GD GAMEDOCK

GameDockガイド

GameDock、GameDock Companion、GameDock Helperでできることのすべてを、順を追って説明します。

2026年11月13日

目次

1. はじめに

- GameDockのしくみ
- アカウントを作成してサインイン
- GameDock Companionをインストール
- Steamを接続して最初の同期を実行
- 画面の見方

2. ストアの接続

- 接続のしくみ
- Steam
- PlayStation
- Xbox
- RetroAchievements
- GOG
- Epic Games
- すべてを同期しておく
- 対応が必要な接続を直す
- ストアの接続を解除

3. ライブラリ

- 閲覧・検索・絞り込み
- ゲームのページ
- GameDockが照合できなかったゲーム
- 重複したゲームを直す
- ゲームの名前やアートワークを変更
- プレイ状況とゲームの非表示
- ゲームの評価とメモ
- レビューを書く
- 公開ゲームページ
- ゲームのリストを作る
- ゲームのシリーズ
- ディスクのゲーム

4. 実績とアクティビティ

- 実績ページ
- 非公開プロフィールでのSteam実績
- ランチャー外のPCゲームの実績
- ダッシュボード
- アクティビティフィード

5. 統計

- 統計の概要
- プレイ時間
- 実績解除
- 支出
- ライブラリ
- ウィッシュリスト
- ゲームで振り返る1年

6. ウィッシュリスト、購入、所有ゲーム

- ウィッシュリストの価格とアラート
- Steamの購入を確認
- SteamのCDキーを有効化
- PlayStationの購入
- すべての購入を一か所で
- 所有ゲームとその価値
- 通貨と為替レート

7. GameDock Helper

- GameDock Helperをインストール
- GameDock Helperを設定
- Helperを常に起動しておく
- セーブデータをバックアップ
- GameDockでのデバイス
- GameDockからゲームをインストール
- SteamのコレクションとLutrisのカテゴリー
- Steamの名前、並び順、アートワーク
- デバイスの削除と再リンク

8. アカウントとプラン

- ユーザー名とメール
- 通貨、地域、タイムゾーン
- プランと請求
- メールと通知
- データのエクスポート
- プライバシーと共有
- プロフィールを共有
- フォローしてアクティビティを見る
- コミュニティを見る
- ランキング
- 通報とブロック
- サインイン中のブラウザ
- アカウントを削除
- GameDock API

9. ヘルプ

- トラブルシューティング
- 用語集

第1部

はじめに

新しいアカウントから、あなたのゲームでいっぱいのライブラリまで、実際に進める順に説明します。

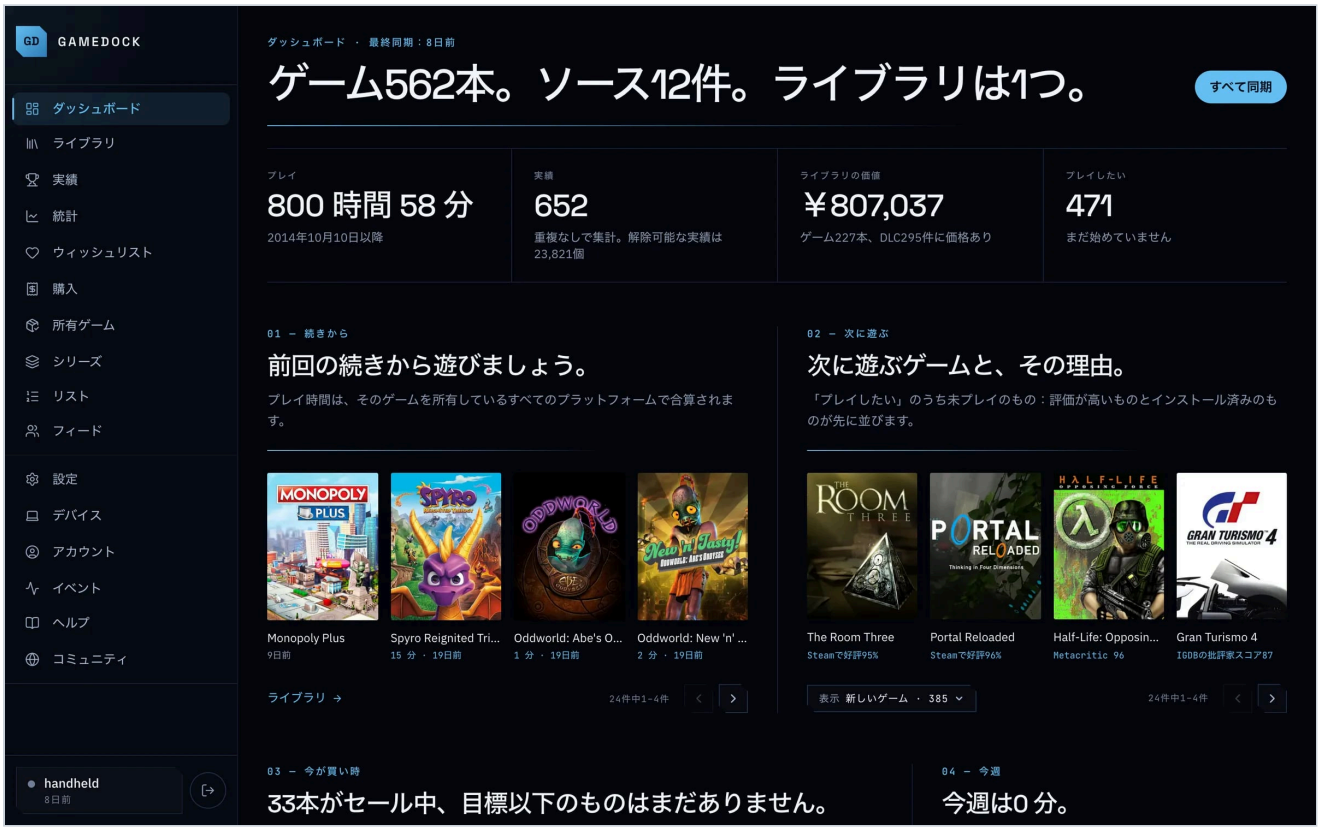
GameDockのしくみ

GameDockを構成する3つの部分と、それぞれの役割、どれが必要かを説明します。

GameDockは、あなたが持っているすべてのゲーム（Steam、PlayStation、Xbox、GOG、Epic Games、ディスク、そして自分のLinuxマシンにあるもの）を、1つの非公開ライブラリにまとめます。GameDockは3つの部分でできています。1つ目は常に使うもの、2つ目はストアを接続するのに必要なもの、3つ目は任意です。

GameDock本体

GameDock本体は、今このガイドを読んでいるウェブサイトです。ライブラリ、実績、ウィッシュリスト、購入がまとまっている場所で、**統計**では1週間、1か月、1年がどうだったかを確認でき、設定の変更もここで行います。中にあるものはすべて、あなたのアカウントだけのものです。

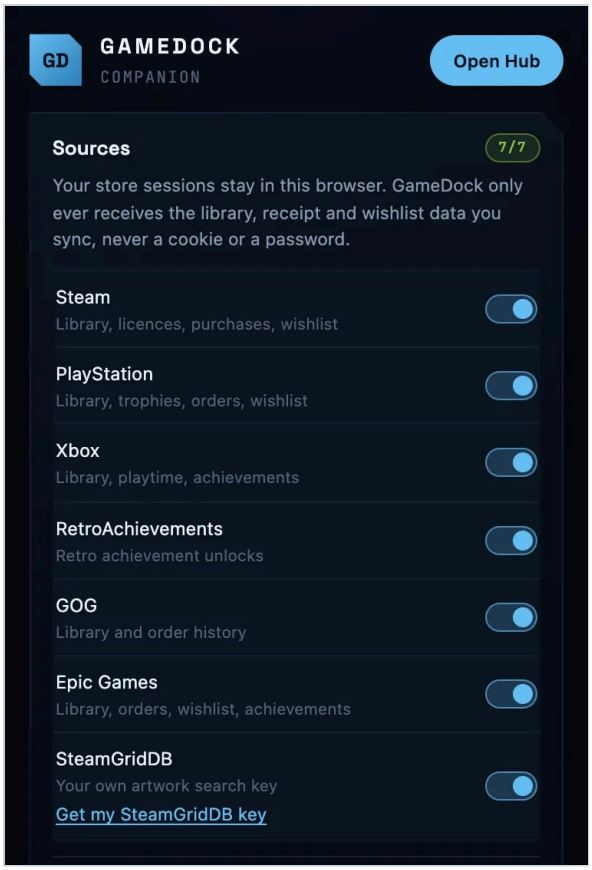


サインイン後に最初に表示されるページ、ダッシュボード

新しいアカウントは空の状態から始まります。ストアを接続して同期を実行するまでは何も表示されません。その手順は、続く数ページで説明します。

ブラウザ拡張機能のGameDock Companion

GameDock Companionは、Google Chrome用の拡張機能です。GameDockはこれを通じてストアのアカウントに接続します。ブラウザですでにサインインしているストアから、ゲーム、実績、購入、ウィッシュリストを読み取り、その情報をGameDockに渡します。



Chromeのツールバーから開いたCompanionのポップアップ

> メモ
>
> ストアのパスワードやサインイン用のCookieが、ブラウザの外に出ることはありません。GameDockが受け取るのは、Companionが同期するライブラリ、領収書、ウィッシュリストのデータだけです。

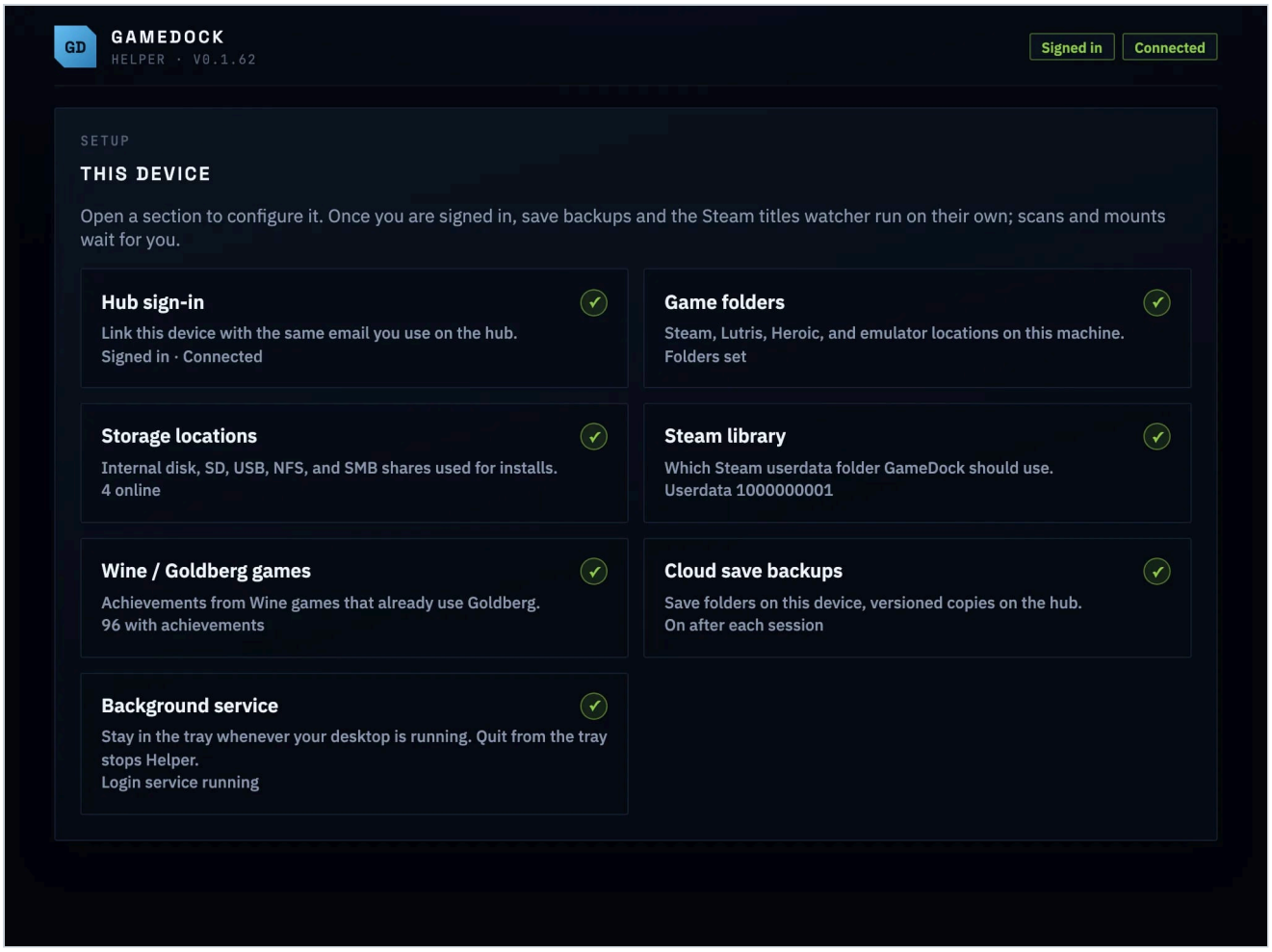
ストアを接続するには、Companionが必要です。GameDock Companionをインストールをご覧ください。

LinuxのPCや携帯機向けのGameDock Helper

GameDock Helperは、Linuxコンピューター（デスクトップ、ノートPC、Steam Deckなどの携帯機）向けの任意のアプリです。そのマシンにしかわからない情報を加えます：

- どのゲームがどのドライブにインストールされているか
- Lutris、Heroic、エミュレーターで遊んでいるゲーム
- ランチャー外のPCゲーム（ストアのランチャーを使わずにインストールしたもの）の実績
- セーブファイルのバックアップ

また、GameDockからそのマシンを操作することもできます。Steamのゲームをインストールしたり、ドライブ間でゲームを移動したり、Steamのコレクションやゲーム名を整理したりできます。



Linuxマシン上のGameDock Helper

家庭用ゲーム機やWindows PCだけで遊ぶなら、Helperは必要ありません。

目的ごとに必要なもの

やりたいこと	GAMEDOCK本体	COMPANION	HELPER
Steam、PlayStation、Xbox、GOG、Epicのゲームを見る	必要	必要	—
実績とトロフィーを記録する	必要	必要	ランチャー外のPCゲームや、非公開のSteamプロフィールの場合
ウィッシュリストの価格を見守り、セールのアラートを受け取る	必要	必要	—
ゲームに支払った金額を見る	必要	必要	—
統計で1週間、1か月、1年の振り返りを見る	必要	必要	—
ディスクのゲームを管理する	必要	—	—
Lutris、Heroic、エミュレーターのゲームを含める	必要	—	必要

やりたいこと	GAMEDOCK本体	COMPANION	HELPER
セーブファイルをバックアップする	必要	—	必要
Linuxマシンでゲームをインストール・移動する	必要	—	必要

無料プランとPlus

ここまでの機能はすべて無料プランで使えます。GameDock Plusは、無料プランの上限（保存できる価格アラート、パッケージ版、セーブのバックアップの数、ペアリングできるLinuxデバイスの数、購入履歴とアクティビティをさかのぼれる期間、Steamを手動で同期できる頻度）をなくしたり引き上げたりし、毎日のダイジェストメールや、今週以外のすべての期間の統計などの機能を追加します。プランは**アカウント → プランと請求**で確認・変更できます。

はじめ方

1. アカウントを作成してサインインします。
2. GameDock Companionをインストールします。
3. Steamを接続して最初の同期を実行します。
4. GameDockの画面の見方を確認します。

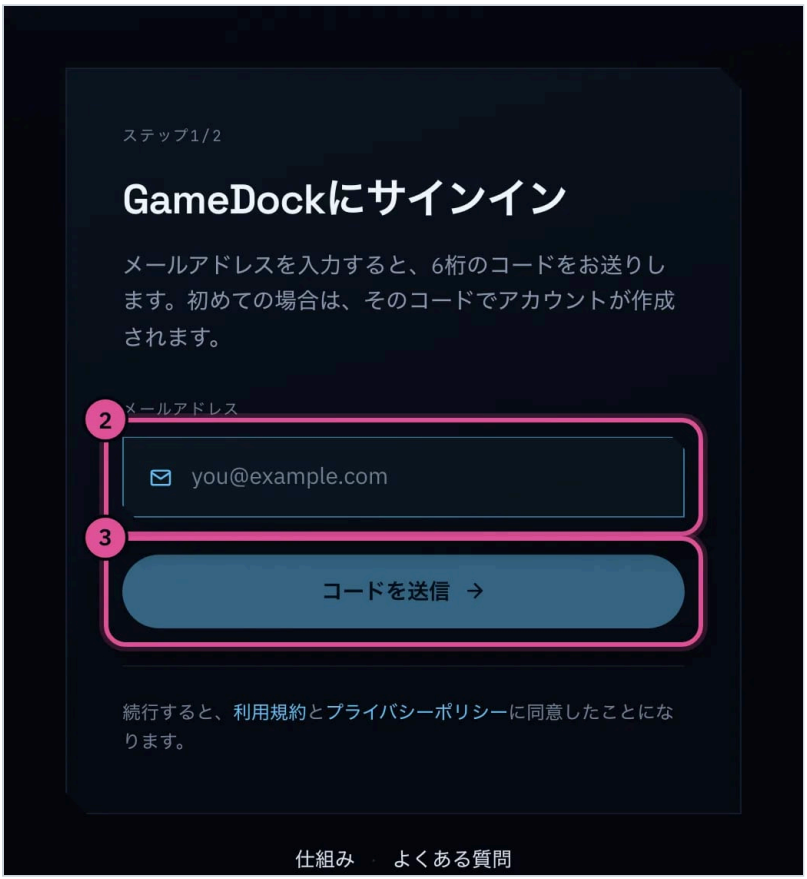
アカウントを作成してサインイン

メールアドレスに届くコードでサインインします。初めてサインインしたときに、アカウントが作成されます。

GameDockにはパスワードがありません。サインインするたびに6桁のコードがメールで届き、そのコードでサインインします。あるメールアドレスで初めてサインインすると、その手順でそのままアカウントが作成されます。別の新規登録フォームはありません。

初めてサインインする

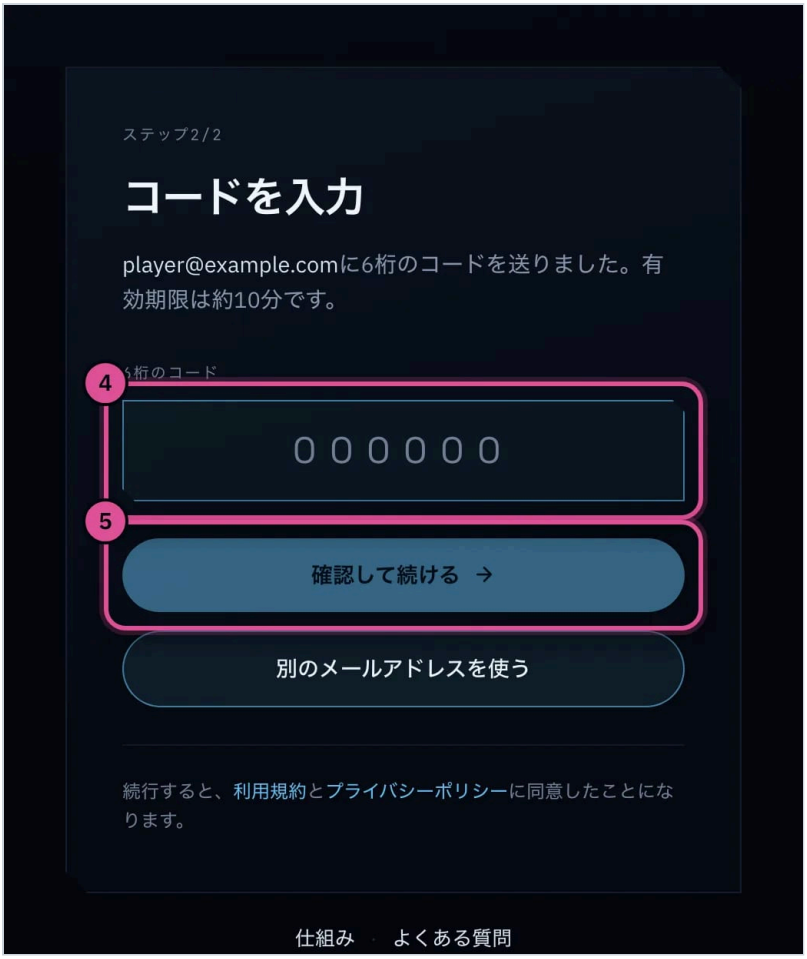
1. gamedock.coを開き、**サインイン**を選びます。
2. **メールアドレス** 2 にメールアドレスを入力します。
3. **コードを送信** 3 を押します。



ステップ1/2：メールアドレス

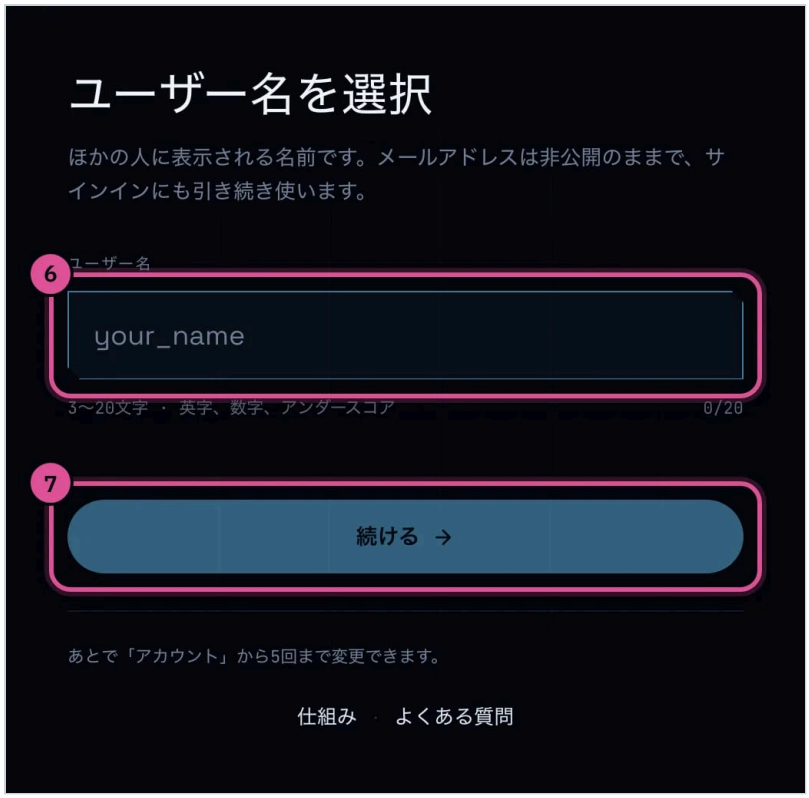
> メモ
>
> GameDockは最初に、あなたが人間かどうかを確かめる短いチェックを行うことがあります。その間、ボタンの表示は次のようになります：**確認中...**。たいていは1、2秒で自動的に通過します。チェックボックスが表示された場合は、チェックを入れてください。

4. GameDockからのメールを開きます。件名はコードそのものから始まります（*123456はGameDockのサインインコードです*）。その6桁を**6桁のコード** 4 に入力します。
5. **確認して続ける** 5 を押します。



ステップ2/2：メールで届いたコード

6. 初回のみ、GameDockがユーザー名を尋ねます。**ユーザー名** 6 に入力してください。ユーザー名は3〜20文字で、使えるのは半角英字、数字、アンダースコアです（英字を1文字以上含めます）。使えるかどうかは、入力中にGameDockが知らせてくれます。
7. **続ける** 7 を押します。



初めてサインインしたときのユーザー名の選択

ダッシュボードが表示されます。ストアを接続するまでは、ゲームの代わりに始めるための3つのステップが表示されるので、次にGameDock Companionをインストールしてください。GameDock Companionはパソコンのが必要なため、スマートフォンやタブレットでは、ダッシュボードに**セットアップリンクをメールで送る**が表示されます。リンクがメールで届くので、パソコンで開いてください。その間に、スマートフォンでゲームのバーコードをスキャンして、ディスクやカートリッジの追加を始められます。

> ヒント
>
> ほかの人に見えるのはユーザー名です。メールアドレスは非公開のままで、サインインには引き続きメールアドレスを使います。ユーザー名はあとから**アカウント** → **プロフィール**で、5回まで変更できます。ユーザー名とメールをご覧ください。

次回からのサインイン

2回目以降のサインインも同じ手順で、ユーザー名の入力はありません。メールアドレスを入力し、次にコードを入力します。サインインは各ブラウザで30日間続くので、頻繁に求められることはありません。

サインアウトするには、サイドバーの一番下にあるサインアウトボタンを押します。ほかのサインインをまとめて終了するには（共用のコンピューターや紛失したコンピューターの場合など）、**アカウント** → **セキュリティ** → **ほかのセッションをすべて終了**を使います。このブラウザも含める場合は**すべての場所でサインアウト**を使います。サインイン中のブラウザをご覧ください。

うまくいかないとき

表示される内容	対処法
メールが届かない	1分ほど待ってから、迷惑メールフォルダにnoreply@gamedock.coからのメッセージがないか確認してください。見つからない場合は、**別のメールアドレスを使う**を押してアドレスに入力ミスがないか確認し、新しいコードを送信します。30秒以内にもう一度リクエストしても新しいコードは送られないので、そのくらいは待ってください。
コードが無効か、期限切れです	コードの有効期間は約10分で、使えるのは1回だけです。最新のメールに記載されたコードを入力したか確認するか、**別のメールアドレスを使う**を押してから**コードを送信**を押し、新しいコードを受け取ってください。
誤った入力が多すぎます。新しいコードをリクエストしてください。	5回間違えるとコードは無効になります。**別のメールアドレスを使う**を押してから**コードを送信**を押し、新しいコードを慎重に入力してください。
試行回数が多すぎます。しばらくしてからもう一度お試しください。	短時間に多くのコードが試されました。15分ほど待ってから、新しいコードを送信してください。
コードのリクエストが多すぎます。しばらくしてからもう一度お試しください。（または**このメールアドレスへの…**）	短時間に何度もコードをリクエストしています。しばらく（長くても1時間）待ち、その間に届いた最新のコードを使ってください。
有効なメールアドレスを入力してください	アドレスに足りない部分があります。たいていは`@`か、その後ろの部分です。
メールを送信できませんでした	GameDockが今はメッセージを送信できませんでした。数分後にもう一度お試しください。
認証チャレンジに失敗しました（または**認証チャレンジがありません、認証サービスを利用できません**）	人間であることの確認に通りませんでした。ページを再読み込みしてもう一度お試しください。また、GameDockのサインインページでスクリプトをブロックする拡張機能はオフにしてください。

GameDock Companionをインストール

ゲームストアとChromeをつなぐブラウザ拡張機能をChromeウェブストアから追加し、読み取りを許可する内容を選びます。

GameDock Companionは、GameDockとゲームストアをつなぐブラウザ拡張機能です。Chromeウェブストアから Chromeに追加します。1分ほどで終わり、1台のコンピューターにつき一度だけ行えば済みます。

> メモ
>
> Companionは、デスクトップまたはノートPCのGoogle Chromeで動作します。FirefoxやSafari、スマートフォンでは動作しません（Firefox版はロードマップにあります）。Microsoft Edge、Brave、Opera、Vivaldi、Arc、Dia、Comet、ChatGPT AtlasなどのChromeベースのブラウザでもChromeウェブストアから追加できますが、GameDockが動作を確認しているのはChromeとArcです。ストアを接続したあとは、GameDock自体はどのブラウザでも使えます。

Chromeに追加する

1. ChromeでGameDockを開き、**設定** → **同期**に進みます。Companionはまだインストールされていないので、このブラウザでは読み込まれていないというお知らせが上部に表示されます。**Chrome Web StoreからGameDock Companionを追加** 1 を押します。新しいタブで、Chromeウェブストアの Companionのページが開きます。

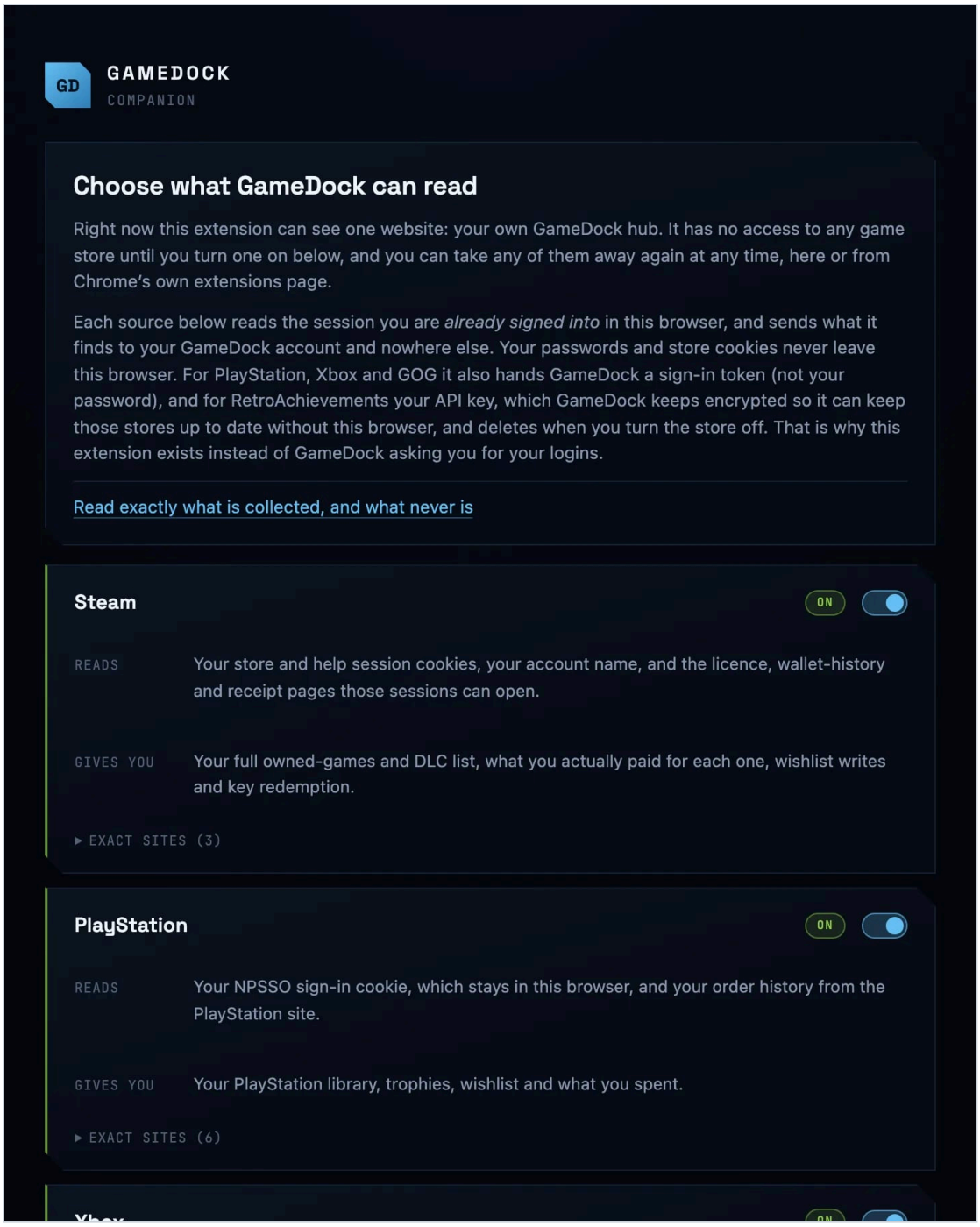


このボタンは、Companionがない場所ならどこにでも表示されます

2. **Chrome に追加**を押します。
3. Chromeが確認を求め、Companionがgamedock.co上のデータを読み取り、変更できることを示します。最初にアクセスできるウェブサイトは、これだけです。**拡張機能を追加**を押します。

読み取るストアを選ぶ

追加するとすぐに、Companionが新しいタブで**Sources**ページを開きます。初期状態でアクセスできるウェブサイトは、あなたのGameDockの1つだけです。ストアをオンにするまでは、どのストアも見ることはできません。



Sourcesページ：ストアごとにスイッチがあります

使っているストアをそれぞれオンにします。Chromeが確認を求め、Companionが読み取れるようになるそのストアのウェブサイトを正確に一覧で示します。ストアはいつでもオフに戻せます。オフにすると、Companionはそのストアについて保持していた情報をすべて消去します。

リストの最後にある**SteamGridDB**はストアではありません。その**Get my SteamGridDB key**ボタンは、あなた自身のSteamGridDB APIキーを一度だけ読み取り、GameDockがSteamGridDBでゲームのアートワークを検索できるようにします。SteamGridDBのキーを追加するをご覧ください。必要になるまではオフのままでかまいません。

> ヒント
>
> Companionを固定しておくと、いつでもすぐに使えます。Chromeのツールバーにあるパズルのピースのアイコンを押し、**GameDock Companion**の横にあるピンを押します。ポップアップには同じストアのスイッチが表示され、そこからGameDockを開くこともできます。

動作を確認する

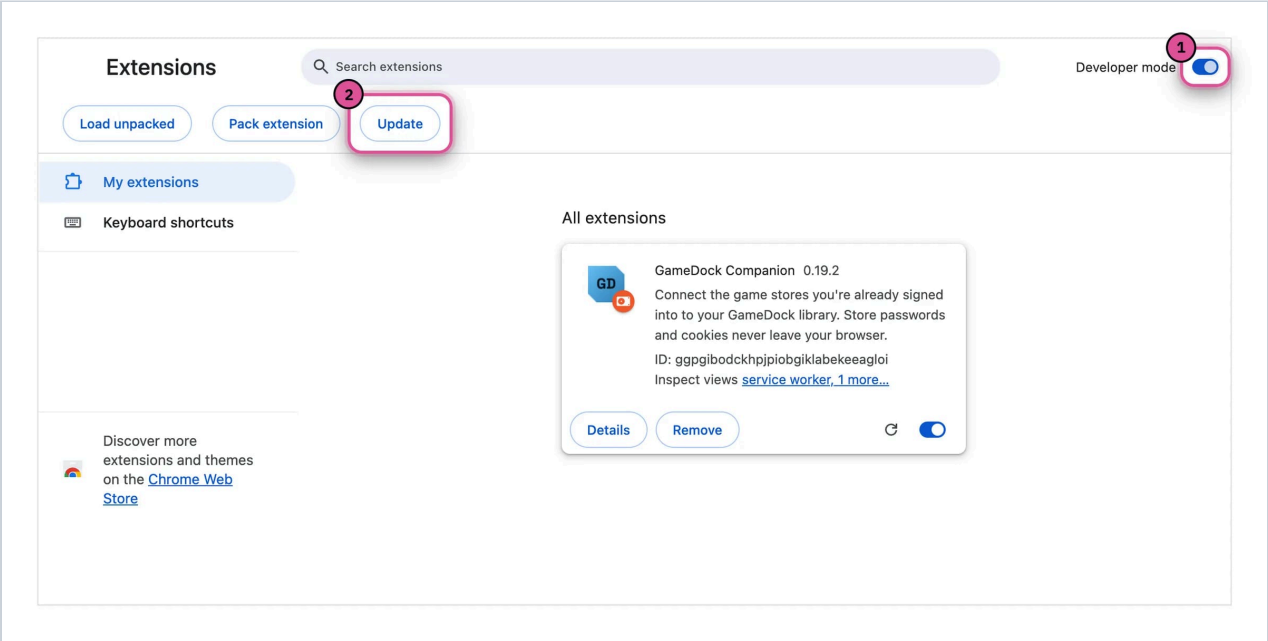
GameDockのタブに戻り、お知らせの**再確認**を押すか、ページを再読み込みします。**設定** → **同期**の上部にある**Companion**の数値に、*未検出*ではなくインストールしたバージョンが表示され、お知らせが消えます。これでSteamを接続して最初の同期を実行する準備ができました。

アップデート

ChromeはCompanionを自動で最新の状態に保ちます。数時間ごとにChromeウェブストアを確認し、新しいバージョンがあれば確認なしでインストールします。

Companionのバージョンが GameDockの想定より古い場合、**設定** → **同期**に*新しいGameDock Companionがあります*と表示され、両方のバージョンが示されます。通常は数時間以内にChromeが追いつきます。すぐにアップデートを取得するには：

1. `chrome://extensions`を開きます。
2. 右上にある**デベロッパー モード** 1 をオンにします。
3. **更新** 2 を押します。Chromeがすべての拡張機能について新しいバージョンを確認し、見つかったものをインストールします。



「更新」はすべての拡張機能を一度に確認します

4. **デベロッパー モード**をオフに戻し、GameDockを再読み込みします。

Steamを接続して最初の同期を実行

CompanionでSteamアカウントをリンクし、実績を見えるようにして、初めてライブラリにゲームを取り込みます。

必要なもの：GAMEDOCK COMPANION

Companionをインストールしたら、ストアの接続は、Chromeでそのストアにサインインした状態でGameDockに確認してもらうだけです。このページでは、多くの人が最初に接続するSteamを例に説明します。ほかのストアも同じ方法で接続できます。

Steamを接続する

1. まだサインインしていない場合は、ChromeでSteamアカウントを使ってSteamストアにサインインします。
2. CompanionでSteamがオンになっていることを確認します。ツールバーのアイコンをクリックし、**Steam**の横のスイッチを確認してください。（Companionのインストール時にオンにしていれば、すでにオンになっています。）
3. GameDockで**設定** → **同期**に進み、**接続を更新** 3 を押します。
4. GameDockが読み取った内容を知らせ（たとえば*このブラウザから認証情報3件を更新しました*）、リストに**Steam**が**接続済み**として、Steamの名前とともに表示されます。Steamが**未接続**のままの場合は、CompanionでSteamがオフになっているか（横の行にそう表示されます。オンにして、もう一度更新してください）、ChromeがSteamストアにサインインしていません。その場合は横にある**Steamを開く**を押し、開いたタブでサインインしてから戻り、もう一度**接続を更新**を押してください。
5. **すべて同期** 5 を押します。



設定 → 同期：接続するすべてのストアを管理するページ

最初の同期ではライブラリ全体を取得するため、大きなライブラリでは数分かかります。進行状況はページに表示されます。Steamの一部の情報はこのタブでCompanionを通して読み取られるので、終わるまでページを開いたままにしてください。完了すると、ゲームが**ライブラリ**に入り、ダッシュボードにも内容が表示されます。

ヒント

接続を更新は、Companionでオンになっていて、このブラウザでサインインしているすべてのストアを一度に読み取ります。PlayStation、Xbox、RetroAchievements、Epic Gamesにもサインインしていれば、1回押すだけでそれらも接続されます。接続するだけで、同期は行いません。同期は各ストアの**同期**で行います。GOGはパスワードを求めるため、**未接続**の下に専用のボタンがあります。

GameDockが実績を見られるようにする

Steamは、プロフィールで許可されている場合にだけプレイヤーの実績を共有します。ゲームは取り込まれたのに実績が取り込まれない場合は、Steamで2つの設定を変更してください：

1. サインインした状態で、Steamのプライバシー設定を開きます。
2. **マイプロフィール**を**公開**にします。
3. **ゲームの詳細**を**公開**にします。*フレンドのみ*では足りません。
4. GameDockに戻り、**設定** → **同期**でSteamの横にある**同期**を押します。

メモ

Steamのゲームの詳細を非公開のままにしたい場合は、代わりにGameDock HelperがLinuxコンピューター上のSteamアプリから実績を読み取れます。ライブラリとプレイ時間は、どちらの場合も同期されます。

このあとのこと

すべて同期をもう一度押す必要はありません。GameDockは接続済みのストアを毎日自動で同期するので（GameDock PlusではSteamのライブラリを6時間ごとに同期）、何もしなくてもライブラリは最新の状態に保たれます。しばらく使わないでいると同期の頻度が下がりますが、戻ってくるとすぐにGameDockが追いつきます。Steamの購入履歴など、サインインしたブラウザからしか読み取れないものもあります。Companionのポップアップで**Run automatically**をオンにすると、それらもバックグラウンドで収集できます。

すべて同期や、各ストアの**同期**ボタンから、いつでも手動で同期することもできます。無料プランでは、Steamのライブラリ、価格、ウィッシュリストの手動同期は24時間に1回までです（失敗した場合は同じ日にもう一度実行できます）。その後も、**すべて同期**でほかのストアはすべて同期され、自動同期もいつもどおり続きます。

