dans vos listes que les comptes dont ils ont le droit de voir le profil, et les nombres qu'ils voient ne comptent que ceux-là. Une personne au profil privé qui vous suit n'est jamais montrée à personne d'autre.

Ces listes ne sont jamais montrées aux moteurs de recherche.

Partager avec vos amis

Dans **Compte** → **Vie privée** → **Partage**, réglez n'importe quelle partie de votre compte sur **Amis** pour ne la partager qu'avec les personnes que vous suivez et qui vous suivent en retour. Une liste peut aussi être réglée sur **Amis** depuis sa propre page. Voir Vie privée et partage.

Notifications

Pour recevoir un e-mail quand quelqu'un vous suit, activez **Quelqu'un vous suit** dans **Compte** → **Notifications** : il envoie au plus un e-mail par jour, quel que soit le nombre de personnes qui vous suivent. Votre liste **Abonnés** montre toujours qui vous suit.

Blocage

Bloquer quelqu'un met fin aux abonnements entre vous, dans les deux sens, et aucun de vous n'apparaît dans le fil ou les listes de l'autre quand il est connecté. Voir Signaler ou bloquer quelqu'un.

Le suivi et le fil font partie des deux formules.

COMPTE ET FORMULE

Parcourir la communauté

Trouvez des listes, des critiques, les jeux que les gens notent et des joueurs à suivre, et aimez les listes que vous voulez garder.

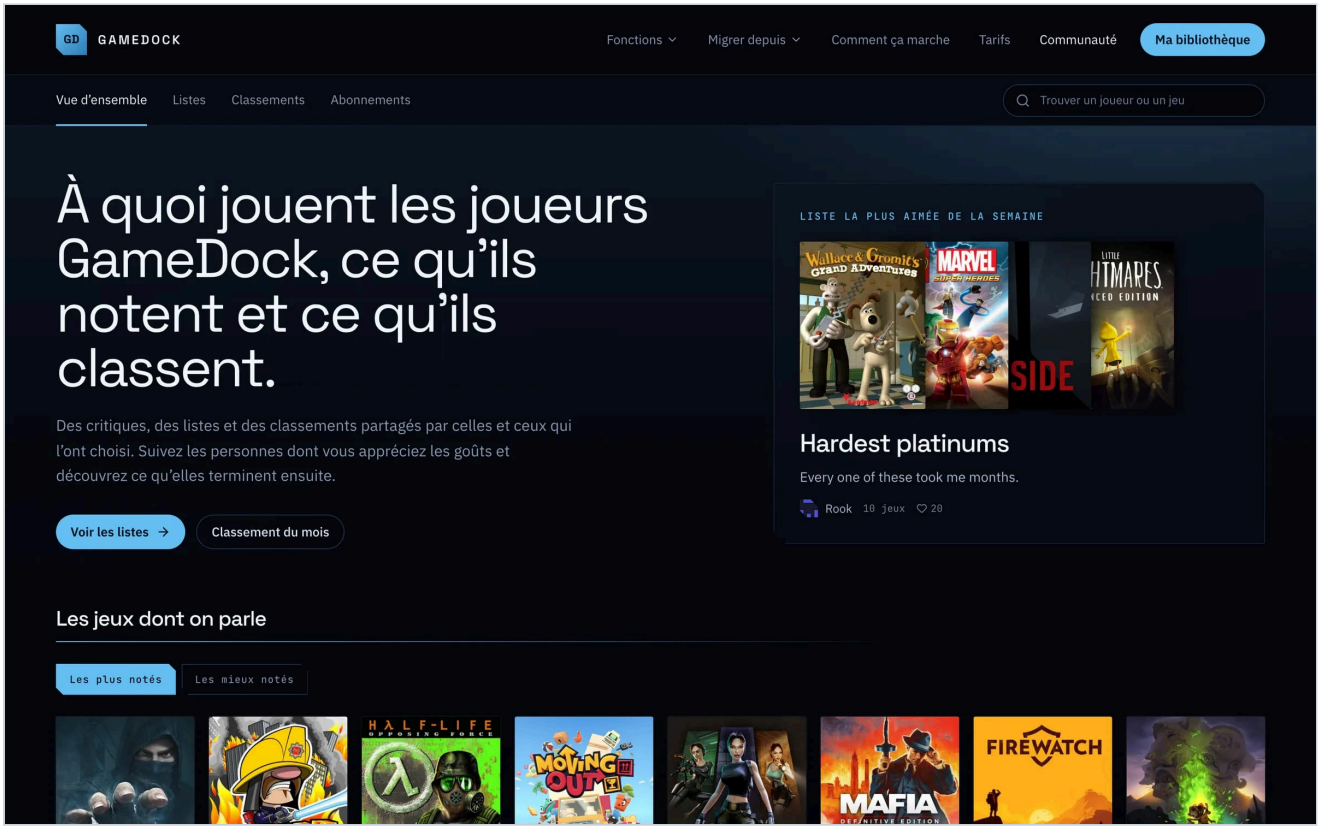
La communauté, c'est l'endroit où se retrouve tout ce que les gens partagent sur GameDock : les listes qu'ils créent, les critiques qu'ils écrivent, les jeux qu'ils notent, les classements du mois et les joueurs qui méritent d'être suivis. Elle se situe entre le site web et votre bibliothèque, à l'adresse `/community`, et chaque profil et chaque page publique de jeu s'y trouvent.

Tout le monde peut parcourir la communauté, connecté ou non. On n'y trouve que ce que chacun choisit de partager, avec les personnes avec qui il le partage.

Ouvrir la communauté

Cliquez sur **Communauté** dans la barre latérale, à côté de **Fil**, ou sur **Communauté** en haut du site web. La barre en haut de chaque page de la communauté mène à ses différentes parties : **Vue d'ensemble**, **Listes**, **Classements** et, une fois connecté, **Abonnements**, qui ouvre votre fil.

La page d'accueil



La page d'accueil de la communauté

SECTION	CE QU'ELLE AFFICHE
Liste la plus aimée de la semaine	La liste partagée qui a reçu le plus de J'aime ces sept derniers jours.

SECTION	CE QU'ELLE AFFICHE
Les jeux dont on parle	**Les plus notés** montre les jeux les plus notés ces 30 derniers jours ; **Les mieux notés**, les jeux les mieux notés qui ont au moins cinq notes publiques. Chacun affiche sa moyenne dès qu'il a cinq notes.
Critiques populaires	Les critiques les plus aimées ces 30 derniers jours, avec le jeu et leur auteur.
Meilleurs du mois	Les cinq premiers du classement général du mois, en **Succès** ou en **Jeux à 100 %**. Voir Classements.
Tout juste partagé	Les listes partagées le plus récemment.
Des listes à piquer	Les listes les plus aimées.
Joueurs à suivre	Quelques personnes au profil public qui gagnent des abonnés, avec ce qu'elles partagent. Connecté, vous pouvez les suivre d'ici.

Une section encore vide n'est pas affichée.

Trouver des listes

Listes affiche toutes les listes partagées avec vous, par tout le monde :

- **Populaires** place en premier les listes les plus aimées ces derniers temps.
- **Partagées récemment** place les plus récentes en premier.
- **Des personnes que vous suivez** n'affiche que les listes des personnes que vous suivez. Vous devez être connecté.

Cliquez sur **Classées seulement** pour ne voir que les listes classées, ou tapez le nom d'un jeu sous **Listes contenant un jeu** pour trouver les listes qui le contiennent.

Aimer une liste

Ouvrez une liste et cliquez sur le cœur en dessous. Cliquez à nouveau dessus pour retirer votre J'aime. Vous devez être connecté, et vous ne pouvez pas aimer vos propres listes. Les J'aime d'une liste sont comptés, mais personne ne voit qui l'a aimée.