ブラウザでのストアのサインインは、ときどき期限切れになります。その場合、**設定** → **同期**にそのストアが要確認として表示され、もう一度サインインするためのボタンが示されます。

画面の見方

サイドバーの各項目の役割と、目的のものがどこにあるかを説明します。

GameDockのすべての機能には、左側のサイドバーからアクセスします。スマートフォンでは、画面上部のメニューボタンでサイドバーを開きます。



下の表に対応する文字を付けたサイドバー

各セクションの役割

	セクション	内容
A	**ダッシュボード**	ホームページです。最近遊んでいるゲーム、次に遊ぶゲーム、ウィッシュリストのゲームの割引、対応が必要なことが表示されます。
B	**ライブラリ**	すべてのストアの、所有しているすべてのゲームを1つのリストにまとめたものです。検索、並べ替え、ストアでの絞り込みができます。ゲームを開くと、GameDockがそのゲームについて把握しているすべての情報が表示されます。
C	**実績**	すべてのプラットフォームの実績とトロフィーを、ゲームごとの達成率とともに表示します。
D	**統計**	1週間、1か月、四半期、1年、または全期間をひと目で確認できます。プレイ時間、実績解除、支出、追加したゲーム、ウィッシュリストに加えて、目立った出来事も表示されます。統計の概要をご覧ください。
E	**ウィッシュリスト**	欲しいゲームを、現在の価格や設定した価格アラートとともに表示します。
F	**購入**	購入をインポートした各ストアについて、支払った金額を領収書ごとに表示します。
G	**所有ゲーム**	所有しているすべてのゲームを、支払った金額や現在の価値と並べて表示します。ディスクのゲームも含まれます。
H	**シリーズ**	ライブラリに関係するすべてのシリーズを棚として表示し、各シリーズを発売順に、持っていないゲームとともに表示します。ゲームのシリーズをご覧ください。
I	**リスト**	自分で作るゲームのリスト（積みゲー、トップ10、お気に入りなど）を、好きな順番で並べられます。ゲームのリストを作るをご覧ください。
J	**フィード**	フォローしている人が遊んだり、評価したり、レビューしたり、リストに入れたりしたゲームを表示します。フォローしてアクティビティを見るをご覧ください。
K	**設定**	ストアの接続と同期、デバイスのペアリング、シリーズで持っていないゲームを表示するときに対象とするプラットフォーム、重複したエントリーを1つのゲームに結合する設定があります。
L	**デバイス**	あなたのLinuxマシンです。インストール済みのゲーム、ドライブ、Steamでのコレクションと名前を扱います。GameDock Helperをペアリングすると表示されます。
M	**アカウント**	プロフィール、公開範囲、プランと請求、環境設定、メール通知、APIキー、あなたのデータ、サインインのセキュリティがあります。
N	**イベント**	変更の記録です。追加されたゲーム、解除された実績、値下がりした価格、実行された同期が順に表示されます。
O	**ヘルプ**	このガイドです。
P	**コミュニティ**	みんなが共有しているもの（リスト、レビュー、評価されているゲーム、今月のランキング、フォローするプレイヤー）が集まっています。コミュニティを見るをご覧ください。

使うにつれて表示されるセクション

サイドバーには、あなたに関係するものだけが表示されます。**ウィッシュリスト**、**購入**、**所有ゲーム**には、接続したストアごとに1つの項目と、まとめて見るための**すべてのソース**が並びます。**ウィッシュリスト**と**購入**は、それらがあるストアを接続するまで表示されません。**デバイス**はGameDock Helperをペアリングすると表示され、**フィード**と**コミュニティ**は、ほかの人との共有が使えるようになるか、誰かをフォローすると表示されます。**ライブラリ**と**実績**の下には、ゲームを持っているストアやプラットフォームごとに行があり、横に数が表示されます。**統計**は**概要**から開きます。今週の概要はどのプランでも見られます。無料プランで開けないページには鍵のマークが付いています。

目的別の行き先

やりたいこと	行き先
ストアを接続する、今すぐ同期する	**設定** → **同期**
ゲームを探して詳細を見る	**ライブラリ**でゲームを開く
ゲームが指定した価格まで下がったら知らせてもらう	**ウィッシュリスト**、またはそのゲームのページ
コレクションにかかった金額を見る	**購入**または**所有ゲーム**
1か月や1年の振り返りを見る	**統計**
同じゲームの2つのエントリーを直す	**設定** → **ゲームの結合**
通貨やタイムゾーンを変更する	**アカウント** → **環境設定**
ほかのブラウザからサインアウトする	**アカウント** → **セキュリティ**

第2部

ストアの接続

各ゲームストアをGameDockにリンクして同期を保つ方法と、対応が必要になったときにすべきことを説明します。

接続のしくみ

「設定 → 同期」ページに表示される内容、Companionが読み取るもの、「接続を更新」が実際に行うことを説明します。

必要なもの：GAMEDOCK COMPANION

接続するストアはすべて、**設定** → **同期**の1つのページで管理します。接続されているもの、各ストアが前回取り込んだもの、対応が必要なことが、ここに表示されます。

ストアが接続されるしくみ

GameDockがストアのパスワードを求めることはありません。代わりに、ブラウザ拡張機能のGameDock Companionが、Chromeですでにサインインしているストアから情報を読み取り、アカウントの連携に必要なもの（Steam ID、PlayStationからのワンタイムコードなど）をGameDockに渡します。パスワードやサインイン用のCookieは、ブラウザの中に残ります。

そのため、ストアの接続はいつも同じ手順です：

1. まだオンになっていなければ、Companionでそのストアをオンにします。Companionのツールバーアイコンをクリックし、ストアのスイッチを使います。
2. Chromeでそのストアのウェブサイトにサインインします。
3. **設定** → **同期**で**接続を更新**を押します。

接続を更新は、Companionでオンになっていてサインインしているすべてのストアを一度に確認し、見つかったものを連携します。アカウントを接続するだけで、ゲームは同期しません。同期は**すべて同期**か、各ストアの**同期**で行います。ストアを連携できなかったときは、最後に表示されるメッセージに理由（たいていは、サインインが見つからなかったこと）が示され、同じ理由が**未接続**の下のそのストアの横にも表示されたままになります。ストアによっては独自の手順が加わります。各ストアのページで説明しています：

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

「設定 → 同期」ページ



設定 → 同期

	内容
A	**接続を更新**は、このブラウザからストアのサインイン情報を読み取り、見つかったアカウントを連携します。Companionが必要なため、Companionのないブラウザではグレー表示になります。
B	**すべて同期**は、接続しているすべてのストアから最新の情報を今すぐ取り込みます。
C	接続しているソースの数、要確認の項目の数、前回の同期が終わった日時、このブラウザにあるCompanionのバージョンです。ページがCompanionを探している数秒間は*確認中…*、Companionがない場合は*未検出*と表示されます。
D	**要対応**：対応が必要なことが、それを解決するボタンとともに表示されます。対応が必要な接続を直すをご覧ください。
E	接続しているソースごとに1行ずつ、状態（**接続済み**、**要確認**）、連携しているアカウント、前回同期した日時、専用の**同期**ボタンが表示されます。

まだ接続していないソースは、一番下の**未接続**に一覧表示されます。それぞれに接続を始めるボタンがあり、前回の**接続を更新**で連携できなかった場合はその理由も表示されます。**GameDock Helper**は、**設定** → **デバイス**でLinuxデバイスをペアリングするまではここに表示され（GameDock Helperをインストールを参照）、ペアリングすると上の行に加わります。作成したばかりのアカウントでは、行の代わりに*まだ何も接続されていません*と表示されます。

ソースが取り込むもの

ソースの行を押すと開きます。



開いたSteamの行

- **取り込まれるもの** F には、ストアが同期する情報の種類（Steamならライブラリ、ウィッシュリスト、購入、価格、DLCなど）が、それぞれ前回実行した日時と、それだけを実行する**同期**ボタンとともに一覧表示されます。無料プランでは、**Plus**の印が付いたものは合わせて24時間に1回まで手動で同期できます。すべてを同期しておくをご覧ください。
- **接続** G には、連携を支えるチェック項目が一覧表示されます。アカウントと、SteamとEpicの場合はブラウザがまだサインインしているかどうかです。*Companionが必要*と表示されたチェックは、このブラウザに確認に使えるCompanionがないというだけで、不具合ではありません。*期限切れ*と表示された場合はもう一度サインインする必要があり、その下のボタンからサインインできます。
- **前回の同期の詳細を見る** H では、各同期が前回報告した内容が表示されます。何かが足りないと思ったら、まずここを確認してください。

接続の一番下には**接続解除**があります。ストアの接続を解除をご覧ください。

Steam

Steamアカウントをリンクし、購入履歴のすべてをGameDockに渡すための2つのSteamサイトにサインインします。

必要なもの：GAMEDOCK COMPANION

Steamは、GameDockが最も多くの情報を読み取るストアです。ライブラリとプレイ時間、実績、ウィッシュリスト、支払った金額、DLC、現在の価格を読み取ります。

Steamアカウントを連携する

1. Companionで**Steam**がオンになっていることを確認します。
2. ChromeでSteamストアにサインインします。
3. GameDockで**設定** → **同期**に進み、**接続を更新**を押します。

リストにSteamが**接続済み**として、Steamのアカウント名とともに表示されます。横にある**同期**（または**すべて同期**）を押して、ライブラリを取り込みます。

Steamが**未接続**のままの場合は、横にある**Steamを開く**を押し、開いたタブでSteamストアにサインインします。GameDockに戻ると、Steamが連携されます。横の行に、GameDock CompanionでSteamがオフになっていると表示されている場合は、先にCcompanionのポップアップでオンにしてください。

購入履歴のためにSteamサポートにもサインインする

Steamは支払った金額を、もう1つのウェブサイトであるSteamサポートで管理しています。これがなくても、GameDockは所有しているライセンスを一覧表示できますが、ウォレット履歴と領収書は読み取れないため、**購入**に価格が表示されません。

1. 同じブラウザでhelp.steampowered.comを開きます。
2. Steamストアでサインイン済みと表示されていても、そこでパスワードを入力してサインインします。Steamは2つのサインインを別々に扱っていて、ストアのサインインがサポートに引き継がれただけでは足りません。その場合、GameDockには*スコープ違い*と表示されます。
3. もう一度**接続を更新**を押します。

実績を見えるようにする

Steamは、許可しているプロフィールの実績しか共有しません。ゲームが実績なしで取り込まれた場合は、Steamのプライバシー設定を開き、**マイプロフィール**と**ゲームの詳細**を**公開**にしてください。*フレンドのみ*では足りません。その後、もう一度Steamを同期します。

プロフィールを非公開のままにしたい場合でも、GameDockは別の方法で実績を読み取れます。Companionはあなた自身のサインイン中のセッションから実績を読み取り、GameDock HelperはLinuxコンピューター上のSteamアプリから読み取れます。

Steamから取り込まれるもの

設定 → **同期**でSteamの行を開くと、各項目を確認して個別に同期できます。LinuxデバイスのSteamにゲームの名前とカバーを書き込むのはGameDock Helperなので、この2つは**GameDock Helper**の下にあります（Steamの名前、並び順、アートワークを参照）。

項目	取り込まれるもの
ライブラリ	アカウントにあるすべてのゲームと、プレイ時間、実績。Steamは基本プレイ無料のゲームを一度プレイするまで報告しないため、アカウントに追加しただけのゲームは、Companionがライセンスを読み取ったとき（**購入**と**DLC**の同期）に加わります。
ウィッシュリスト	Steamのウィッシュリスト。
購入	ウォレット履歴と領収書から読み取った、支払った金額。CompanionとSteamサポートへのサインインが必要です。
価格とライブラリの価値	ウィッシュリストとライブラリの現在の価格と、ライブラリの価値。
DLCの所有状況	所有しているDLC。Companionが必要です。
実績	あなたの実績。公開プロフィールの場合は**ライブラリ**と一緒に取り込まれ、ここの**同期**でそれが実行されます。非公開プロフィールの場合はCompanionを通して読み取られ、ここの**同期**ではそちらが実行されます。

購入、DLC、非公開プロフィールの実績はブラウザからしか読み取れないため、**同期**か**すべて同期**を押したとき、またはCompanionの**Run automatically**をオンにしている場合はバックグラウンドで同期されます（すべてを同期しておくを参照）。

Steamのサインインが期限切れになったとき

Steamは、ときどきウェブサイトからサインアウトさせます。そうなると、Steamに**要確認**と表示され、**接続**のチェックが*期限切れ*になります：



もう一度サインインが必要なSteam

このブラウザでSteamストアに（ヘルプセッションの場合はhelp.steampowered.comにも）サインインしてから、**接続を更新** A を押します。Steamだけをもう一度読み取り、ほかのストアは読み取りません。その間もライブラリ、ウィッシュリスト、価格の同期は続きます。サインインを待つのは、購入とDLCだけです。

PlayStation

PlayStationアカウントをリンクしてゲームとトロフィーを取り込み、PlayStation Storeで購入したものをインポートします。

必要なもの：GAMEDOCK COMPANION

PlayStationを連携すると、PS5、PS4、PS3、Vitaのゲーム、プレイ時間、トロフィーと、PlayStation Storeのウィッシュリスト、アカウントが所有しているゲームが取り込まれます。購入履歴は、専用のページから別にインポートします。

PlayStationアカウントを連携する

1. Companionで**PlayStation**がオンになっていることを確認します。Chromeが確認を求め、サインイン時にSonyが返すワンタイムコードをCompanionが読み取ることの許可も求めます。これはそのためのもので、連携の間だけ使われます。
2. ChromeでPlayStationアカウントを使ってplaystation.comにサインインします。
3. GameDockで**設定** → **同期**に進みます。**未接続**の下で、PlayStationの横にある**Companionで連携**を押します。Companionがバックグラウンドのタブ（自動で閉じます）でSonyのサインインを読み取り、GameDockに*PlayStationを（オンラインID）としてリンクしました*と表示されます。

接続を更新でも、サインインしているほかのすべてのストアと一緒に、同じ方法でPlayStationが連携されます。PlayStationが**接続済み**として、オンラインIDとともに表示されます。横にある**同期**を押して、ゲームとトロフィーを取り込みます。



接続済みのPlayStation

> メモ
>
> PlayStationのサインイン情報が、ブラウザの外に出ることはありません。CompanionがGameDockにワンタイムコードを渡し、GameDockはそれを自分用のアクセス権と交換します。

PlayStationが未接続のままの場合は、ページに表示されるメッセージに理由が示されます。たいていは、このブラウザでplaystation.comにサインインしていないことが原因です。サインインしてから、も

う一度**Companionで連携**を押してください。

PlayStationから取り込まれるもの

項目	取り込まれるもの
ライブラリとトロフィー	プレイしたすべてのゲームと、プレイ時間、トロフィー。
ウィッシュリスト	PlayStation Storeのウィッシュリストと、アカウントの地域での価格。
所有ゲーム	アカウントが所有しているPS4とPS5のゲーム。一度もプレイしていないものも含みます。

GameDockはPlayStationを毎日自動で同期します。

PlayStationの購入をインポートする

支払った金額はPlayStationの注文履歴から取得します。注文履歴はブラウザからしか読み取れません：

1. playstation.comにサインインしたままにします。
2. **購入** → **PlayStation**に進んで**PlayStationを同期**を押すか、**設定** → **同期**でPlayStationの行を開き、**購入**の横にある**同期**を押します。

Companionがバックグラウンドのタブでplaystation.comを開き、注文履歴を読み取ります。履歴が長いと数分かかります。終わると、インポートした取引の件数がGameDockに表示されます。サインアウトしている場合は、既存のSonyアカウントのセッションがあればそれでサインインします。PlayStationがパスワードを求める場合はタブが開いたままになるので、サインインしてからもう一度同期してください。

その後は、「設定 → 同期」の**すべて同期**でも新しい購入が取り込まれます。Companionのバックグラウンド同期をオンにしている場合も同様です。すべてを同期しておくをご覧ください。

購入は、PlayStationが請求した通貨で記録されます。購入したもののプレイしていないゲームも、領収書が所有の証明になるため、ライブラリに表示されます。ただし、PlayStation Plusで入手したゲームは加入している間しか遊べないため、表示されません。

サインインが期限切れになったとき

GameDock用のSonyのサインインは、約2か月有効です。期限が切れるとPlayStationの同期が止まり、**設定** → **同期**でPlayStationが*要確認*となって*PlayStationのサインインの有効期限が切れました*と表示され、ダッシュボードでは**要対応**の下に表示されます。更新するには、Companionをインストールしたブラウザでplaystation.comにサインインし、警告の横にある**接続を更新**を押してから、もう一度PlayStationを同期します。更新されるのはPlayStationだけで、Sonyから新しいサインインが渡されると警告は消えます。

Xbox

Microsoftアカウントをリンクして、Xbox 360を含むXboxのゲーム、プレイ時間、実績を取り込みます。

必要なもの：GAMEDOCK COMPANION

Xboxを連携すると、Xbox 360のゲームや、Xboxアプリで遊ぶPCゲームも含めて、Xboxのゲーム、プレイ時間、実績が取り込まれます。

Microsoftアカウントを連携する

1. Companionで**Xbox**がオンになっていることを確認します。
2. ChromeでMicrosoftアカウントを使ってxbox.comにサインインします。
3. GameDockで**設定** → **同期**に進みます。**未接続**の下で、Xboxの横にある**Microsoftのログインを取得**を押します。新しいタブでMicrosoftのサインインページが開きます。求められたら、そこでサインインを完了してください。

その後、取得したサインイン情報が自動で送られ、GameDockに*Xboxを（ゲーマータグ）としてリンクしましたと表示されます。Xboxが**接続済み**として、ゲーマータグとともに表示されます。横にある**同期**を押して、ゲームを取り込みます。

Chromeですでにサインインしている場合は、**接続を更新**でも、サインインページを開かずにXboxが連携されます。**Microsoftのログインを取得**は、それで連携できないときに使います。



接続済みのXbox

Xboxから取り込まれるもの

ライブラリと実績：Xboxの本体とXboxアプリでプレイしたすべてのゲームと、プレイ時間、実績。Xbox 360のゲームには当時の実績アイコンが、新しいゲームには実績のアートワークが付いていて、ゲームのページでめくって見られます。

GameDockはXboxを毎日自動で同期します。

連携できないとき

- **Microsoft account not signed in this browser**：このブラウザでxbox.comにサインインしてから、もう一度**Microsoftのログインを取得**を押します。

- **Microsoft sign-in timed out**：サインインページが、完了しないまま2分間開いたままになっていました。もう一度**Microsoftのログインを取得**を押して、サインインを完了してください。
- **Microsoftのログイン情報は取得できましたが、GameDockに送信できませんでした**：サインインは成功しましたが、引き渡しに失敗しました。**接続を更新**を押して、Xboxの連携を完了してください。Companionは取得したサインイン情報を1日保持します。

サインインが期限切れになったとき

GameDock用のMicrosoftのサインインは、Microsoftのパスワードを変更したあとなどに期限切れになることがあります。するとXboxの同期が止まり、**設定** → **同期**でXboxが*要確認*となって*Microsoftのサインインの有効期限が切れました*と表示され、ダッシュボードでは**要対応**の下に表示されます。更新するには、Companionをインストールしたブラウザでxbox.comにサインインし、警告の横にある**Microsoftのログインを取得**を押してから、もう一度Xboxを同期します。ゲームと実績はそのまま残り、Microsoftから新しいサインインが渡されると警告は消えます。

RetroAchievements

RetroAchievementsアカウントをリンクして、エミュレーターで獲得した実績をGameDockに表示します。

必要なもの：GAMEDOCK COMPANION

RetroAchievementsは、エミュレーターで遊ぶレトロゲーム機のゲームに実績を追加するサービスです。連携すると、そこで獲得した実績がGameDockに取り込まれ、ライブラリのほかのゲームと並んで表示されます。

RetroAchievementsアカウントを連携する

GameDockがRetroAchievementsから必要とするものは2つです。ユーザー名と、Web APIキーです。Web APIキーは、ほかのアプリが実績を読み取れるように、RetroAchievementsがすべてのアカウントに発行するコードです。

1. Companionで**RetroAchievements**がオンになっていることを確認します。
2. Chromeでretroachievements.orgにサインインします。
3. GameDockで**設定** → **同期**に進みます。**未接続**の下で、RetroAchievementsの横にある**RAの設定を開く**を押します。RetroAchievementsがWeb APIキーを表示するページが開きます。何もコピーする必要はありません。
4. GameDockに戻ります。戻るとRetroAchievementsが連携されます。Companionがバックグラウンドで、そのページからユーザー名とキーを読み取ります。

RetroAchievementsが**接続済み**として、ユーザー名とキーの末尾数文字とともに表示されます。横にある**同期**を押して、実績を取り込みます。



接続済みのRetroAchievements

RetroAchievementsから取り込まれるもの

ライブラリと実績：実績を獲得したすべてのゲームと、進捗、バッジ。ライブラリにあるどのゲームとも一致しないゲームには専用のカードが作られます。どのゲームも、ライブラリの**エミュレーター**の下と、**実績**に表示されます。

GameDockはRetroAchievementsを毎日自動で同期します。

連携できないとき

接続を更新のあともRetroAchievementsが**未接続**のままの場合は、ページの最後に表示されるメッセージに理由が示されます。*Couldn't read your RetroAchievements username and key*と表示される場合、ほとんどはChromeがretroachievements.orgにサインインしていないことが原因です。そこでサインインしてから、もう一度**接続を更新**を押してください。すでにサインインしている場合は、RetroAchievementsの**Settings** → **Applications**にWeb APIキーが表示されているか確認してください。キーを自分でコピーする必要はありません。Companionが設定ページから読み取ります。

連携が途中までの場合

設定ページに*RetroAchievementsの連携が途中です*と表示される場合、GameDockには必要な2つのうち1つしかありません。このブラウザでRetroAchievementsにサインインしていることを確認してから、**接続を更新**を押してください。

GOG

GOGアカウントを一度リンクすれば、GOGのゲーム、ウィッシュリスト、購入、実績をGameDockが自動で最新に保ちます。

必要なもの：GAMEDOCK COMPANION

GOGを連携すると、GOGアカウントのゲーム、ウィッシュリスト、支払った金額を含む注文履歴、実績が取り込まれます。連携は一度だけで、その後はブラウザがなくてもGameDockが最新の状態に保ちます。

GOGアカウントを連携する

1. Companionで**GOG**がオンになっていることを確認します。
2. GameDockで**設定** → **同期**に進みます。**未接続**の下で、GOGの横にある**GOGにサインイン**を押します。
3. 新しいタブでGOGのサインインページが開きます。GOGのメールアドレスとパスワードでサインインします。すでにgog.comにサインインしていても、GOGはここで毎回パスワードを求めます。
4. タブが閉じ、**設定** → **同期**でGOGが**接続済み**と表示されます。GOGの行を開き、取り込みたい項目の横にある**同期**を押すか、すべてを取り込むなら**すべて同期**を押します。



接続済みのGOG

> メモ
>
> サインインすると、GOGはGameDockに専用の長期間有効な許可を与えます。そのため、ブラウザを閉じていてもGOGは毎日同期されます。Companionが必要なのは、この最初のサインインと、あとでもう一度連携するときだけです。

GOGから取り込まれるもの

各項目には専用の**同期**があり、GameDockは4つすべてを毎日同期します。

項目	取り込まれるもの
ライブラリ	GOGアカウントにあるすべてのゲーム。入手した無料ゲームも含みます。
ウィッシュリスト	GOGのウィッシュリストと、GOGストアの地域での価格。
購入	GOGのすべての注文と、支払った金額。
実績	GOGのゲームのすべての実績と、解除済みかどうか、それぞれのレア度。シークレット実績も含まれ、シークレットとして表示されます。実績は、**ライブラリ**がそのゲームを取り込むとゲームに表示されます。

GOGのゲームは、**ライブラリ**、**ウィッシュリスト**、**購入**、**所有ゲーム**、**実績**の**GOG**の下に表示されます。

連携できないとき

- **GOG sign-in timed out**：サインインページが、完了しないまま5分間放置されていました。もう一度**GOGにサインイン**を押してください。
- **GOG sign-in was cancelled**：サインインが終わる前に、サインインのタブが閉じられました。もう一度**GOGにサインイン**を押して、サインインを完了してください。
- あとでGOGの同期が止まった場合（**要対応**にGOGの項目が表示されます。例：*GOG · ライブラリに失敗しました：GOGのサインインの有効期限が切れました*）、GOGは連携済みのままと表示されるため、**GOGにサインイン**は表示されません。GOGの行を開いて**GOGの接続を解除**を押し、次に**接続を解除し、ライブラリは残す**を押します。Companionで**GOG**をもう一度オンにし、**未接続**の下で**GOGにサインイン**を押して、改めて連携してください。

Epic Games

Epic Gamesのライブラリ、注文、ウィッシュリスト、実績を取り込みます。これらは毎回ブラウザを通して読み取られます。

必要なもの：GAMEDOCK COMPANION

Epic Gamesを連携すると、Epicアカウントのゲーム、注文と支払った金額、Epicのウィッシュリスト、実績が取り込まれます。

Epicは、ほかのストアとはしくみが違います。GameDockが独自にEpicのサインインを保持することはなく、Epicの同期はすべて、Epicにサインインしている間にブラウザでCompanionを通して行われます。そのため、GameDock側ではEpicの毎日の同期はなく、ブラウザが同期したときに同期されます。Epicのウィッシュリストの価格だけは、自動で更新されます。

Epic Gamesを接続する

1. Companionで**Epic Games**がオンになっていることを確認します。
2. ChromeでEpic Gamesストアにサインインします。
3. GameDockで**設定** → **同期**に進みます。**未接続**の下で、Epic Gamesの横にある**Epicを接続**を押します。Companionがバックグラウンドのタブ（自動で閉じます）で、どのEpicアカウントがサインインしているかを読み取り、GameDockに*Epic Gamesを（表示名）としてリンクしました*と表示されます。この時点では、まだ何も同期されません。

接続を更新でも、サインインしているほかのすべてのストアと一緒に、同じ方法でEpicが連携されます。するとEpic Gamesが接続済みとして表示されます。行を開き、取り込みたい項目（ライブラリ、ウィッシュリスト、購入、実績）の横にある**同期**を押します。**すべて同期**ではすべてが取り込まれ、それ以降はEpicも対象になります。

Epicが未接続のままの場合は、ページに表示されるメッセージに理由が示されます。たいていは、このブラウザでstore.epicgames.comにサインインしていないことが原因です。サインインしてから、もう一度**Epicを接続**を押してください。



「設定 → 同期」のEpic Games

ヒント

CompanionのBackground syncでRun automaticallyをオンにすれば、何も気にせずにEpicを最新の状態に保てます。すべてを同期しておくをご覧ください。

Epicから取り込まれるもの

各項目には専用の**同期**があり、それぞれバックグラウンドで一時的にEpicのタブを開きます。Epicから読み取るには、この方法しかありません。

項目	取り込まれるもの
ライブラリ	Epicアカウントにあるゲーム。無料で入手したものも含みます。Epicには購入とは別に所有ゲームの一覧がないため、購入を読み取ってゲームを追加します。支払った金額は保存しません。
ウィッシュリスト	Epicのウィッシュリストと価格。
購入	Epicで購入したものと、支払った金額。
実績	所有しているEpicのゲームの実績。どちらを先に同期しても、**ライブラリ**がそのゲームを取り込むとゲームに表示されます。

サインインが期限切れになったとき

Epicからサインアウトしている場合、Epicに**要確認**と表示され、epicgames.comにサインインした状態で注文履歴を読み取るにはCompanionが必要だというメッセージが示されます。このブラウザでstore.epicgames.comにサインインし、**接続を更新**を押して、もう一度同期してください。それまでは、Epicはすでに把握しているゲームを保持しますが、新しいものは追加されません。

すべてを同期しておく

各ストアが自動で同期するタイミング、手動で同期する方法、Companionでバックグラウンド同期する方法を説明します。

ストアを接続すると、GameDockが自動で最新の状態に保ちます。最新の情報をすぐに取り込みたいときは、いつでも手動で同期できます。また、ブラウザでしか読み取れない一部の項目はCompanionに任せられます。

自動で同期されるもの

項目	GAMEDOCK PLUS	無料プラン
Steamのライブラリ、プレイ時間、実績	6時間ごと	1日1回
Steamの価格とウィッシュリスト	1日2回	1日1回
PlayStation、Xbox、RetroAchievements、GOG	1日1回	1日1回
PlayStation、GOG、Epicの価格	1日2回	1日1回
ペアリング済みのLinuxデバイス（GameDock Helper）	6時間ごと	6時間ごと

毎日の同期は、オーストラリア東部時間の早朝に実行されます。

これらは利用中のアカウントの頻度です。GameDockを1週間開いていない場合、ストアの同期は1日1回になり、1か月では週1回、3か月では次に戻ってくるまで同期されなくなります。戻ってきたときはGameDockがすぐにストアを同期するので、ライブラリはまもなく最新の状態に追いつきます。ペアリング済みのLinuxデバイスは、これに関係なく通常のスケジュールで同期します。

次の5つは、サインインしたブラウザからしか読み取れないため、GameDockが自動で同期することはありません：**Steamの購入**、**SteamのDLC**、**非公開プロフィールでのSteam実績**、**Epic Games**のすべて、**PlayStationの購入**。これらは、それぞれの**同期**を押したとき、またはCompanionの**Run automatically**をオンにしている場合にバックグラウンドで同期されます（下記を参照）。

手動で同期する

設定 → **同期**では：

- **すべて同期**は、接続しているすべてのストアの同期を順番に実行し、続いてSteamの購入、DLC、非公開プロフィールの実績を同期します。Epic GamesとPlayStationの購入も、接続済みであればCompanionを通して同期します。進行状況は画面下部に表示され、実行中にページを離れてもかまいません。進行状況の表示はそのまま残り、戻ってきたときも「設定 → 同期」に実行中の同期が表示されます。Steamの購入、DLC、実績、Epic Games、PlayStationの購入の各ステップはブラウザ内で実行され、タブを再読み込みしたり閉じたりすると止まるため、終わるまでタブを開いたままにしてください。
- ストアの行にある**同期**ボタンは、そのストアのメインの同期を実行します。Steamの場合はライブラリです。購入やウィッシュリストなど、ほかの部分を個別に実行するには、行を開いてください。

ダッシュボードの**すべて同期**ボタンも同じストアの同期を実行しますが、Companionが必要なSteamの購入、DLC、非公開プロフィールの実績、Epic Games、PlayStationの購入は含まれません。

ライブラリの**今すぐ同期**は、表示中のソースだけを同期します。**Epic Games**ではCompanionを通してEpicのライブラリを読み取り、**ランチャー外**、**エミュレーター**、**ランチャー**ではリンクしたデバイスを読み取ります。すべてを同期するのは**すべてのソース**のときだけです。

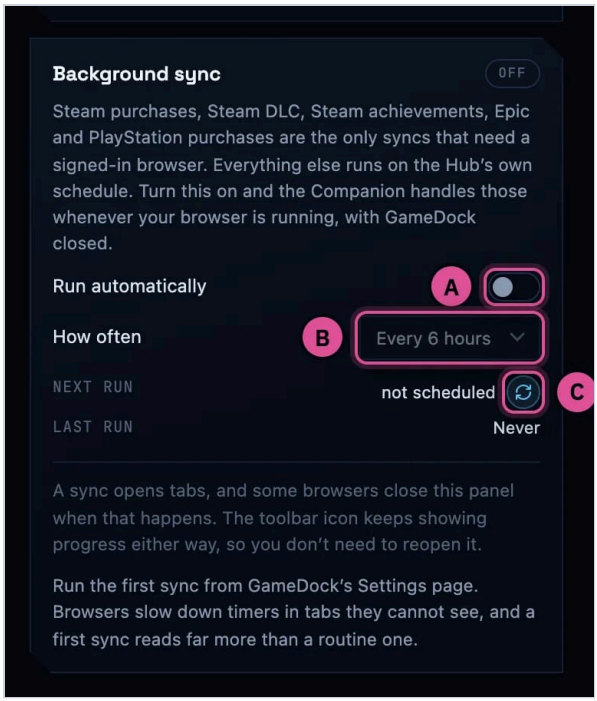
GameDockが同じ同期を二重に始めることはありません。**すべて同期**の実行中は、ダッシュボード、ライブラリ、各ストアのページにあるものも含め、すべての同期ボタンが終了まで待機します。1つのストアが同期中のときは、同じものを同期するボタンだけが待機し、ほかのボタンはそのまま使えます。「設定 → 同期」では、そこにある同期を一度に1つずつ実行します。

> メモ
>
> 無料プランでは、Steamのライブラリ、価格、ウィッシュリストの手動同期は24時間に1回までです。この回数枠は3つすべてに共通で、Steamの行に**Plus**と表示されます。**すべて同期**がまとめて更新するPlayStation、GOG、Epicの価格とゲーム情報も同じ枠に含まれます。失敗した同期は枠を使いません。もう一度その**同期**を押すか**すべて同期**を押せば、同じ日のうちに3回まで再実行されます。ゲームのページからSteamのウィッシュリストにゲームを追加した場合も、GameDockがその後ウィッシュリストを読み直すため、枠を使います。枠を使い切った後でもゲームはSteamに追加され、次回のウィッシュリストの同期の後にここに表示されます。それ以外はすべて、何度でも手動で同期できます。枠を使い切ると、**すべて同期**（ここでもダッシュボードでも）はほかのストアをすべて実行して*ストアとカタログの同期は1日の上限に達しました*と表示し、Steamの**同期**を単独で押すと*今日のストアとカタログの同期はすでに使いました*と表示されます。どのプランでも、10分間に30回ほどを超えて同期すると、手動同期が数分間止まります（*最近の同期リクエストが多すぎます*）。

Companionでバックグラウンド同期

Chromeが起動していれば、GameDockを閉じていても、Companionがブラウザ専用の部分を一定の間隔で同期できます。

1. Companionのツールバーアイコンをクリックします。
2. **Background sync**で**Run automatically** A をオンにします。
3. **How often** B で間隔を選びます：1時間、3時間、6時間、12時間ごと、または1日1回。



CompanionのポップアップのBackground sync

最初の実行は、オンにしてから1回分の間隔が経過した後です。**Sync now** C を押すと、**Run automatically**がオンかどうかにかかわらず、すぐに1回実行されます。

実行のたびにバックグラウンドでGameDockのタブが開き、Steamがリンクされていればsteamの購入、SteamのDLC、非公開プロフィールのSteam実績を、Epic Gamesが接続されていればEpic Gamesを、PlayStationがリンクされていればPlayStationの購入を同期してから、タブを閉じます。そのブラウザでGameDockと各ストアにサインインしている必要があります。playstation.comからサインアウトしている場合は、PlayStationのタブを前面に出さずに閉じ、そのことを**Last run**に表示します。playstation.comにサインインすれば、次回の実行で購入が取り込まれます。結果はCompanionのツールバーアイコンに表示されます：

バッジ	意味
···	同期を実行中です。
✓	すべて同期されました。
数字	同期できなかった部分の数です。ポップアップを開いて**Last run**を確認してください。
!	同期をまったく実行できませんでした。理由はポップアップに表示されます。

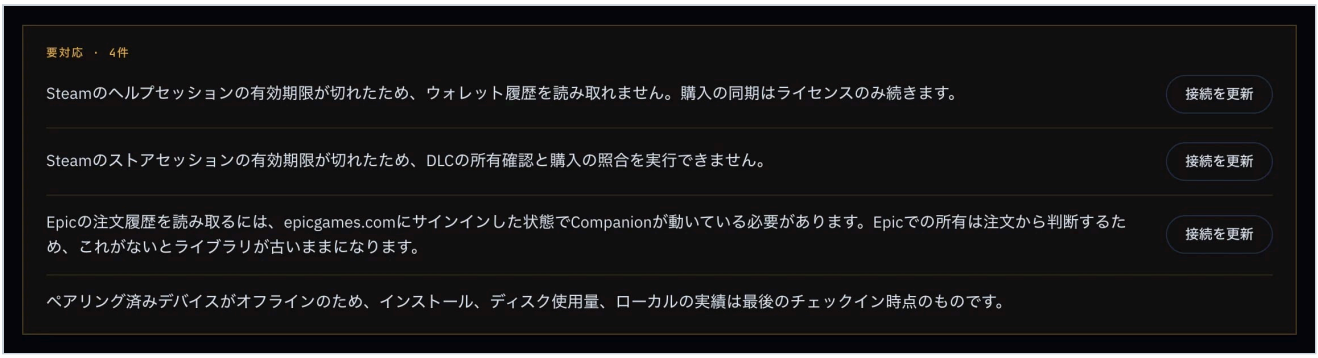
バッジは、次にポップアップを開いたときに消えます。Chromeを閉じている間は何も実行されず、Chromeを再起動すると間隔もリセットされます。

> ヒント
>
> 最初の同期は、バックグラウンドではなく**設定** → **同期**から実行してください。最初の同期は通常の同期よりはるかに多くのデータを読み取り、ブラウザは見えていないタブの動作を遅くするためです。

対応が必要な接続を直す

「設定 → 同期」に出る各警告の意味と、それぞれに対してすべきことを説明します。

接続に対応が必要なときは、**設定** → **同期**の上部にある**要対応**に、解決するためのボタンと一緒に表示されます。ダッシュボードの**データの取得元**でも、対応が必要なソースに印が付きます。



「設定 → 同期」の警告

接続済みでもサインインの更新が必要なストアは、このブラウザでそのストアにサインインしてから、警告またはストアの行にある**接続を更新**を押してください。そのストアだけをもう一度読み取り、接続が戻ったかどうかを表示します。まだ接続していないストアは、**未接続**にあるボタンからストアのページが開きます。そこでサインインしてGameDockに戻ると、そのストアがリンクされます。

各警告の意味

警告	対処方法
Steamのストアセッションの有効期限が切れたため、DLCの所有確認と購入の照合を実行できません。	このブラウザでstore.steampowered.comにサインインしてから、**接続を更新**を押してください。その間もライブラリの同期は続きます。
Steamのヘルプセッションの有効期限が切れたため、ウォレット履歴を読み取れません。	このブラウザでhelp.steampowered.comにパスワードでサインインしてから、**接続を更新**を押してください。Steamを参照してください。サインインするまで、購入はライセンスのみ同期されます。
Steamプロフィールが非公開のため、GameDockはゲームN本の実績を読み取れませんでした。	Steamの**ゲームの詳細**を**公開**にするか、Companionに読み取らせてください。Companionをインストールしたブラウザで、その**Background sync**の**Run automatically**をオンにするか、そこで**Sync now**を押します。この警告は、Companionがないブラウザでのみ表示されます。非公開プロフィールでのSteam実績を参照してください。
Steamアカウントは連携済みですが、GameDockが現在SteamのWeb APIに接続できないため…	自分で対処できるものではありません。問題はGameDock側にあり、解決され次第、Steamライブラリが同期されます。
PlayStationのサインインの有効期限が切れたため（約60日で切れます）…	Companionをインストールしたブラウザでplaystation.comにサインインし、警告の横にある**接続を更新**を押してから、PlayStationを同期してください。PlayStationを参照してください。

警告	対処方法
RetroAchievementsの連携が途中です。	このブラウザでRetroAchievementsにサインインしてから、**接続を更新**を押してください。RetroAchievementsを参照してください。
GameDock CompanionでSteamがオフになっているため…（または**GameDock CompanionでEpic Gamesがオフになっています。**）	Companionのツールバーアイコンをクリックし、**Sources**でそのストアをオンにしてから、**接続を更新**を押してください。もう一度サインインしても解決しません。スイッチがオンになるまで、Companionにはそのストアを読み取る許可がないためです。
Epicの注文履歴を読み取るには、epicgames.comにサインインした状態でCompanionが動いている必要があります。	このブラウザでstore.epicgames.comにサインインし、**接続を更新**を押してから、Epicを同期してください。Epic Gamesを参照してください。
ペアリング済みデバイスがオフラインのため…	LinuxデバイスかそのデバイスのGameDock Helperを起動してください。それまでは、最後に報告された内容が表示されたままになります。
ストア · 項目*に失敗しました：*理由	同期に失敗しました。自分で直せる問題の場合は、理由に対処方法が書かれています。サインインについて書かれている場合は、もう一度サインインしてそのストアを同期してください。問題がストア側またはGameDock側にある場合、理由は短い文で、最後に参照番号が付きます。例：*(参照番号：3f9a1c2e)*。その項目の**同期**を押して再試行し、サポートに問い合わせるときはこの参照番号を伝えてください。XboxとGOGで失敗が繰り返される場合は、たいていサインインの期限切れが原因です。XboxとGOGを参照してください。

「Companionが必要」は不具合ではありません

Companionがないブラウザ（職場のパソコンやスマートフォンなど）では、SteamとEpicのサインイン確認に*Companionが必要*と表示され、上部にCompanionが読み込まれていないという通知が出ます。これはこのブラウザでは確認できないというだけで、接続には問題ありません。実際の状態を確認するには、Companionをインストールしたブラウザで**設定** → **同期**を開いてください。

警告なしでストアの同期が止まった場合

- **Epic Games**、Steamの購入、DLCはブラウザからしか同期されないため、Companionが入ったブラウザで実行されないと更新が止まります。Companionの**Run automatically**をオンにしてください。すべてを同期しておくを参照してください。
- GameDockを1週間以上開いていない場合、戻ってくるまでストアの同期頻度が下がります。
- 開いたストアの行にある**前回の同期の詳細を見る**で、前回各部分が何を報告したかを正確に確認できます。

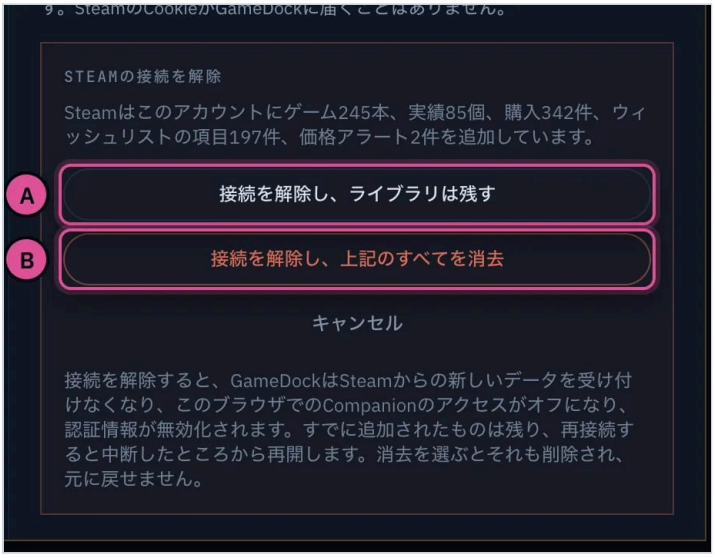
ストアの接続を解除

GameDockによるストアの読み取りを止め、すでに取り込んだものを残すか消すかを選びます。

ストアの接続はいつでも解除できます。たとえば、アカウントの持ち主が変わったときや、ストアが役に立たず、ライブラリを散らかすだけになったときです。そのストアがすでに取り込んだものをGameDockに残すか、消去するかを選べます。

ストアの接続を解除する

1. **設定** → **同期**に移動し、ストアの行を開きます。
2. **接続**の下部で**接続解除**を押します（例：**Steamの接続を解除**）。
3. GameDockが、そのストアがアカウントに追加したもの（ゲーム、実績、購入の明細、ウィッシュリストの項目、価格アラート）を数えます。次のどちらかを選びます：
   - **接続を解除し、ライブラリは残す** A は、ストアの同期を止めてGameDockのアクセス権を削除しますが、取り込んだものはすべて残します。あとで再接続すると、中断したところから再開します。
   - **接続を解除し、上記のすべてを消去** B は、同じことに加えて、そのストアが追加したものをすべて削除します。この操作は元に戻せません。



Steamの接続を解除

4. GameDockが、実行した内容を表示します。使用中のブラウザでは、Companionでもそのストアをオフにします。Companionに接続できなかった場合はその旨が表示されるので、Companionのポップアップで自分でストアをオフにしてください。

> 重要
>
> あとで必要になるかもしれない場合は、先にデータをエクスポートしてください。データのエクスポートを参照してください。ストアの消去は元に戻せません。

消去しても残るもの

1つのストアを消去しても、ほかのストアには影響しません。別のストアでも所有しているゲームはライブラリに残り、そのゲームに対して自分で行った変更（名前、アートワーク、プレイ状況）も残ります。ディスクのゲーム、セーブデータのバックアップ、GameDock Helperが報告したものも、ストアから取り込んだものではないため残ります。ライブラリの価値の履歴もそのまま保持されます。

ストアをもう一度接続する

接続を解除したストアは、**設定** → **同期**の下部にある**未接続**に移動します。

1. Companionでストアをもう一度オンにします。接続を解除したときにオフになっています。
2. **未接続**にあるストアのボタンを押し、ストアの接続にあるそのストアの手順に従います。

Steam、PlayStation、Xbox、RetroAchievements、Epic Gamesは、Chromeでそのストアにサインインして**接続を更新**を押すだけで再接続できます。それぞれ**未接続**に専用のボタンもあります。GOGには、**未接続**でその横にある**GOGにサインイン**が必要です。

第3部

ライブラリ

ゲームの探し方、ゲームのページの読み方、そして各ゲームが正しい名前で1つだけ表示されるようにライブラリを整理する方法を説明します。

閲覧・検索・絞り込み

名前、ストア、プラットフォーム、プレイ状況、長さでライブラリのゲームを探し、リストの表示方法を選びます。

サイドバーの**ライブラリ**には、接続したすべてのストアとプラットフォームから、所有しているすべてのゲームが1本につき1枚のカードで表示されます。SteamとPlayStationの両方で所有しているゲームは1回だけ表示され、カバーに両方のロゴが付きます。

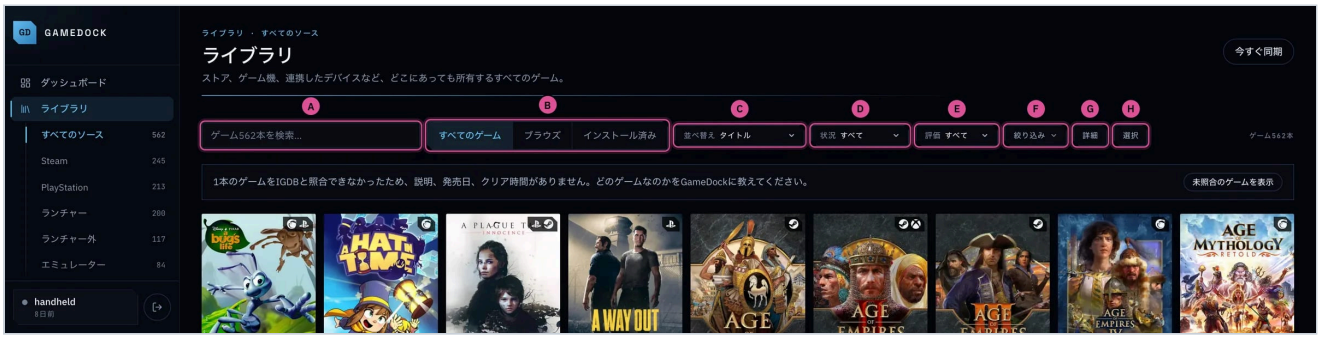
表示するゲームを選ぶ

サイドバーの**ライブラリ**の下にある各行で、ゲームを所有している場所ごとに一覧を絞り込めます：

- **すべてのソース**：すべてのゲーム。
- **Steam**、**PlayStation**、**Xbox**、**GOG**、**Epic Games**：そのストアのゲーム。
- **パッケージ版**：自分で追加したディスクのゲーム。ディスクのゲームを参照してください。
- **ランチャー**：GameDock Helperを入れたLinuxマシンで、LutrisやHeroicを通してプレイするゲーム。
- **ランチャー外**：Lutrisで動かすWindowsゲームのように、ストアのランチャー以外でインストールしたPCゲーム。実績があるかどうかは問いません。実績があるゲームについては、ランチャー外のPCゲームの実績を参照してください。
- **エミュレーター**：エミュレーターでプレイするゲームと、RetroAchievements。

各行には含まれるゲームの数が表示され、ゲームがない行は表示されません。1本のゲームが複数の行に入ることもあります。たとえば、LutrisのRPCS3でプレイするPlayStation 3のゲームは、**PlayStation**、**ランチャー**、**エミュレーター**の下に表示されます。

ツールバー



ゲームの上にあるツールバー

	コントロール	機能
A	**検索**	入力した文字がタイトルに含まれるゲームだけに絞り込みます。
B	**すべてのゲーム**、**ブラウズ**、**インストール済み**	**すべてのゲーム**は完全な一覧です。**ブラウズ**はゲームを短い棚にまとめて表示します（下記を参照）。**インストール済み**は、Steam、Heroic、Lutris、エミュレーターのどれであっても、ペアリング済みのLinuxデバイスのいずれかにコピーがあるゲームだけを表示します。GameDock Helperをペアリングすると表示されます。

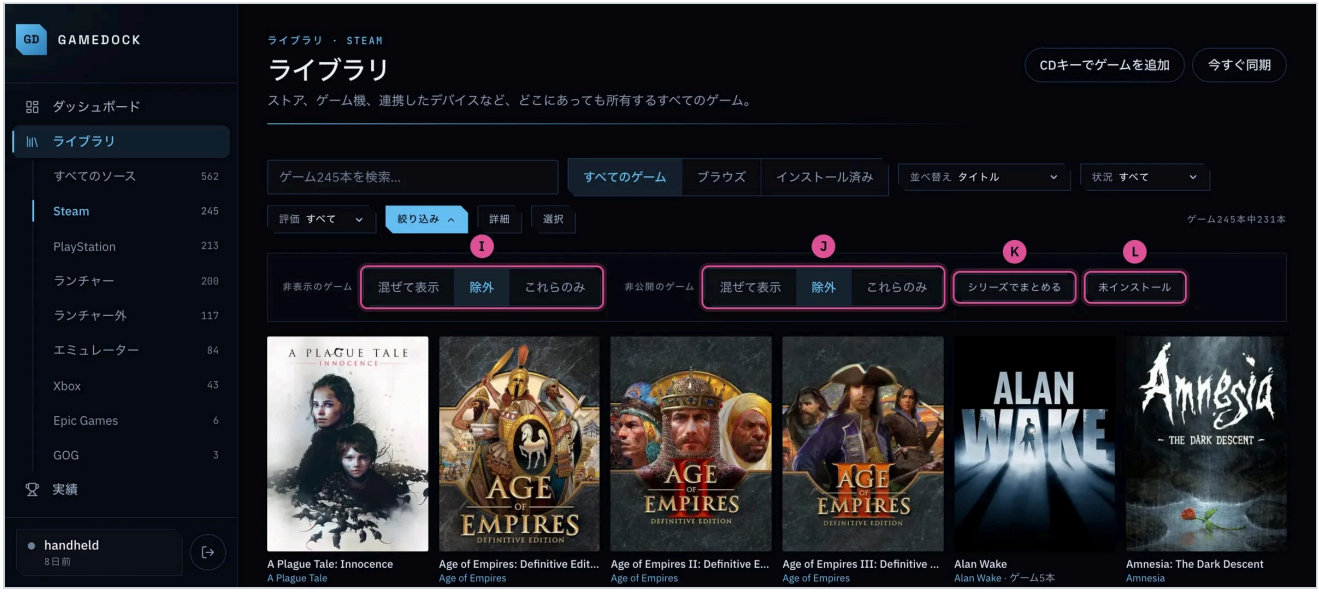
	コントロール	機能
C	**並べ替え**	タイトル、プレイ時間、達成率、最近プレイした順、購入日、Metacritic、Steamレビュー、クリア時間、プレイ状況、自分の評価。
D	**状況**	1つのプレイ状況のゲームだけを表示します：プレイ中、プレイしたい、クリア済み、コンプリート、保留中、断念。プレイ状況とゲームの非表示を参照してください。
E	**評価**	評価したゲームだけ、評価していないゲームだけ、星1、2、3、4以上を付けたゲームだけ、または星5を付けたゲームだけを表示します。ゲームの評価とメモを参照してください。
F	**絞り込み**	表示中の一覧に応じた追加の絞り込みを開きます（下記を参照）。ボタンには、オンになっている絞り込みの数が表示されます。
G	**詳細**	条件を組み合わせて検索を作ります（下記を参照）。
H	**選択**	複数のゲームをまとめて選び、状況の設定、結合、非表示、リストへの追加を行えます。**自分で非表示**がオンのときは、非表示を解除することもできます。

表示中のゲーム数と全体の数は、ツールバーの右端に表示されます。

> ヒント
>
> GameDockは、一覧ごとに最後に使った表示と、**シリーズでまとめる**がオンかどうかを、このブラウザに記憶します。検索、並べ替え、状況、評価は、ページを開くたびにリセットされます。

絞り込み

絞り込みFを押すと、表示中の一覧に応じた内容のパネルが開きます。**Steam**では次のようになります：



Steamの一覧の絞り込み

- **非表示のゲーム**I**と非公開のゲーム**J**：*Steamアプリ自体*で非表示または非公開にしたゲームです。**除外**を選ぶと一覧から外し（初期設定）、**混ぜて表示**を選ぶとほかのゲームと一緒に表示し、**こ**

れらのみを選ぶとそれらだけを表示します。

- **シリーズでまとめる** K：**並べ替え**が**タイトル**のときに使え、シリーズをひとまとめにします。たとえばTomb Raiderのゲームは、アルファベット順にばらばらにならず、Tの位置に古い順でまとまって並びます。各カードには、*Tomb Raider · 3/9*のように、シリーズの中での位置が表示されます。
- **未インストール** L：所有しているSteamゲームのうち、ペアリング済みデバイスにインストールされていないもの。
- **自分で非表示**：**選択** → **非表示**で自分が非表示にしたゲームだけを表示し、表示に戻せるようにします。すべての一覧にありますが、何かを非表示にしているときだけ表示されます。プレイ状況とゲームの非表示を参照してください。
- **プラットフォーム**：選べるものが複数あるときに、ゲームがあるプラットフォームごとにチップが1つ表示されます（例：*PlayStation 4*、*PC (Steam)*）。**エミュレーター**の一覧ではチップにエミュレーター名が表示され、**ランチャー**の一覧では**ランチャー**の選択肢でLutrisかHeroicを選べます。

パネルを閉じると、オンになっている絞り込みがそれぞれ小さなチップとしてツールバーの下に表示されます。チップのボタン（×）を押すとその絞り込みが外れ、**すべてクリア**を押すとすべて外れます。

詳細検索

詳細 G では、条件を組み合わせて検索を作れます。各条件の形は次のとおりです：*条件 … 一致 …*、または*不一致 …*。



詳細検索と、プリセットにある既製の検索

条件	選択肢
所有プラットフォーム	ストア、プラットフォーム、またはエミュレーター。
プレイ状況	プレイ中、プレイしたい、クリア済み、コンプリート、保留中、断念。
クリア時間	メインストーリーのクリアまで5時間、10時間、20時間未満、または40時間超。メインストーリーの時間がないゲームでも、サブ要素込みの時間がその上限内に収まれば、上限未満として数えます。
プラットフォーム数	2つ以上、またはちょうど1つ。
Steamストアのリンク	GameDockがそのゲームをSteamストアのページと照合済みかどうか。
Steamライブラリにある / Steamウィッシュリストにある	そのゲームがSteamライブラリにあるか、Steamウィッシュリストにあるか。

条件を増やすには**条件を追加**を押します。すべての条件に一致する必要があります。**プリセット**には、*マルチプラットフォーム*や*ウィッシュリスト未登録*など、既製の検索があります。**シンプル検索に戻る**を押すとパネルが閉じますが、条件は有効なままです。条件を外すには**すべてクリア**を押します。

ブラウズ

ブラウズ B では、完全な一覧の代わりにいくつかの棚が表示されます：

- **続きから**：最近プレイしたゲーム。
- **短めで未プレイ**：一度も起動していない、15時間未満でクリアできるゲーム。
- **あと少し**：実績の60%以上を獲得したゲーム。

カードに表示される内容

各カードには、カバーとタイトル、その下に次の内容が表示されます：

- ゲームが属する**シリーズ**。押すとそのシリーズのページが開きます（ゲームのシリーズを参照）。
- **状況**、ストアが記録している場合は**プレイ時間**、全体のうち**獲得した実績**の数。

カバーの**確認待ち**バッジは、どのゲームなのかをGameDockに伝えたものの、GameDockがまだ確認していないことを示します。名前とカバーは自分で選んだものです。GameDockがIGDBと照合できなかったゲームは、一覧の下の**未照合**セクションにまとめられ、一覧の上にその数が表示されます。GameDockが照合できなかったゲームを参照してください。

複数のソースが混ざった一覧では、カバーの上隅にあるロゴで、どこで所有しているかがわかります。並べ替えによっては1行追加されます：Metacriticのスコア、Steamのレビュー評価、クリア時間（メインストーリー、またはそれしかない場合はメイン＋サブ要素）、購入日のいずれかです。カードを開くとゲームのページが表示されます。

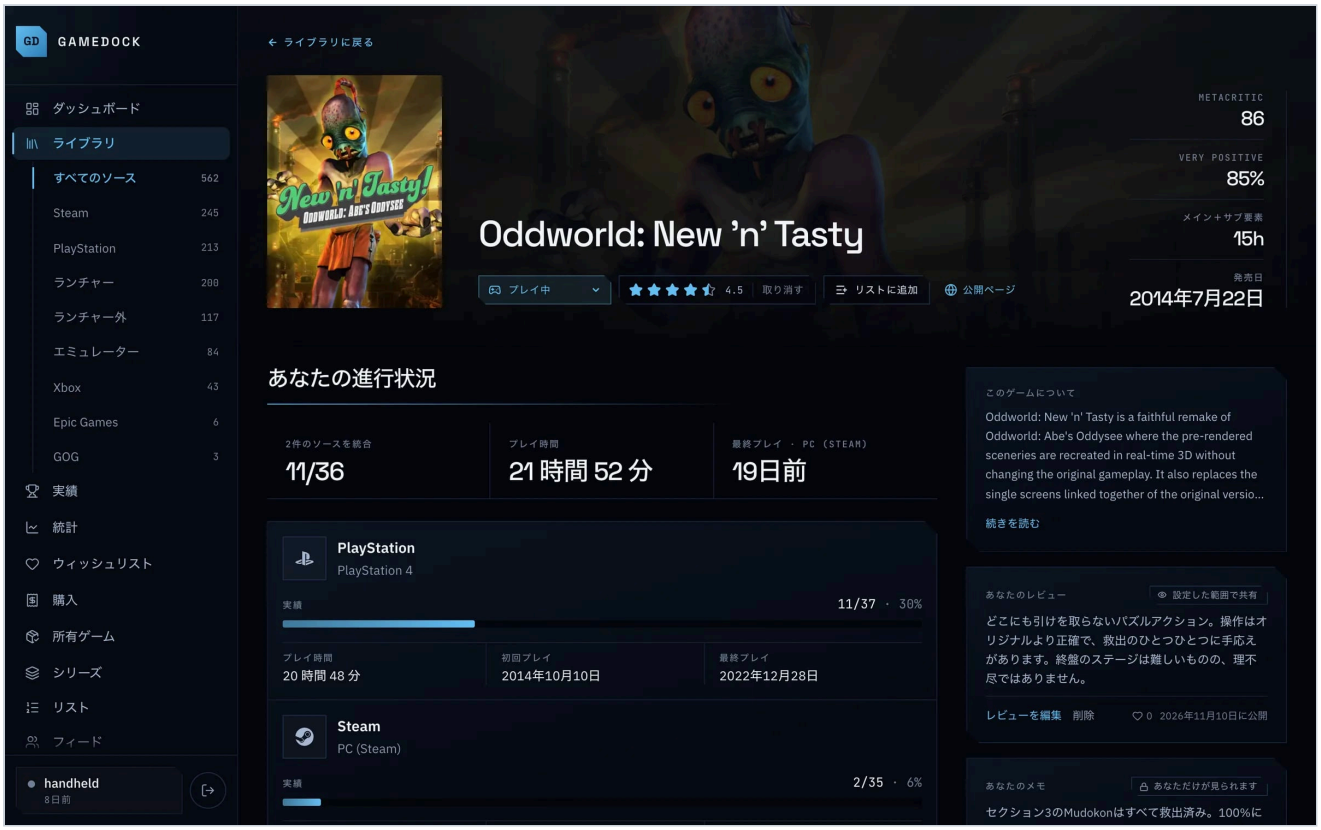
一覧が空の場合

ライブラリは空ですと表示される場合は、まだ何も同期されていません。まずストアを接続して同期を実行してください（Steamを接続して最初の同期を実行）。**一致するゲームがありません**と表示される場合は、検索か絞り込みによってすべてのゲームが隠れています。検索ボックスを空にし、**状況**と**評価**を**すべて**に戻してから、ツールバーの下にある**すべてクリア**を押して残りを外してください。**詳細**に数字が表示されている場合は、それを開いてそこでも**すべてクリア**を押してください。

ゲームのページ

ゲームのページの各部分に表示される内容を説明します：進捗、プレイした時期、実績、所有の形態、現在の価格、デバイス。

ライブラリのゲームを開くと、所有しているすべての場所から集めた、GameDockがそのゲームについて知っていることがすべて表示されます。メインの列はどうプレイしてきたかについて、右側の列は所有について表示します。



ゲームのページの上部

上部

- **カバー**：カーソルを合わせて鉛筆を押すと、アートワークを変更できます。
- **タイトル**と**プレイ状況**（プレイ状況とゲームの非表示を参照）。
- **あなたの評価**：プレイ状況の横に星で表示されます（ゲームの評価とメモを参照）。
- **リストに追加**：評価の横にあり、ゲームをリストに追加したり外したりできます（ゲームのリストを作るを参照）。
- 最大4つの数値：**Metacritic**または批評家のスコア、**Steamレビュー**の評価、IGDBのプレイヤーの記録による**メインストーリー**のクリア時間（それしかない場合は**メイン＋サブ要素**）、そして**発売日**。幅の広い画面ではタイトルの横に、狭い画面ではタイトルの下に1列で表示されます。

← **ライブラリに戻る**を押すと、元の一覧の、離れたときの位置に戻ります。

GameDockがIGDBと照合できなかったゲームには、説明、発売日、クリア時間がなく、ページの上部には代わりに照合の欄（**これはどのゲームですか？**）が表示されます。GameDockが照合できなかったゲー

ムを参照してください。

あなたの進行状況

ゲームを所有しているすべての場所を合計した、実績、総プレイ時間、最後にプレイした日時です。その下の表では、ソースごとに1行ずつ、実績、プレイ時間、そこで最初と最後にプレイした日時が表示されます。ストアがコピーのエディション（Deluxe Editionなど）を示している場合は、そのソースの横に表示されます。移植先のゲーム機でのコピーも同様です。*Cities: Skylines*のPlayStation 4版のコピーは、そのゲームのカードに*PlayStation 4 Edition*という名前で表示されます。狭い画面では、各ソースが同じ数値のカードとして表示されます。

表示する実績がないSteamの行には、その理由が表示されます：

- *未確認*は、GameDockがまだそのゲームの実績を取得していないことを示します。一度もプレイしていないゲームはバックグラウンドで少しずつ確認されるため、通常は数日以内に表示されます。ゲームをプレイすると、確認の順番が先頭に回ります。
- *未読み取り*は、Steamプロフィールが非公開のためSteamが実績をGameDockに共有せず、GameDock Companionもまだこのゲームを読み取っていないことを示します。非公開プロフィールでのSteam実績を参照してください。
- *読み取れませんでした*は、前回GameDockが問い合わせたときにSteamがエラーを返したことを示します。次回のSteamの同期でもう一度問い合わせます。
- *実績なし*は、Steamにこのゲームの実績が登録されていないことを示します。

GameDockがそのゲームの実績の総数を把握している場合は、*全30個*のように行の上に表示されます。

Epic Gamesの行には、GameDockがそのゲームにある実績を取得するまで*未確認*と表示されます。取得はEpicライブラリの同期時に行われます。GameDock CompanionがEpicの実績を読み取るまでは*進行状況は未読み取り*と表示されます。読み取りは、**設定 › 同期**でEpicの**実績**の横にある同期を押したときに行われます。*実績なし*は、Epicにこのゲームの実績が登録されていないことを示します。

プレイ履歴

進行状況の表の下にある**プレイ履歴**には、GameDockが記録を始めてからプレイした時期が表示されます。どちらのプランでも利用できます。

GameDockはプレイセッションを直接見ているわけではありません。同期のたびに各ストアやデバイスから合計時間を読み取り、合計が増えていれば記録を1件追加します。内容は、増えた分数、最後にプレイした日、同期が増加に気づいた日時です。1件の記録が1回のプレイのこともあれば複数回のこともあるため、このセクションには*同期ごとに記録*と表示されます。プレイした時間は記録してもプレイした日時は記録しないソース（Dolphinなど）もあり、その場合は時間の増加に気づいた同期の日付で記録されます。

- グラフの上の数値は最初の記録以降に記録された時間で、その下に記録開始前にプレイした時間が表示されます。
- グラフには週ごと（月曜日から日曜日）の分数が表示され、履歴が半年を超えると月ごとになります。どちらも環境設定で設定したタイムゾーンに基づきます。今週または今月は明るいバーで表示されます。

- まだ何も記録されていない場合は、記録開始前からの時間と、初めてプレイした日時が表示されます。
- 各記録には、そのストアまたはデバイスの名前と、同期後のそのソースの合計時間が表示されます。**古いものを表示**を押すと、さらに読み込みます。

GameDockが記録を始める前のプレイ時間は合計には含まれますが、記録はありません。パネルには、その時間が元になった合計時間の横に表示されます。複数のエントリーを結合したゲームでは、すべてのエントリーの履歴が1つにまとめて表示されます。

実績

ゲームのすべての実績またはトロフィーが、プラットフォームが並べている順に表示されます。

- 複数の場所でゲームを所有している場合は、ボタンの列でプラットフォームを選べます。複数のゲームを収録したコレクションには2列目があり、ゲームごとにボタンが1つあります。
- 名前で探すには検索欄（**実績を検索...**）を使い、**すべて**、**解除済み**、**未解除**で一覧を絞り込めます。
- 各実績には、アイコン、説明、獲得した日時が表示され、プラットフォームが提供している場合はプレイヤーの中でのレア度も表示されます。PlayStationのトロフィーにはグレード、Xboxの実績にはGamerscoreが表示されます。
- アートワークのあるXboxゲームでは、実績の画像を押すと、アートを全画面でめくって見られます。

SteamのDLCとバンドル

Steamのゲームでは、**SteamのDLC**にすべての追加コンテンツが、所有しているかどうかと価格付きで表示され、セール中のものは価格の横に印が付きます。所有している数は検索欄の横に表示されます。検索でき、**所有済み**だけに絞り込むこともできます。**Steamバンドル**には、そのゲームを含むバンドル、それぞれのうちすでに所有している割合、残りを買う場合の価格、Steamのバンドル割引（**10%お得**など）が表示されます。DLCの所有状況はGameDock Companionを通して読み取るため、CompanionがSteamのストアセッションに接続できる間だけ最新の状態に保たれます。

クラウドセーブ

GameDock Helperがこのゲームのセーブデータをバックアップしている場合は、**クラウドセーブ**に各バージョンが、保存日時と保存元のデバイスと一緒に表示されます。バージョンの横にある**ダウンロード**を押すと、ファイルとして入手できます。セーブデータをバックアップを参照してください。

右側の列



右側の列

- **このゲームについて**：短い説明です。**続きを読む**を押すと全文が表示されます。
- **あなたのレビュー**：ゲームの感想を、評価とレビューを共有している人たちに向けて書けます。見出しの横にある**設定した範囲で共有**を押すと、共有の設定が開きます。レビューを書くを参照してください。
- **あなたのメモ**：ゲームについて覚えておきたいことを書けます。見られるのは自分だけです。ゲームの評価とメモを参照してください。

- **所有形態**：コピーごとに1行で、ストア、支払額、購入日が表示されます。ほかの通貨で請求された価格には、その下に自分の通貨での金額が表示されます。PlayStationのゲームにはPlayStation Plusで入手したかどうか、ほかと一緒に購入したGOGやEpicのゲームには注文の一部であったことが、ディスクには状態が表示されます。価格のないディスクの横にある**追加する**を押すと、価格を記録できます。無料プランでは、1年以上前の支払額は**Plus**マークの後ろに隠れます。
- **現在の価格**：現在のSteamの価格、割引、支払額との比較が表示されます。**履歴**を押すと価格の推移が表示されます。ゲームがSteamのウィッシュリストにある場合は、ここで通知を受け取る価格を設定できます。ウィッシュリストの価格とアラートを参照してください。
- **デバイス上**：GameDock Helperをペアリングしているときに表示されます。ゲームがインストールされている場所と使用容量が表示され、Steamでインストールしたり、Steamに追加したりするボタンがあります。GameDockからゲームをインストールを参照してください。
- **ゲーム情報**：所属するシリーズ、並べ替え用タイトル、ライブラリに追加した日、IGDBのプレイヤーの記録によるクリアまでの時間（メインストーリー、メイン＋サブ要素、完全クリア）、リンクしているストアのアカウントが表示されます。ほかのエントリーと結合している場合は、**結合しているゲーム**にそれらが表示されます（重複したゲームを直すを参照）。下部の**このゲームを非表示**を押すとライブラリと合計から外れ、**表示する**を押すと元に戻ります。**このゲームをほかの人に非表示にする**を押すと、ライブラリには残したまま、ほかの人に見えるすべての場所から外れます。カウントしたくないゲームを非表示にするを参照してください。

Steamの価格がないゲーム

Steam以外から取り込んだゲームは、GameDockがIGDBでそのゲームを照合すると、Steamの価格が表示されるようになります。IGDBにはそのゲームのSteamストアページが記載されているためです。Steamの価格がない場合は、Steamで販売されたことがないか、GameDockがまだ照合していないかのどちらかです。後者については、GameDockが照合できなかったゲームを参照してください。

GameDockが照合できなかったゲーム

照合できなかったゲームが実際にはどのゲームなのか、またはIGDBにないことをGameDockに伝える方法と、確認中に起きることを説明します。

GameDockは、各ゲームの説明、発売日、批評家スコア、クリア時間、シリーズを、大規模なゲームデータベースであるIGDBから取り込みます。ほとんどのゲームは、ストア独自のIDや正確な名前から自動で照合されます。どのゲームか確信できない場合（MOD、自作ソフト、ファン翻訳、ストアが変わった名前を付けているゲームなどによくあります）は、推測せずに未照合のままにします。どのゲームなのかは、自分でGameDockに伝えられます。

未照合のゲームを探す

一覧に未照合のゲームがある場合は、ライブラリの上にその数が表示されます。**未照合のゲームを表示**を押すと、そこに移動します。未照合のゲームは、一覧の残りの下にある**未照合**セクションにまとめられています。これは**すべてのソース**でも各ストアやプラットフォームでも、**すべてのゲーム**と**インストール済み**の表示で使えます。

どのゲームなのかGameDockに伝える

1. **未照合**セクションからゲームを開きます。
2. ページ上部の欄（**これはどのゲームですか？**）に、GameDockが候補と考えたゲームが、それぞれの発売プラットフォームと一緒に表示されます。所有しているプラットフォームで発売されたものは、**同期したプラットフォームと一致**の下に先頭で表示されます。
3. 正しいゲームが表示されていない場合は、**IGDBを検索**に名前を入力して**検索**を押します。パッケージやストアページの表記どおりのタイトルで試してください。
4. 正しいゲームの横にある**これにする**を押します。

その後、GameDockが選択内容を確認します。確認が終わるまでは、そのゲームの名前、カバー、説明、発売日、クリア時間がページとライブラリに表示され、カードには**確認待ち**バッジが付きます。これが見えるのは自分だけです。同じゲームを所有しているほかの人には選択内容は見えず、照合が完了するまで公開プロフィールにもそのゲームは表示されません。

気が変わった場合は、ゲームのページで**別のゲームを選ぶ**を押して選び直すか、**取り下げる**を押して選択を取り消してください。

> メモ
>
> 自分で設定したゲームの名前やカバーは、どのゲームに照合しても変わりません。ゲームの名前やアートワークを変更を参照してください。

ゲームがIGDBにない場合

ツール、MOD、自作ソフト、自分で作ったものなど、今後もIGDBに載らないゲームもあります。その場合は、ゲームのページで**IGDBにはない**を押してください。ゲームは**未照合**セクションに**報告済み**の印付

きで残り、ライブラリの上の件数には含まれなくなります。GameDockが同意すると、セクションから完全に外れます。

GameDockの確認後

- **選択が正しい場合**、そのゲームを所有しているすべての人に対して照合され、**確認待ち**バッジは消えます。ほかにすることはありません。
- **正しくない場合**、詳細は消え、ゲームは**未照合**セクションに戻り、ページにその理由が表示されます。GameDockから理由をメールでお知らせすることもあります。判断が間違っていると思う場合は、そのメールに返信してください。別のゲームを選ぶことはできますが、同じゲームをもう一度選ぶことはできません。

レビューを書けるのは照合済みのゲームだけです。読む人全員にどのゲームのことかがわかるようにするためです。レビューを書くを参照してください。

重複したゲームを直す

同じゲームの2つのエントリーを1つに結合したり、もう一度分割したり、間違ったゲームからプラットフォームを外したりします。

GameDockは、複数の場所で所有しているゲーム（たとえば、SteamとPlayStationの同じゲーム）を自動で1枚のカードにまとめます。ただし、ゲームとそのGame of the Year Editionのように、1つのゲームだと思っているものを別々のエントリーのままにしたり、プラットフォームを間違ったゲームに結合したりすることがまれにあります。どちらも自分で直せます。

ゲームとそのGame of the Year Editionのように、1つのゲームの複数のエディションを1枚のカードにまとめた場合、カードにはゲームの名前とパッケージアートが表示され、ゲームのページのあなたの進行状況に所有している各エディションが表示されます。単独で所有しているエディションは、独自の名前とカバーのままです。別のゲーム機向けに再発売されたゲームは同じゲームとして扱われます。*Cities: Skylines*のPlayStation 4版は、*PlayStation 4 Edition*として別に登録されていても、PC版と結合され、ゲームの名前で表示されます。住んでいる地域で別の名前で販売されたゲームは、その名前のままです。ヨーロッパ版の*DanceStar Party*は、アメリカでのタイトルである*Everybody Dance*に名前が変わることはなく、両方の名前で所有している場合も1枚のカードにまとまります。

このページの操作で何かが削除されることはありません。結合で変わるのは*自分*のライブラリでのゲームの表示方法だけです。元のエントリーはそのまま残り、結合はいつでも元に戻せます。

> メモ
>
> リマスターやリメイクは意図的に別にしています。実績も別々の、別のゲームだからです。1枚のカードで見たい場合にだけ結合してください。

2つのエントリーを1つのゲームに結合する

いちばん早いのはライブラリから行う方法です：

1. **ライブラリ**で**選択**を押します。
2. 結合したいカードをクリックします。Shiftキーを押しながらクリックすると、範囲で選択できます。
3. 画面下部のバーで**1つのゲームとして結合**を押します。
4. **結合後のゲームのタイトル**（最初は1枚目のカードのタイトル）を確認し、**2本を結合**を押します（選んだカードの数が表示されます）。

カードは1枚にまとまり、プレイ時間と実績も合算されます。1つの結合には最大12本のゲームを含められます。

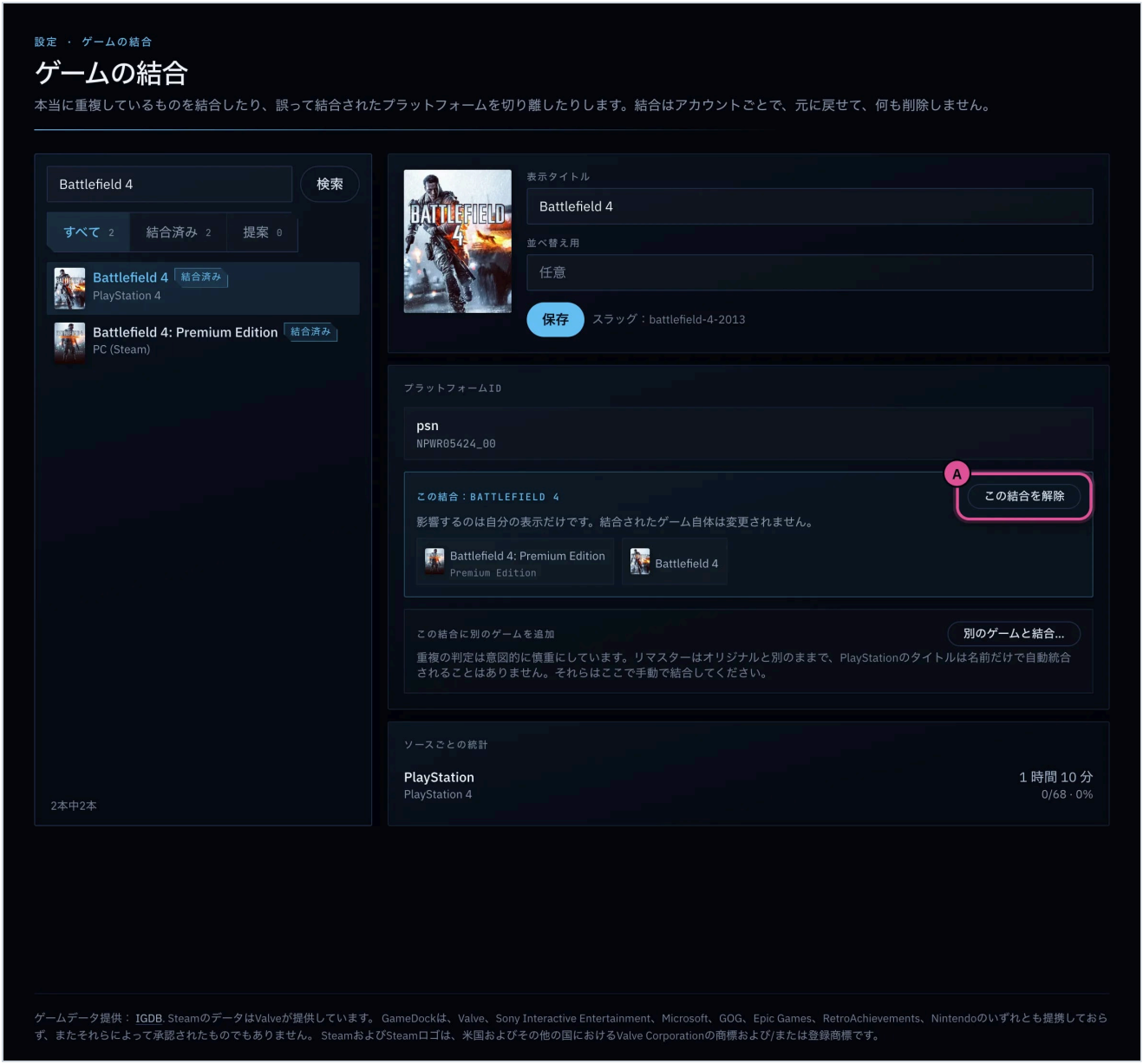
設定 → **ゲームの結合**からも結合できます。どちらかのゲームを探して次を選びます：**別のゲームと結合…**。**結合するもう一方のエントリー**にもう一方のゲームの名前を入力して一覧から選び、**結合後の表示タイトル**を設定し（**現在のタイトルを使う**と**もう一方のタイトルを使う**で自動入力できます）、最後に、**「…」をこのゲームと結合**を押します。このボタンにはもう一方のゲームの名前が表示されます。

ほかの人が作った結合を使う

ほかのプレイヤーがすでに同じ2本のゲームを結合している場合、**設定** → **ゲームの結合**の**提案**にそのゲームが表示されます。開いて、**結合の提案**の下にある**この結合を使う**を押してください。自分で結合を作る必要はありません。ほかの人があなたのライブラリや結合を見ることはできず、共有されるのは組み合わせだけです。

結合を元に戻す

1. **設定** → **ゲームの結合**に移動し、結合したゲームを探します。一覧の上部にある**結合済み**を選ぶと、自分が結合したゲームだけが表示されます。
2. **この結合を解除** A を押します。



結合したゲームを選択した「設定 → ゲームの結合」

ゲームは何も失われずに別々のカードに戻り、GameDockがその組み合わせを再び提案することはありません。

間違ったゲームからプラットフォームを外す

結合の解除は、*自分*で結合したゲームのためのものです。GameDock自体がプラットフォームを間違ったゲームに付けてしまった場合（あるゲームのPlayStation版が別のゲームに表示されるなど）は、代わりにこのボタンを使います：**切り離す…**。ゲームに複数のプラットフォームがある場合、**プラットフォームID**の各プラットフォームの横に表示されます。確認すると、そのプラットフォームはプレイ時間と実績を伴って独立したエントリーに移ります。