Recherche

Tapez dans le champ de recherche de la barre de la communauté. Il trouve les jeux qui ont une page publique et dont le nom contient ce que vous avez tapé (au moins deux lettres si vous êtes connecté, trois sinon). Connecté, il trouve aussi les personnes au profil public dont le nom d'utilisateur commence par ce texte (au moins trois lettres) ; sans connexion, on ne peut pas rechercher de personnes.

Où trouver quoi

PAGE	ADRESSE
La communauté	`/community`
Listes	`/community/lists`
Classements	`/community/leaderboards`
Un profil	`/community/user/` suivi du nom d’utilisateur
Une liste partagée	`/community/user/<username>/lists/<list>`
La page publique d’un jeu	`/community/game/<game>`

COMPTE ET FORMULE

Classements

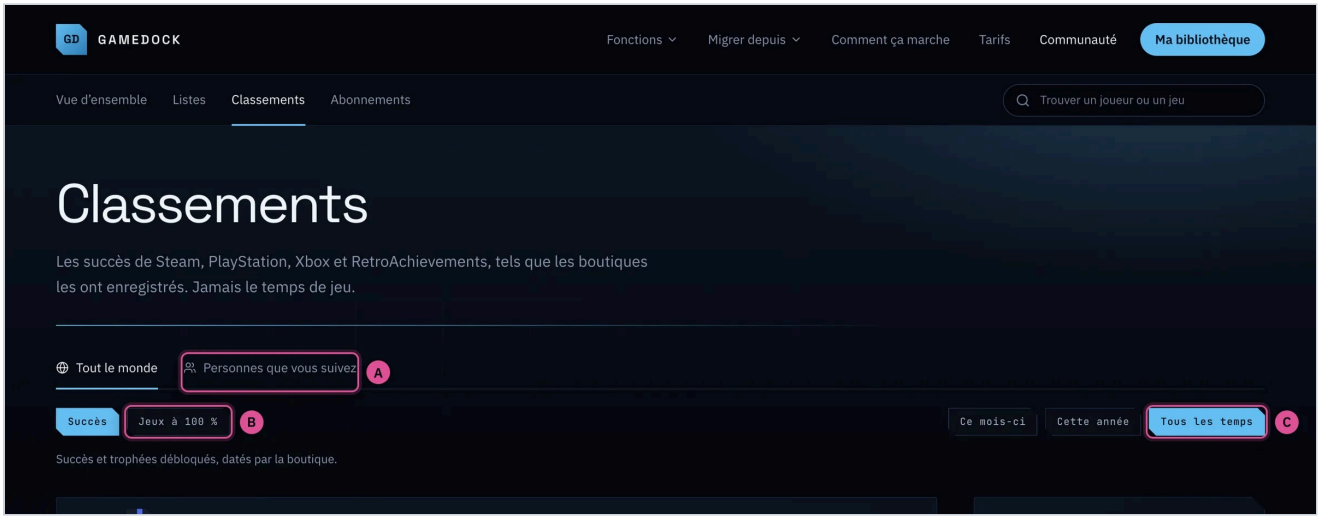
Comparez succès, jeux à 100 % et jeux terminés avec les personnes que vous suivez, et apparaissez dans le classement général si vous le souhaitez.

Les classements comparent les succès et les jeux terminés, avec les personnes que vous suivez et avec tous ceux qui ont choisi d'y figurer. Ils comptent ce que les boutiques elles-mêmes ont enregistré, jamais le temps que chacun a passé à jouer.

Tout le monde peut voir le classement général, connecté ou non.

Ouvrir les classements

Cliquez sur **Communauté** dans la barre latérale, à côté de **Fil**, puis sur **Classements** dans la barre de la communauté. Choisissez un classement en haut, **Tout le monde** ou **Personnes que vous suivez** A, puis ce qui est classé B et sur quelle période C : **Ce mois-ci**, **Cette année** ou **Tous les temps**.



Succès, de tous les temps, au classement général

Les mois et les années suivent le calendrier UTC, et les chiffres sont actualisés toutes les heures.

Ce qui est classé

CLASSEMENT	CE QU'IL COMPTE	OÙ
Succès	Les succès et trophées débloqués, à la date indiquée par la boutique	Tout le monde, et personnes que vous suivez
Jeux à 100 %	Les jeux dont tous les succès sont débloqués, comptés à la date du dernier	Tout le monde, et personnes que vous suivez
Jeux terminés	Les jeux que vous avez marqués **Terminé** ou **Complété**	Personnes que vous suivez uniquement
Réduction du backlog	De combien votre pile **À jouer** a diminué depuis le début du mois ou de l'année	Personnes que vous suivez uniquement

Seuls comptent les succès de Steam, PlayStation, Xbox et RetroAchievements, tels que ces services les ont enregistrés. Les succès que GameDock Helper a lus dans des fichiers sur votre appareil, ceux des émulateurs et les jeux de plus de 1 000 succès sont exclus, pour que personne ne puisse prendre la tête d'un classement en modifiant un fichier. Les jeux terminés et la réduction du backlog dépendent de ce que vous indiquez vous-même : ils ne sont donc comparés qu'entre personnes que vous suivez.

Les jeux que vous masquez aux autres, les jeux trouvés uniquement sur vos appareils et ceux que GameDock ne parvient pas à associer à IGDB ne comptent jamais. Un jeu que vous masquez sort de vos chiffres à l'actualisation horaire suivante.

Les personnes que vous suivez

Personnes que vous suivez affiche votre place et celle de chaque personne que vous suivez qui partage avec vous cette partie de son compte : **Succès** pour les succès et les jeux à 100 %, **Bibliothèque** pour les jeux terminés et la réduction du backlog. Il n'y a rien à activer : ce classement n'affiche que ce que vous pouviez déjà voir sur leurs profils. Suivez des personnes depuis leur profil ou depuis **Trouver des gens** dans votre fil. Voir Suivre des personnes et voir leur activité.

Figurer au classement général

Vous figurez dans **Tout le monde** uniquement si toutes ces conditions sont remplies :

1. Votre **Profil public** et vos **Succès** sont partagés avec **Tout le monde**, dans **Compte → Vie privée → Partage**.
2. **Apparaître dans les classements mondiaux**, dans les mêmes réglages, est activé. Ce réglage est désactivé au départ.
3. Votre adresse e-mail est confirmée, vous avez un nom d'utilisateur, et votre compte a au moins une semaine.

Si vous êtes connecté et absent du classement, la page indique ce qui manque. Le classement affiche les 100 premiers, cinquante par page ; si vous êtes plus bas, votre propre place s'affiche sous la page. Désactivez **Apparaître dans les classements mondiaux** pour quitter le classement immédiatement.

Premiers à 100 %

Chaque jeu a son propre classement des premiers à avoir débloqué tous ses succès, parmi tous les participants aux classements et parmi les personnes que vous suivez, sur la page publique du jeu. Depuis un jeu de votre bibliothèque, cliquez sur **Page publique** à côté de sa note, en haut de sa page. Voir Pages publiques des jeux.

Blocage

Une personne que vous avez bloquée, ou qui vous a bloqué, n'apparaît jamais dans un classement que vous consultez en étant connecté. Voir Signaler ou bloquer quelqu'un.

Les classements sont inclus dans les deux formules.