1本として販売されているコレクション

PlayStationの製品の中には、独自のメニューから選んで遊ぶ複数のゲームを収録したものがあります。*Resident Evil Origins Collection*は2本のゲームを1本にまとめたものです。購入したのは1つの製品なので、GameDockはこれを1枚のカードで表示し、各ゲームのトロフィーはそれぞれのセクションに表示します。

ゲームを別々に表示したい場合（ほかの場所でも所有しているなど）は、コレクションのページを開き、右側の列の**このコレクションのゲーム**で次を選びます：**ゲームN本に分割…**。各ゲームが、それぞれのトロフィーとプレイ時間を持つ別々のカードになります。元に戻すには、どれか1つを開き、同じ場所で、**「…」に統合し直す**を選びます。

コレクションを分割すると重複が生じる場合（ほかの場所でそのコレクションを1本のゲームとしても所有している場合など）、GameDockは分割を提案しません。

ゲームの名前やアートワークを変更

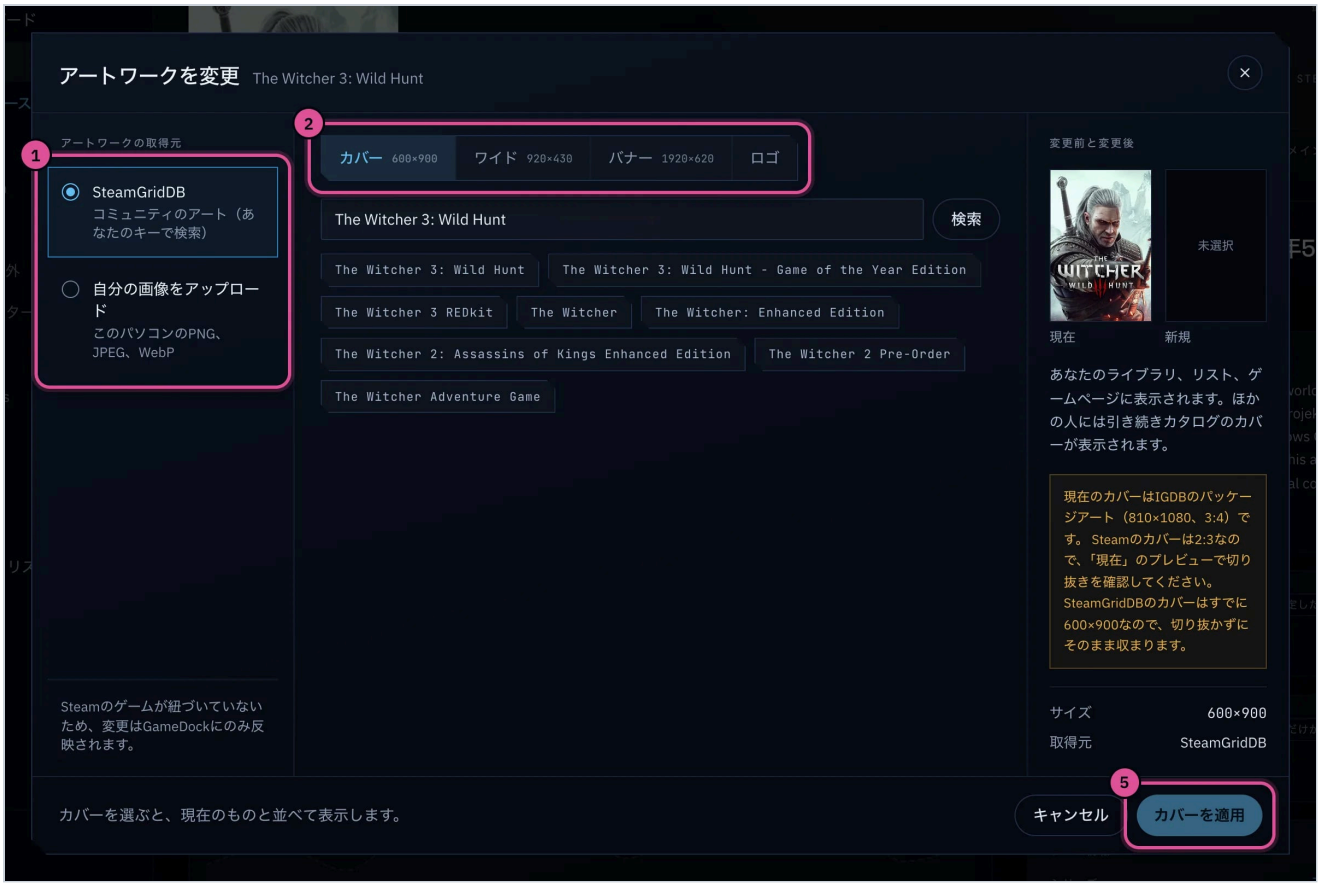
ゲームに好きな名前とカバーを付け、並び順を選びます。

どのゲームも、名前はストアが付けたもの、パッケージアートはライブラリ全体の見た目がそろうようにGameDockのカタログのもので取り込まれます。どちらも変更でき、ゲームの並び順も選べます。変更は自分だけのもので、ほかの人には見えません。

ゲームのカバーを変更する

1. ゲームのページを開き、カバーにカーソルを合わせて鉛筆（**アートワークを変更**）を押します。
2. **アートワークの取得元** 1 で、画像の取得元を選びます：GameDock独自のパッケージアートである**カタログ**、ゲームを所有しているストアが提供するカバー（Steam、PlayStation、Xbox、RetroAchievements）、自分の無料のSteamGridDBキーで検索する、コミュニティ製アートワークの大規模なライブラリである**SteamGridDB**、または**自分の画像をアップロード**（最大20 MBのPNG、JPEG、WebP。自動でトリミングされます）。使用中のものには**現在**と表示されます。
3. SteamGridDBまたはアップロードの場合は、変更する画像の種類 2 を選びます：**カバー**はGameDock全体で使われる縦長のカバーです。**ワイド**、**バナー**、**ロゴ**は、Steamが使うほかの形です。
4. 画像を選びます。**SteamGridDB**では、正しいゲームが表示されていなければゲームを検索します。各カバーには、現在のカバーとの一致度が表示されます。**変更前と変更後**で、今のカバーと並べて表示できます。
5. **カバーを適用** 5 、または**ワイドを適用**、**バナーを適用**、**ロゴを適用**を押します。

カバーのプレビューは、Steamでカバーが収まる枠に合わせて、Steamの2:3の形（600×900）で表示されます。GameDockのパッケージアートは3:4なので、現在のカバーやアップロードした画像の形が異なる場合は、パネルにその旨が表示されます。プレビューで端が切れていないか確認するか、すでに600×900になっているSteamGridDBのカバーを選んでください。



ゲームのアートワークを変更

> ヒント
>
> ストアのカバーを選んだ後でGameDock独自のカバーに戻すには、**カタログ**を選んで適用するか、パネル下部の**カタログのカバーに戻す**を押してください。

SteamGridDBキーを追加する

SteamGridDBのアートワークは個人利用なら無料なので、GameDockは共有のキーではなく自分のキーで検索します。キーがない状態で初めて**SteamGridDB**を選ぶと、パネルに追加方法が表示されます：

1. 同じブラウザでsteamgriddb.comにサインインします。APIキーを作ったことがない場合は、APIの設定ページで作成してください。
2. **Companionでキーを取得**を押します。GameDock CompanionがSteamGridDBアカウントからキーを一度だけ読み取り、GameDockアカウントに送ります。Companionから求められた場合は、steamgriddb.comの読み取りを許可してください。
3. パネルがすぐに検索を始めます。

Companionがない場合は、**キーを貼り付ける**を押すか、APIの設定ページからキーをコピーして**設定** → **同期**の下部にある**SteamGridDBのアートワーク**に貼り付け、**キーを保存**を押してください。そこで**キーを削除**を押すと、キーが削除されます。

> メモ
>
> SteamGridDBから選んだカバーは、自分のライブラリでのみ使われます。ほかの人には見えず、GameDockがほかの人に表示するカバーにSteamGridDBを使うことはありません。

GameDock Helperをペアリングしていれば、新しいアートワークをデバイスのSteamライブラリにも送れます。**デバイスのSteamにも設定する**をオンのままにし、Steamのエントリーが複数ある場合はその下でどれに設定するかを選びます。デバイスへのアートワークの書き込みはGameDock Plusの機能です。

ゲームの名前や並び順を変更する

ゲームのページから行います。どのストアやエミュレーターから取り込んだゲームでも同じです：

1. **ゲーム情報**で、**並べ替え用タイトル**の横にある鉛筆（**タイトルを編集**）を押します。
2. **タイトル** A を変更し、その横の**保存**を押します。
3. 並び順の基準になる**並べ替え用タイトル** B を変更し、その横の**保存**を押します。



ゲームのタイトルと並べ替え用タイトルを編集

GameDock Plusを利用していて、GameDock Helperをペアリングしている場合、新しいタイトルはデバイスのSteamにも書き込まれ、15分ほどで表示されます。

複数のゲームの名前を一か所で変更するには、**設定** → **ゲームの結合**を使います。ゲームを探して**表示タイトル**か**並べ替え用**を変更し、**保存**を押します。**並べ替え用**を空のままにすると、タイトルで並べ替えられます。

> メモ
>
> 1本のゲームだけでなく、Steamライブラリ全体にGameDockと同じ名前と並び順を使わせるには、Steamの名前、並び順、アートワークを参照してください。

プレイ状況とゲームの非表示

6つのプレイ状況のうち、GameDockがプレイから判断する4つと自分で設定する2つ、自分で設定する方法、そして表示したくないゲームを非表示にしたり、また表示したりする方法を説明します。

プレイ状況

ライブラリのゲームには、それぞれ次の6つのプレイ状況のどれかが付きます。

状況	意味
プレイ中	今プレイしています。
プレイしたい	所有していて、まだ本格的には始めていません。
クリア済み	メインストーリーや主な目標を終えました。
コンプリート	やりたいことをすべてやり終えました。たとえば、実績をすべて解除した、100%にしたなどです。
保留中	いったんやめていて、また戻るつもりです。
断念	もうプレイしないと決めました。

自分で選ばないかぎり、GameDockは実際にどうプレイしたかをもとにゲームのプレイ状況を判断します。そのため、自分で最新の状態に保つ必要はなく、プレイに合わせて変わっていきます。GameDockが判断するのは、次の4つだけです。

状況	GAMEDOCKが付ける条件
コンプリート	すべての実績を解除したとき。この方法でコンプリートになるのは、実績のあるゲームだけです。
プレイ中	過去4週間のいずれかの週に15分以上プレイしたとき、Steamで過去2週間に15分以上のプレイが報告されたとき、または、始めたゲームを過去4週間に少しでもプレイしたとき。
保留中	始めた（合計1時間プレイした、またはGameDockが記録を始めてからある週に15分以上プレイした）ものの、過去4週間にまったくプレイしていないとき。
プレイしたい	それ以外のすべて。所有していて、まだ本格的には始めていないゲームです。

クリア済みと**断念**は、自分で設定するものです。ゲームのストーリーをクリアしたかどうかを伝えてくれるストアはありませんし、どれだけ長く手をつけていなくても、また戻るかどうかはあなたにしかわかりません。そのため、GameDockはプレイしなくなったゲームを**保留中**とし、それ以上の判断はあなたに任せています。

プレイ状況は、**ライブラリ**の各カード、ゲームのページのタイトルの横、そしてライブラリのツールバーの**状況**に表示されます。ここでは一覧を1つのプレイ状況に絞り込めます。各プレイ状況には、名前の横に専用の小さなアイコンがあります。**並べ替え** → **プレイ状況**では、プレイ中、プレイしたい、クリア済み、コンプリート、保留中、断念の順に並びます。

自分でプレイ状況を設定する

判断されたプレイ状況が違う場合（実績のないゲームをクリアした、先週やめたゲームがあるなど）は、自分で選べます。

- **ゲームのページでは**、タイトルの横にあるプレイ状況のメニューを開き、6つの中から選びます。
- **複数のゲームをまとめて設定するには**、**ライブラリ**で**選択**を押してゲームをクリックし、画面下部のバーのメニュー（**プレイ状況を設定...**）から選びます。

自分で設定したプレイ状況は、何をプレイしても変更するまでそのまま残り、カード、**状況**の絞り込み、**プレイ状況**の並べ替えのすべてで使われます。設定はあなただけのもので、ほかの人のライブラリは変わりません。

判断されたプレイ状況に戻すには、**GameDockに任せる**を選びます。プレイ状況を設定したあとならゲームのページのメニューの一番下に、複数のゲームなら画面下部のメニュー（**プレイ状況を設定...**）の中にあります。メニューには、自分で設定したプレイ状況もGameDockが判断したプレイ状況も同じように表示されます。どちらなのかは、カーソルを合わせると確認できます。プレイ状況が空になることはありません。自分で分類していないゲームには、プレイから判断されたプレイ状況が必ず付きます。

GameDockのプレイ状況が6つになる前に設定していたものは、自動的に移行されました。「積みゲー」は**プレイしたい**に、「クリア」は**クリア済み**に、「中断」は**断念**になりました。**イベント**には、以前の変更も新しい名前で表示されます。

カウントしたくないゲームを非表示にする

見たくも数えたくもないゲームは非表示にできます。テスト用のアプリ、誤って付与されたゲーム、プレイすることのないバンドルのおまけなどです。非表示にしたゲームはライブラリから外れ、次の合計のどれにも含まれなくなります。

- サイドバー、ダッシュボード、**ライブラリ**、**実績**のゲーム数
- プレイ時間と実績の合計、ダッシュボードの1週間のプレイと解除
- ライブラリの現在の価値と、今後の価値の推移（そのゲームの追加コンテンツを含む）

支払った金額は引き続き数えられます。使ったお金は実際に使ったものなので、非表示にしたゲームの購入は**購入**、**所有ゲーム**、すべての支出の合計に残ります。非表示にしてもストア側では何も変わらず、ほかの人のライブラリにも影響しません。

また、GameDockは、所有しているゲームではないものをいくつか自動的にライブラリから除外しています。単体のアプリとして届くSteamのDLC、体験版、ベータ版やプレイテスト、ストアがゲームと一緒に販売しているアプリやツール、フレンドがあなたのゲームに参加するためのパスです。これらはどこにも数えられず、**自分で非表示**にも表示されません。そこに入るのは、自分で非表示にしたものだけです。

1本のゲームを非表示にするには、そのページを開き、**ゲーム情報**の一番下にある**このゲームを非表示**を押します。すると、ページのプレイ状況の横に**非表示**と表示されます。

複数のゲームをまとめて非表示にするには、次のようにします。

1. **ライブラリ**で**選択**を押します。
2. 非表示にしたいゲームをそれぞれクリックします。Shiftキーを押しながらクリックすると、連続したカードを選択できます。
3. 画面下部のバーで**非表示**を押します。

ゲームはすぐにライブラリとその合計から消えます。確認はありませんが、画面下部に*ゲーム2本を非表示にしました*と表示されるメッセージには、数秒間**元に戻す**ボタンがあります。押すと、すぐに元に戻ります。

複数のゲームを結合したカードを非表示にすると、カードに表示されている1本のゲームとして非表示になります。ゲームは、再び同期されても、別々のゲームに分割されたり元に戻されたりしても、非表示のままです。

非表示にしたゲームを再び表示する

1. **ライブラリ**で**絞り込み**を押し、**自分で非表示**をオンにします。これは何かを非表示にしているときにだけ表示されます。どの表示を使っていても、一覧には非表示にしたゲームだけが表示されます。
2. **選択**を押して、戻したいゲームをクリックするか、**すべて選択**を押します。
3. 画面下部のバーで**表示する**を押します。

または、ゲームのページを開いて、**ゲーム情報**の一番下にある**表示する**を押します。ゲームはすぐにライブラリとその合計に戻ります。ライブラリのほかのゲームを再び見るには、**自分で非表示**をオフにするか、**すべてクリア**を押します。

Steamの一覧の**絞り込み**にある**非表示のゲーム**は、**自分で非表示**とは別のものです。これは*Steamアプリ*で非表示にしたゲームの一覧で、GameDockは初期設定では除外していますが、**混ぜて表示**または**これらのみ**で再び表示できます。

ほかの人にだけゲームを非表示にする

ゲームをライブラリと合計には残したまま、プロフィールやほかの人が見るものから外すには、そのゲームのページを開き、**ほかの人に非表示にする**の下にある**このゲームをほかの人に非表示にする**を押します。元に戻すには**ほかの人に表示する**を押します。プロフィールを共有を参照してください。

ゲームの評価とメモ

ゲームを0.5刻みで最大5つ星で評価し、その評価でライブラリを並べ替えたり絞り込んだりできます。どのゲームにも非公開のメモを残せます。

ライブラリのどのゲームにも、星0.5から星5つまでの評価を付けられ、メモも残せます。どこまで進めたか、次に試すこと、どう感じたかなどです。評価とメモはあなただけのものです。ほかの人のライブラリは変わらず、評価は共有した場合にだけほかの人に表示され（プライバシーと共有を参照）、メモはあなた以外の誰にも表示されません。

ゲームを評価する

ゲームのページを開きます。星 A はタイトルの下、プレイ状況の横にあります。評価するまでは**評価**と表示され、評価すると、その後ろに小数点以下1桁の数字で評価が表示されます（**3.5**、**4.0**）。



星4つと、その横の「取り消す」

- **マウスやタッチスクリーンでは**、星の左半分を押すと星半分、右半分を押すと星1つになります。4つ目の星の右半分を押すと星4つ、左半分を押すと星3.5になります。
- **キーボードでは**、星がハイライトされるまでTabキーを押してから、次のキーを使います。

キー	動作
右矢印キーまたは上矢印キー	星を半分増やす
左矢印キーまたは下矢印キー	星を半分減らす
Page Up / Page Down	星を1つ増やす／減らす
1〜5	その数の星にする
Home / End	星半分／星5つにする
DeleteキーまたはBackspaceキー	評価を取り消す

評価は、変更をやめると少ししして保存されます。評価を外すには、星の横にある**取り消す** B を押します。

評価の変更はすべて、**イベント**の**ライブラリ**に記録されます。

評価で並べ替え・絞り込む

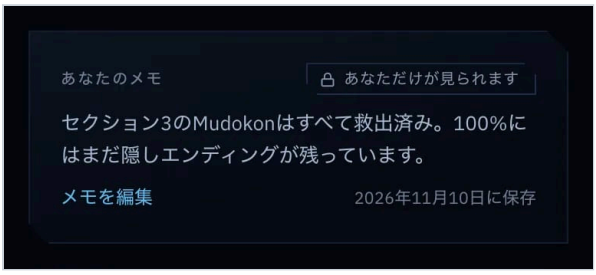
ライブラリでは、次のことができます。

- **並べ替え** → **自分の評価**では、評価の高いゲームが先に、評価していないゲームが最後に並びます。この並べ替えを使っている間は、各カードに付けた評価が表示されます。
- ツールバーの**評価**では、評価したゲーム、評価していないゲーム、星1つ以上・2つ以上・3つ以上・4つ以上のゲーム、または星5つのゲームに一覧を絞り込めます。

ツールバーのほかの機能については、閲覧・検索・絞り込みを参照してください。

ゲームについてメモを残す

あなたのメモは、ゲームのページの右側、**このゲームについて**とあなたのレビューの下にあります。



あなただけが見られる「あなたのメモ」

1. **メモを追加**を押します。メモがある場合は**メモを編集**を押します。
2. 覚えておきたいことを入力します。改行はそのまま残ります。
3. **保存**を押します（MacではCmd+Enter、それ以外ではCtrl+Enter）。**キャンセル**を押すと、メモは元のままです。

メモは10,000文字まで書けます。それを超えると入力欄の下の文字数が赤くなり、短くするまで**保存**は押せません。メモを削除するには、入力欄を空にして保存します。

メモはプレーンテキストです。入力したものがリンクや太字などに変わることはなく、書いたとおりに表示されます。

> メモ
>
> **メモを見られるのはあなただけです**。メモが表示されるのはゲームのページとデータのエクスポートだけで、それ以外のどこにも表示されません。APIにも、**イベント**にも、ほかの人が見られる場所にもありません。ほかの人に読んでもらいたいことは、代わりにレビューに書いてください。レビューを書くを参照してください。

結合したゲーム

複数のエントリーを1本のゲームに結合したカードは、1本のゲームとして評価とメモを付けます。評価とメモは中のすべてのエントリーに保存されるので、あとでエントリーを結合から外しても、そのエントリーに残ります。結合する前にエントリーごとに別のメモを付けていた場合は、ページにそれらが順に表示され、保存すると1つのメモになります。

GameDockが同じゲームだとわかった2つのエントリーを統合したときや、分割したコレクションを元に戻したときも、評価とメモはゲームに残ります。

エクスポートとAPI

- データのエクスポートには**評価とメモ**ファイルがあります。評価またはメモを付けたすべてのゲームが入り、メモは全文が含まれます。**ライブラリ**ファイルにも`rating`列があります。データのエクスポートを参照してください。
- 読み取り専用のAPIでは、各ゲームの`rating`が星の数で提供されます。メモが含まれることはありません。GameDock APIを参照してください。

評価とメモは、どちらのプランでも使えます。

レビューを書く

ほかの人が読めるゲームのレビューを1つ書き、ネタバレを指定し、誰が読めて何が見えるかを確認します。

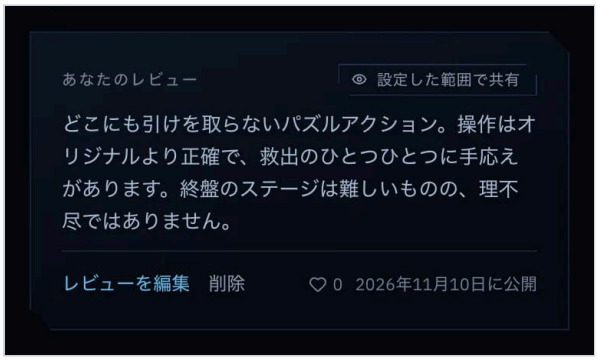
ゲームのレビューを書いて、ほかの人に読んでもらいましょう。そのゲームをプレイするか迷っている人に向けて、どう感じたかを伝えます。レビューは1つのゲームにつき1件書けて、いつでも変更したり取り下げたりできます。

レビューはメモとは違います。メモは常にあなただけのものですが、レビューは評価とレビューを共有している相手に表示されます。

レビューを書く

あなたのレビューは、ゲームのページの右側、**このゲームについて**の下、メモの上にあります。

1. **レビューを書く**を押します。
2. レビューを入力します。改行はそのまま残り、8,000文字まで書けます。
3. ストーリーや結末について何か明かしている場合は、**ネタバレを含む**にチェックを入れます。
4. 必要に応じて、**プレイ環境**を入力します。入力を始めると、そのゲームを持っているプラットフォームが候補に表示されます。ほかのものを書くこともできます。
5. **公開**を押します。



ゲームのページに公開したレビュー

あとで変更するには、**レビューを編集**を押し、変えたいところを変更して**保存**を押します。レビューには最初に公開した日付が残り、*編集済み*と表示されます。取り下げるには**削除**を押し、続けて**削除する**を押します。削除したレビューは、いいねも含めて完全に消えます。

レビューの公開は、**イベント**の**ライブラリ**に記録されます。編集は記録されません。

GameDockがカタログと照合できたゲームなら、ライブラリにないゲームでもレビューできます。フレンドのゲーム機でプレイしたのかもしれません。GameDockが照合できていないゲームはレビューできません。読む人がどのゲームのことかわからないためで、パネルにもそう表示されます。自分のゲームを照合してもらうには、GameDockが照合できなかったゲームを参照してください。

レビューに書ける内容

レビューはプレーンテキストです。入力したものがリンクや太字などに変わることはありません。よくある汚い言葉は問題ありません。差別的な言葉やヘイトに当たる言葉は受け付けられず、3つ以上のWebアドレスも受け付けられません。アカウントを作ってから1週間たつまでは、Webアドレスは1つも入れられません。レビューが受け付けられなかった場合は、メッセージに理由が表示され、入力した文章は入力欄に残ります。

誰が読めるか

レビューは評価と一緒に共有されます。誰に表示されるかは、**アカウント** → **プライバシー** → **共有**の**評価とレビュー**の設定で決まります。パネルの上部にあるリンクから、その設定に移動できます。共有するまで、ほかの人はあなたのレビューを読めません。レビューは保存されていて、共有するとすぐに表示されます。

共有したレビューはプロフィールに表示されます。**レビュー**タブ、概要の最新3件、そしてレビューごとの専用のアドレス `/community/user/<username>/review/<game>` です。同じ人には、そのゲームの公開ページにも表示されます。公開ゲームページを参照してください。

ほかの人に非表示にしたゲームのレビューは、設定に関係なく誰にも表示されません。プロフィールを共有を参照してください。

読む人に表示されるもの

- **あなたの星**。そのゲームに対するあなたの現在の評価です。レビューと評価が食い違うことはありません。
- **プレイ時間X時間**。ストアから計測したプレイ時間で、プレイ時間も共有している場合にだけ表示されます。
- **ネタバレの折りたたみ**。*ネタバレを含む*の印が付いたレビューは、読む人が開くまでは**レビューを表示（ネタバレを含みます）**、検索結果やリンクのプレビューの説明文には「ネタバレを含みます」とだけ表示されます。
- **いいね**。サインインしていて、あなたのレビューを読める人は誰でも、ハートでいいねできます。自分のレビューにはいいねできません。表示されるのは数だけで、誰がいいねしたかは誰にもわかりません。コメント機能はありません。

モデレーターが対応した場合

レビューを読んだ人は誰でも、モデレーターに通報できます。モデレーターが非表示にしたレビューは、ゲームのページに**モデレーションにより非表示**と表示され、ほかの人には見えなくなります。理由はメールでお知らせします。編集するとモデレーターが再確認しますが、編集しただけで再表示されることはありません。モデレーターがレビューをネタバレを含むものとして設定することもあり、その場合はチェックを外せなくなります。通報とブロックを参照してください。

エクスポートに含まれるもの

データのエクスポートには**レビュー**ファイルがあります。書いたすべてのレビューが全文で入り、ネタバレの印、プラットフォーム、日付、いいねも含まれます。データのエクスポートを参照してください。

レビューは、どちらのプランでも使えます。

公開ゲームページ

評価を共有している人たちがゲームをどう思っているかを確認できます：コミュニティの評価、レビュー、「100%一番乗り」、そのゲームが入っているリスト。

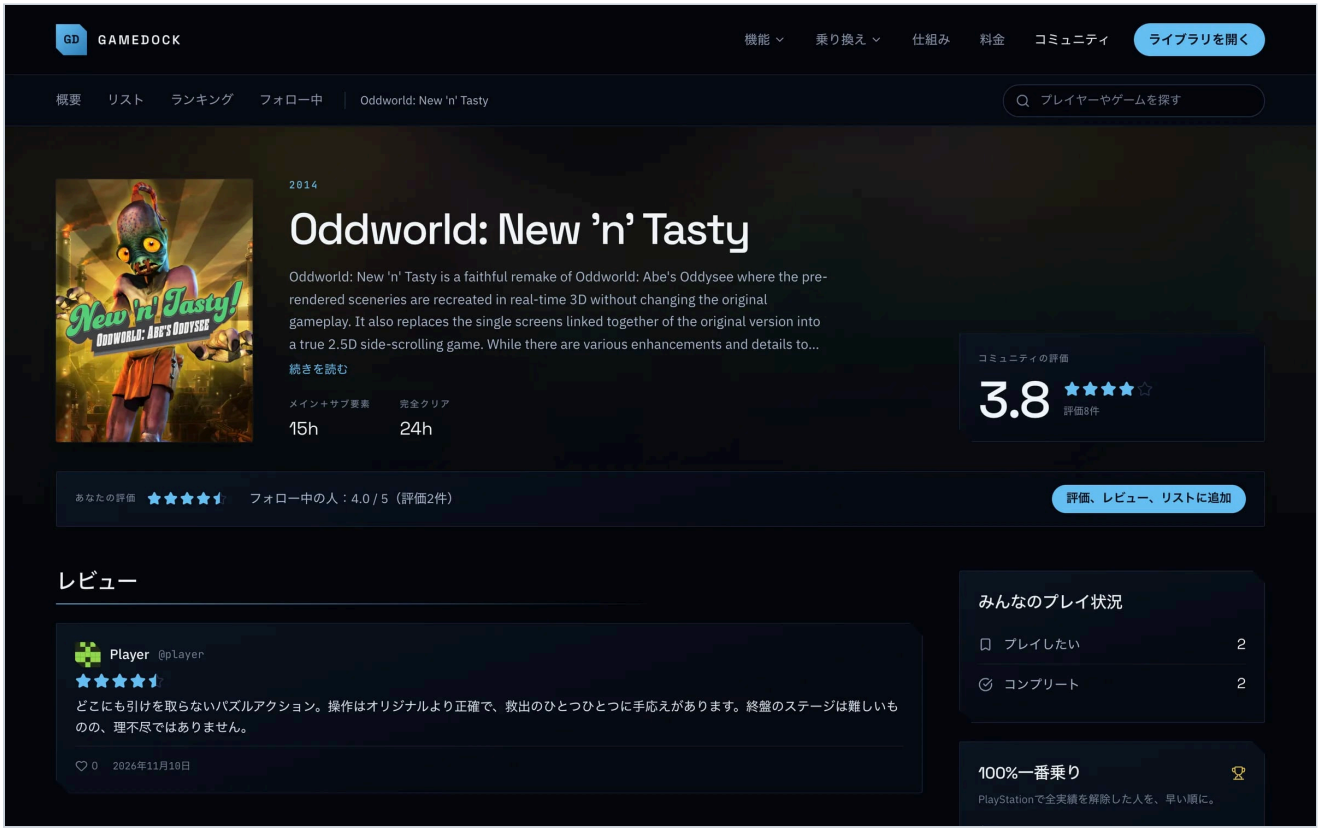
GameDockがIGDBと照合できるゲームには、それぞれ公開ページができます。評価を共有している人がそのゲームをどう思っているか、その人たちのレビュー、すべての実績を最初に解除した人、そのゲームが入っているリストが載ります。ゲームが面白いかどうかを聞いてきたフレンドに送るのにぴったりのページです。

公開ゲームページは、サインインしているかどうかに関係なく誰でも読めます。

ゲームの公開ページを開く

誰かのプロフィールにあるゲームか、レビューの横のカバーを押します。自分のライブラリのゲームからは、そのページの上部、評価の横にある**公開ページ**を押します。ゲームの公開ページのアドレスは `/community/game/<game>` です。

ゲームの公開ページができるのは、そのゲームについて何かが公開されてからです。誰かが共有しているライブラリに入っている、誰かがそのゲームの評価やレビューを共有している、または誰かのお気に入りのゲームになっている、のいずれかです。非公開のアカウントしか持っていないゲームには公開ページがありません。誰かのデバイスでしか見つかっていないゲームや、GameDockが照合できなかったゲームにもありません。名前がファイル名かもしれないからです。そのほかの人には、存在しないゲームと同じ**見つかりません**のページが表示されます。まだあなたにしか見られないページを見ている場合は、ページにそう表示されます。



公開ゲームページ

コミュニティの評価

公開されている評価	ページに表示されるもの
なし	**評価はまだありません**
1〜4件	評価の件数
5件以上	5点満点の平均（星で表示）と評価の件数

数えられるのは、持ち主が**全員**に共有している評価だけです。そのため、誰が見ても同じ数字になります。また、持ち主がストアで持っているか棚にあるゲームの評価、またはレビューに添えた評価であることが条件で、ほかの人に非表示にしたゲームの評価は数えられません。

サインインしている場合は、**あなたの評価**と、フォローしている人のうち評価を見られる人の平均も表示されます。ライブラリにあるゲームなら、**評価、レビュー、リストに追加**を押すと、ライブラリのそのゲームのページに移動します。

レビューの横にある**みんなのプレイ状況**には、そのゲームを**プレイ中**、**クリア済み**などに設定した人数が表示されます。全員に共有されているライブラリで、本人が自分で選んだプレイ状況だけが対象です。何人がゲームを所有しているかや、誰かがどれだけプレイしたかは表示されません。

長い説明は途中で省略されます。**続きを読む**を押すと全文が表示されます。

レビュー

いいねの多いレビューがページに表示され、ネタバレは開くまで折りたたまれています。**すべてのレビュー**を押すと、読めるレビューがすべて、**人気**順（過去30日のいいねが多い順）または**新着**順で表示されます。プロフィールと同じように、レビューにいいねしたり通報したりできます。モデレーターが非表示にしたレビューや、あなたがブロックしたアカウント、あなたをブロックしたアカウントのレビューは表示されません。レビューを書くを参照してください。

100%一番乗りとリスト

100%一番乗りには、Steam、PlayStation、Xbox、RetroAchievementsで、すべての実績を最初に解除した人が表示されます（その下の行には、表示されている順位を獲得したストアだけが表示されます）。ランキングに参加している全員の中での順位と、フォローしている人の中での順位です。ランキングを参照してください。**掲載リスト**には、そのゲームが入っているリストのうち、あなたが見られるものが最大4つ表示されます。

検索結果とリンク

ゲームの公開ページは、公開レビューが1件、または公開評価が5件集まると検索結果に表示され、評価がある場合は評価も表示されます。共有したリンクにはカバーが表示され、評価が5件以上あれば評価も表示されます。

公開ゲームページは、どちらのプランでも使えます。

ゲームのリストを作る

ランキング形式でもそうでなくても、自分だけのゲームのリストを作れます。ゲームのページやライブラリから追加し、順番を並べ、各ゲームを入れた理由をメモできます。

自分だけのゲームのリストを作れます。次にプレイするもの、お気に入り、トップ10、続編が出る前にクリアしたいゲームなどです。リストには名前と任意の説明があり、ゲームは好きな順に並べられ、必要ならそれぞれに短いメモを付けられます。

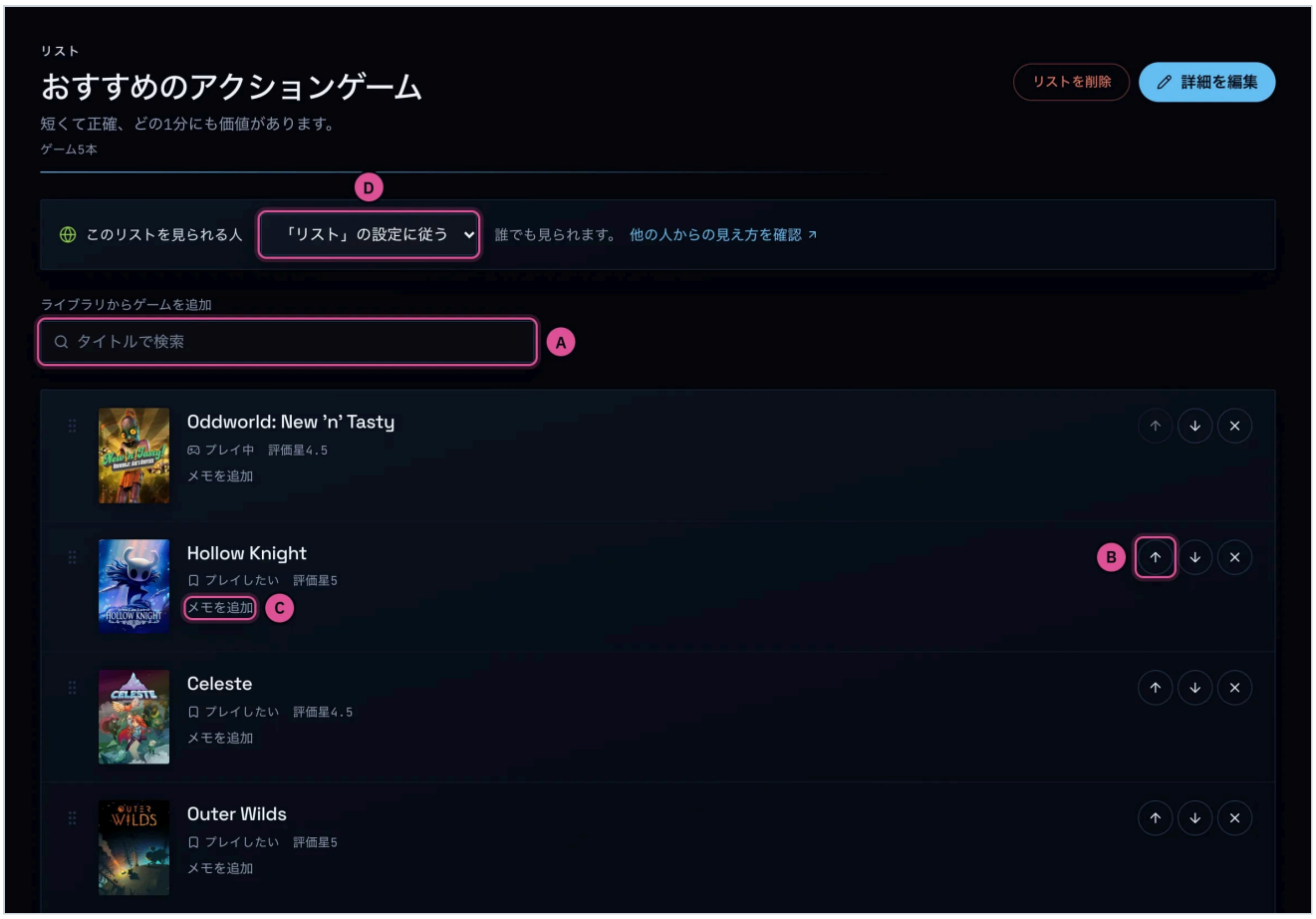
> メモ
>
> **リストは共有するまで非公開です**。リストは**アカウント** → **プライバシー**の**リスト**の共有設定に従います。この設定は最初は「自分のみ」になっています。リストを共有するを参照してください。

リストを作る

1. サイドバーの**リスト**を押します。
2. 右上の**新しいリスト**を押します。
3. **名前**を付けます。**説明**は任意で、改行はそのまま残ります。
4. トップ10のように順番が大切な場合は、**順位付き**にチェックを入れます。ゲームに最初から最後まで番号が付きます。
5. **リストを作成**を押します。新しいリストが開き、ゲームを追加できます。

リストは、ゲームのページや**ライブラリ** → **選択**の**リストに追加**からも作れます。**新しいリスト**の下に名前を入力して**作成**を押すと、そのゲーム、または選択したゲームが入った状態でリストが作られます。

リストにゲームを追加する



リストのページ

ゲームを追加する方法は3つあります。

- **リストのページから。ライブラリからゲームを追加** A にタイトルの一部を入力し、ゲームを押します。ゲームはリストの最後に追加されます。
- **ゲームのページから。**評価の横にある**リストに追加**を押します。ゲームを入れたいリストにそれぞれチェックを入れます。チェックを外すと、そのリストからゲームが外れます。変更はすぐに保存されます。終わったら**完了**を押します。
- **ライブラリから複数まとめて。選択**を押してゲームを選び、**リストに追加**を押して、追加したいリストの横にある**追加**を押します。すでにそのリストに入っているゲームはそのままで、その数がメッセージに表示されます。

追加できるのはライブラリにあるゲームだけです。あとでライブラリから外れたゲームはリストに残り、**ライブラリにありません**と表示されます。

結合したゲーム（1本に結合した2つのエントリー）は、どのエントリーから追加しても、1本のゲームとしてリストに1回だけ入ります。

リストを並べ替える

リストからリストを開きます。次のどちらかの方法で並べ替えます。

- ゲームの行を**ドラッグ**して、移動先の行にドロップします。または、

- ゲームの行にある**上**Bまたは**下**の矢印を押して、1つずつ移動します。キーボードでは、矢印がハイライトされるまでTabキーを押してからEnterキーを押します。移動したゲームのハイライトはそのまま残るので、続けてEnterキーを押すとさらに移動できます。

ゲームを移動すると、すぐに新しい順番が保存されます。保存できなかった場合は、リストが元の順番に戻り、メッセージに理由が表示されます。

メモ、詳細、ゲームを外す

- ゲームの下にある**メモを追加**Cでは、そのゲームがリストに入っている理由を1行で残せます（「ハードでプレイ」など）。**保存**を押すか、**キャンセル**を押して元のままにします。**メモを編集**で変更でき、空にして保存すると削除されます。
- ゲームの行にあるボタン（×）を押すと、そのゲームがリストから外れます。ゲーム自体はライブラリに残ります。
- リストのページの右上にある**詳細を編集**では、リストの名前、説明、順位付きにするかどうかを変更できます。
- その横にある**リストを削除**を押すと、確認のために**このリストを削除**を押すよう求められ、押すとリストが削除されます。リストに入っているゲームはそのままです。

1つのリストには最大500本のゲームを入れられ、リストは最大200個まで作れます。

リストを共有する

アカウント → **プライバシー**の**リスト**の設定で、ほかの人がリストを見られるようになっていると、リストはプロフィールで共有されます。個々のリストは、その設定より狭い範囲にはできますが、広げることはできません。

1. リストを開きます。
2. **このリストを見られる人**Dを、自分だけにするなら**自分のみ**に、フォローし合っている人だけに共有するなら**フレンド**に設定します。ほかのリストと同じ範囲まで共有するには、**「リスト」の設定に従う**に戻します。

設定の横の行には、現在そのリストを見られる人が表示されます（*誰でも見られます*、*フレンドが見られます*、*自分だけが見られます*のいずれか）。**他の人からの見え方を確認**を押すと、プロフィールでの表示のとおりにリストが開きます。ほかの人がはじめてリストを見られるようになると、そのことが**イベント**に記録され、フォロワーのフィードに表示されます。共有したリストには、名前、説明、順番どおりのゲーム、ゲームに付けたメモが表示され、サインインしている人はいいねできます。共有したリストはコミュニティの**リスト**ページにも表示され、共有相手なら誰でも見つけられます。コミュニティを見るを参照してください。ゲームは正式な名前とカバーで表示され、ほかの人に非表示にしたゲームは除かれます。

リストの名前には、汚い言葉やWebアドレスは使えません。説明とメモでは汚い言葉は使えますが、差別的な言葉やヘイトに当たる言葉は使えず、Webアドレスはそれぞれ2つまでです。このルールができる前に作られたリストでルールに反するものは、名前を変更するまであなただけが見られる状態になります。理由は設定の横の行に表示されます。プロフィールを共有を参照してください。

エクスポートに含まれるもの

データのエクスポートには**リスト**ファイルがあります。リストに入っているゲームごとに1行ずつ、リストの順番どおりに、付けたメモと一緒に入っています。データのエクスポートを参照してください。リストはまだAPIには含まれていません。

リストは、どちらのプランでも使えます。

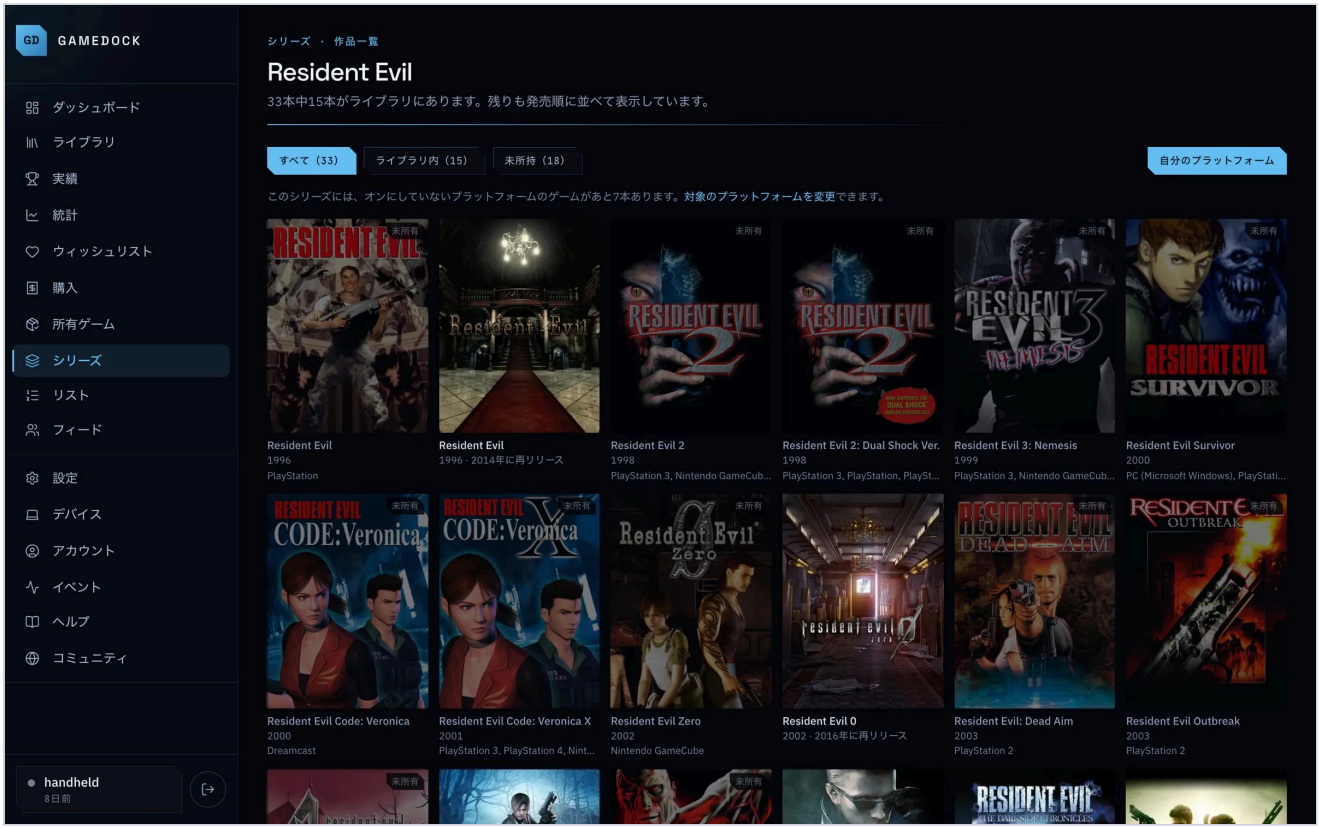
ゲームのシリーズ

ライブラリにあるすべてのシリーズと、それぞれで足りないゲームを確認し、ゲームのまとめ方を調整します。

GameDockは、ゲームのデータベースとして使っているIGDBから、それぞれのゲームがどのシリーズに属するか（Resident Evil、Tomb Raider、Need for Speedなど）を把握しています。そのため、ライブラリでシリーズをまとめて表示したり、シリーズの中でまだ持っていないゲームを表示したりできます。

シリーズを1つ見る

ライブラリのゲームのカードの下にあるシリーズ名か、ゲームの**ゲーム情報**の**シリーズ**の横にあるシリーズ名を押します。シリーズのページには、そのシリーズのすべてのゲームが発売順に並び、持っているものと持っていないものが一緒に表示されます。



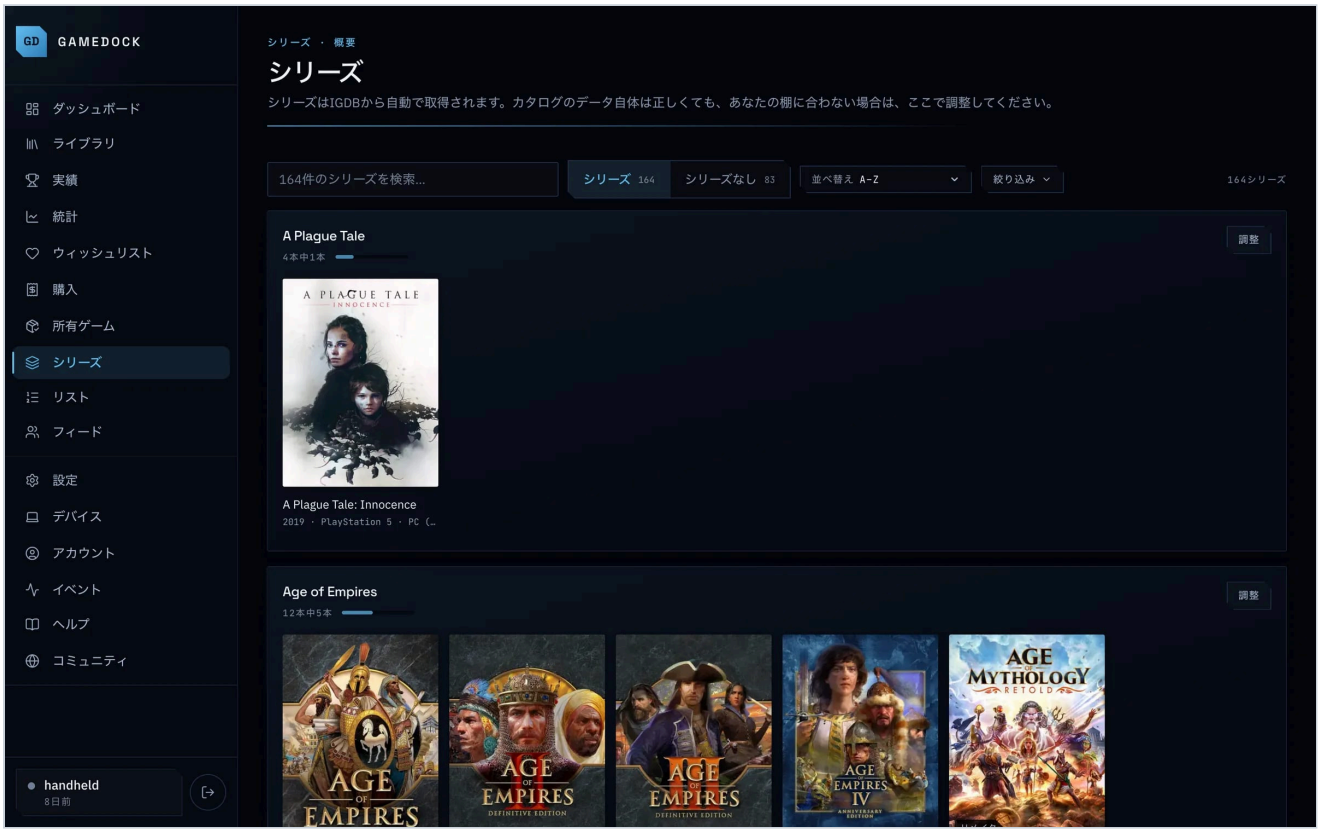
持っているゲームと持っていないゲームが並ぶシリーズ

- **すべて**、**ライブラリにあり**、**未所持**で一覧を絞り込めます。
- **自分のプラットフォーム**（オフにしないかぎりオン）では、対象にしているプラットフォームで販売されているゲームだけが表示されます。長く続くシリーズには、もう買えない何十年も前のゲームが含まれます。ボタンの下の注記には、これによって非表示になっている数が表示され、**対象のプラットフォームを変更**を押すと、下の設定が開きます。
- 各ゲームには、発売年（再発売された場合はその年も）と、対応プラットフォームが表示されます。

> メモ
>
> 無料プランでは、持っているゲームと未所持のゲームの数が表示されます。GameDock Plusでは、未所持のゲームの名前も表示されます。

すべてのシリーズをまとめて見る

サイドバーの**シリーズ**では、ライブラリに関係するすべてのシリーズが棚のように並びます。ゲームが順にカバーで表示され、持っている数（「24本中16本」）と残りを示すバー、長いシリーズをめくる矢印があります。棚のどこか（カバーを含む）を選ぶとそのシリーズの一覧が開き、そこから各ゲームを開けます。



シリーズ

名前で検索し、**A–Z**、**ゲーム数が多い順**、**未所持が多い順**で並べ替えられます。**絞り込み** → **調整済み**で変更したシリーズだけを表示し、**シリーズなし**に切り替えると、GameDockがどのシリーズにも入れていないゲームを表示できます。そのほとんどは、実際に単独の作品です。

シリーズのまとめ方を調整する

IGDBのまとめ方が、あなたの考えるシリーズと一致するとはかぎりません。シリーズの**調整**を押すと、次のことができます。

- **統合先**で別のシリーズに統合します。たとえば、LEGO Star WarsとLEGO Batmanを1つのLEGOの棚にまとめられます。統合したシリーズは選んだシリーズの下に表示され、統合したシリーズのチップを押すと、再び分かれます。
- **リメイクを最後に**にすると、リメイクが発売年の位置ではなく、元のゲームの後ろに並びます。

- ゲームを1本だけ別のシリーズへ移すには**移動先...**、どのシリーズからも外すには**シリーズなし**を使います。手動で移動したゲームは、同じメニューの**IGDBの判定を使う**で元に戻せます。
- **このシリーズをリセット**すると、そのシリーズに加えた変更をすべて元に戻せます。

シリーズなしでは、**シリーズに追加**でゲームを好きなシリーズに入れられます。シリーズの調整はGameDock Plusの機能で、変更はあなたのライブラリにだけ反映されます。

対象にするプラットフォームを選ぶ

設定 → **シリーズ**では、*未所持*として数えるゲームが、どのプラットフォームで出ている必要があるかを決めます。



設定 → シリーズ

- 初期設定では、そのプラットフォーム向けに販売しているストアを連携しているか、棚にあるディスクやカートリッジも含めてそのプラットフォームのゲームをすでに持っていれば、そのプラットフォームが対象になります。どちらに当たるかは**理由**列に表示されます。
- どのプラットフォームもスイッチでオン・オフできます。**追加数**には、そのプラットフォームで増える未所持のゲームの数が表示されるので、推測ではなく数字で選べます。**リセット**は1つのプラットフォームを初期設定に戻し、**初期設定に戻す**はすべてを元に戻します。
- **未発売のゲームを表示**では、発売日が未定の発表済みのゲームも含めます。
- **エミュレートしているゲーム機を数える**では、エミュレーターでだけプレイしているゲーム機を加えます。「何を買えるか」ではなく「何をプレイできるか」を知りたいときに便利です。

これらの設定はGameDock Plusの機能です。

ディスクのゲーム

棚にあるディスクやカートリッジを、バーコード、ディスクコード、タイトルで追加し、それぞれの購入価格を記録します。

棚にあるディスクやカートリッジのことは、どのストアもGameDockに伝えられないので、自分で追加します。追加したソフトは、デジタル版と並んでライブラリのそのゲームのカードに加わり、必要なら支払った金額も記録されます。

どのゲーム機やパソコンのソフトでも追加できます。主なものは常に**ゲーム機**の一覧にあり、ゲームを選ぶと、そのゲームが発売されたほかのプラットフォームも一覧に加わります。

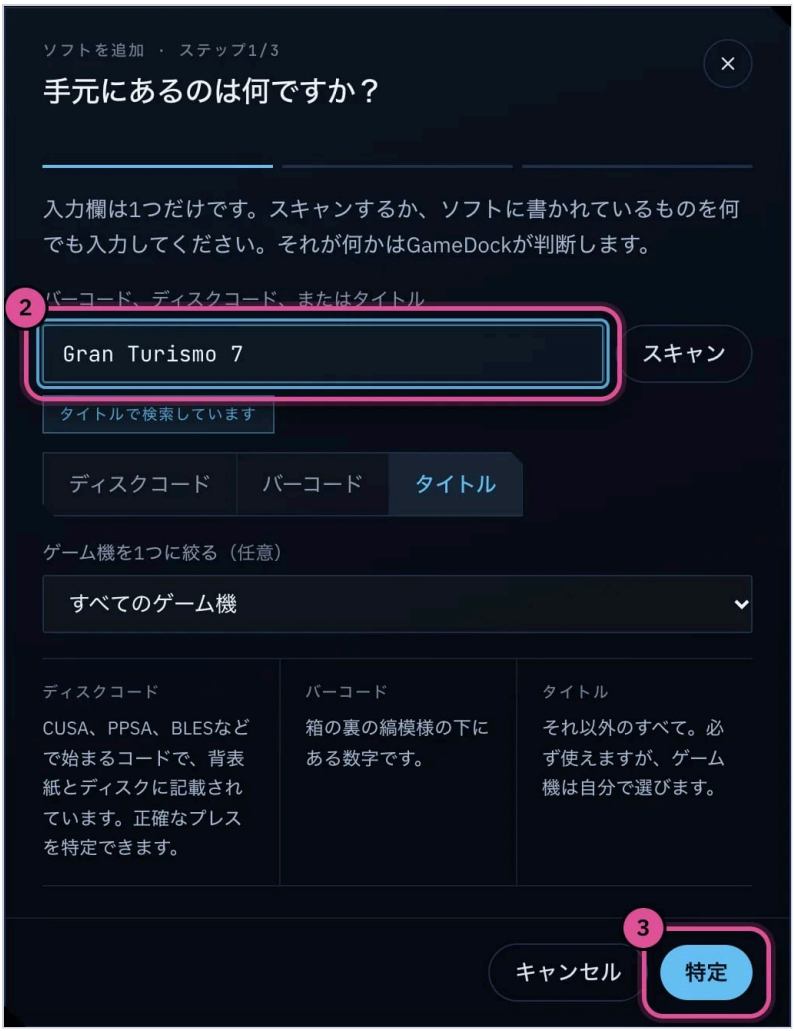
ソフトを追加する

1. **所有ゲーム** → **パッケージ版**を開き、**ソフトを追加**を押します。



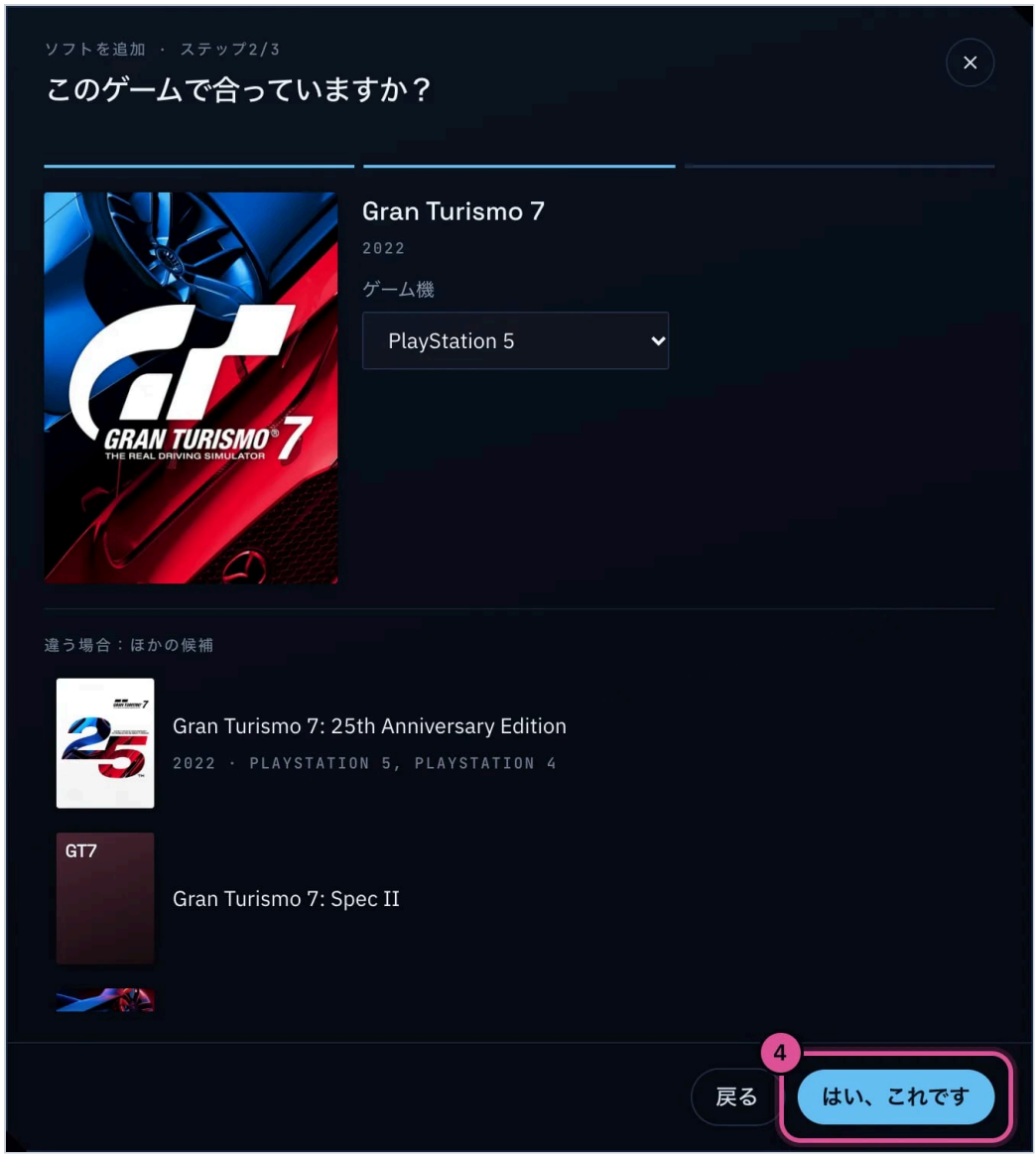
所有ゲーム → パッケージ版、あなたの棚

2. 箱に書かれているもの 2 を入力します。背やディスクに印刷された**ディスクコード**（*CUSA-01234*など）、縞模様の下にある**バーコード**の番号、または単に**ゲームのタイトル**です。GameDockが入力内容の種類を判断して表示します。違っている場合は、自分で**ディスクコード**、**バーコード**、**タイトル**から選んでください。タイトルで検索するときは、ゲーム機を1つに絞り込めます。
3. **特定** 3 を押します。



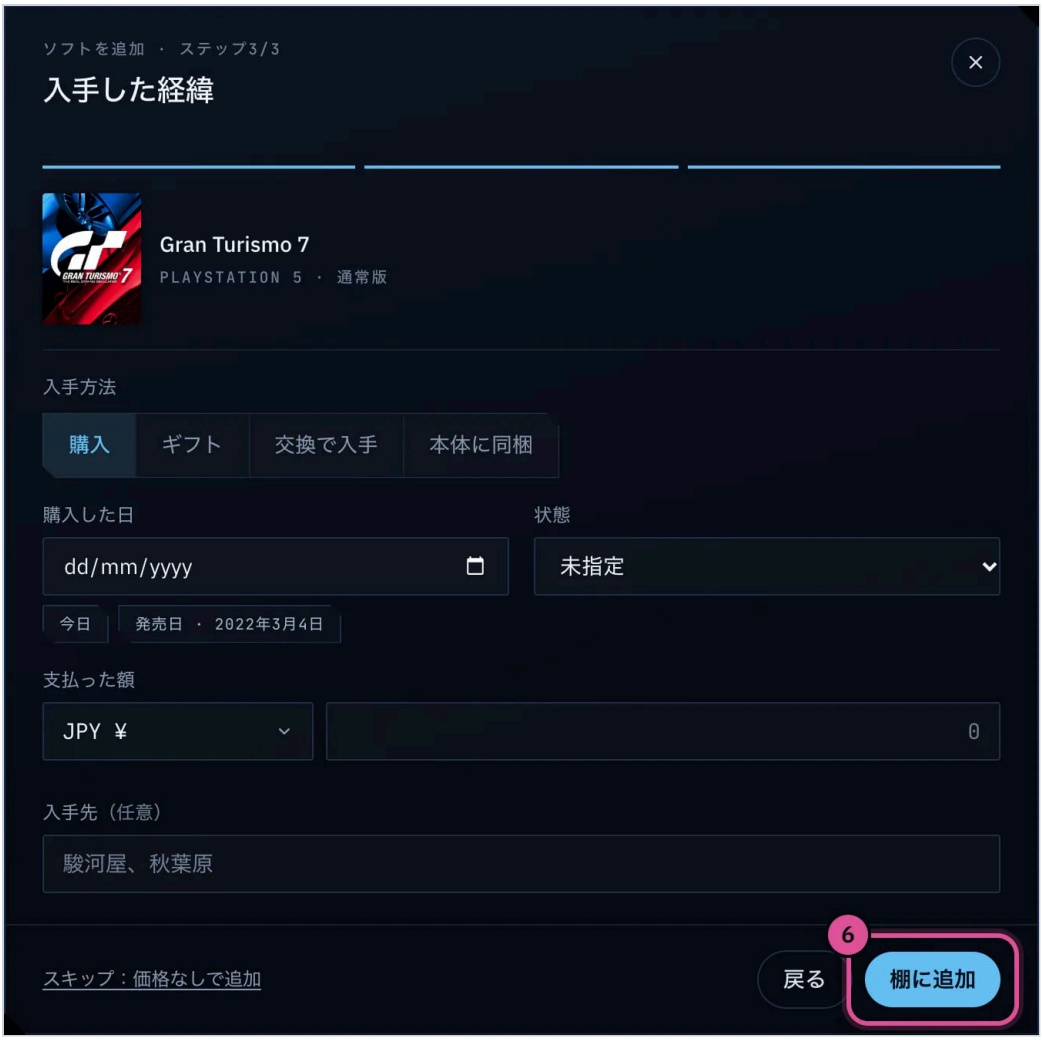
ステップ1：手元にあるのは何ですか？

4. GameDockが正しいゲームを見つけたか確認します。**ゲーム機**と**エディション**が表示されたら選び、**はい、これです** 4 を押します。正しいゲームでない場合は、**ほかの候補**から選ぶか、**戻る**を押してやり直します。



ステップ2：このゲームで合っていますか？

5. ソフトの入手について入力します（すべて任意）。
   - **入手方法**：購入、ギフト、交換、ゲーム機の同梱。
   - **購入した日**（または届いた日）：**今日**と**発売日**を押すと日付が入力されます。
   - **状態**：未開封からディスクのみまで。
   - **支払った額**：購入した場合に、支払った通貨で入力します。GameDockが購入日のレートであなたの通貨に換算します。
   - **入手先**：店の名前など。
6. **棚に追加** 6 を押します。または、**スキップ：価格なしで追加**を押すと、今すぐソフトを追加して、詳細はあとで入力できます。



ステップ3：入手した経緯

ソフトが棚に並び、ライブラリにもそのゲーム機の下に入ります。続けて何本も追加するには、**続けて追加**を押します。**次のソフトにも日付と通貨を引き継ぐ**にチェックを入れると、毎回入力し直す手間が省けます。

また、**所有ゲーム** → **すべてのソース**にも入り、日付があって、ギフトや交換、同梱ではなく購入したものであれば、購入 → すべてのソースにも、すべてのストアのゲームと並んで表示されます。

カメラでバーコードをスキャンする

バーコード検索が使える場合は、**スキャン**（棚のページ、またはステップ2の入力欄の横）を押すと、デバイスのカメラが開きます。バーコードにカメラを向けると、GameDockが番号を入力します。初めて使うときは、ブラウザがカメラの使用許可を求めます。

新しいバーコードの場合

GameDockは、ゲームのバーコードを共有するデータベースScanDexでバーコードを調べます。ScanDexがそのバーコードを知らない場合は、代わりにタイトルでゲームを検索するよう求められます。選んだゲームはScanDexに提案され、バーコードが追加されるようになります。

ほかのGameDockユーザーがすでにそのバーコードを特定している場合は、ステップ2でその人たちが選んだゲームが表示され、エディションやゲーム機も含めて手元の箱と照らし合わせるよう求められます。

合っていれば**はい、これです**を、合っていなければ**違うゲームの場合はタイトルで検索**を押します。5人の意見が一致すると、GameDockは確認を求めるのをやめ、そのバーコードをすぐに特定するようになります。

ソフトの変更と削除

所有ゲーム → **パッケージ版**または**購入** → **パッケージ版**で、ソフトの価格を押すと開きます。まだ価格を付けていないソフトでは**価格を追加**を、ギフトなど押せる価格がないソフトでは**編集**を押します。内容を変更して**保存**を押すか、**記録した内容を消去**で詳細を空にするか、**このソフトを外す**で棚から外します。

無料プランでは、12か月より前に購入したソフトには、価格の代わりに**Plus**マークが表示されます。価格と日付は表示されずに保持され、サブスクリプションに登録するまで変更できません。**編集**から外すことはできます。所有ゲームでは*価格なし*として数えられず、入力する価格のないギフト、交換、ゲーム機の同梱も同様です。

無料プランの場合

無料プランでは、パッケージ版を50本まで登録でき、購入日は過去12か月分まで記録できます。それより前に購入したソフトは、日付なしで追加できます。GameDock Plusでは、どちらの制限もなくなります。Plusの支払いをやめると、無料枠を超えたソフトは30日間保留され、再びサブスクリプションに登録しないかぎり削除されます。詳しくはプランと請求を参照してください。

第4部

実績とアクティビティ

すべてのプラットフォームの実績とトロフィー、ダッシュボード、そして変更の記録について説明します。

実績ページ

すべてのプラットフォームの実績とトロフィーをまとめて表示し、各ゲームの進み具合を確認します。

サイドバーの**実績**には、Steam、PlayStation、Xbox、Epic Games、GOG、RetroAchievements、そしてGameDock Helperが記録するエミュレーターやランチャー外のPCゲームなど、すべてのプラットフォームで獲得した実績とトロフィーがまとめて表示されます。



すべてのプラットフォームの実績

ページに表示されるもの

- 上部の**4つの数字**：解除した実績（いくつのストアで獲得しても1つとして数えます）、今年の解除数、解除した日が続いた最長記録、クリアしたゲームの数です。
- **スコア**：ストアごとの単位で表示されます。PlayStationはトロフィーとトロフィーポイント、XboxはGamerscore、RetroAchievementsはポイント、Epic GamesはXPです。SteamとGOGはポイントがないので数を表示し、Steamでは持っている最もレアな実績と、そのゲームのプレイヤーのうちどれだけがそれを持っているかも表示されます。エミュレーターやランチャー外のPCゲームがデバイスに保存している記録は、RPCS3ならPlayStationのように、似ているストアの下に表示されますが、そのストアのスコアには加算されません。接続しているもののまだ何も獲得していないストアは、その下に名前が表示されます。
- **ストアをまたいで**：複数のストアで持っているゲームが、両方で獲得したものと1つのストアにしかないものを示すバー付きで表示されます。**すべて見る**を押すとストア横断が開きます。

- **次はこれ**：もう一度プレイする価値があるゲームを最大3本、それぞれの理由付きで表示します。次はこれを参照してください。
- **アクティビティ**：月ごと（**全期間**では年ごと）の解除数と、過去1年の1日ごとのマス（多いほど濃い色）です。その横には、1日で解除した最多数、最も解除の多い曜日、今年いちばん長く空いた期間、最初の解除が表示されます。
- **最近の解除**：最近獲得した実績が日ごとに新しい順で表示されます。1つのゲームで続けて獲得したものは1回のプレイとしてまとめられ、それぞれにストアでの価値（ポイント、トロフィーのグレード、持っているプレイヤーの割合）が表示されます。
- **ゲーム**：実績のあるすべてのゲームが25本ずつ表示されます。一番下の**さらに25件表示**を押すと、次の25本が加わります。

ゲームを押すとそのページが開き、実績の一覧がすべて表示されます。

一覧を絞り込む



ゲームの一覧の検索、絞り込み、並べ替え

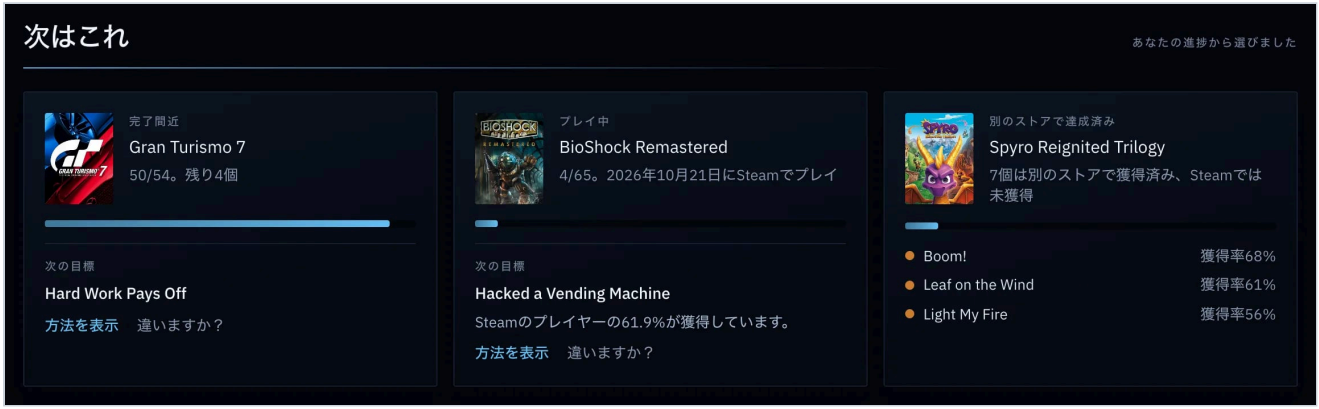
- **検索**Aに入力すると、名前でゲームを探せます。
- **表示**ボタンBでは、**すべて**、**進行中**、**全実績達成**、**未着手**を選べます。それぞれに含まれるゲームの数も表示されます。
- **並べ替え**Cでは、**完了に近い順**、**獲得数が多い順**、**最近プレイした順**、**タイトル**で一覧を並べ替えます。
- **ストア**Dは、ゲームが複数のストアにある場合に**すべてのソース**に表示され、1つのストアのゲームだけを表示します。

サイドバーの**実績**の下にある行では、1つのプラットフォームずつ表示できます。**Steam**、**PlayStation**、**Xbox**、**Epic Games**、**GOG**、**ランチャー外**、**エミュレーター**で、エミュレーターにはRetroAchievementsも含まれます。**すべてのソース**を押すと、すべてに戻ります。

各プラットフォームのページは、そのプラットフォームだけを扱います。PlayStationのページでは、数字がトロフィー、プラチナ、ゴールド、ゲームに変わり、ゲーム機別の**トロフィーケース**、残りのグレードとともに表示される**プラチナまであと少し**のゲーム、新しい順の**あなたのゴールド**が加わります。エミュレーターのページには、デバイスに記録が保存されているすべてのゲームが、同じゲームのストアの一覧と並べて表示されるので、2つを比べられます。

> メモ
>
> LutrisやHeroicの行はありません。ランチャー自体は実績を付与しないからです。ランチャー外のPCゲームがパソコン上のファイルに保存している実績は**ランチャー外**に表示され（ランチャー外のPCゲームの実績を参照）、HeroicでプレイしたEpicのゲームは**Epic Games**に、HeroicでプレイしたGOGのゲームは**GOG**に表示されます。

次はこれ



進行状況から選んだ「次はこれ」

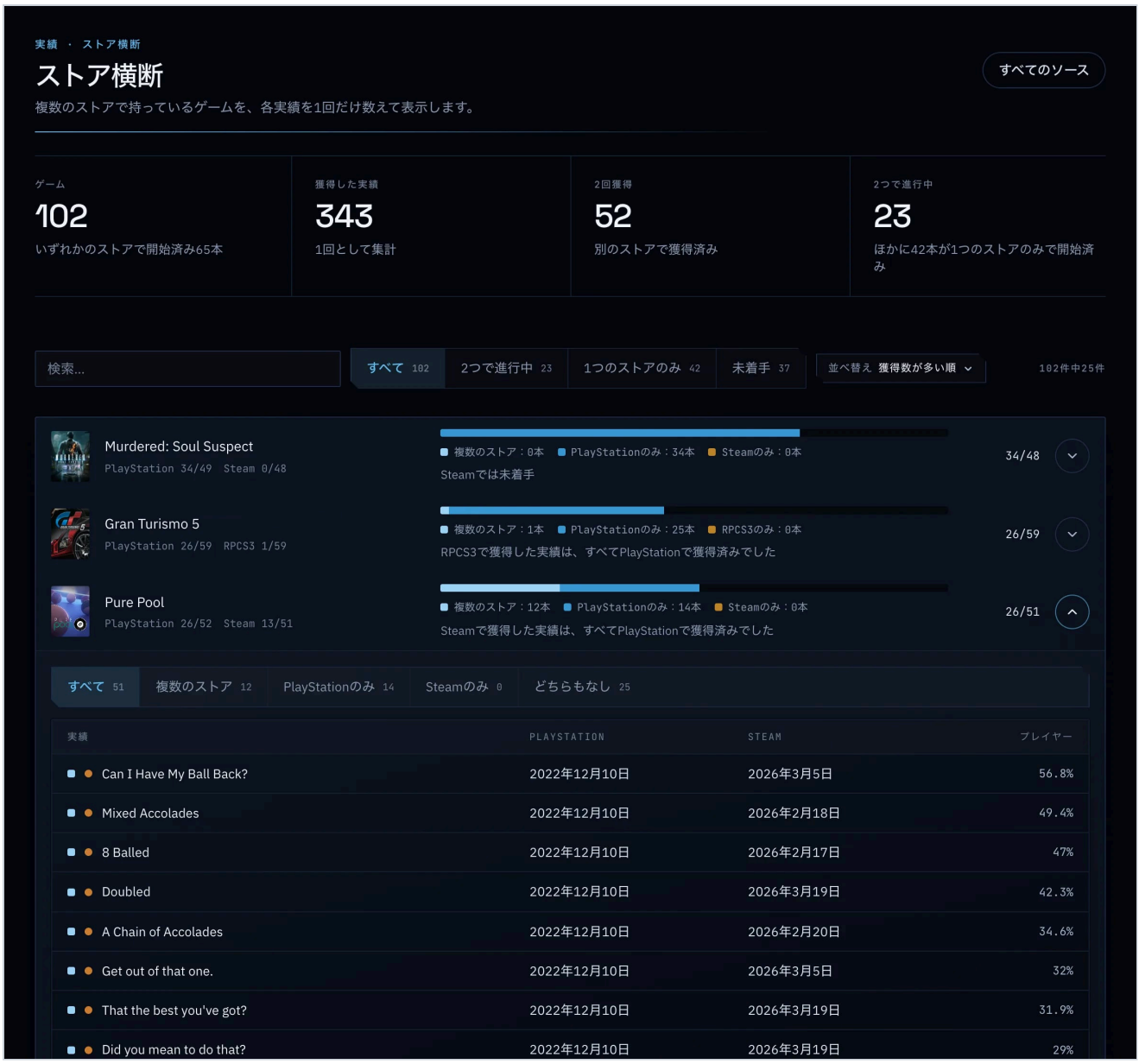
各カードには、選ばれた理由が表示されます。

- **完了間近**：始めたゲームのうち、実績の獲得率が最も高いもの。
- **プレイ中**：最近何かを解除したゲーム、または過去2週間にプレイしたゲーム。
- **別のストアで達成済み**：あるストアでプレイしているゲームのうち、別のストアですでに獲得した実績で、このコピーにはまだないものがあるもの。
- **前回の続き**：かなり進めたものの、1年間プレイしていないゲーム。

カードの下の**次の目標**には、狙う実績が1つ、理由とともに表示されることがあります。持っているプレイヤーの割合、すでに獲得したストア、またはふつうその前に解除される実績などです。**方法を表示**で獲得方法がわかります。ゲームの内容に触れることがあるので、折りたたまれています。提案が違う場合はボタン（**違いますか？**）を押してください。その提案は二度と表示されません。

次の目標が表示されるのは、確かな提案があるときだけです。始めたばかりのゲーム、実績についての説明が少なすぎるゲーム、ふつうの解除順がわからないゲームには提案がなく、何も表示されません。

ストア横断



ゲームを1本開いたストア横断

ストア横断には、2つ以上のストアで持っているすべてのゲームが表示されます。獲得した実績の数（1つとして数えたもの）、2回獲得した数、2つのストアで進めているゲームの数もわかります。**表示**ボタンでは、**すべて**、**2つで進行中**、**1つのストアのみ**、**未着手**を選べます。

ゲームを開くと、各実績がストアごとに表示されます。そのストアで獲得した日付、またはそのストアの一覧にその実績がないことがわかります。**表示する実績**では、複数のストアで獲得したもの、1つのストアにしかないもの、どちらでも獲得していないものに絞り込めます。