COMPTE ET FORMULE

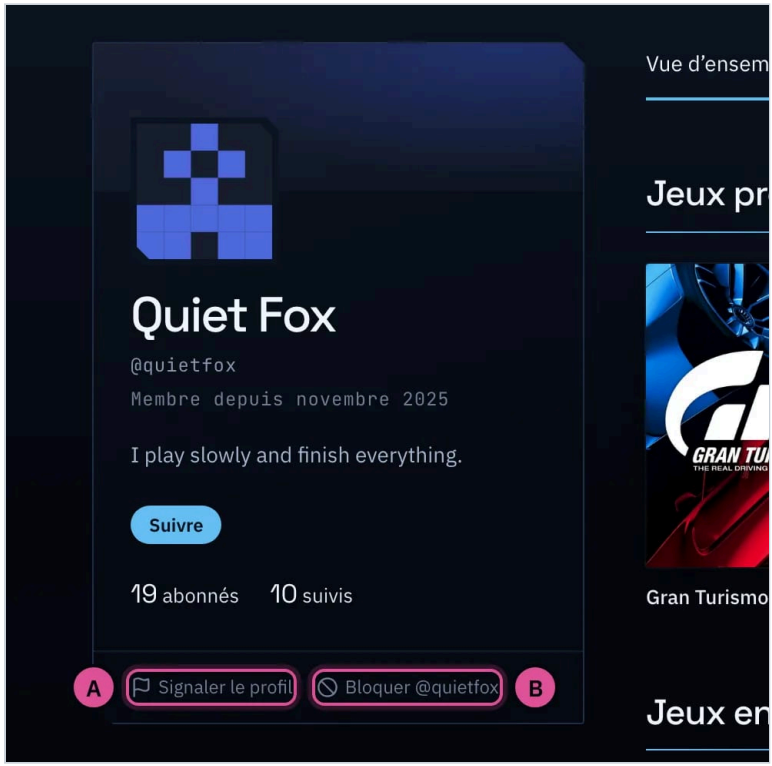
Signaler ou bloquer quelqu’un

Signalez à un modérateur une critique, une liste ou un profil qui enfreint les règles, et bloquez un compte avec lequel vous ne voulez rien avoir à faire.

Tout ce qu’une autre personne écrit sur GameDock (une critique, une liste, un nom affiché, une bio ou un nom d’utilisateur) peut être signalé à un modérateur, et toute personne qui vous importune peut être bloquée. Chaque signalement est lu par une vraie personne.

Signaler quelque chose

1. À côté de ce que vous voulez signaler, cliquez sur **Signaler**. Pour une critique, c’est sous la critique ; pour une liste, sous la liste ; pour le nom, la bio ou le nom d’utilisateur de quelqu’un, cliquez sur **Signaler le profil** A sous son nom.



Signaler le profil et Bloquer, sous le nom de quelqu’un

2. Sur un profil, choisissez d’abord la partie que vous signalez : son nom affiché, sa bio ou son nom d’utilisateur. Choisissez ensuite le problème : spam, harcèlement, discours haineux, contenu sexuel, spoilers non signalés, usurpation d’identité, ou autre chose.
3. Ajoutez une remarque si un modérateur doit en savoir plus (jusqu’à 500 caractères), puis cliquez sur **Envoyer**.

La personne que vous signalez ne sait pas qui l’a signalée. GameDock conserve le texte tel que vous l’avez vu, donc le modifier ensuite ne cache pas ce que vous avez signalé. Signaler à nouveau la même chose remplace votre signalement précédent.

Vous pouvez signaler sans être connecté. Si votre signalement appelle une réponse (une plainte pour atteinte au droit d’auteur ou une réclamation juridique, par exemple), utilisez plutôt le formulaire de

contact et choisissez **Le contenu de quelqu'un, ou une décision de modération**.

Ce qu'un modérateur peut faire

Un modérateur peut masquer une critique ou une liste à tout le monde sauf à son auteur, marquer une critique comme contenant des spoilers, retirer un nom affiché ou une bio, obliger quelqu'un à choisir un nouveau nom d'utilisateur, ou suspendre un compte. Les comptes suspendus sont masqués pour tous les autres et ne peuvent rien publier, aimer ni signaler. Les règles que chacun accepte figurent dans les conditions d'utilisation.

Si un modérateur intervient sur l'un de vos contenus, vous recevez un e-mail qui indique ce qui a été fait et pourquoi. Vous voyez toujours une critique masquée sur la page de son jeu, et une liste masquée sur votre page Listes, chacune marquée comme masquée. Si vous pensez qu'une décision est injustifiée, écrivez-nous via le formulaire de contact et une personne la réexaminera.

Bloquer quelqu'un

1. Ouvrez son profil et, sous son nom, cliquez sur **Bloquer** suivi de son nom d'utilisateur B.
2. Lisez ce que fait le blocage, puis cliquez sur **Bloquer**.

Tant que vous êtes connecté, aucun de vous deux ne voit le profil, les critiques ou les listes de l'autre, nulle part sur GameDock. Les abonnements entre vous prennent fin, et les J'aime que l'un de vous a donnés aux critiques de l'autre sont retirés. La personne n'est pas prévenue.

Un blocage ne s'applique pas aux pages vues sans connexion : tout ce que l'un de vous partage avec tout le monde reste lisible par quelqu'un qui n'est pas connecté. Pour le lui cacher complètement, partagez-le avec moins de monde dans Vie privée et partage.

Débloquer quelqu'un

1. Allez dans **Compte** → **Vie privée**.
2. Sous **Comptes bloqués**, cliquez sur **Débloquer** à côté de la personne.

Débloquer ne rétablit pas les abonnements et les J'aime supprimés par le blocage.

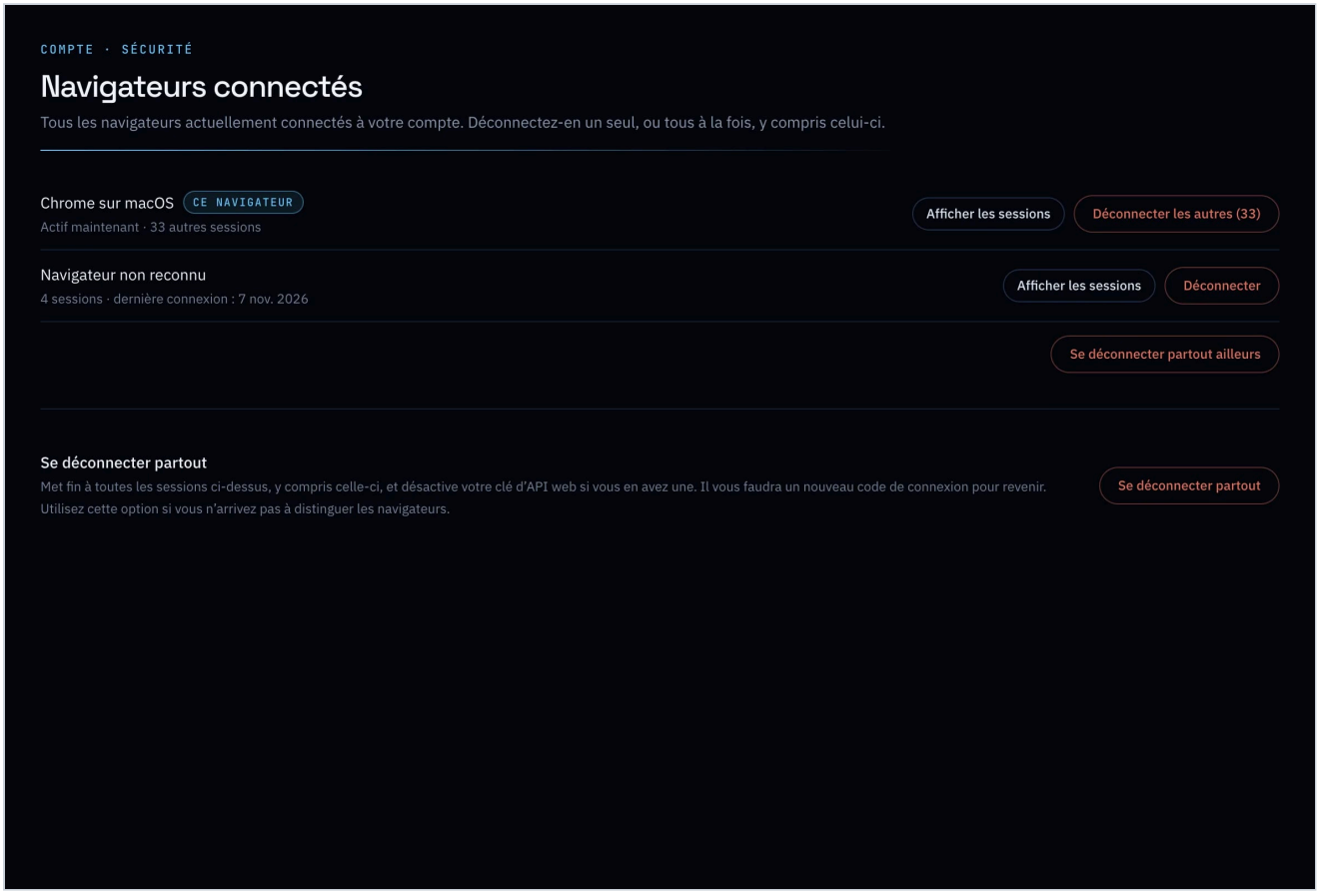
Le signalement et le blocage sont inclus dans les deux formules.