ゲームの合計の数え方

複数のプラットフォームでゲームを持っている場合、GameDockは各プラットフォームの一覧を名前で照合して1つにまとめます。

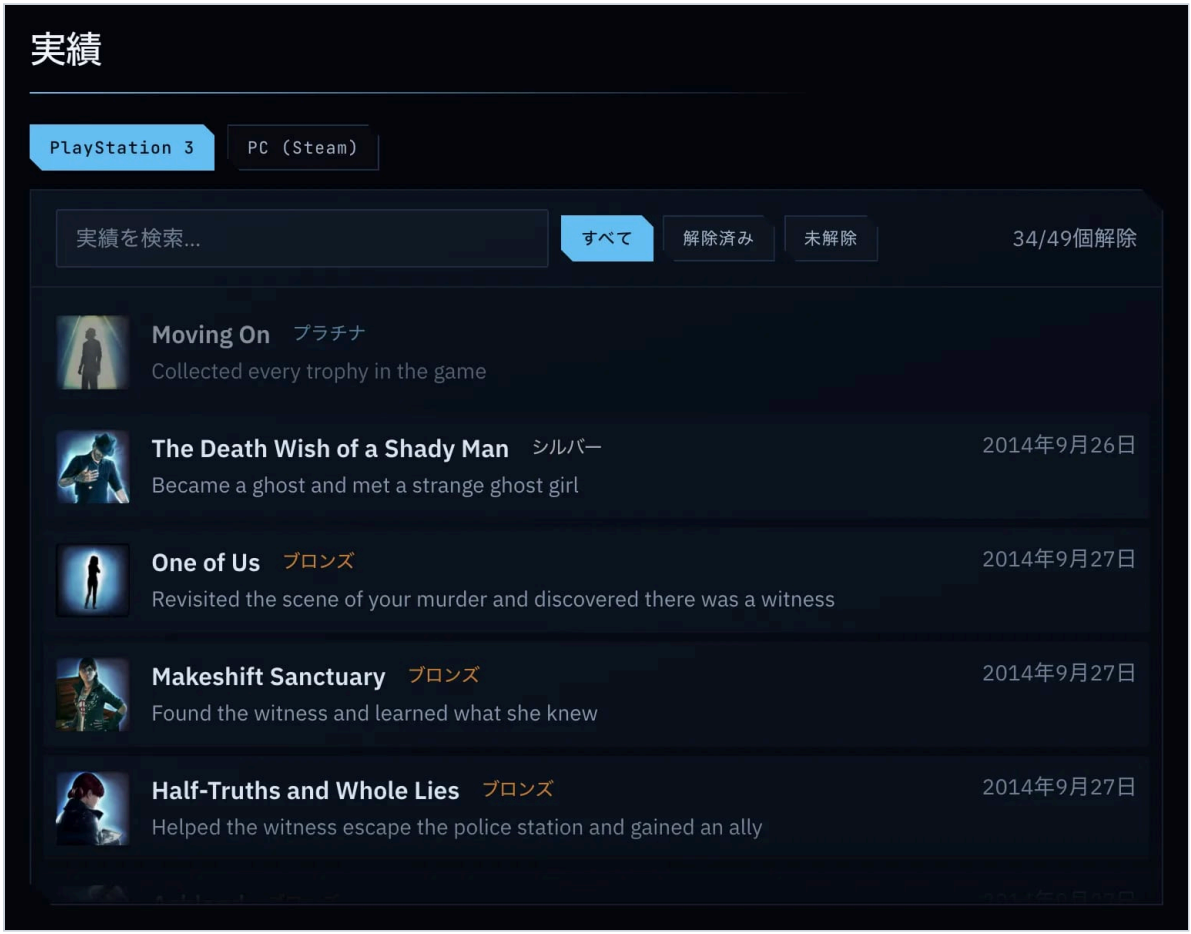
- 両方のプラットフォームにある実績は1つとして数え、どちらかで解除していれば獲得済みになります。SteamとXboxに同じ50個の実績があるゲームは、全50個として表示されます。

- 1つのプラットフォームにしかない実績は加算されます。追加コンテンツ用の実績があるバージョンなら、その分が加わります。
- PlayStationのプラチナトロフィーは、それ以外の一覧がほかのプラットフォームのものと一致する場合は除外されます。ほかのすべてを獲得したことへの報酬だからです。
- RetroAchievementsのセットと最新のリマスター版の一覧のように、別のゲームの一覧であれば、そのまま足し合わされます。

ゲームのページでは、引き続きプラットフォームごとに一覧が表示され、ボタンで切り替えられます。

ゲームの実績

ゲームのページの**実績**には、そのゲームのすべての実績またはトロフィーが表示されます。



グレードと獲得日が表示されたゲームのトロフィー

- 複数のプラットフォームでゲームを持っている場合は、上部のボタンで表示するセットを選びます。
- 名前で探すには検索ボックス（**実績を検索...**）を使います。**すべて**、**解除済み**、**未解除**で一覧を絞り込めます。
- それぞれに説明と獲得した日時が表示され、プラットフォームが提供していれば、トロフィーのグレード、Gamerscore、プレイヤーの中でのレア度も表示されます。

ゲームに実績が*まだ確認されていません*と表示されている場合、GameDockはまだ実績を取得中です。プレイしていないゲームはバックグラウンドで少しずつ確認され、通常は数日以内に終わります。ゲームをプレイすると、順番待ちの先頭に移ります。

Steamのゲームに実績がまったく表示されない場合は、Steamのプロフィールが非公開になっている可能性があります。非公開プロフィールでのSteam実績を参照してください。

非公開プロフィールでのSteam実績

Steamプロフィールを公開せずに、Steamの実績をGameDockに取り込みます。

Steamがほかのアプリに実績を共有するのは、プロフィールの**ゲームの詳細**が公開されている場合だけです。非公開の場合、Steamのゲームはプレイ時間付きでGameDockに届きますが、実績は届かず、実績ページに*Steamは接続されていますが、「ゲームの詳細」が非公開です*と表示されます。

解決する方法は3つあります。都合のよいものを選んでください。

方法1：ゲームの詳細を公開する

ほかのSteamユーザーにどのゲームをプレイしているか見られてもかまわない場合は、これが最も簡単な方法です。

1. Steamのプライバシー設定を開くか、実績ページの**Steamのプライバシー設定を開く**を押します。
2. **マイプロフィール**を**公開**に設定します。
3. **ゲームの詳細**を**公開**に設定します。*フレンドのみ*では足りません。
4. GameDockで**設定** → **同期**を開き、Steamの横にある**同期**を押します。

その同期で変更が反映され、それ以降は実績がライブラリと一緒に届きます。

方法2：Companionに読み取らせる

GameDock Companionは、サインイン済みのあなたのSteamセッションから実績を読み取れるので、プロフィールがどれだけ非公開でも使えます。

1. ChromeでSteamにサインインしていて、Companionがインストールされ、その中でSteamがオンになっていることを確認します。
2. **設定** → **同期**を開き、**すべて同期**を押します。購入とDLCのあとに実績が読み取られます。実績だけを読み取るには、Steamの行を開いて**実績**の横にある**同期**を押します。プロフィールが非公開の間は、これはCompanionの役割です。

Companionは1回につき最大50本のゲームを読み取り、各ゲームの実績ページを順に開くので、大きなライブラリでは何回か実行しないと終わりません。代わりに一度にすべて読み取るには、Steamの**実績**の行の下にある**全...本のゲームの実績を読み取る**を押します。このボタンは、50本を超えるゲームが待っているときに表示されます。始める前におおよその所要時間（1本につき数秒）が表示され、**停止**を押すと、読み取り中のゲームが終わったところで止まります。GameDockは10分ごとに最大150本を読み取るので、非常に大きなライブラリでは途中で一時停止し、自動的に再開します。最近プレイしたゲームや追加したゲームから先に読み取ります。新しい解除があったり、まだ一度も読み取っていなかったりするのは、そうしたゲームだからです。また、ライブラリ、ダッシュボード、**設定** → **同期**のSteamの行の**今すぐ同期**によるSteamの同期で新しいゲームが入ると、それらのゲームの実績をすぐに読み取ります。読み取り中は読み取っているゲームの名前が表示され、終わると、読み取ったゲーム、実績のないゲーム、読み取れなかったゲームとその理由、次回に残っている数が表示されます。意識せずに最新の状態に保つには、Companionの**Background sync**で**Run automatically**をオンにします。すべてを同期しておくを参照してください。

方法3：GameDock Helperに読み取らせる

GameDock Helperをペアリングした、Linuxのパソコンや携帯機でプレイしている場合は、Helperがプライバシー設定に触れることなく、Steamアプリから直接実績を読み取れます。

1. Helperで**Steam library**を開き、まだ選んでいなければSteamアカウントのフォルダーを選びます。
2. GameDockで**設定** → **同期**を開き、**GameDock Helper**を同期してから、Steamを同期します。

Steamアプリは、アプリ内でページを開いたことのあるゲームの実績しか保存しないので、Steamアプリで一度も見たことのないゲームは、実績なしで届くことがあります。

ランチャー外のPCゲームの実績

ストアのランチャー以外でインストールしたPCゲームが、PC上のファイルに保存している実績を取り込みます。

必要なもの：GAMEDOCK HELPER

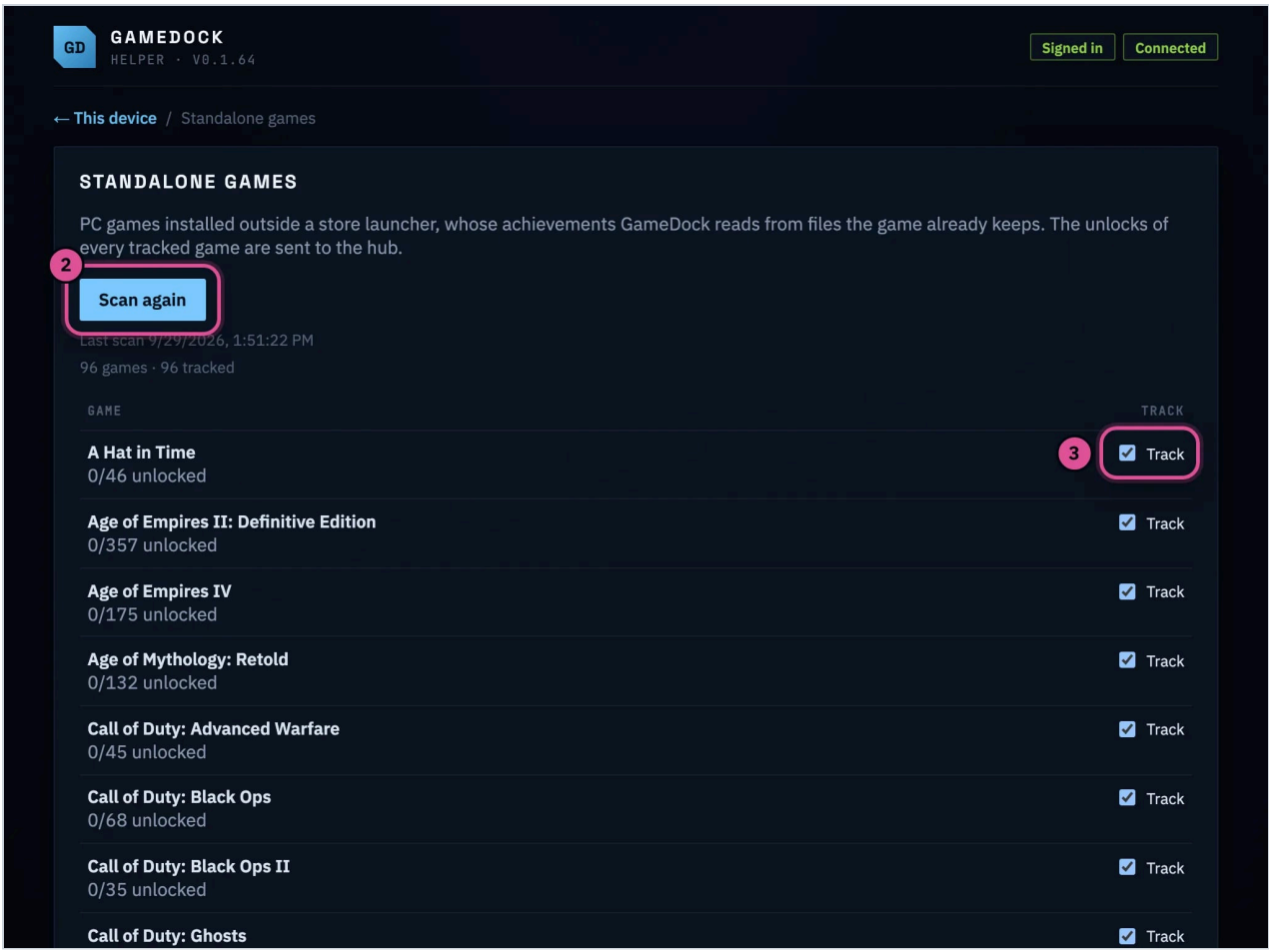
ランチャー外のPCゲームとは、ストアのランチャー以外でインストールしたゲームのことです。たとえば、自分でLutrisに追加したWindowsゲームなどです。Steamクライアントで実行していないので、Steamの実績は記録されません。こうしたゲームの中には、代わりにパソコン上のファイルに実績を保存するものがあり、GameDock Helperはそのファイルを読み取って、ほかの実績と一緒にGameDockに取り込めます。

GameDockはこれらのファイルを読み取るだけです。ゲームが実績を保存するように設定したり、ゲームの内容を変更したり、Steamの公式実績を解除したりすることはありません。もともとこの方法で実績を保存していないランチャー外のゲームには、実績は表示されません。

GameDock Helperをペアリングし、**Game folders**でLutrisが見つかっている必要があります。

オンにする

1. GameDock Helperで**Standalone games**を開きます。
2. **Scan** 2 を押します。以前に実行したことがある場合は**Scan again**を押します。HelperがLutrisにあるランチャー外のPCゲームを調べ、実績をファイルに保存しているゲームを、解除した数とともに一覧表示します。大きなライブラリでは1〜2分かかります。



GameDock HelperのStandalone games

3. GameDockで追跡したいゲームは**Track** 3 をオンのままにし、追跡しないゲームはオフにします。
4. プレイします。次にHelperが同期したとき、または**設定** → **同期**で**GameDock Helper**を同期したときに、実績が取り込まれます。

表示される場所

これらの実績は、ゲームのページでは所有しているほかのプラットフォームと並んで**PC（ランチャー外）**、**実績**ページでは**ランチャー外**として表示されます。ライブラリではゲームは**ランチャー外**に入り、**すべてのソース**の**プラットフォーム**絞り込みでは**PC（その他）**（SteamなどのPCストアでも所有している場合を除く）として数えられます。

ゲームが見つからない場合

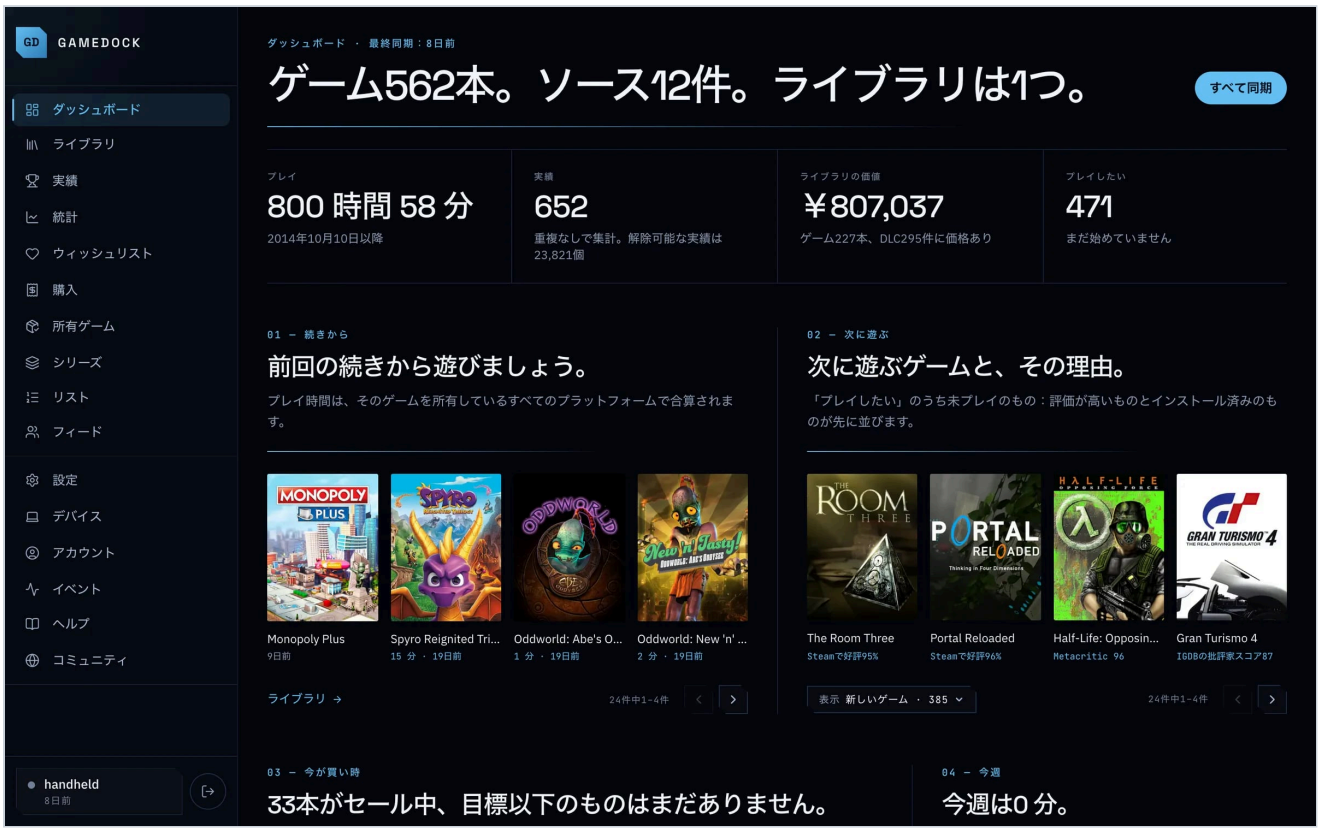
Helperがゲームを一覧に表示するのは、実績ファイルがすでにある場合だけです。ゲームの横にある定義ファイルと、プレイ中にゲームが書き込んだ解除の記録です。表示されるはずのゲームがない場合は、一度プレイして最初の解除ファイルを書き込ませてから、**Scan again**を押してください。

実績とアクティビティ

ダッシュボード

次に遊ぶゲームから留守中に変わったことまで、ダッシュボードの各部分に表示される内容を説明します。

ダッシュボードは、サインインして最初に表示されるページです。最近何を遊んでいたか、次に何を遊ぶか、何が買い時か、前回見たときから何が変わったか、という4つの疑問にひと目で答えます。



ダッシュボードの上部

ページ上部

見出しには、ゲームの数と接続しているソースの数、そしてGameDockが最後に同期した日時が表示されます。**すべて同期**は、接続しているすべてのストアから最新の情報を取り込みます。ただし、Companionだけが読み取れる部分（Steamの購入、DLC、非公開プロフィールの実績、Epic Games、PlayStationの購入）は除きます。**設定** → **同期**の**すべて同期**なら、それらも実行されます。詳しくはすべてを同期しておくをご覧ください。

その下の4つの数値は、合計プレイ時間、獲得した実績（ゲームをいくつのプラットフォームで所有していても1回だけ数え、今週獲得した数も表示）、ライブラリを今日のSteam価格で買った場合の金額、そしてプレイしたいゲームの数（所有していて、まだほとんど手をつけていないゲーム）です。

統計の月間まとめ

毎月最初の7日間（環境設定で設定したタイムゾーンで数えます）は、数値の下に前月のまとめができたことを知らせるカードが表示されます。カードには**10月のまとめができました**と表示され、その月のプレイ時間、解除、支出が1文にまとめられ、統計で最も目立った事実が添えられます。**10月のまとめを開**

くを押すと、その月の概要に移動します。無料プランではボタンが鍵マーク付きの**10月のまとめを見る**になり、カードにはほかにいくつの事実が待っているかが表示されます。開いた月は、無料プランのほかの月と同じく、数値と事実が伏せられた状態で表示されます。✕ を押すと、使っているすべてのデバイスで、翌月までカードが非表示になります。伝えることがない月には、カードは表示されません。

各セクション

セクション		表示される内容
01	**続きから**	最近プレイしたゲームと、それぞれの過去2週間のプレイ時間。矢印で順に切り替えられます。
02	**次に遊ぶ**	プレイしたいゲームと保留中にしたゲームから、3つの視点で提案します。各ゲームには選ばれた理由が添えられます。下の次に遊ぶをご覧ください。
03	**今が買い時**	リンクしたすべてのストアのウィッシュリストにあるゲームのうち、セール中か、設定した価格を下回っているもの。それぞれのストアと今日の価格が表示されます。設定した価格を下回っているものが先に並びます。
04	**今週**	今週のプレイ時間と先週との比較、過去8週間のグラフ、月曜日以降にプラットフォームごとに獲得した実績（1週間は、環境設定で設定したタイムゾーンで月曜日から日曜日まで）、そして過去7日間のうち解除があった日数。プレイ中のゲームで次に狙う実績を、次はこれと同じように示すこともあります。各プラットフォームのスコアは実績ページにあります。最後に、**統計から**には今週の統計の概要の冒頭にある事実が表示され、**あなたの1週間**でその概要が開きます。今週の分はどのアカウントでもすべて見られ、まだ伝えることがない週には何も表示されません。
05	**留守中の出来事**	過去7日間に変わったことと、対応が必要なこと。
06	**データの取得元**	リンクした各ソースと、最後に同期した日時。

次に遊ぶ

「次に遊ぶ」は、まだ遊び終えていないゲームの中から、次に遊ぶゲームを提案します。対象は、プレイ状況が**プレイしたい**のゲームと、**保留中**にしたゲームです。**プレイ中**のゲームは隣の「続きから」に表示され、**クリア済み**、**コンプリート**、**断念**のゲーム、非表示にしたゲーム、DLCが提案されることはありません。カバーの下の**表示**で視点を選んでください。見出しの下の行に、その視点で何を提案するかが表示されます。

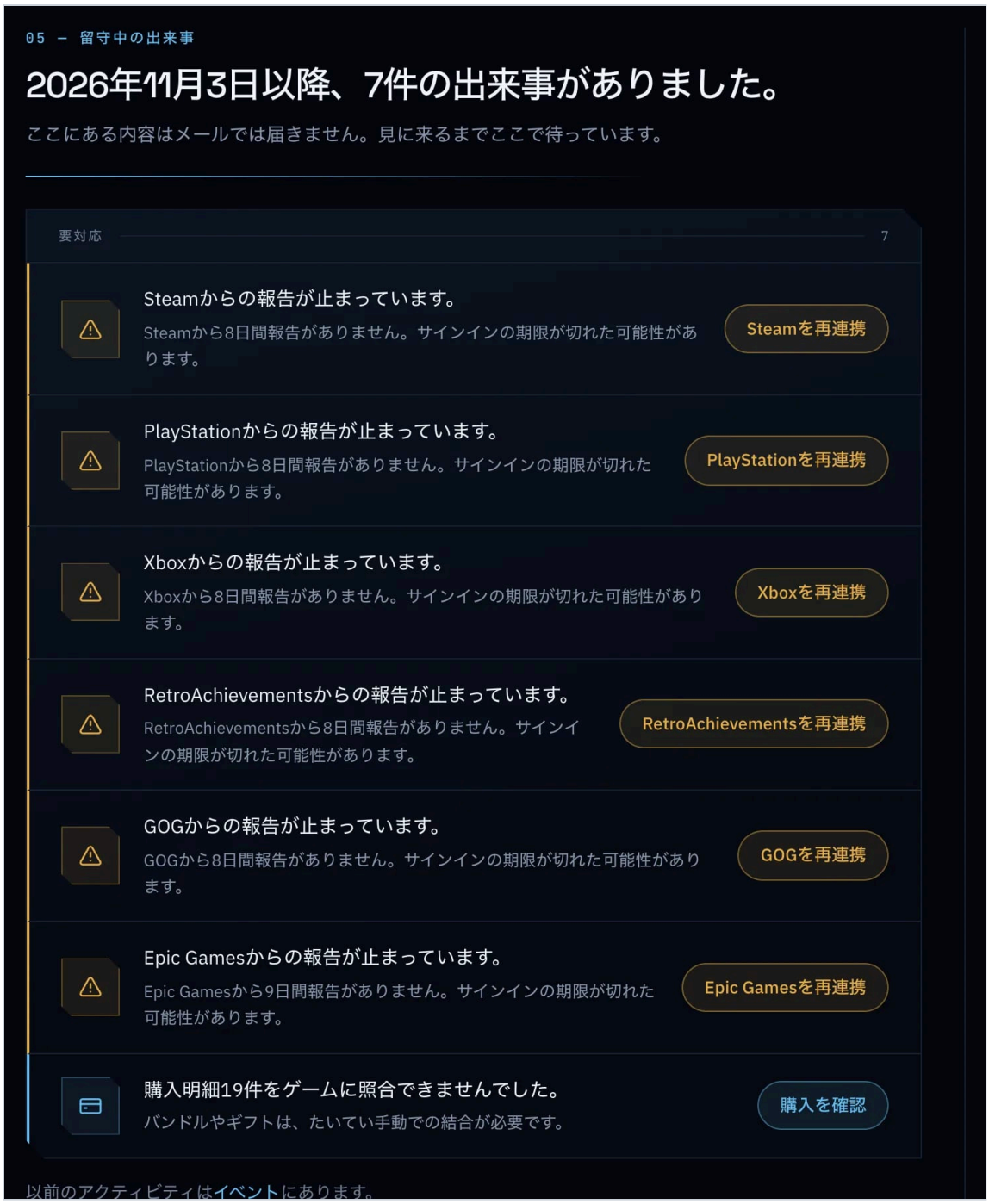
視点	提案するゲーム
新しいゲーム	プレイしたいゲームのうち、まだ何も獲得していないもの。評価の高いものが先に並び、次にデバイスにインストール済みのゲーム、気に入ったシリーズ（星4つ以上の評価を付けた、クリアした、または10時間プレイしたシリーズ）のゲーム、短いゲーム、過去3か月以内に購入したゲームが続きます。
すぐ終わる	もうすぐ終えられるゲーム。IGDBのクリア時間の目安からすでにプレイした時間を引いて残り数時間のもの、または実績の半分以上を獲得していて100%まであと数個のものです。
未完了	始めたものの中断したゲーム。最も進んでいて、最近プレイしたものが先に並び、次にインストール済みのゲームや評価の高いゲームが続きます。

各カバーの下には、最も重視された理由が「Metacritic 94」「クリアまで約4時間」「16時間プレイ済み · 2か月前」のように短く表示されます。ゲームにポインターを合わせると、すべての理由を確認できます。**表示**の各視点の後ろにある数は、その視点で順位付けされたゲームの数です。行には上位24本が表示されます。

今はやめておく（カバーにポインターを合わせると隅に表示される×）を押すと、そのゲームは、すべての視点と使っているすべてのデバイスで30日間除外されます。**元に戻す**を押すと、すぐに元に戻ります。30日が過ぎると、再び提案されるようになります。

クリア時間の目安はIGDBから取得し、ゲームの同期に合わせて調べるため、データが届くにつれて「すぐ終わる」に並ぶゲームが増えていきます。

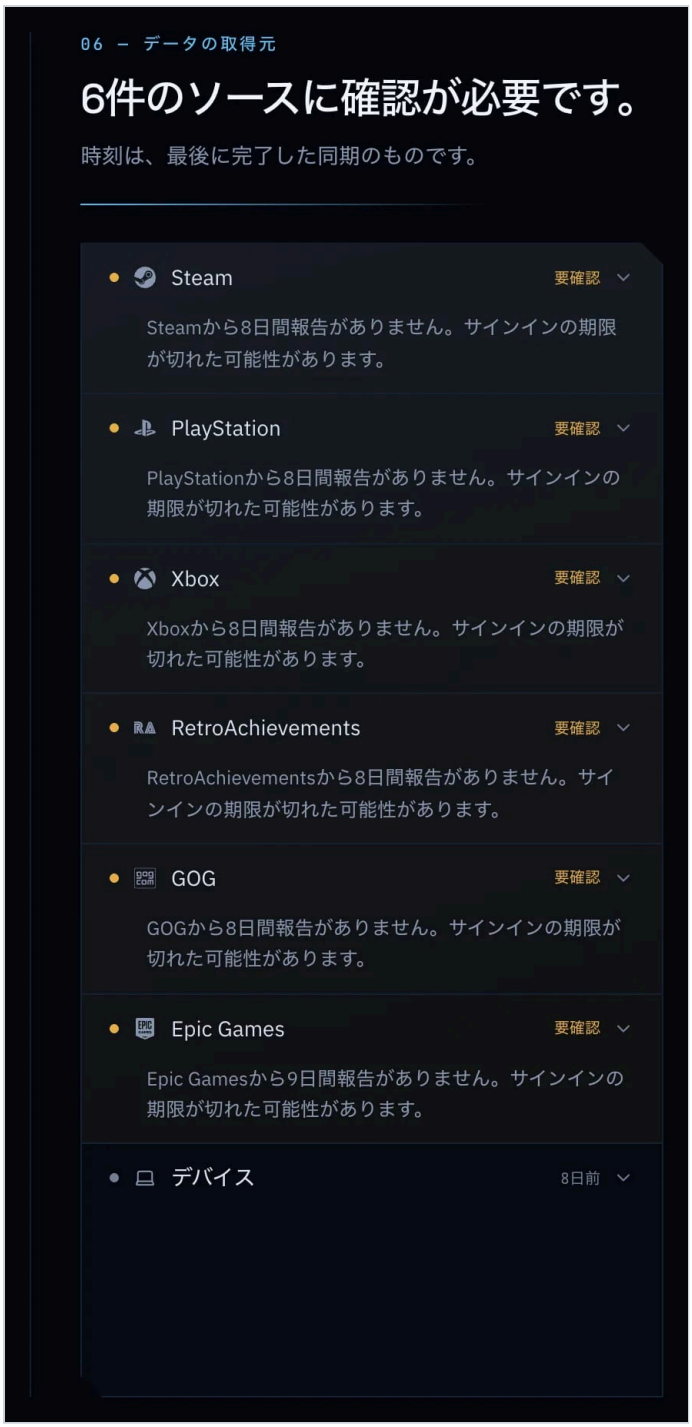
留守中の出来事



留守中の出来事

このセクションは過去7日間を対象に、変わったことを**要対応**（目標価格を下回ったウィッシュリストのゲーム、報告が止まったストア、ゲームと照合できなかった購入）と**お知らせ**（獲得した実績、プレイした時間、ライブラリに追加されたゲーム）に分けて表示します。それぞれに、該当する場所へ直接移動するボタンがあります。このセクションからメールが届くことはなく、毎日のダイジェストが送られても内容は消えず、ダッシュボードはそのままです。それより前のものはアクティビティフィードにあります。

データの取得元



データの取得元

リンクした各ソースが、正常かどうかを示す点と、最後に同期が完了した日時とともに表示されます。リンクしていないソースは表示されません。リンクするには**設定** → **同期**を開いてください。ソースを開くと、その各部分を確認できます。対応が必要なソースにはその旨が表示され、修正するためのリンクがあります。詳しくは対応が必要な接続を直すをご覧ください。

新しいアカウント

まだ何も接続していないうちは、ダッシュボードに代わりに3つのステップが表示されます。サインイン（完了済み）、**プラットフォームを接続**、そして必要に応じて**デバイスをペアリング**です。詳しくははじ

めにをご覧ください。

アクティビティフィード

ライブラリで変わったことすべての記録と、その絞り込み方を説明します。

サイドバーの**イベント**は、ライブラリで変わったことすべてを新しい順に記録したものです。追加されたゲーム、解除した実績、プレイした時間、実行された同期や失敗した同期、価格やウィッシュリストの変化、デバイスのオンライン・オフライン、変更した名前やアートワークが記録されます。



イベント（新しい順）

絞り込む

上部のボタンで、1種類のイベントだけを表示できます。

	ボタン	表示される内容
A	**すべて**	すべてのイベント。
B	**ライブラリ**	ライブラリへのゲームの追加、非表示、プレイ状況の変更、評価、公開したレビュー、そしてリストが初めてほかの人に見えるようになったとき。
C	**実績**	解除した実績。
D	**プレイ**	プレイした時間。ゲームのプレイ時間の増加を検出した各同期と、その増加分です。
E	**Steam**	ウィッシュリスト、購入、CDキー、価格、ライブラリの価値の変化。
F	**タイトルとアート**	変更した名前とアートワーク。
G	**システム**	完了または失敗した同期、デバイスのオンライン・オフライン、ストアへのサインイン。

イベントは日ごとに新しい順で表示され、各行には取得元のソース、結果を示す点（緑は完了、黄色は確認したほうがよい変化、赤は失敗）、時刻が表示されます。繰り返し起きたイベントは1行にまとめられ、回数と期間が表示されます。行の**詳細を表示**を押すと、どのプラットフォームか、変更前と変更後の価格、新しい名前などの詳細がわかります。一番下の**もっと読み込む**で、さらに前のイベントを表示できます。

さかのぼれる期間

無料プランでは、「イベント」には過去48時間分が表示され、上部のメモに、それより前のイベントが何件隠れているかが表示されます。GameDock Plusではすべて表示されます。削除されるものはないので、登録すれば以前のイベントも再び表示されます。

ゲームごとのプレイ時間が途中で切られることはありません。そのプレイ履歴は、どちらのプランでも、プレイ時間を初めて記録した同期までさかのぼります。

ダッシュボードの**留守中の出来事**には、過去7日間の同じ変化のまとめが表示され、毎日のダイジェストメール（GameDock Plusの機能）は毎朝そのまとめを届けます。どちらもこのフィードを消すことはありません。

第5部

統計

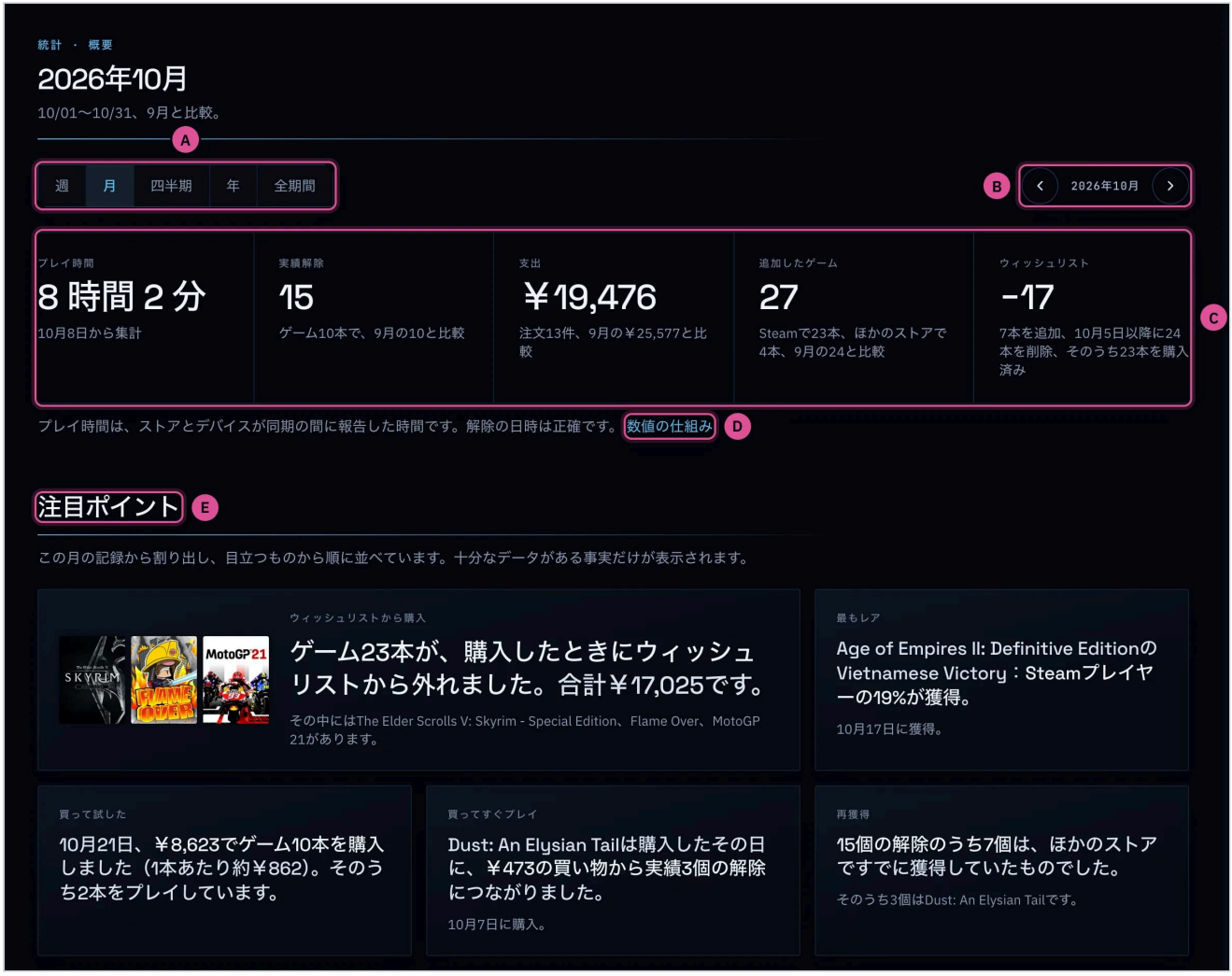
1週間、1か月、四半期、1年、または全期間の記録：プレイ、解除、支出、追加したゲーム、ウィッシュリスト、そして目立った出来事。

統計の概要

期間の5つの数値と比較対象、目立った事実、無料プランで表示される内容の読み方を説明します。

必要なもの：GAMEDOCK PLUS

サイドバーの**統計**では、GameDockが読み取るすべての情報から、ある期間に何があったかを確認できます。プレイした時間、解除した実績、支出、追加したゲーム、ウィッシュリストの変化を、その前の期間と比べて表示し、目立った事実も紹介します。最初に開く**概要**では、この5つをまとめて確認できます。



1か月分の概要。記号は下の本文に対応しています

期間を選ぶ

上部のボタンAで、期間の種類を**週**、**月**、**四半期**、**年**、**全期間**から選びます。GameDock Plusでは、最初に今月が表示されます。横の矢印Bで前後の期間に移動できます。次の期間へは今日まで、前の期間へは履歴が始まる年まで移動できます。**全期間**には矢印がありません。GameDockが保管しているすべての記録が、日付のある最初の解除または注文までさかのぼって表示されます。

週は月曜日から日曜日までで、どの期間も環境設定で設定したタイムゾーンの午前0時に始まります。そのため、日曜日の夜のプレイは、どこにいてもプレイした週に数えられます。

5つの数値

上部C には、**プレイ時間**、**解除**、**支出**、**追加したゲーム**、**ウィッシュリスト**が並び、それぞれの下に比較対象が表示されます。

- まだ続いている期間は、前の期間の同じ範囲と比較されます。たとえば10月22日の時点では、10月のここまでは9月1日から22日までと、今週のここまでは先週の同じ曜日と比較されます。
- 終わった期間は、その前の期間全体と比較されます。
- **全期間**は何とも比較されません。このとき**プレイ時間**は各ストアとデバイスそれぞれの合計となり、**解除**は2つのストアで獲得した実績も1回として数えます。

数値の仕組みD で、それぞれの数え方を確認できます。

集計の開始日

解除、注文、ゲームがライブラリやウィッシュリストに加わった日付はストアから取得しており、ストアは何年も前までさかのぼって保管しています。プレイ時間は違います。各時間がいつプレイされたかを伝えるストアはないため、GameDockは、プレイ時間の増加を初めて検出した同期から自分で記録しています。その日より前については、数えるものがありません。

そのため、GameDockが記録を始める前に始まった期間では、プレイ時間に**3月5日から集計**のように記録を始めた日が表示され、それより前の期間とは比較されません。ある期間の一部を別の期間全体と比べると、実際にはない傾向があるように見えてしまうからです。期間全体が記録されていても、その前の期間が記録されていない場合は、**3月5日より前は比較対象なし**のように表示されます。記録が始まる前に終わった期間では、**プレイ時間**にゼロではなく – が表示され、その下に理由が示されます。ウィッシュリストからの削除も同じです。GameDockは記録を始めてから削除を保管しているため、それより前の期間には追加されたものが表示され、変化には – が表示されます。

注目ポイント

注目ポイントE には、その期間についてのいくつかの事実が、目立つ順に表示されます。解除が最も多かった日、プレイ時間の大半を占めたゲームやシリーズ、最もレアな解除、購入したその日に遊んだゲーム、購入した日にウィッシュリストから外れたゲームなどです。どの事実も、十分な裏付けがあるときにだけ表示されるため、静かな週には1つもないこともあります。その場合は無理に作らず、ないことをページに表示します。事実は、あなた自身の記録から決まったルールで導き出されます。