COMPTE ET FORMULE

Navigateurs connectés

Voyez où vous êtes connecté, et déconnectez des navigateurs.

Compte → Sécurité liste tous les navigateurs connectés à votre compte, regroupés par navigateur, avec la date et le lieu de connexion. Déconnectez-en un si vous ne le reconnaissez pas, ou si vous vous êtes connecté sur un ordinateur qui n'est pas le vôtre.



Navigateurs connectés

Déconnecter un navigateur

1. Allez dans **Compte → Sécurité**.
2. Cliquez sur **Déconnecter** à côté du navigateur.
3. Cliquez sur **La déconnecter** pour confirmer.

Plusieurs connexions depuis le même type de navigateur partagent une ligne, qui indique combien il y en a et quand la plus récente a commencé. **Déconnecter** sur cette ligne les déconnecte toutes d'un coup ; **Afficher les sessions** les liste une par une, chacune avec son propre bouton **Déconnecter**.

Le navigateur que vous utilisez est marqué **Ce navigateur**. Sa ligne propose **Déconnecter l'autre**, pour les autres sessions du même type, et laisse celle-ci connectée ; déconnecter celle-ci (depuis **Afficher les sessions**, ou avec son propre bouton **Déconnecter** quand elle est seule) vous ramène à la page de connexion.

Se déconnecter partout ailleurs, sous la liste, déconnecte tous les navigateurs sauf celui-ci.

Se déconnecter partout

Si vous ne savez pas quel navigateur est lequel, cliquez sur **Se déconnecter partout**, puis sur **Se déconnecter de tout**. Tous les navigateurs sont déconnectés, y compris celui-ci, et il vous faut un nouveau code de connexion pour revenir. Si vous avez une clé API web, elle est désactivée en même temps ; réactivez-la depuis **Compte** → **Clé API** quand vous êtes prêt.

Une connexion dure 30 jours, après quoi le navigateur demande un nouveau code.

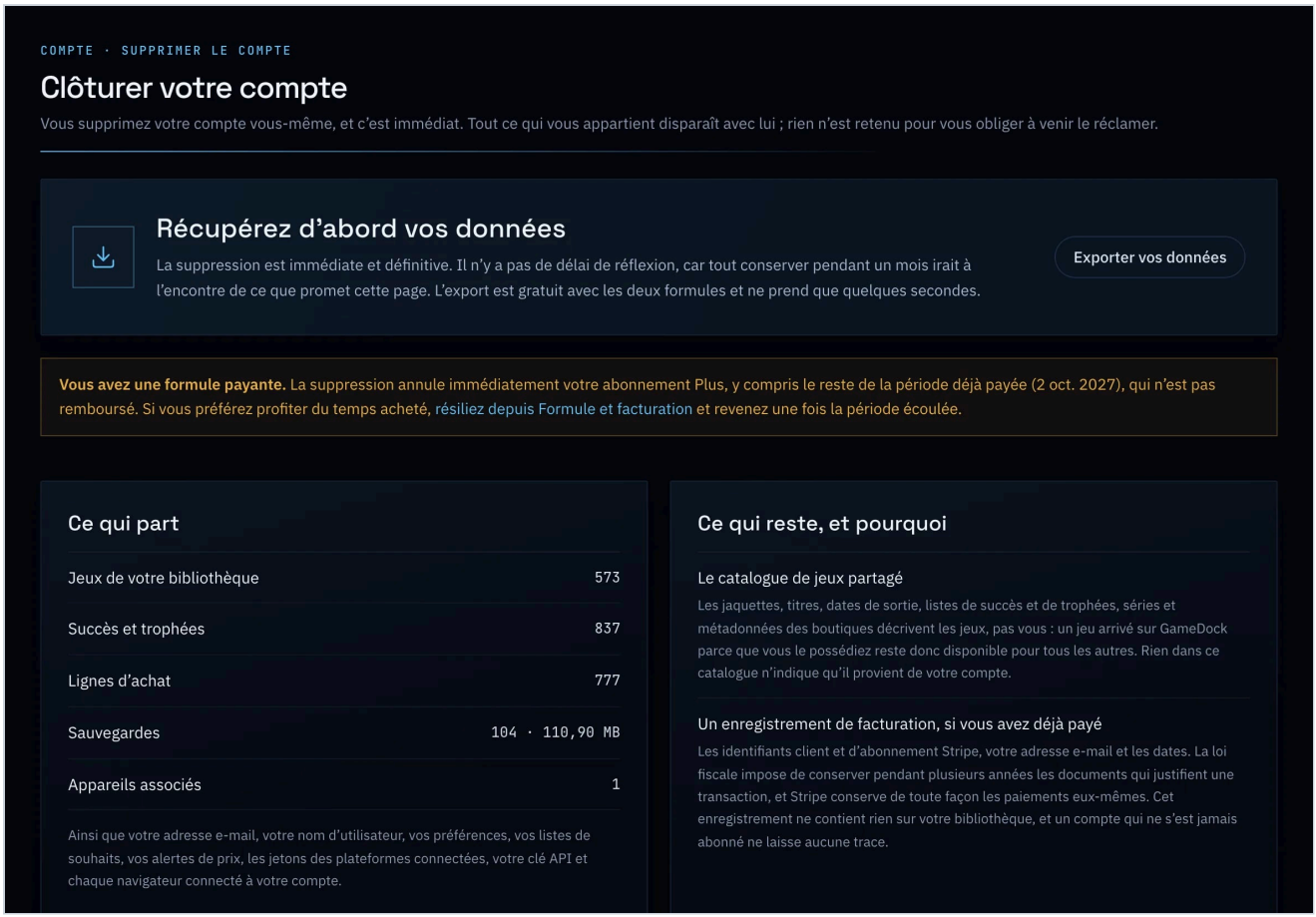
GameDock Helper se connecte séparément et n'apparaît pas ici. Pour retirer un appareil Helper, voir Retirer ou reconnecter un appareil.

COMPTE ET FORMULE

Supprimer votre compte

Fermez définitivement votre compte, avec tout ce qu'il contient.

Vous pouvez supprimer votre compte vous-même, à tout moment. La suppression est immédiate et irréversible : il n'y a aucun délai pendant lequel changer d'avis.



Fermer votre compte

Avant de commencer

- Exporter vos données si vous voulez en garder une partie.
- Si vous avez GameDock Plus, la suppression résilie votre abonnement immédiatement, et le reste de la période payée n'est pas remboursé. Pour profiter du temps que vous avez payé, résiliez dans **Formule et facturation** et supprimez votre compte une fois la période terminée. Voir Formules et facturation.

Supprimer votre compte

1. Allez dans **Compte** → **Supprimer le compte**. La page liste ce qui sera supprimé.
2. Cliquez sur **Recevoir un code de confirmation par e-mail**.
3. Saisissez le code reçu par e-mail dans **Code de confirmation**. Il ne fonctionne qu'une fois, pendant 15 minutes ; s'il a expiré, cliquez sur **Envoyer un nouveau code**.

4. Saisissez votre nom d'utilisateur dans le champ en dessous (**Saisissez** suivi de votre nom d'utilisateur **pour confirmer**).
5. Cliquez sur **Supprimer définitivement mon compte**.

Vous êtes redirigé vers la page de connexion. Si vous vous reconnectez ensuite avec la même adresse, un nouveau compte vide est créé.

Ce qui disparaît, et ce qui reste

Tout ce qui vous appartient est supprimé : votre bibliothèque, vos succès, vos achats, vos exemplaires physiques, vos sauvegardes de parties, vos appareils associés, vos listes de souhaits et alertes de prix, vos notes, vos notes personnelles, vos critiques et vos listes, votre profil et vos abonnements, vos préférences, vos comptes de boutiques connectés, votre clé API et tous les navigateurs connectés, ainsi que votre adresse e-mail et votre nom d'utilisateur. GameDock vous envoie un e-mail une fois la suppression faite.

Votre nom d'utilisateur est réservé pendant 30 jours, sans rien qui le relie à vous, pour que personne ne puisse le prendre tout de suite.

Ce qui reste, c'est le catalogue de jeux commun de GameDock (titres, jaquettes et dates de sortie), sans aucune trace de ce qui venait de vous. Si vous avez déjà payé Plus, un enregistrement de facturation avec votre adresse e-mail et les dates de paiement est conservé pendant sept ans, comme la loi l'exige ; si vous n'avez jamais payé, rien n'est conservé.

Les statistiques anonymes établies avant la suppression de votre compte restent aussi. Elles portent sur l'ensemble des joueurs, pas sur vous, et rien en elles ne permet de remonter jusqu'à vous.

Si vous n'avez pas demandé de code de suppression et que vous en recevez un, quelqu'un est peut-être connecté à votre place : déconnectez tous les navigateurs dans **Compte → Sécurité**.

COMPTE ET FORMULE

L’API GameDock

Lisez votre propre bibliothèque depuis vos propres scripts, avec une clé personnelle.

GameDock propose une API HTTP en lecture seule, limitée à votre compte. Elle existe pour que la bibliothèque que vous avez pris le temps de constituer vous appartienne et puisse servir ailleurs (un bot Discord, un tableur, un overlay de stream, un outil pour piocher dans votre backlog) sans avoir à l’exporter d’abord et à voir la copie devenir obsolète.

Elle est en lecture seule par conception. Rien sous `/api/v1` n’écrit quoi que ce soit : une clé divulguée ne peut rien modifier, supprimer ni dépenser. Au pire, quelqu’un pourrait voir ce que vous possédez, ce à quoi vous avez joué et ce que vous avez payé.

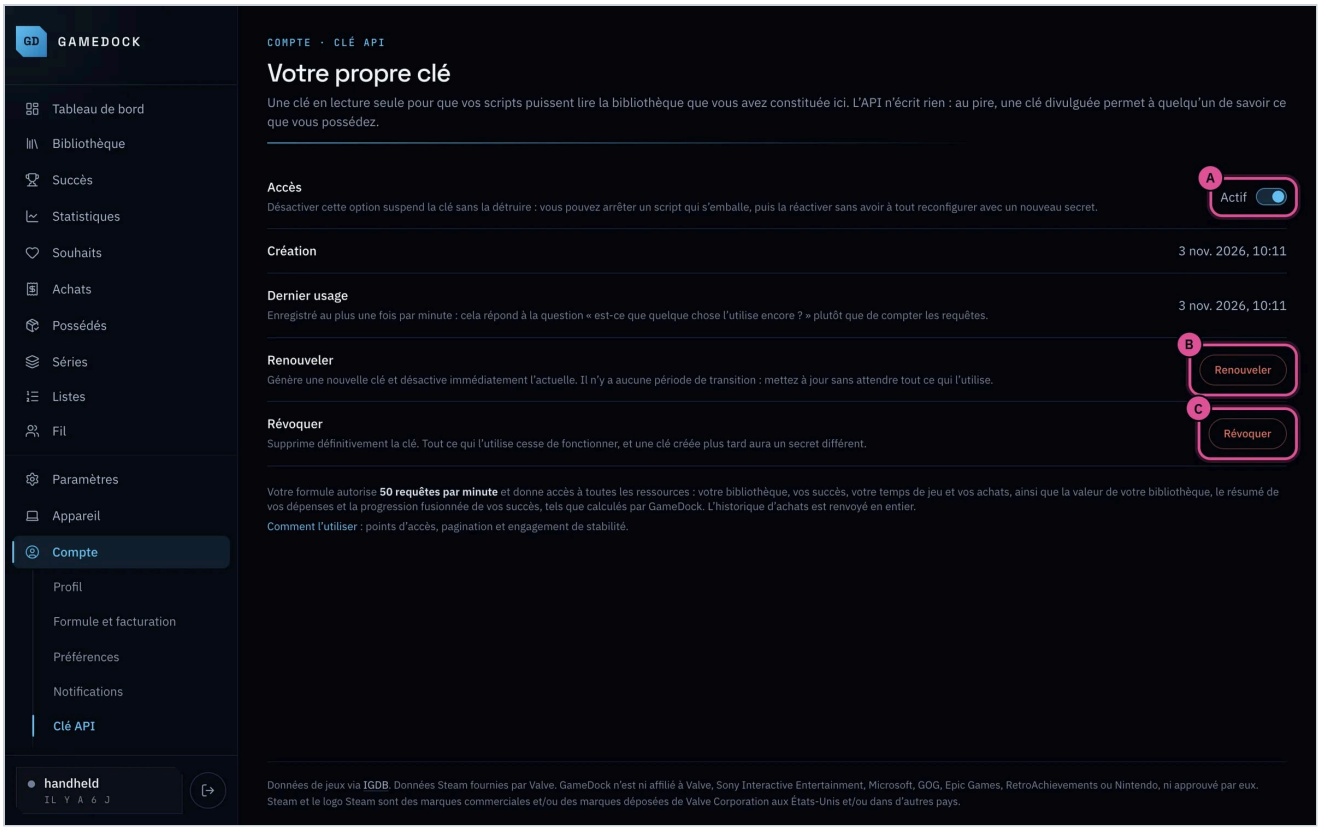
Obtenir une clé

1. Ouvrez **Compte** dans la barre latérale, puis **Clé API**.
2. Cliquez sur **Créer une clé**.
3. Cliquez sur **Copier**, et collez la clé en lieu sûr avant de cliquer sur **Terminé**.

Créer ou renouveler une clé demande une connexion datant de moins de quinze minutes, car une clé continue de fonctionner après la déconnexion du navigateur qui l’a créée. Si votre connexion est plus ancienne, la page vous le signale et propose **Se déconnecter** : reconnectez-vous avec un nouveau code et vous revenez ici.

> IMPORTANT
>
> La clé s’affiche une seule fois, à ce moment-là, et plus jamais. GameDock n’en conserve qu’une empreinte (hash), donc aucun écran ne peut la révéler plus tard. Si vous la perdez, renouvelez-la.