その下の**プレイしたゲーム**には、期間中に最もプレイしたゲームが、それぞれのプレイ時間と割合とともに並びます。さらにその下のトピックでは、プレイ時間、解除、支出、ストア別の追加したゲーム、ウィッシュリストへの追加と削除を、日・週・月・年ごとのグラフで示します。各トピックからは、同じ期間の専用ページ（プレイ時間、実績解除、支出、ライブラリ、ウィッシュリスト）を開けます。「プレイしたゲーム」の横の**すべてのプレイ時間**で、プレイ時間のページが開きます。1年の期間では、最初にゲームで振り返る1年へのカードが表示されます。1年を共有用の画像にしたもので、どのプランでも無料です。

無料プランの場合

どのアカウントでも、今週の概要はすべて見られます。5つの数値、目立った事実1つ（ほかの事実は名前のみ）、プレイしたゲームです。それより前の週、月、四半期、年、全期間はGameDock Plusの機能です。無料プランでそれらを開いても、実際の5つの数値と比較対象は表示され、注目ポイントも内容を伏せた状態で一覧表示されるので、決める前にPlusで何がわかるかを確認できます。無料プランで開けない期間やページには、鍵マークが付いています。

メールで受け取る

毎月1日に、毎月の統計メールが、終わったばかりの月のまとめをどのプランでも受信トレイに届けます。GameDock Plusでは月全体を、無料プランでは数値と最も目立ったハイライト1つ（ほかのハイライトは名前のみ）を届けます。**アカウント** → **通知**、またはメール自体から配信を停止できます。

統計

プレイ時間

プレイした日数、最長の連続記録、最もプレイしたゲームとその場所、初めて遊んだゲーム、いつもと比べたプレイ時間。

必要なもの：GAMEDOCK PLUS

サイドバーの「統計」の下にある**プレイ時間**では、期間中のプレイ時間を統計の概要よりも詳しく確認できます。プレイした日数と最長の連続記録、時間を費やしたゲームとプレイした場所、そのうち初めて遊んだゲーム、そして各ゲームの一般的なプレイ時間と比べた自分のプレイ時間です。



1か月分のプレイ時間。記号は下の本文に対応しています

数値

上部Aには、**プレイ時間**、**プレイしたゲーム**、**プレイした日数**、**最長連続日数**、**いちばん遊んだゲーム**が並びます。**プレイ時間**は、概要と同じく、前の期間の同じ範囲と比較されます。**プレイしたゲーム**には、初めて遊んだゲームと再び遊んだゲームの数が、**プレイした日数**には、期間のここまでの日数のうちプレイした日数が表示されます。

統計の概要と同じく、数値の上のボタンで期間を選び、横の矢印で前後の期間に移動します。統計のページ間を移動しても、サイドバーは選んだ期間を保持します。

期間中のプレイ時間

グラフ B には、週と月では日ごと、四半期では週ごと、年では月ごとのプレイ時間が表示され、**月**と**週**で切り替えられます。点にポインターを合わせるか矢印キーを使うと、その時間数とプレイしたゲームの数を確認できます。**プレイした場所** C では、同じ時間をストア別、デバイス別に分けて表示します。

最多プレイ、初プレイと再開

最多プレイには、期間中に最もプレイしたゲームが、プレイした場所、時間、期間に占める割合、それ以前の記録とともに並びます。それ以前の記録とは、**今年初プレイ**、別のストアでいつどれだけプレイしたか、または初めてプレイした月です。

初プレイと再開には、初めて遊んだゲームと、再び遊んだゲームが表示されます。初プレイの日付はストアが示す日付なので、GameDockを使い始める前までさかのぼります。初プレイの日付を示さないソースもあり（Lutrisなど）、そこでしかプレイしていないゲームは、推測せずに不明として数えます。

目安の時間と比べたプレイ時間では、ゲームの合計プレイ時間を、IGDBによる一般的なクリア時間（各バーの目印）と比べます。

集計の開始日

各時間がいつプレイされたかを伝えるストアはないため、GameDockは、プレイ時間の増加を初めて検出した同期から自分で記録しています。期間がその日より前に始まる場合、このページのすべての数値に**3月5日から集計**のようにその日が表示されます。その日より前に終わった期間には **–** と理由が表示され、横にはストアが報告する全期間の合計と、全期間へのリンクが表示されます。

全期間

全期間では、代わりに各ストアとデバイスそれぞれの合計を使います。その合計に基づくプレイした場所、これまでで最もプレイしたゲーム、各ゲームの発売年代別のプレイ時間です。プレイした日数と最長連続日数は、引き続きGameDockが記録を始めた日から数えます。

無料プランの場合

プレイ時間のページは、どの期間でもGameDock Plusの機能です。無料プランでも、実際の主要な数値とその比較対象、知っておきたい事実（内容は伏せた状態）、グラフの輪郭は表示されます。

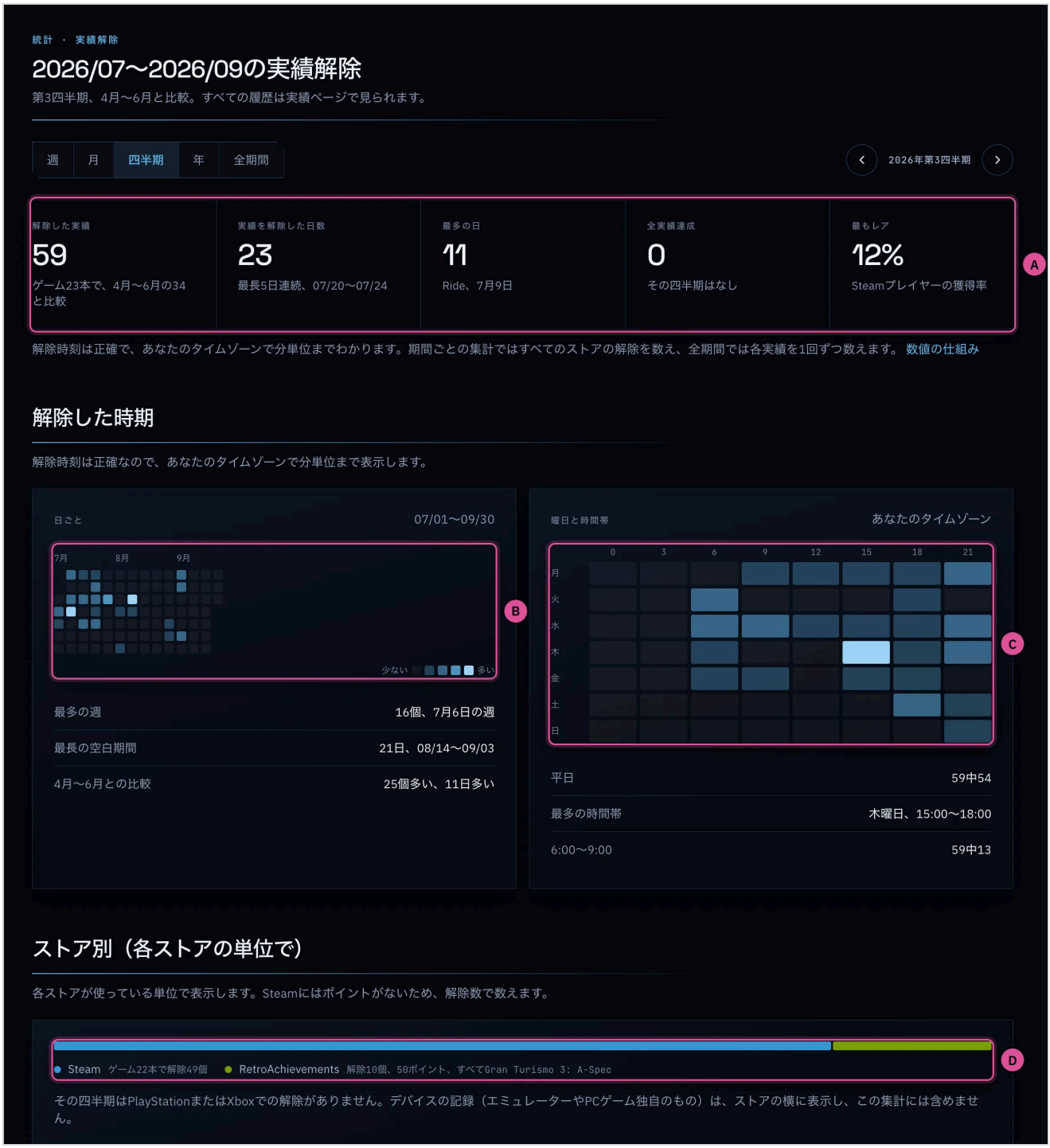
統計

実績解除

期間中の解除がいつあったか（日別・時間別）、ストアごとの単位、解除が最も多かったゲーム、最もレアな解除。

必要なもの：GAMEDOCK PLUS

サイドバーの「統計」の下にある**実績解除**では、期間中の実績やトロフィーをいつ獲得したか、どのストアやゲームのものか、そして最もレアなものを確認できます。すべての履歴は実績ページにあり、このページはある期間だけを扱います。



四半期分の実績解除。記号は下の本文に対応しています

数値

上部Aには、**解除した実績**、最長の連続記録を添えた**実績を解除した日数**、**最多の日**、**全実績達成**（または完了に最も近いゲーム）、そして**最もレア**（期間中で最もレアな解除を持っているSteamプレイヤーの割合）が並びます。

期間ごとの数値は、2つ目のストアで再び獲得した実績も含め、ストアが記録したすべての解除を数えるため、下のストア別の数値の合計と一致します。**全期間**では、実績ページと同じく、各実績を1回だけ数えます。

獲得した時期

日ごとBは期間中の日を並べたカレンダーで、解除が多い日ほど濃く表示されます。週の場合は7日間が、全期間の場合は年が列で表示され、各実績は初めて獲得した年に1回だけ数えられます。その下には、最も多かった週、最も長い空白期間、前の期間との比較が表示されます。

曜日と時間帯Cでは、あなたのタイムゾーンで各曜日を1日の3時間ごとに区切って色分けし、平日に獲得した数と、最も多かった時間帯も表示します。

ストア別、それぞれの単位で

ストア別Dでは、各ストアが解除に占める割合と、そのストアの単位での数値を表示します。PlayStationはトロフィー、Xboxはゲーマースコア、RetroAchievementsはポイント、ポイントのないSteamは解除数です。エミュレーターやPCゲームが独自に保存している記録は、そのストアの横に表示され、これらの数には含まれません。

ゲーム別と、最もレアな解除

解除が多かったゲームには、期間中に解除が最も多かったゲームが、獲得した時期と、別のストアですでに獲得していた数とともに並びます。**最もレア**には、獲得しているSteamプレイヤーが最も少ない解除が並びます。PlayStation、Xbox、RetroAchievementsは、プレイヤーの割合をまだGameDockに提供していません。

無料プランの場合

実績解除のページは、どの期間でもGameDock Plusの機能です。無料プランでも、実際の主要な数値とその比較対象、知っておきたい事実（内容は伏せた状態）、グラフの輪郭は表示されます。実績ページとその「アクティビティ」欄は引き続き無料です。

支出

期間中の支出額とその時期、ストアごとの割合、使い道、大きな買い物、1時間あたりのコスト。

必要なもの：GAMEDOCK PLUS

サイドバーの「統計」の下にある**支出**では、GameDockが読み取るすべてのストアで、期間中にいくら使ったかを確認できます。いつ使ったか、どのストアで使ったか、何に使ったか、大きな買い物、そしてそれぞれのプレイ1時間あたりのコストです。購入ページと同じく、すべての注文はその日のレートであなたの通貨に換算されます。



1年分の支出。記号は下の本文に対応しています

数値

上部 A には次の数値が並びます。**支出額**は、統計の概要と同じく前の期間の同じ範囲と比較されます。**注文**には、有料の注文と無料の注文の数が表示されます。**1本あたり**は、購入したゲームの費用をすべて

のゲームで割った額です。**未プレイ**は、期間中に購入してまだ始めていないゲームとその費用です。そして**追加コンテンツ**です。

ウォレットへのチャージ、返金、ほかの人のために買ったギフトは含まれません。受け取ったギフト、有効化したキー、無料で入手したものは、キーに価格を設定していない限り、無料の注文として数えます。

時期とストア

グラフ B には、週なら日ごと、月や四半期なら週ごと、年なら月ごと、全履歴なら年ごとの支出が表示されます。**ストア別** C では同じ金額をストアごとに分け、前の期間に使ったストアで今回は支出がなかった場合はその旨を表示します。GameDockにレートがない通貨での注文や、まだ価格を入力していないディスクは、ゼロとして数えずに、グラフの下に記載されます。

支出の内訳

支出の内訳では、期間中の支出をゲーム、追加コンテンツ、サブスクリプション、その他に分け、無料の注文をギフト、有効化したキー、無料で入手したものに分けて数えます。

大きな買い物とコスパ

大きな買い物には、期間中に購入した最も高価なゲームが、購入日、ストア、支払額、すべてのストアとデバイスでのプレイ時間、1時間あたりの金額とともに並びます。まだ始めていないゲームには**まだなし**と表示されます。**すべての購入**で購入ページが開きます。

コスパの良し悪しでは、2時間以上プレイしたゲームの中で最もコスパの良いものと、購入してまだプレイしていないゲームを並べて表示します。

無料プランの場合

支出のページは、どの期間でもGameDock Plusの機能です。無料プランでも、**支出額**、**注文**、**追加コンテンツ**と支出額の比較対象、知っておきたい事実（内容は伏せた状態）、グラフの輪郭は表示されます。購入ページは、無料プランで見られる月数のまま使えます。

統計

ライブラリ

ライブラリの増え方、入手元、積みゲーの時間、ゲームの発売時期、そして自分の評価の比較。

必要なもの：GAMEDOCK PLUS

サイドバーの「統計」の下にある**ライブラリ**では、ライブラリの増え方、ゲームの入手元、まだプレイを待っているゲーム、ゲームの発売時期、そして自分の評価の比較を確認できます。



全履歴のライブラリ。記号は下の本文に対応しています

数値

全期間の場合、上部A の数値は、**ゲーム**（いくつのストアにあっても1本として数えます）、**購入**（ストアが日付を示しているゲーム）、**未プレイ**、**評価済み**、**最古**（最も古いゲームが発売された年代）です。

週、月、四半期、年の場合は、**追加したゲーム**（期間中にいずれかのストアで入手したすべてのゲームと、そのうちほかの場所ですでに持っていた数）、**ライブラリに新規追加**、追加したゲームのうちの**未プレイ**、**評価済み**、**クリア済み**です。

増え方

グラフB は、**全期間**では購入日のあるゲームを年ごとに積み上げ、それより短い期間では、ライブラリに新しく加わったゲームを日・週・月ごとに表示します。線に載るのは、各ゲームの最初の購入だけです。エミュレーター、Xbox、ランチャー外のPCゲームなど、どのストアも日付を示さないゲームは、GameDockが初めて検出した日から数えます。ページでは、それらをすべてその日に載せるのではなく、何本あるかを表示します。

入手元

入手元C には、ゲームがあるすべてのストアとデバイス、日付付きで購入されたゲームの数、その日付がどこまでさかのぼるかが表示されます。日付は、Steamのライセンス、PlayStation、GOG、Epicの注文、ディスク、または購入記録を残さないソースの場合はGameDockがゲームを初めて検出した日です。2つのストアにあるゲームは、両方の行で数えます。

積みゲーと、ゲームの発売時期

積みゲーは、どのストアでもプレイも解除もないすべてのゲームです。自分で設定したプレイ状況が優先され、**プレイしたい**にしたゲームは、どれだけプレイしていても積みゲーに含まれます。IGDBによるメインストーリーの時間に加えて、GameDockは3か月分のプレイ記録がたまると、あなたのペースならどれくらいかかるかと、期間中に追加した数と始めた数の比較も表示します。

ゲームの発売時期では、ライブラリのゲームとそのプレイ時間を、5年ごとに1本のタイムラインに表示します。

あなたの好み

評価が5つ以上になると、**あなたの好み**で、自分の平均評価を同じゲームの批評家スコアやGameDockのプレイヤーの評価と比べられます。どれも100点満点です。それまでは、クリアしたゲームへのリンクとともに、もっと評価するよう促します。

無料プランの場合

ライブラリのページは、どの期間でもGameDock Plusの機能です。無料プランでも、実際の主要な数値と「追加したゲーム」の比較対象、知っておきたい事実（内容は伏せた状態）、グラフの輪郭は表示されます。

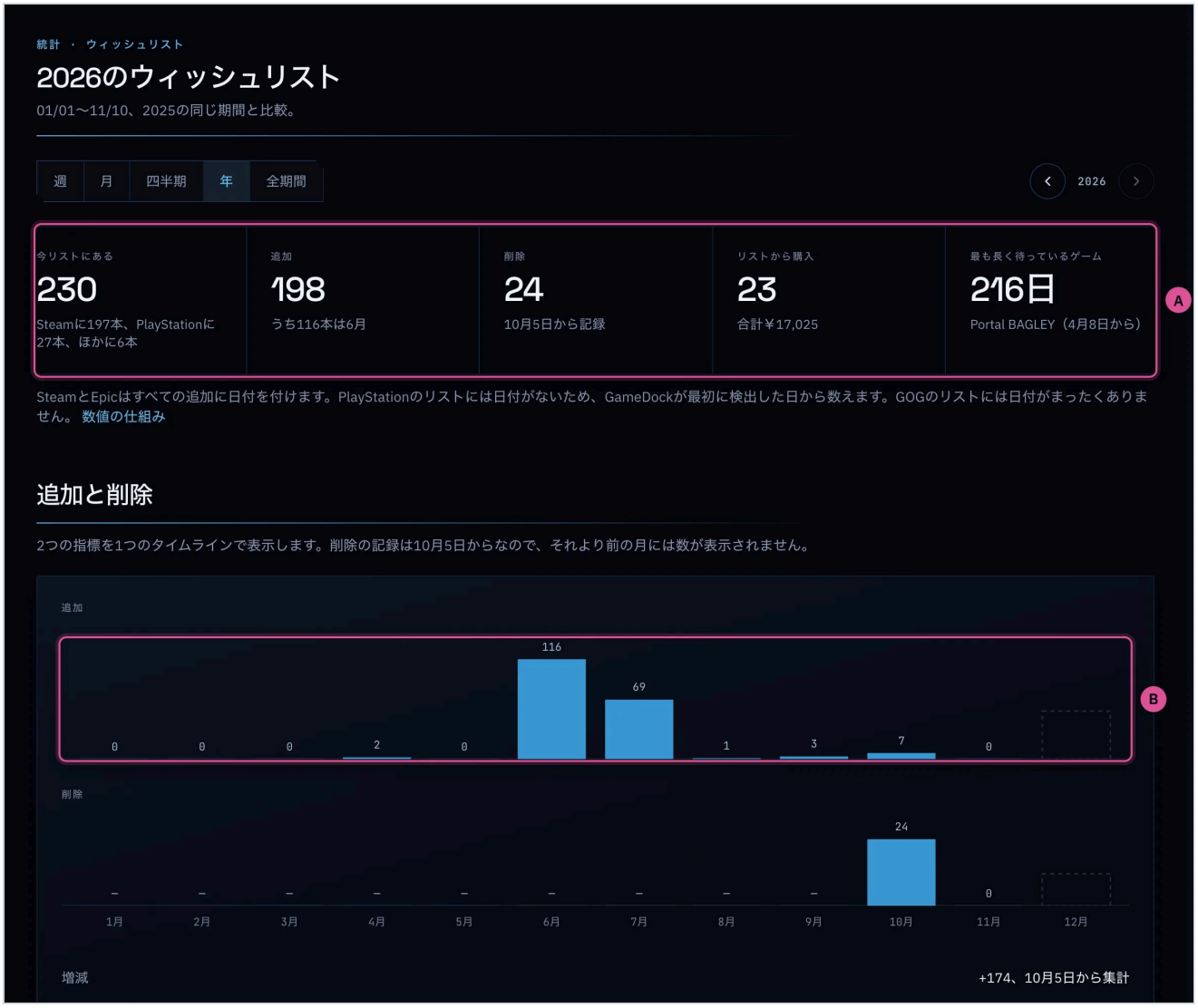
統計

ウィッシュリスト

ウィッシュリストに追加・削除されたもの、そこから購入したものと待った期間、そして作動した価格アラート。

必要なもの：GAMEDOCK PLUS

サイドバーの「統計」の下にある**ウィッシュリスト**では、期間中にウィッシュリストに追加されたものと外れたもの、そこから購入したもの、最も長く待っているもの、作動した価格アラートを確認できます。



1年分のウィッシュリスト。記号は下の本文に対応しています

数値

上部Aには、ストア別の**今リストにある**、**追加**、**削除**、**リストから購入**、**最も長く待っているゲーム**が並びます。

SteamとEpicは、追加したすべてのゲームに日付を付けます。PlayStationのリストには日付がないため、GameDockがそこで初めて検出した時点から数え、GameDockが初めて読み取ったときにすでにリストにあったゲームは、どの期間にも数えません。GOGのリストには日付がまったくありません。

追加と削除

2つのグラフ B では、追加したゲームと削除したゲームを、日・週・月・年ごとに1本のタイムラインで表示します。GameDockは、記録を始めた日から、ウィッシュリストから外れたゲームをすべて保管しています。そのため、それより前の期間では削除の数は表示されず（ゼロとも表示されません）、途中から記録が始まる期間では、**削除**に**3月5日から記録**のようにその日が表示されます。グラフの下には、前の期間と比べた差し引きの変化が表示されます。

ウィッシュリストからライブラリへ

注文、ライセンス、ディスクによってライブラリに加わってから2日以内にウィッシュリストから外れたゲームは、リストから購入したものとして数えます。それぞれに、購入した日時と場所、注文の請求額、そしてストアが追加日を示している場合は待った期間が表示されます。待った期間と追加時の価格は、GameDockが記録を始めた日以降にリストから外れたゲームについて保管されます。**最も長く待っているゲーム**には、ウィッシュリストに最も長く入っているゲームが並びます。

価格アラートには期間中に作動したアラートが並び、**あなたのウィッシュリスト**でウィッシュリストを開いて、さらにアラートを設定できます。

無料プランの場合

ウィッシュリストのページは、どの期間でもGameDock Plusの機能です。無料プランでも、**今リストにある**、**追加**、**削除**、**リストから購入**、知っておきたい事実（内容は伏せた状態）、グラフの輪郭は表示されます。ウィッシュリスト自体と価格アラートは引き続き無料です。

統計

ゲームで振り返る1年

1年を共有用のカードに：プレイ時間、解除、初めて遊んだゲーム、ゲーム・オブ・ザ・イヤー。どのプランでも無料で、誰に何が見えるかも説明します。

サイドバーの「統計」の下にある**ゲームで振り返る1年**は、1年を共有用の1枚のカードにまとめます。プレイした時間、解除、初めて遊んだゲーム、最長の連続プレイ日数、そして年間ベストゲームです。どのプランでも無料です。



過去の年のゲームで振り返る1年。記号は下の本文に対応しています

カード

カード A の先頭には、プレイした時間と遊んだゲームの数が表示され、続いて**実績解除**、**初プレイ**のゲーム、最長の**連続プレイ日数**、そして解除が最も多かった曜日である**あなたの曜日**が並びます。その下には、最もプレイしたゲームである**年間ベストゲーム**と次の4本、そして解除が最も多かった日が表示されます。

プレイ時間は、GameDockが同期の間に記録したプレイから求めます。そのため、途中から記録が始まった年には**3月5日から集計**のようにその日が表示され、記録されたプレイがない年は、代わりに解除が先頭に表示されます。初めて遊んだゲームは各ストアが記録した初プレイに基づくため、GameDockを使い始める前までさかのぼります。その年に出せない数値はゼロとして表示せずに省き、支出がカードに載ることはありません。

カードで数えるのは、プロフィールに表示できるゲームだけです。ほかの人に見えないようにしたゲーム、GameDockが既知のゲームと照合できなかったゲーム、デバイスからしか確認できないゲームは、どの数値にも含まれません。

共有する

今年のカードは1年を通して埋まっていき、12月1日から共有できます。それまでは、プレビューとして表示されます。過去の年はいつでも共有できます。年の横の矢印でさかのぼってください。

共有できるようになると、**カードをダウンロード** B で画像として保存でき、**リンクをコピー**でプロフィール上のそのページのアドレスをコピーできます。そのページにはカード、数値、プロフィールへのリンクが表示され、投稿するとリンクプレビューも表示されます。**共有先**のX、Threads、Bluesky、Facebook、Redditを選ぶと、そのサービスの投稿画面が新しいタブで開き、年とページがあらかじめ入力されています。自由に編集して投稿できます。**その他のアプリ**は、スマートフォンや一部のブラウザで、カードの画像を添えてデバイスの共有メニューを開きます。ユーザー名がない場合や、プロフィールを自分しか開けない設定の場合は、リンクも共有ボタンもありません。

誰に何が見えるか

公開ページに表示 C には、カードの各部分を誰が見られるかが表示されます。プレイ時間、初めて遊んだゲーム、連続日数はプレイ時間の公開範囲に、解除と解除が最も多かった日は実績の公開範囲に、カードに載るゲームはライブラリの公開範囲に従います。それぞれ**アカウント › プライバシー**で設定します。どれも見られない人には、見られないプロフィールと同じく「見つかりません」と表示されます。

1年のすべて

統計で見る2025年では、その年の概要をすべてのハイライトとともに開けます（GameDock Plusの機能）。無料プランではその年のロックされた表示が開き、カードは引き続き無料です。

第6部

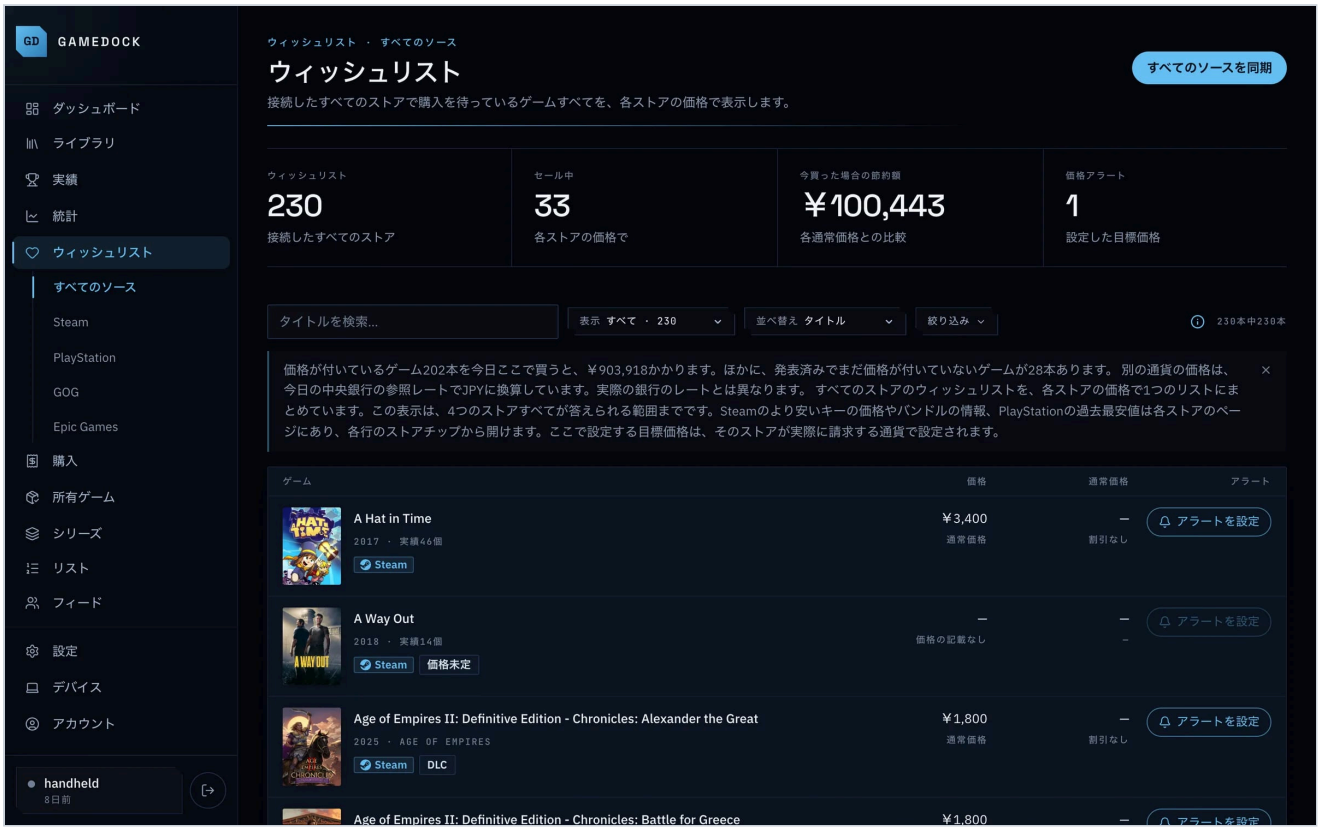
ウィッシュリスト、購入、所有ゲーム

欲しいゲームの価格アラート、持っているゲームの支払額、ライブラリの価値について説明します。

ウィッシュリストの価格とアラート

すべてのストアのウィッシュリストを価格付きで表示し、ゲームが希望の価格まで下がったら通知を受け取ります。

サイドバーの**ウィッシュリスト**には、Steam、PlayStation、GOG、Epic Gamesのウィッシュリストにあるゲームが、それぞれのストアの価格で集まります。ゲームに価格アラートを設定すると、希望の価格まで下がったときにGameDockが知らせます。



すべてのストアのウィッシュリスト

ページに表示される内容

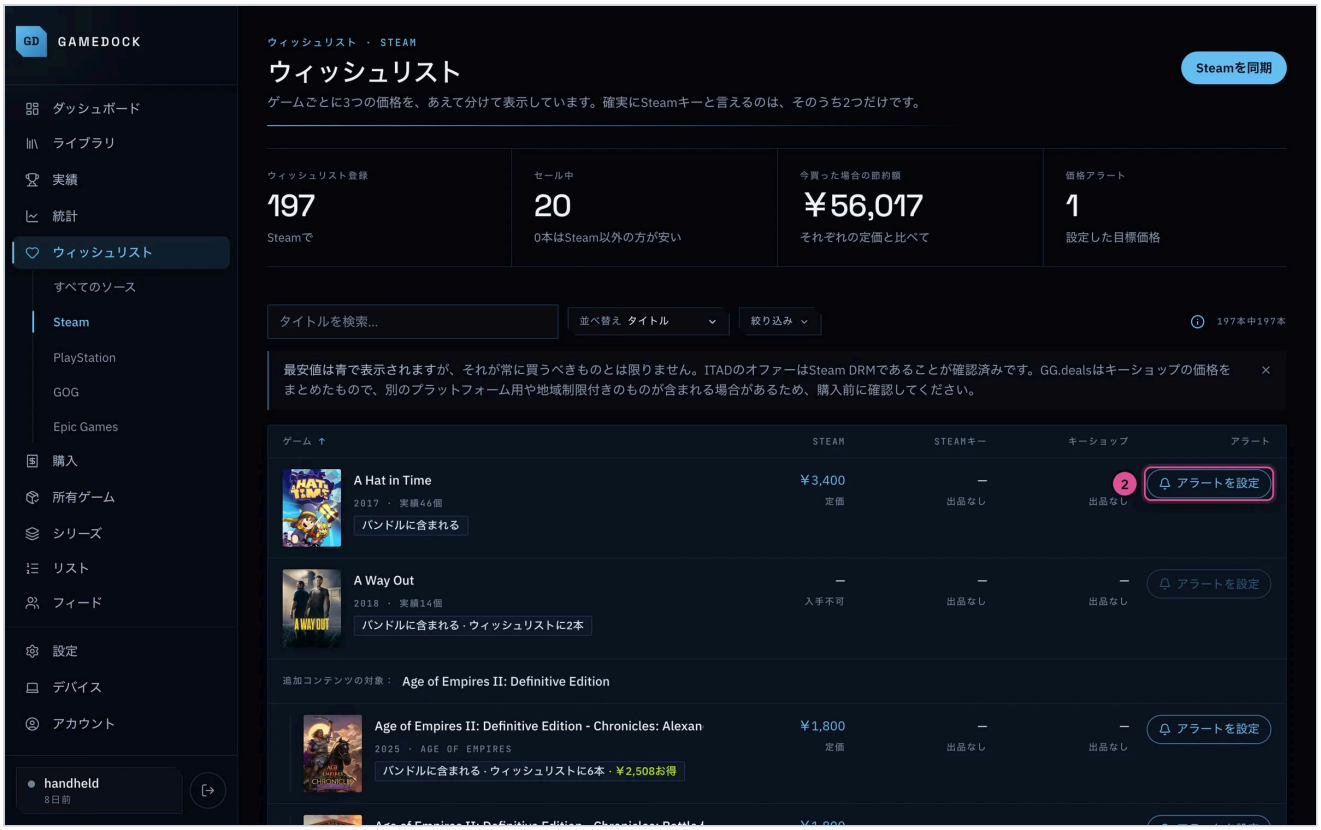
すべてのソースには、ウィッシュリストにあるすべてのゲームが、ストア、現在の価格とセール前の価格、価格アラートとともに並びます。上部の数値は、ウィッシュリストのゲーム数、セール中の数、割引中のゲームを今買った場合の節約額、設定した価格アラートの数です。各ストアのページにも同じ4つが表示され、**Steam**では**セール中**の下の行に、Steam以外のほうが安いゲームの数も表示されます。

- **タイトルを検索...**：名前でゲームを探します。
- **表示**：**セール中**、**目標価格に到達**、**ウォッチ中**（アラートを設定したゲーム）、**価格なし**のゲームに絞り込みます。
- **並べ替え**：タイトル順、安い順、割引率が高い順、最近追加した順に並べ替えます。
- **絞り込み**：ストアを1つ選びます。

各タイトルの下にはゲームの発売年が、Steamではシリーズと実績数も表示されます。**バンドルに含まれる**や**DLC**など、知っておくべきことはその下の行に表示されます。カバーアートのないゲームは、短い名

前を入れたタイルで表示されます。ほかの通貨の価格は、今日のレートであなたの通貨に換算した金額と並べて、**金額の表示**で選んだ順に表示されます。各ストアのリストでは、自分の通貨を選んでいない限り、ストアの価格が先に表示されます。詳しくは通貨と為替レートをご覧ください。サイドバーの**ウィッシュリスト**の下にある各行では、ストアを1つずつ、まとめたリストよりも詳しく表示します。

Steam：価格を並べて比較

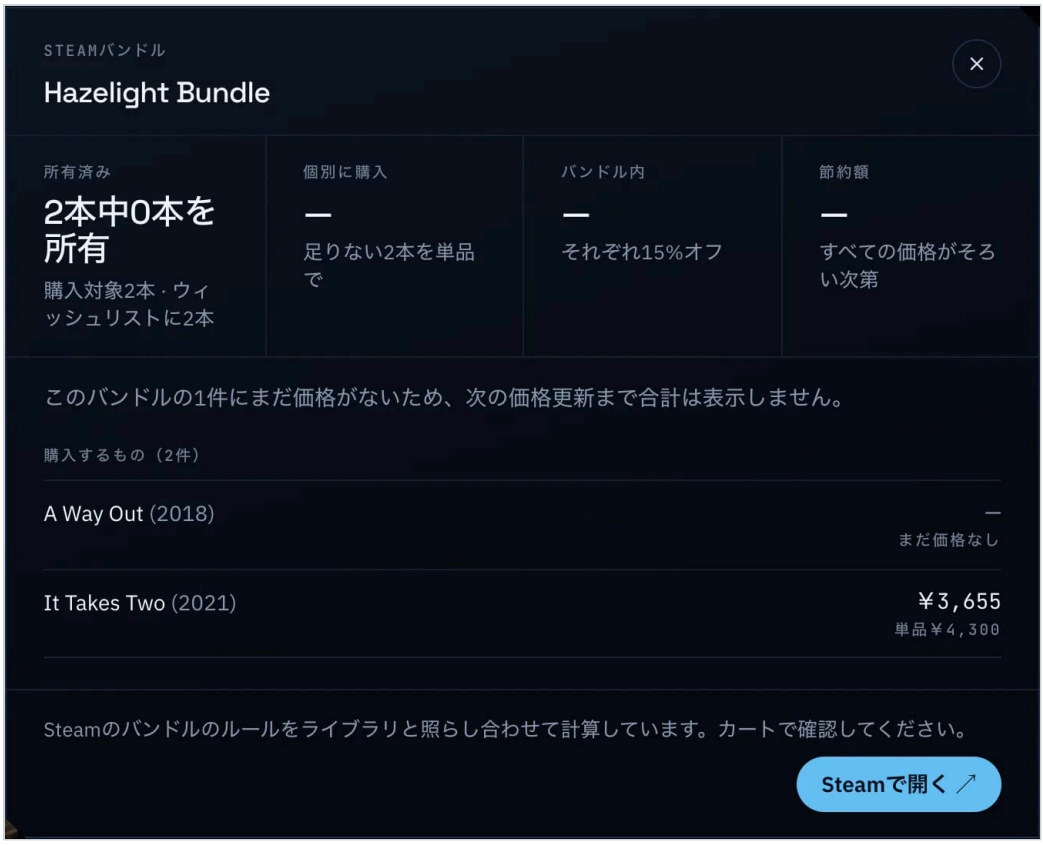


Steamの価格と、より安いキーの価格

Steamのリストでは、2つの価格を並べて表示します。

列	価格の取得元
Steam	Steamストア自体。
Steamキー	IsThereAnyDealで、Steamキーであることが確認された最安のオファー。

それぞれにSteamの定価からの節約額が表示され、最も安いものは青で表示されます。ゲームの下の**バンドルに含まれる**は、Steamがそのゲームをバンドルで販売していることを示します。押すと、すでに所有しているゲームを除いて、そのバンドルがいくらになるかを確認できます。最初に、バンドルのゲームのうち所有している数、残りを単品で買った場合とバンドルで買った場合の金額、節約額が表示され、続いて各商品がバンドル価格と単品価格とともに、シリーズごとにまとめて表示されます。追加コンテンツは、そのゲームの下に表示されます。



バンドルがいくらになるか

絞り込みで、Steamのセール中のゲーム、Steamキーが最安のゲーム、ウォッチ中のゲームに絞り込めます。実績のあるゲームとないゲームでも絞り込めます。

価格アラートを設定する

1. **ウィッシュリスト**を開き、サイドバーでゲームのストアを選ぶか、**すべてのソース**のままにします。
2. ゲームの**アラート**列にある**アラートを設定** 2 を押します。
3. 払ってもよい価格を入力するか、入力欄の下の候補を1つ押してから、**アラートを設定**を押します。



この価格を下回ったら知らせる

候補は、ゲームの定価の25%オフと50%オフで、Steamのリストでは最も安いSteamキーの価格も候補になります。価格は普段の書き方で入力できます。`12.50`、`12,50`、`$12`のどれでも使えます。価格はストア自体の通貨です。ストアが請求するのはその通貨だからです。入力欄にはその通貨記号が表示されます。

設定すると、ボタンには設定した価格に続けて**未満**と表示され、ゲームがその価格までさらにどれだけ下がる必要があるかもわかります。ボタンを押すと価格を変更でき、**アラートを削除**を押すとウォッチをやめられます。価格が設定した価格に達すると、ボタンが緑になり、**目標に到達**と表示されます。

Steamのウィッシュリストにあるゲームなら、ゲームのページの**現在の価格**からもアラートを設定できます。

> メモ
>
> 無料プランでは、すべてのストアを合わせて同時に5本のゲームにアラートを設定できます。6本目を設定しようとすると、その旨のメッセージが表示されて設定できないので、先に1つ削除してください。GameDock Plusには上限はありません。

通知されるタイミング

アラートを設定すると、価格が初めて設定した価格に達したとき、または下回ったときにGameDockが知らせます。Steamのゲームでは表示している価格のうち最も安いものを、ほかのストアではストア自体の価格を確認します。

- 再び知らせるのは、価格がさらに下がった場合だけです。
- 価格がいったん目標を上回ると、次のセールでは同じ価格でも再び知らせます。
- 価格を変更すると、最初からやり直しになります。