Vous avez une seule clé, et trois actions possibles avec elle :



Compte → Clé API, une fois une clé créée

ACTION	CE QU'ELLE FAIT
Accès A	Suspend la clé sans la détruire : vous pouvez arrêter un script qui se comporte mal et la réactiver ensuite sans rien reconfigurer.
Renouveler B	Crée une nouvelle clé et désactive immédiatement l'ancienne, sans période de chevauchement. Confirmez avec **Renouveler et invalider l'ancienne clé** ; la nouvelle clé s'affiche alors une seule fois, comme à sa création.
Révoquer C	Supprime purement et simplement la clé. Confirmez avec **Révoquer cette clé**. Créez-en une nouvelle quand vous en avez besoin.

Dernier usage indique quand la clé a fait sa dernière requête, mis à jour au plus une fois par minute, pour que vous sachiez si quelque chose l'utilise encore.

Faire une requête

Envoyez la clé comme jeton bearer. Chaque réponse est en JSON, et chaque horodatage est au format ISO-8601 en UTC à la milliseconde près, normalisé à la sortie : ils se trient donc correctement comme de simples chaînes, quel que soit le format d'origine de la plateforme.

```
curl -H "Authorization: Bearer gdk_..." \
  https://gamedock.co/api/v1/library
```

Ressources

Chaque ressource ne répond qu'à `GET`. Vos propres données (ce que vous possédez, vos succès sur chaque plateforme, votre temps de jeu et ce que vous avez payé) sont accessibles avec une clé, quelle que soit la formule. Ce que GameDock en déduit (la valeur de la bibliothèque, un résumé des dépenses consolidé et la progression des succès fusionnée entre plateformes) est réservé à Plus.

CHEMIN	FORMULE	CE QU'IL RENVOIE
`/api/v1`	Gratuite	Votre formule, votre limite de requêtes, la profondeur de l'historique, et le chemin de chaque ressource avec l'indication de son accès dans votre formule. Le moyen le plus rapide de vérifier qu'une clé fonctionne.
`/api/v1/library`	Gratuite	Chaque jeu, paginé, avec le nombre de succès propre à chaque plateforme et votre note. Les jeux que vous avez masqués sont exclus, comme dans votre bibliothèque.
`/api/v1/library/{slug}`	Gratuite	Un jeu, avec le détail de chaque exemplaire.
`/api/v1/achievements`	Gratuite	Vos succès débloqués récemment, les plus récents d'abord.
`/api/v1/achievements/{slug}`	Gratuite	La liste complète d'un jeu, répartie selon la source qui a attribué chaque succès.
`/api/v1/playtime`	Gratuite	Les minutes au total et par source, les jeux les plus joués d'abord.
`/api/v1/value/purchases`	Gratuite	Le registre de ce que vous avez payé, toutes boutiques confondues, une ligne par commande.
`/api/v1/progress`	Plus	La progression des succès de chaque jeu, fusionnée entre plateformes, paginée, pour les jeux qui ont des succès.
`/api/v1/spending`	Plus	Ce que vous avez dépensé, réparti entre jeux, tout, hors jeux et rechargements de portefeuille, dans votre devise d'affichage.
`/api/v1/value`	Plus	La valeur actuelle de la bibliothèque, et son historique.

Chaque ressource a une structure unique, quelle que soit votre formule : la formule détermine quelles ressources vous répondent, jamais quels champs sont renvoyés. Une ressource hors de portée de votre formule répond `403` avec `reason: plus_required`.

Des identifiants, pas le contenu du catalogue

L'API renvoie vos propres données (ce que vous possédez, vos succès, votre temps de jeu, vos notes, ce que vous avez payé) et, avec Plus, ce que GameDock en déduit. Elle ne renvoie ni illustrations, ni descriptions, ni dates de sortie, ni durées pour finir un jeu, ni notes des joueurs ou de la presse, ni le prix actuel d'un jeu. Tout cela appartient à IGDB, aux boutiques et aux services de prix, dont les conditions n'autorisent pas GameDock à le transmettre. Le `listCents` d'une ligne d'achat est différent : c'est le prix catalogue enregistré sur votre propre reçu, pas le prix actuel d'une boutique.

Chaque jeu porte à la place `igdbId`, chaque fois que GameDock l'a associé à IGDB, pour que vous puissiez retrouver tout cela à la source, selon votre propre accord avec elle. Pour la même raison, les succès n'ont pas d'icône ; si vous en avez besoin, récupérez les visuels des trophées et des succès auprès de la plateforme qui les a attribués.

Lire les champs

`source` est un espace de noms unique pour toutes les ressources, vous pouvez donc faire des jointures dessus sans risque, mais les clés qui apparaissent dépendent de ce que la ressource décrit :

- Les sources d'un jeu sont les endroits où vous le possédez : `steam`, `psn`, `xbox`, `lutris`, `heroic`, `physical`, `retroachievements` et les clés des émulateurs.
- Les ressources de succès indiquent d'où viennent les succès. Elles ajoutent `standalone` (des fichiers écrits sur votre propre machine par un jeu PC autonome, pour un jeu que vous possédez ailleurs) et `epic`, et omettent toute source qui n'en attribue aucun. Une source de succès absente de la bibliothèque est normale : ce n'est pas une incohérence.

GOG et Epic ont leur propre champ. Un droit sur une boutique est un reçu plutôt qu'un historique de jeu, il ne produit donc jamais d'entrée `sources` ; c'est `storeSources` qui les porte, dans la liste comme dans le détail. Lisez les deux ensemble pour savoir partout où vous possédez un jeu.

Le `playStatus` d'un jeu vaut `playing`, `want_to_play`, `beaten`, `completed`, `shelved` ou `abandoned` : le statut que vous avez choisi, ou celui que GameDock a déduit de vos parties si vous n'en avez pas choisi. Il n'est jamais null. Voir Statuts et jeux masqués pour la signification de chacun et ceux que GameDock déduit.

Le `rating` d'un jeu est votre propre note en étoiles, de `0.5` à `5` par demi-étoile, ou `null` si vous ne l'avez pas noté. Vos notes personnelles sur un jeu ne sont jamais dans l'API : elles sont privées et n'apparaissent que sur sa page et dans votre export. Voir Noter vos jeux et prendre des notes.

`platformLabel` est un texte d'affichage destiné aux personnes : il peut nommer plusieurs plateformes à la fois (« PC, Xbox One, Xbox Series ») et sa formulation peut changer, alors ne l'analysez jamais et ne vous en servez jamais comme condition. La clé, c'est `source`.

Les `achievements` d'un jeu dans `/api/v1/library` listent les compteurs propres à chaque plateforme (`source`, `earned` et `total`) pour chaque exemplaire doté d'une liste de succès, sans fusion : un succès partagé par deux plateformes apparaît sous les deux. `/api/v1/progress` (Plus) les fusionne en un seul, comme le fait la page du jeu dans GameDock : un succès partagé par deux plateformes compte une fois, et compte comme obtenu si vous l'avez débloqué sur l'une ou l'autre. Les listes qui appartiennent à des jeux différents, comme un set RetroAchievements à côté de celui d'un remaster, s'additionnent au contraire. `sets` indique combien de listes de plateformes ont été prises en compte, et `best` donne la plateforme sur laquelle vous êtes le plus avancé.

Quand les succès d'un jeu arrivent en plusieurs ensembles (une trilogie remasterisée, un jeu PlayStation multi-génération), `/api/v1/achievements/{slug}` renvoie une entrée par ensemble, chacune avec le même `source` à plat, plus `setId` et `setTitle`.

Pagination

Les ressources de liste acceptent `limit` (jusqu'à 500, 100 par défaut) et `offset`, et renvoient `items` avec `total`, `limit` et `offset`, pour que vous puissiez paginer sans avoir à chercher la fin. Le flux des succès n'accepte que `limit`.

> ASTUCE
>
> Demandez `limit=500` plutôt que de laisser la valeur par défaut de 100. La limite se compte en requêtes, pas en lignes : une bibliothèque de 500 jeux coûte une requête au lieu de cinq.

Dans le registre des achats, `total` est le nombre qui sert à la pagination : toutes les commandes que l'endpoint renverra. Les totaux de ces commandes se trouvent dans `/api/v1/spending` (Plus), et chacun de ses périmètres porte un nom : `games` (le principal), `everything`, `nonGame` et `wallet`. Le `total` du registre et `games.orders` diffèrent donc, et sont tous deux corrects. Les montants des dépenses sont convertis dans votre devise d'affichage (`currency`) au taux de référence de la Banque centrale européenne, et chaque périmètre porte `approximate` et `uncoveredOrders` pour que vous sachiez quand cette conversion entre en jeu.

Limites

FORMULE	REQUÊTES PAR MINUTE	ACCÈS	ACHATS
Gratuite	5	Bibliothèque, succès, temps de jeu et achats	Les 12 derniers mois
Plus	50	Tout, avec en plus la progression, les dépenses et la valeur	Tout

Une clé absente, erronée, révoquée ou désactivée répond `401`, de la même façon dans tous les cas. Un dépassement répond `429` avec un en-tête `Retry-After`, et un `403` refusé compte dans la limite comme n'importe quelle autre requête. Les fenêtres d'historique s'appliquent ici exactement comme dans GameDock : avec la formule gratuite, le registre des achats s'arrête à douze mois, si bien que l'API ne vous montre jamais ce que l'app ne vous montrerait pas. `/api/v1` indique la fenêtre dans `history.windowDays`, ou `null` quand il n'y en a pas. La bibliothèque, les succès et le temps de jeu ne sont pas de l'historique et ne sont jamais tronqués.

Voyez la limite comme un rythme, pas comme un budget. Rien ici ne change entre deux synchros, et les synchros sont espacées de plusieurs heures : interroger plus souvent renvoie deux fois les mêmes octets. Récupérez les données à un rythme calqué sur celui de vos synchros et mettez en cache ce que vous obtenez. La fenêtre est fixe et non glissante : le décompte commence à votre première requête et la totalité du quota revient une minute plus tard. Le document de découverte à `/api/v1` consomme une requête comme n'importe quelle autre ressource, alors lisez-le une fois au démarrage plutôt qu'avant chaque appel.

Stabilité

La v1 est un contrat. Des champs s'ajoutent, mais aucun n'est jamais retiré ni détourné de son sens. Si une structure doit changer de façon incompatible, ce sera `/api/v2`, et la v1 continuera de répondre. La seule exception date d'avant le lancement : le 27 septembre 2026, `playStatus` est passé de quatre valeurs (`playing`, `backlog`, `finished`, `dropped`) aux six ci-dessus, sans changement de version. Conservez l'`id` numérique plutôt que le slug quand vous avez besoin d'une référence durable à un jeu : les slugs suivent les titres, et les titres sont parfois corrigés.

PARTIE 9

Aide

Que faire quand quelque chose ne fonctionne pas, et ce que signifient les mots de GameDock.

AIDE

Dépannage

Trouvez le message ou le problème que vous rencontrez, et ce qu'il faut faire.

Trouvez ci-dessous ce que vous voyez. La plupart des problèmes viennent de l'une de ces trois causes : l'extension Companion n'atteint pas une page, une boutique vous a déconnecté, ou un appareil est éteint.

Connexion

CE QUE VOUS VOYEZ	QUE FAIRE
Aucun e-mail n'arrive	Attendez une minute et regardez dans votre dossier spam ou courrier indésirable, puis vérifiez que l'adresse ne contient pas de faute de frappe et demandez un nouveau code. Voir Créer votre compte et vous connecter.
Code invalide ou expiré	Un code dure environ dix minutes et ne fonctionne qu'une fois. Demandez-en un nouveau.
Trop de tentatives incorrectes. Demandez un nouveau code.	Demandez un nouveau code et saisissez-le avec soin.
Trop de tentatives. Réessayez plus tard.	Attendez un quart d'heure, puis demandez un nouveau code.
Trop de codes demandés…	Attendez un moment (une heure au plus) avant de demander un autre code.
Échec du défi de vérification	Rechargez la page de connexion et réessayez, en désactivant pour GameDock toute extension qui bloque les scripts.

GameDock Companion

CE QUE VOUS VOYEZ	QUE FAIRE
L'extension GameDock Companion n'est pas chargée sur cette page, ou **…n'a pas répondu**	Vérifiez que l'extension Companion est installée et activée dans `chrome://extensions`, puis rechargez la page GameDock. Voir Installer GameDock Companion.
Steam isn't switched on for this browser (ou une autre boutique)	Cliquez sur l'icône de l'extension Companion dans la barre d'outils de Chrome et activez la boutique sous **Sources**.
L'interrupteur d'une boutique se désactive tout seul	Dans `chrome://extensions`, ouvrez **Détails** pour GameDock Companion et vérifiez que **Accès au site** autorise le site de la boutique.
Actualiser les connexions est grisé	Ce navigateur n'a pas l'extension Companion, ou elle est désactivée. Voir la première ligne.
Nothing to sync dans la synchro en arrière-plan	La synchro en arrière-plan couvre les achats Steam, Epic Games et PlayStation. Activez-en au moins un sous **Sources**.

CE QUE VOUS VOYEZ	QUE FAIRE
Background sync timed out, ou **Tab closed before the sync finished**	Laissez l'onglet GameDock en arrière-plan ouvert jusqu'à la fin, ou synchronisez à la main depuis **Paramètres** → **Synchro**.
A background sync is already running	Attendez qu'elle se termine ; l'icône de la barre d'outils affiche ••• pendant qu'elle tourne.

Boutiques et synchronisation

CE QUE VOUS VOYEZ	QUE FAIRE
Une boutique affiche **À vérifier**	Le message à côté indique le problème, le plus souvent une connexion expirée. Voir Réparer une connexion qui demande votre attention.
Les jeux Steam n'ont pas de succès	Les détails des jeux de votre profil Steam sont privés. Voir Succès Steam avec un profil privé.
Les achats Steam n'ont pas de prix	Connectez-vous à l'Assistance Steam en plus de la boutique Steam. Voir Steam.
Vous avez déjà utilisé aujourd'hui la synchronisation des boutiques et du catalogue.	Avec la formule gratuite, la bibliothèque, les prix et la liste de souhaits Steam peuvent être synchronisés à la main une fois par période de 24 heures. Une synchro qui a échoué peut être relancée le jour même. Tout cela continue de se synchroniser automatiquement chaque jour.
Trop de demandes de synchronisation récemment.	Attendez quelques minutes.
Not signed in to playstation.com	Connectez-vous dans l'onglet qui s'est ouvert, puis cliquez à nouveau sur **Synchroniser PlayStation**.
Not signed in to Epic Games	Connectez-vous sur epicgames.com dans Chrome, puis synchronisez à nouveau Epic Games.
Xbox · échec de Bibliothèque et succès revient sans cesse	Le plus souvent, la connexion Microsoft a expiré. Voir Xbox.
Votre connexion PlayStation a expiré	Connectez-vous sur playstation.com dans Chrome, cliquez sur **Actualiser la connexion** à côté de l'avertissement, puis synchronisez PlayStation.

Votre bibliothèque

CE QUE VOUS VOYEZ	QUE FAIRE
Le même jeu apparaît deux fois, ou deux jeux sont fusionnés à tort	Voir Corriger les doublons.
Un jeu a le mauvais nom ou la mauvaise jaquette	Voir Renommer un jeu ou changer ses illustrations.

CE QUE VOUS VOYEZ	QUE FAIRE
Un jeu indique que ses succès *n'ont pas encore été vérifiés*	GameDock est encore en train de les récupérer. Jouer au jeu le fait passer en tête de file.

GameDock Helper et votre appareil

CE QUE VOUS VOYEZ	QUE FAIRE
Appareil hors ligne	Allumez l'appareil et lancez GameDock Helper. Pour qu'il reste en marche, voir Garder le Helper en marche.
Device limit reached	Tous les appareils de votre formule sont utilisés. Retirez-en un dans **Paramètres** → **Appareils**. Voir Retirer ou reconnecter un appareil.
No GameDock account exists yet dans le Helper	Connectez-vous d'abord sur le site de GameDock, puis connectez-vous au Helper avec la même adresse.
Le Helper est revenu à son écran de connexion et indique que l'appareil a été retiré	Quelqu'un a cliqué sur **Révoquer** à côté de lui dans **Paramètres** → **Appareils**. Reconnectez-vous pour le relier à nouveau. Voir Retirer ou reconnecter un appareil.
Des jeux Lutris ou d'émulateurs manquent	Activez **Scan this source** pour eux sous **Game folders** dans le Helper, puis synchronisez **GameDock Helper**. Voir Configurer GameDock Helper.
Migration indisponible	Déplacer des jeux nécessite au moins deux emplacements de stockage connectés avec **Use as target** activé.

Limites des formules

Les messages qui commencent par **Les comptes gratuits peuvent…**, ou qui se terminent par **…est une fonctionnalité de GameDock Plus**, signifient que vous avez atteint une limite de la formule gratuite. Formules et facturation les liste toutes.

Si le problème persiste

Écrivez-nous via le formulaire de contact, ou par e-mail à support@gamedock.co, en indiquant ce que vous faisiez et le message que vous avez vu. Une question de facturation, une correction de vos données ou toute autre demande passe par le même chemin, et si vous êtes connecté quand vous utilisez le formulaire, il nous indique de quel compte il s'agit.

AIDE

Glossaire

Les mots qu’utilise GameDock, et ce qu’il entend par là.

Les mots qu’utilise GameDock, et ce qu’il entend par là.

Votre bibliothèque

MOT	SIGNIFICATION
Succès	Ce qu’un jeu vous décerne pour avoir accompli quelque chose, appelé trophée sur PlayStation. Pour un jeu que vous avez sur plusieurs plateformes, les listes de chaque plateforme s’additionnent.
Terminé	Un statut de jeu : vous avez fini l’histoire principale ou l’objectif principal. À ne pas confondre avec **Complété**, qui signifie que vous avez fait tout ce que vous vouliez faire. Voir **Statut**.
Fait marquant	Un fait que les Statistiques ont relevé sur une période, comme votre meilleur jour de déblocages ou le jeu qui a pris l’essentiel de votre temps de jeu. Chacun n’apparaît que s’il y a assez de données derrière.
Statistiques	La partie de GameDock qui compare une semaine, un mois, un trimestre ou une année à la période précédente : temps de jeu, déblocages, dépenses, jeux ajoutés et liste de souhaits. La semaine en cours est incluse dans toutes les formules ; le reste fait partie de GameDock Plus.
Fusion	Le fait d’afficher plusieurs entrées (le même jeu sur différentes plateformes, par exemple) sous une seule carte dans votre bibliothèque. L’annuler ne supprime rien.
Statut	En cours, À jouer, Terminé, Complété, En pause ou Abandonné. Celui que vous choisissez vous-même l’emporte ; sinon, il est déduit de ce à quoi vous jouez : complété dès que tous les succès sont obtenus, en cours après au moins 15 minutes de jeu sur une semaine au cours des quatre dernières, en pause quand le jeu a été commencé mais pas joué ces quatre dernières semaines, et à jouer dans les autres cas. Terminé et Abandonné ne peuvent être choisis que par vous.
PS Plus	Un jeu récupéré grâce à un abonnement PlayStation Plus. Jouable tant que vous êtes abonné, mais pas acquis définitivement.
Série	Une franchise : tous ses jeux, dans l’ordre, y compris ceux que vous ne possédez pas.
En pause	Un statut de jeu : un jeu que vous avez mis de côté pour l’instant et que vous comptez reprendre. À ne pas confondre avec **Abandonné**, qui signifie arrêté pour de bon. Voir **Statut**.
À jouer	Un statut de jeu : les jeux que vous possédez mais que vous n’avez pas vraiment commencés. Voir **Statut**.
Votre année de jeu	Une année résumée en une carte à télécharger ou à partager, gratuite dans toutes les formules. Voir Votre année de jeu.

Boutiques et synchronisation

MOT	SIGNIFICATION
Synchro en arrière-plan	L'extension Companion qui synchronise à intervalles réguliers ce que seul un navigateur peut lire (achats Steam, DLC et succès d'un profil privé, achats Epic Games et PlayStation). S'active avec **Run automatically** dans sa fenêtre contextuelle.
Companion	GameDock Companion, l'extension Chrome qui lit vos comptes de boutiques via votre propre navigateur, sans que GameDock ne conserve jamais vos connexions aux boutiques.
À vérifier	Une source connectée qui demande une action de votre part, le plus souvent de vous reconnecter. **Paramètres** → **Synchro** les liste toutes sous **À traiter**.
Actualiser les connexions	Le bouton de **Paramètres** → **Synchro** qui lit vos connexions aux boutiques dans ce navigateur et relie les comptes trouvés. Il relie, il ne synchronise pas.
Source	Une boutique ou un service connecté à GameDock : Steam, PlayStation, Xbox, RetroAchievements, GOG ou Epic Games, plus GameDock Helper pour votre appareil Linux.
Synchro	Le fait de récupérer les dernières données d'une source. La plupart se font toutes seules ; vous pouvez aussi les lancer à la main.
Résumé	L'e-mail quotidien qui résume ce qui a changé dans votre bibliothèque. Fait partie de GameDock Plus.
E-mail mensuel des Statistiques	L'e-mail du 1er de chaque mois avec le bilan du mois qui vient de se terminer, tiré des Statistiques. Dans toutes les formules ; la version gratuite contient les chiffres et le fait le plus marquant.

Prix et achats

MOT	SIGNIFICATION
Alerte	Un prix cible que vous fixez sur un jeu de votre liste de souhaits, et le message qui vous prévient qu'il est atteint. Affichée dans GameDock, et envoyée aussi par e-mail une fois que vous activez **Une alerte de prix atteint sa cible** dans **Compte** → **Notifications**.
Prix cible	Le prix que vous seriez prêt à payer pour un jeu de votre liste de souhaits.
File d'association	Les lignes d'achat Steam qui attendent que vous confirmiez à quel jeu correspond chacune.
Contenu offert	Un jeu ou un contenu additionnel offert avec un jeu que vous avez payé. Il est enregistré sans coût, pour que ce que vous avez payé reste rattaché au jeu payant.
Boîte / clé CD	Un jeu Steam activé avec une clé produit achetée ailleurs. Steam ne sait pas ce que vous avez payé, c'est donc à vous de le saisir.

Votre appareil

MOT	SIGNIFICATION
Helper	GameDock Helper, l'application Linux qui permet à GameDock de voir et de gérer les jeux sur la machine où vous jouez.
Appareil	Un ordinateur ou une console portable sous Linux qui fait tourner GameDock Helper et qui est associé à votre compte.
Emplacement de stockage	Un disque ou un partage réseau de votre appareil sur lequel des jeux peuvent être installés et entre lesquels ils peuvent être déplacés.
Collection	Un groupe de jeux dans Steam, ou une catégorie dans Lutris, sur votre appareil. À ne pas confondre avec une **Série**.