アラートは、サイドバーの**ウィッシュリスト**の横に件数として、ダッシュボードの**要対応**に項目として、そしてそのストアのウィッシュリスト上部の**目標達成**パネルに表示されます。そこにある**すべて閉じる**で、そのストアのアラートを消去できます。

アラートはGameDock内にのみ表示され、メールでは届きません。

> メモ
>
> Steamのゲームは、いずれかの価格が目標に達すると（アラートと同じルール）**目標価格に到達**と表示されます。そのため、**すべてのソース**では、横のSteamの価格がまだ目標を上回っていても、目標価格に到達と表示されることがあります。

Steamのウィッシュリストにゲームを追加する

ゲームがSteamで販売されていて、Steamライブラリにない場合、ゲームのページに**ウィッシュリストに追加**が表示されます。これにはCompanionと、ChromeでSteamストアにサインインしていることが必要です。どちらかが欠けている場合は、GameDockが足りないほうを知らせ、ゲームのSteamページを開くので、そこでウィッシュリストに追加できます。追加後、GameDockがウィッシュリストを読み直すので、ゲームはすぐに表示されます。無料プランでは、この読み直しがその日のSteam同期になります。すでに使っている場合も、ゲームはSteamで追加され、次のウィッシュリストの同期の後にここに表示されます。

価格を最新に保つ

ウィッシュリストと価格は、各ストアと同期されます。詳しくはすべてを同期しておくをご覧ください。ページ上部の**すべてのソースを同期**、またはSteamのリストの**Steamを同期**で、今すぐ取得できます。

> メモ
>
> 無料プランでは、ここでの**Steamを同期**（ウィッシュリストと価格をまとめて）は、24時間に1回の手動でのストア同期として数えます。失敗した同期は回数に含まれないので、同じ日にもう一度実行できます。価格は引き続き毎日自動で更新されます。

Steamの購入を確認

Steamでの支払額を取り込み、領収書の各行を、支払った対象のゲームに照合します。

必要なもの：GAMEDOCK COMPANION

購入 → **Steam**には、Steamが発行したすべての領収書と、その各明細がどのゲームの支払いだったかが表示されます。各明細が正しいゲームに照合されると、GameDockはSteamの各ゲームにいくら払ったかを把握でき、それをもとに**所有ゲーム**とライブラリの価値が計算されます。

Steamの購入を取り込む

Steamは支払額を自社のウェブサイトに保管しており、それを読み取れるのはあなたのブラウザだけです。そのため、取り込みはCompanionを通して行います。

1. Chromeで、Steamストアと Steamサポートの両方にサインインしていることを確認してください。詳しくはSteamをご覧ください。
2. **購入** → **Steam**の上部にある**Steamを同期**を押すか、**設定** → **同期**でSteamの行を開き、**購入**の横の**同期**を押します。**所有ゲーム** → **Steam**の**Steamを同期**では、購入を取り込んでから価格を更新します。

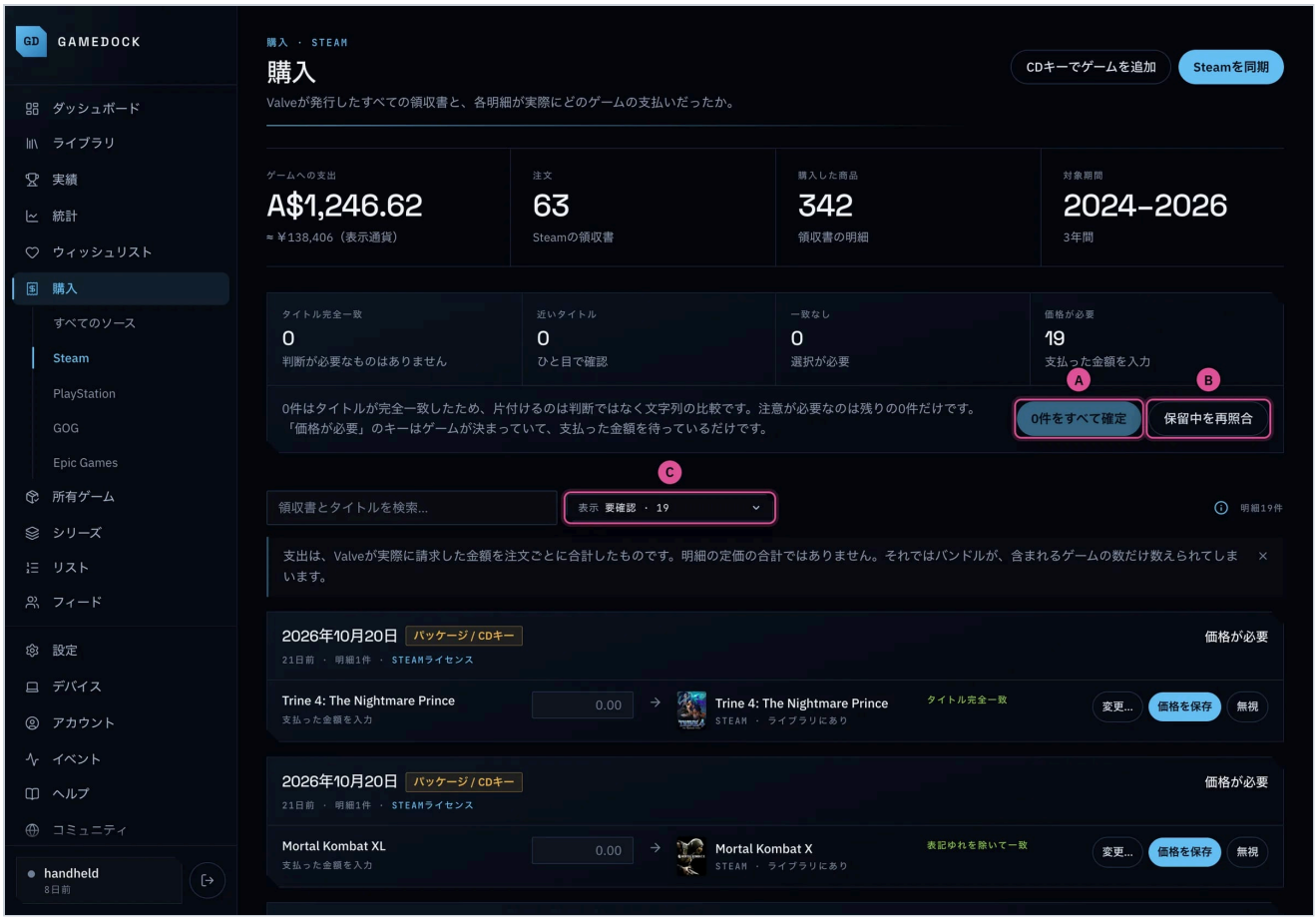
GameDockは、アカウントのライセンス（キーで有効化したゲームや無料で入手したゲームを含む）と、各領収書の明細と価格を含むウォレットの履歴を読み取ります。各明細がどの商品のものかは一度に25件ずつ判定するため、履歴が長い場合は、終わるまでに数回の同期が必要です。Companionの**Run automatically**をオンにすると、意識しなくても最新の状態に保てます。詳しくはすべてを同期しておくをご覧ください。

Steamストアにサインインしていても、Steamサポートにサインインしていない場合、同期ではライセンスだけが取り込まれ、支払額は取り込まれません。その場合は、その旨が表示されます。

Steamサポートのサインインは、ストアのサインインより早く切れます。読み取る新しい領収書がある場合、同期はまずバックグラウンドのタブでSteamサポートを一瞬開き、サインインを更新します。それでもSteamがサインインを求める場合は、同期にその旨が表示されます。help.steampowered.comでサインインしてから、もう一度同期してください。

確認待ちを片付ける

GameDockは、領収書の各明細をタイトルでライブラリのゲームと照合し、名前が完全に一致するものを確定します。残りは**要確認**で確認を待ちます。

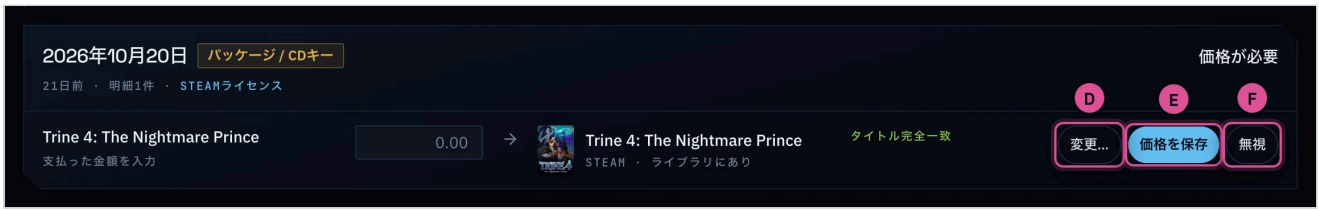


確認待ち：完全一致、近い一致、一致なしの明細

上部のパネルでは、確認待ちの明細を4つに分けて表示します。判断が不要なタイトル完全一致のもの、ひとつずつ目を通したい近いタイトルのもの、選択が必要な一致なしのもの、そしてゲームは決まっていて支払額だけを待っているキーの**価格が必要**です。

- **すべて確定** A で、完全一致またはほぼ一致の明細を一度にすべて確定します。価格を待っている「パッケージ / CDキー」の明細は、自分で処理できるように残ります。
- **保留中を再照合** B で、確認待ちのすべての明細をもう一度照合します。Steamの同期やDLCの同期でライブラリにゲームが追加された後に便利です。
- **表示** C で、**要確認**、**パッケージ / CDキー**、**無償提供 / 無料**、**確定済み**、**未照合のライブラリ**、**無視**、**すべて**を切り替えます。

各明細には、確認待ちの理由と、照合されたものが表示されます。



1つの領収書明細：Steamでの名前、支払額、照合されたゲーム

- **変更...** D （何も一致しなかった場合は**紐づけ...**）で、正しいゲームやDLCを自分で選びます。ライブラリと所有しているDLCを検索するか、DLCのSteamアプリ番号やストアのアドレスを入力欄（**またはSteamのappid / ストアURL...**）に貼り付けます。複数のゲームの支払いだった明細は、それらに分割でき、金額は按分されます。**割り当て1件を保存**（選んだ数が表示されます）を押すと、選択が

確定します。価格を待っているキーは、選んだゲームを保持したまま、価格を保存するまで**要確認**に残ります。

- **価格を保存** E で、Steamに価格がない明細（ほかの店で買ったキーやギフト）の支払額を記録します。先に、タイトルの横の入力欄に金額を入力してください。
- **無視** F で、ウォレットへの入金など、ゲームではない明細を除外します。**無視を解除**で元に戻せます。
- **確定**で、GameDockが提案した照合を受け入れます。キーには「確定」がありません。ゲームが決まっていれば、価格を保存すると確定されます。

各照合の横のラベルは、GameDockがどれだけ確信しているかを示します。**タイトル完全一致**、**表記ゆれを除いて一致**、**前方一致**、**タイトルを含む**、**自分で選択**、**一致なし**のいずれかです。それでも特定できない明細には、自分で調べられるようにSteamDBへのリンクが表示されます。

未所有と表示された明細は、Steamがアカウントにもう表示していないものの領収書で、返金されたか、ほかの人へのギフトとして購入されたものです。一致なしの明細には数えられません。**無視**を押して除外してください。

キーとギフト：パッケージ / CDキー

プロダクトキーで有効化したゲームは、Steamが支払額を把握していないため、**価格が必要**の付いた**パッケージ / CDキー**の明細として表示されます。**表示**で**パッケージ / CDキー**を選び、それぞれの横に支払額を入力して、**価格を保存**を押してください。新しいキーを有効化して価格も一度に記録するには、Steamのキーを有効化をご覧ください。

ほかのゲームに無料で付いてきたゲーム

未照合のライブラリには、所有しているSteamのゲームとDLCのうち、どの領収書明細にも結び付いていないものが並びます。多くは、サウンドトラックやバンドル内のゲームなど、ほかのものに付いてきたおまけです。1つの横にある**無料として紐づけ**を押すか、複数にチェックを入れてからボタン（**N件を無料として紐づけ…**）を押し、付いてきた購入を選んで**無料同梱として保存**（または**無料同梱N件を保存**）を押します。無料として記録され、価格の全額は支払ったゲームに残ります。

無料同梱は確定済みの明細にしか追加できないので、先に有料のゲームを確定してください。

上部の数値

このページでは、ゲームへの支出（各ゲームの定価の合計ではなく、Steamが各注文で実際に請求した合計額）、注文数、購入した商品数（領収書の明細1行につき1つ）、領収書がカバーする年数を数えます。まだ確認していない明細は、その下の確認カードで数えられ、そこで片付けます。

> メモ
>
> 無料プランでは、「購入」には過去12か月分が表示され、購入を取り込むときにそれより前の領収書は保存されません。GameDock Plusに登録した後、もう一度購入を同期すると、残りも取り込まれます。

SteamのCDキーを有効化

GameDockからSteamのキーを有効化し、支払額を記録して、インストールを始めます。

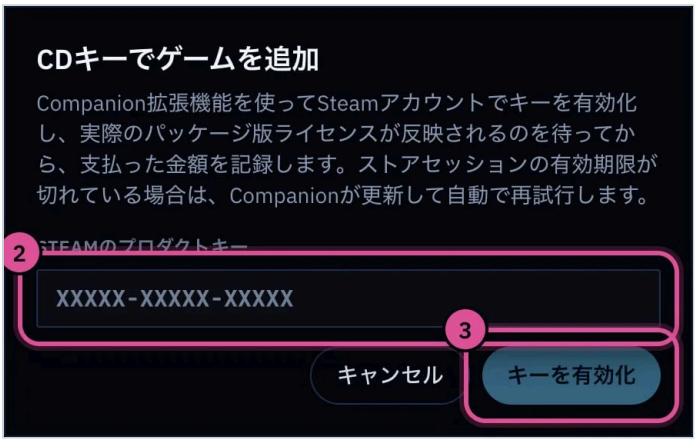
必要なもの：GAMEDOCK COMPANION

ほかのショップでSteamキーを購入した場合は、Steamではなく、GameDockから有効化できます。GameDockはキーをSteamアカウントで有効化し、支払額とともにパッケージ版の購入として記録し、デバイスへのインストールを開始することもできます。

Companionがインストールされていて、ChromeでSteamストアにサインインしている必要があります。

キーを有効化する

1. **購入** → **Steam**を開き、**CDキーでゲームを追加**を押します。
2. **Steamのプロダクトキー** 2 にキーを入力するか貼り付けます。
3. **キーを有効化** 3 を押します。



GameDockからSteamキーを有効化する

4. GameDockがSteamでキーを有効化し、Steamに新しいライセンスが表示されるのを待ってから、ライブラリに取り込みます。これには1分ほどかかります。Steamのサインインが切れている場合は、Companionが更新して続行します。
5. キーで使えるようになった各ゲームの支払額を入力し、**価格を保存**を押します。**今はスキップ**を押すと後回しになり、**パッケージ / CDキー**に**価格が必要**として残ります。
6. GameDock Helperのあるデバイスがあれば、**デバイスにインストール**でそのデバイスへのインストールが始まります。それ以外の場合は**閉じる**を押すか、**ゲームの詳細を見る**でゲームのページに移動します。

キーがすでにアカウントで有効化されていた場合は、GameDockがその旨を表示し、価格を記録できるようにライセンスを取り込みます。

うまくいかない場合

キーの入力欄に戻り、何が問題だったかを示すメッセージが表示されます。

メッセージ	対処方法
そのプロダクトコードは無効です。	似た文字（IとLと1、0とO、VとY）がないか確認して、もう一度お試しください。
このプロダクトコードはすでに別のSteamアカウントで有効化されています。	このキーは使用済みです。購入したショップに問い合わせてください。
この製品はお住まいの国では購入できません。	このキーは別の地域に限定されているため、あなたのアカウントでは使えません。
このプロダクトコードには、まだ所有していないベースゲームが必要です。	このキーは追加コンテンツ用です。先に対象のゲームを入手してください。
最近の有効化の試行が多すぎます。	Steamがあなたのアカウントでの有効化を一時的に停止しています。しばらく待ってから、もう一度お試しください。
キーを有効化する前に、store.steampowered.comにサインインしてください。	ChromeでSteamストアにサインインしてから、もう一度お試しください。
キーを有効化するには、GameDock Companionをインストールするか有効にしてください。	Companionをインストールしてください。詳しくは GameDock Companionをインストールをご覧ください。
Steamにこのライセンスがまだ表示されていません。	キーは有効化されましたが、Steamでの表示が遅れています。1分ほどしてから購入を同期し、**パッケージ / CDキー**で価格を入力してください。
Steamではすでにこのキーが有効化されている可能性があります	もう一度有効化しないでください。Steamを同期すると、ゲームが表示されます。

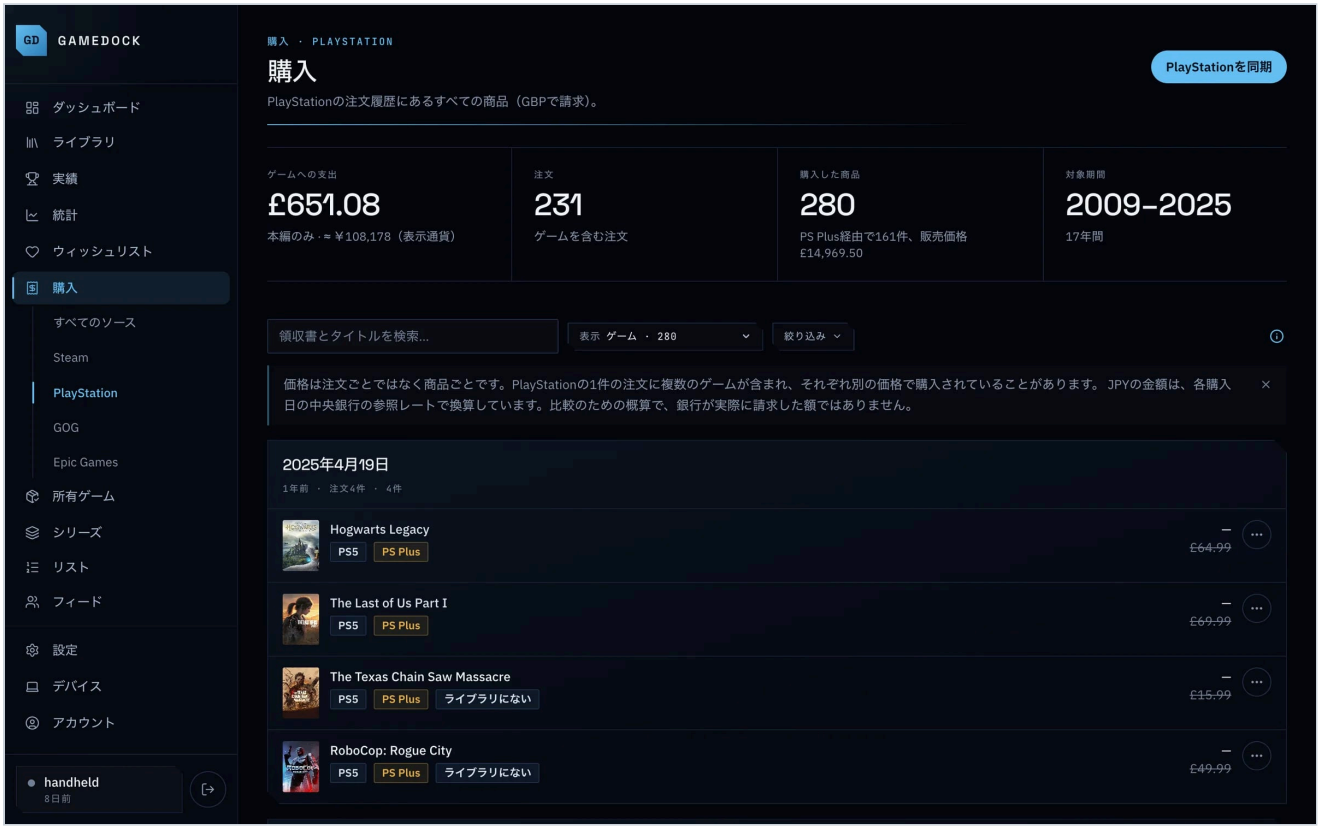
インストールするには、ペアリング済みで電源が入っているデバイスが必要です。ウィンドウに**連携しているデバイスがありません**と表示された場合は**設定**からペアリングし、**デバイスがオフライン**と表示された場合は、デバイスを起動してからもう一度お試しください。

PlayStationの購入

PlayStation Storeの注文履歴を取り込み、アイテムの種類を修正します。

必要なもの：GAMEDOCK COMPANION

購入 → **PlayStation**には、PlayStation Storeの注文履歴にあるすべてのもの（ゲーム、追加コンテンツ、サブスクリプションなど）が、それぞれの金額とともに一覧表示されます。PlayStationがほかの通貨で請求していた場合は、請求された金額とあなたの通貨での金額の両方が表示されます。どちらが先に来るかは、環境設定の**金額の表示**で決まります。



PlayStationの注文履歴

注文履歴を取り込む

PlayStationは、注文履歴をサインインしている本人にしか表示しません。そのため、インポートはCompanion拡張機能を通して行います。

1. **購入** → **PlayStation**を開き、**PlayStationを同期**を押します。

Companion拡張機能がバックグラウンドのタブでPlayStationを開き、注文履歴をページごとに読み進めます。その間、PlayStationを開く、履歴の各ページを読み取る、保存する、各購入がどのゲームかを判別する、という各段階が順に表示されます。playstation.comからサインアウトしている場合は、既存のSonyアカウントのセッションがあれば、それを使ってサインインします。PlayStationがパスワードを求めた場合は、サインインできるようにタブが開いたままになります。サインインしたら、もう一度**PlayStationを同期**を押してください。完了すると、取り込んだ取引の件数をGameDockが表示します。

新しく何かを購入したらもう一度実行するか、**設定** → **同期**の**すべて同期**や、Companion拡張機能のバックグラウンド同期に任せて、常に最新の状態にしておけます。

メッセージに*取り込みは一部のみでした*と付いている場合は、履歴の一部を読み取れなかったので、もう一度実行してください。通貨を設定から取得したと表示された場合は、GameDockがPlayStationアカウントの地域を判別できず、あなたの通貨だと仮定しています。正しいかどうか確認してください。

ページに表示される内容

上部の数値は、ゲームへの支出、ゲームを含む注文、購入した商品、履歴に含まれる年の範囲です。**ゲームへの支出**は本編のゲームだけを数えます（追加コンテンツや体験版は含みません。これらは**購入** → **すべてのソース**では**ゲーム**に数えられます）。その下の行には、ウォレットへのチャージを除いた全体の支出が表示されます。**購入した商品**の下の行には、PlayStation Plusで入手した数と、その定価での価値が表示されます。

購入は日ごとにまとめられています。各アイテムにはゲーム機と、次のようなラベルが表示されます：

- **PS Plus**：PlayStation Plusのサブスクリプションで入手したもの。加入している間はプレイできますが、完全に所有しているわけではないため、価格はありません。
- **無料**：無料のゲームまたは体験版。
- **ライブラリにない**：GameDockがまだライブラリのゲームと照合していないもの。
- **（ゲーム名）の追加コンテンツ**：追加コンテンツと、その対象のゲーム。

割引されたアイテムには、定価が取り消し線付きで表示されます。ゲームのバンドルには、含まれるゲームが一覧表示されます。

表示でアイテムの種類を選びます：**ゲーム**（デフォルト）、アプリ、追加コンテンツ、体験版、テーマ、ビデオ、サブスクリプション、ウォレット入金、**未特定**、またはすべて。複数のゲーム機向けに購入している場合は、**絞り込み**で一覧を1つのゲーム機に絞り込めます。

アイテムの種類を修正する

PlayStationは、アイテムが何であるかを必ずしも示しません。説明のないアイテムは**未特定**にまとめられ、それぞれに種類を指定するボタンがあります。そのほかのアイテムでは、価格の横にあるメニュー（…）を開いて**カテゴリーを変更**を選ぶと、同じボタンが表示されます。

そこに入るものの大半は、Netflix、YouTube、Spotifyなどのストリーミングアプリです。注文履歴にはアプリとゲームを見分ける情報がないため、GameDockは推測せず、**アプリ**として指定するのをあなたに任せています。また、特定できなかったアイテムを月に1回ほど改めて調べるので、あとからゲームデータベースに追加されたゲームは自動的に整理されます。

1. **ゲーム…**、**アプリ**、**追加コンテンツ**、**体験版**、**テーマ**、**ビデオ**、**サブスクリプション**、**その他**のいずれかを選びます。
2. ゲームの場合（**ゲーム…**）は、ゲームを検索して選び（バンドルなら複数選びます）、**保存**を押します。

変更はすぐに購入に反映され、GameDockの共有カタログにも提案として送られるので、承認されればほかのプレイヤーにも役立ちます。**特定済み**の横の**元に戻す**で取り消せます。

すべての購入を一か所で

すべてのストアでの支出と、その集計方法を説明します。

購入 → **すべてのソース**では、Steam、PlayStation、GOG、Epic Gamesのすべての注文と、購入したすべてのディスクやパッケージを1つのリストに新しい順で並べ、支出の合計を計算します。



すべてのストアの、すべての領収書

支出として数えるもの

- 注文は、中のゲームを個別に買った場合の金額ではなく、ストアが実際に請求した金額で数えます。
- SteamやPlayStationのウォレットへのチャージは支出に含めません。そのお金で購入したゲームが代わりに数えられるからです。
- ほかの通貨での注文は、その注文日のレートであなたの通貨に換算されます。ストアが請求した金額の下に、印（≈）付きで換算額が表示されます。**金額の表示**をあなたの通貨に設定している場合は、その逆になります。詳しくは通貨と為替レートをご覧ください。

表示で数える対象を選びます：**ゲーム**（デフォルト。ゲーム、追加コンテンツ、体験版）、**すべて**、**サブスクリプションとメディア**、**ウォレットへのチャージ**。上部の数値はこれに合わせて変わり、その下の行に何を数えているかが表示されます。その横の**数値の仕組み**では、各数値の意味と、サブスクリプションやウォレットへのチャージに使った金額を説明しています。検索欄（**商品を検索...**）では注文を中身で探せます。**絞り込み**では、リストを1つの**ストア**、**請求**または**無料**の注文、1つの**年**に絞り込めます。

各注文には、ストア、金額、中身のうち最大8件（ほかに何件あるかも）が表示され、それぞれに**ライブラリにあり**または**ライブラリになし**の印が付きます。PlatinumやUltimate Editionなど、バンドルとして販売されているGOGのエディションは、含まれるすべてのゲームがライブラリ内の1つのゲームであれば、

ライブラリにあるものとして数えます。三部作のように異なる複数のゲームを含むものは、**ライブラリになし**のままです。Epic Gamesの毎週の無料配布など、無料で入手した注文には**無料で入手**の印が付きます。

> メモ
>
> 無料プランでは、購入ページに直近12か月分が表示されます。上部の注記に、表示されていない古い注文の件数が表示されます。ストアの購入をインポートするときに古い注文は保存されないため、GameDock Plusに加入したら、各ストアの購入をもう一度同期して残りを取り込んでください。

ページ上部の**すべてのソースを同期**で、すべてのストアから新しい注文を今すぐ取り込みます。詳しくはすべてを同期しておくをご覧ください。

ストアごとのページ

サイドバーの**購入**の下にある各行では、ストアを1つずつ表示します：

- **Steam**：領収書の各行を、支払った対象のゲームに照合して表示します。確認待ちのキューもあります。詳しくはSteamの購入を確認をご覧ください。
- **PlayStation**：注文履歴を表示し、PlayStation Plusのゲームに印を付けます。詳しくはPlayStationの購入をご覧ください。
- **GOG**と**Epic Games**：各注文の金額と、無料で入手したかどうかを表示します。**表示**で、有料の注文か無料で入手した注文に絞り込めます。どちらも各ストアの同期で取り込まれます。詳しくはGOGとEpic Gamesをご覧ください。
- **パッケージ版**：ディスクやパッケージそれぞれの購入価格を表示し、入力し忘れた価格を追加できます。詳しくはディスクのゲームをご覧ください。

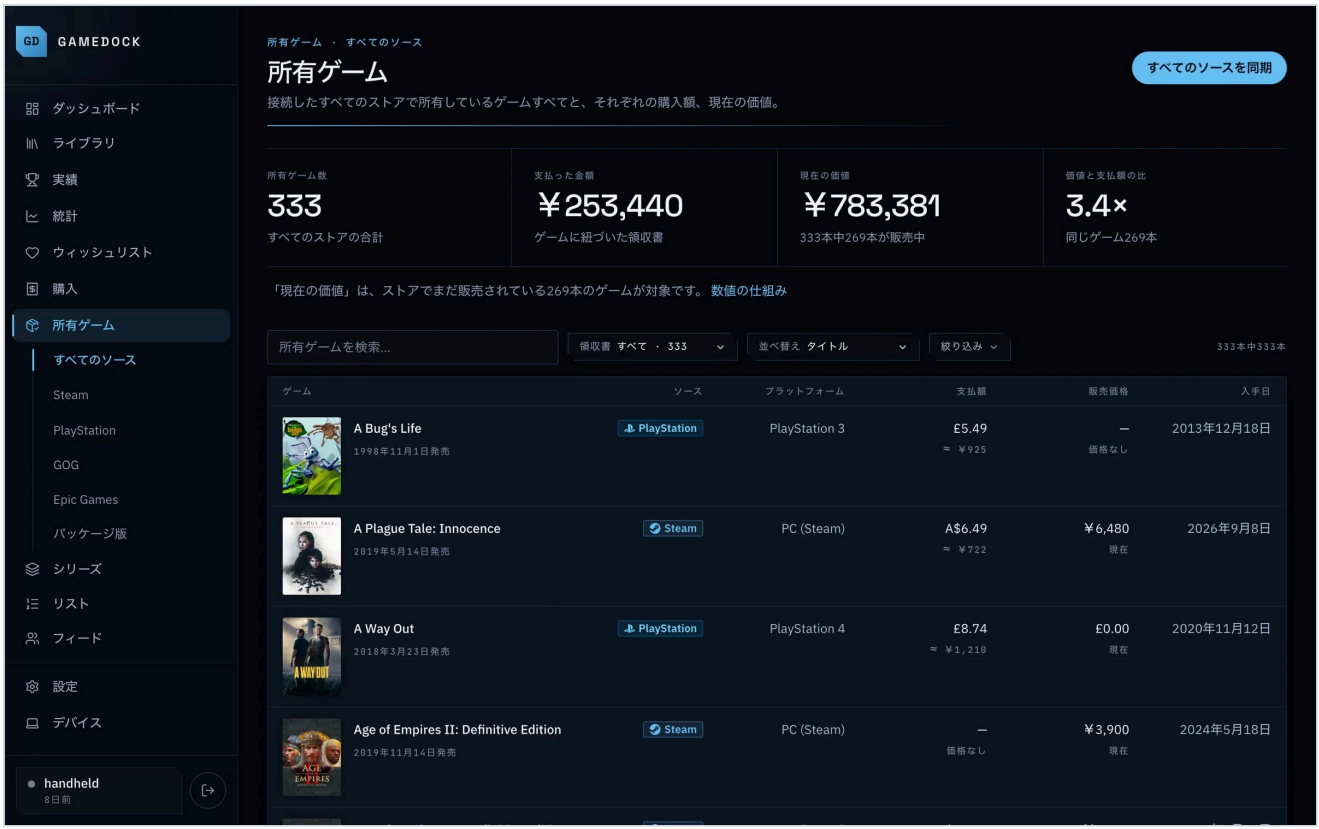
ディスクとパッケージ

すべてのソースでは、購入したディスクやパッケージはそれぞれ1件の注文として扱われ、購入した日付と、支払った通貨での価格が付きます。もらったもの、交換で入手したもの、ゲーム機に付属していたものは購入ではないため除外されます。日付がまだないものも同様です。日付は**購入** → **パッケージ版**で追加してください。日付はあっても価格がないものには**価格を追加**が表示され、押すとそのページでそのコピーが開きます。

所有ゲームとその価値

ゲームに支払った額と、今日の価格を比べます。

所有ゲームには、すべてのストアで所有しているすべてのゲームと、それぞれに支払った金額、今日買うといくらかかるかが表示されます。



所有しているものと、その現在の価値

数値

- **所有ゲーム数**：接続したすべてのストアのすべてのゲームと、追加したすべてのディスクやパッケージ。
- **支払った金額**：領収書から読み取った支払額。それぞれ支払った日のレートで換算します。
- **現在の価値**：それらのゲームの現在のストア価格。今日の価格と今日の為替レートで計算します。セール中のゲームはセール価格で数えます。その下の行には、ストアでまだ販売されているゲームの本数が表示されます。
- **価値と支払額の比**：同じゲームについて、この2つを比べたもの。

最後の2つは、領収書があり、かつ現在ストアで価格が付いているゲームだけを数えるので、同じ条件で比較できます。数値の下の行にその本数が表示され、その横の**数値の仕組み**で各数値の定義を確認できます。各ストアのページにも同じ4つの数値が同じ順で表示されます。GOGやEpic Gamesのように現在の価格を示さないストアでは、そこにダッシュが表示され、その理由が説明されます。

リスト

各ゲームには、どこで所有しているか、どのプラットフォームか、支払った金額、現在の販売価格、入手した日が表示されます。検索欄（**所有ゲームを検索...**）では名前でゲームを探せます。**領収書**では、リストを**領収書あり**か**領収書なし**のゲームに絞り込めます。**並べ替え**では、**タイトル**、**差額が大きい順**、**支払額が多い順**、**販売価格が高い順**で並べ替えられます。**絞り込み**では1つのストアを選べます。ページ上部の**すべてのソースを同期**で、最新の購入と価格を今すぐ取り込みます。

ストアがほかの通貨で請求した価格や、ほかの通貨で表示している価格には、両方の金額が表示されます。ストアの通貨とあなたの通貨のどちらが先に来るかは、環境設定の**金額の表示**で選べます。上部の合計はあなたの通貨で表示されます。ただし、そのストアのページの請求がすべて1つのほかの通貨で、ストアの通貨を選んでいる場合は、ストアの通貨で表示されます。

領収書なしのゲームは、GameDockに購入記録がないゲームです。ギフトだったり、無料だったり、購入履歴が始まる前に買ったものかもしれません。販売が終了したゲームには、現在の価格の代わりに領収書の価格が表示されます。

ディスクやパッケージは、それぞれ1行として支払った金額とともに表示されます。ディスクの現在の価格を示すストアはないため、**販売価格**は空欄のままで、最後の2つの数値にも含まれません。もらったもの、交換で入手したもの、ゲーム機に付属していたものは、価格の代わりにその旨が表示されます。購入したものの価格をまだ入力していないものには**価格未設定**と表示されます。価格は**購入** → **パッケージ版**で追加してください。

サイドバーの**所有ゲーム**の下にある各行では、ストアを1つずつ表示します。PlayStationでは、PlayStation Plusで利用できるゲームに**サブスクリプション**の印が付き、それだけを表示することもできます。

Steam：まずキューを片付ける



Steamの数値は確認キューの状態に左右されます

Steamの数値の正確さは、領収書の各行がどれだけ正しくゲームに照合されているかで決まります。確認待ちの行があるあいだは、**所有ゲーム** → **Steam**にその旨が表示されます。**照合キューを開く**を押して、片付けてください。詳しくはSteamの購入を確認をご覧ください。

ダッシュボードのライブラリの価値

ダッシュボードのライブラリの価値は、SteamのゲームとDLCをすべて今日Steamストアで買った場合の金額で、Steamアカウントの通貨で表示されます。無料のゲームは0として数え、Steamで販売が終了したゲームは除外します。Steamの価格が更新されるたびに更新されます。

通貨と為替レート

金額を表示する通貨と、ほかの通貨の換算方法を選びます。

GameDockはすべての価格をストアが使った通貨のまま保存し、表示するときだけあなたの通貨に換算します。換算した金額はあくまで目安です。実際には銀行が独自のレートを使っています。

通貨を選ぶ

1. **アカウント** → **環境設定**を開きます。
2. **通貨**で、金額を表示する通貨を選びます。
3. **変更を保存**を押します。

ストアの地域では、ストアのアカウントから判別できないときに、GameDockがどの地域の価格を読み取るかを設定します。**タイムゾーン**では1日の始まりを設定します。これはプレイ時間、毎日のダイジェスト、毎月の統計メール、そして購入がどの年に入るかに使われます。

接続した各ストアは通常それぞれの地域を把握しており、GameDockはできる限りそれを使います。Steamの価格とライブラリの価値は、常にSteamアカウント自体の通貨で表示されます。

金額の表示方法

ストアがほかの通貨で請求した場合、どちらを先に表示するかは**金額の表示**（環境設定内）で決まります。ストアが請求した金額を先に表示し、その下に印（≈）付きであなたの通貨での金額を表示するか、あなたの通貨での金額を先に表示し、その下にストアが請求した金額を表示するかのどちらかです。どちらかにマウスを重ねると、どの日のレートが使われたかを確認できます。ウィッシュリストなど、ストアでの現在の価格も同じように表示されますが、まだ誰も支払っていないため、**請求額**の代わりに**表示価格**と表示されます。

金額は**数値と日付の形式**に従って表示されます。ほかの通貨と共有していない記号を持つ通貨は、その記号で表示されます（例：**£**、**€**）。記号がほかの通貨と共有されている場合は、選んだ形式が属する通貨だけがその記号を使います。英語（オーストラリア）では、**$59.99**はオーストラリアドル、**USD 59.99**は米ドルを表し、英語（アメリカ合衆国）では、同じ金額がそれぞれ**A$59.99**、**$59.99**と表示されます。

使われるレート

GameDockは、欧州中央銀行が公表する参照レートを使います。欧州中央銀行が公表していない2つの通貨については、新台湾ドルには米連邦準備制度のレート、ルーブルにはロシア銀行のレートを使い、それぞれ欧州中央銀行のレートと掛け合わせて換算します：

金額	換算に使うレート
何かに支払った金額	支払った日のレート。その日にレートがなかった場合（週末など）は、その前の直近のレート。
現在の価格とライブラリの価値	今日のレート。

換算した金額にマウスを重ねると、どの日のレートが使われたかを確認できます。ある通貨のレートがまったくない場合、その金額は換算せずにそのまま表示し、合計には含めません。何が除外されたかは、ページの注記に記載されます。

第7部

GameDock Helper

プレイに使うマシン上のゲームを、GameDockが確認・管理できるようにするLinuxアプリです。

GameDock Helperをインストール

お使いのLinuxマシン用のHelperアプリをダウンロードしてインストールし、サインインします。

GameDock Helperは、ゲームをプレイするLinuxのコンピューターや携帯機で使う小さなアプリです。そのマシンにあるもの（インストール済みのゲーム、LutrisとHeroicのゲーム、エミュレーター、セーブファイル、ディスクの空き容量）をGameDockから確認し、ゲームのインストール、ドライブ間の移動、セーブデータのバックアップといった操作ができるようにします。

最近の64ビット（x86-64）Linuxであれば、デスクトップ、ノートパソコン、携帯機のどれでも動作します。Windows版やMac版はありません。

ダウンロードする

1. GameDockで**設定** → **デバイス**を開きます。
2. **GameDock Helper**で、お使いのシステムに合った種類をダウンロードします。どのファイルも名前にバージョンが入っているので（例：`GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.flatpak`）、インストールしなくてもどれを持っているかがわかります。



GameDock Helperの3つのインストール方法

	ダウンロード	選ぶ目安
A	**Flatpak**	携帯機、コア部分が読み取り専用のシステム、DiscoverやGNOME Softwareでアプリをインストールするシステム。迷ったらこれがおすすめです。
B	**AppImage**	どのLinuxでも、何もインストールせずに使えます。ファイルそのものを実行します。
C	**.deb**	DebianとUbuntu。

インストールする

ダウンロード先のフォルダーでターミナルを開き、ダウンロードしたファイルの名前を使って次のように実行します：

- **Flatpak**：`flatpak install --user --bundle GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.flatpak`を実行し、アプリメニューから**GameDock Helper**を開きます。動作に必要なGNOMEランタイムがまだインストールされていない場合は、インストール時にFlathubが追加されてランタイムが取得されます。初回は数分かかります。

- **AppImage**：`chmod +x GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.AppImage`を実行してから、ファイルを実行します。デスクトップと一緒に起動するのはこのファイルなので、`~/Applications`など、移動しない場所に置いてください。
- **.deb**：`sudo apt install ./GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.deb`を実行し、アプリメニューから**GameDock Helper**を開きます。

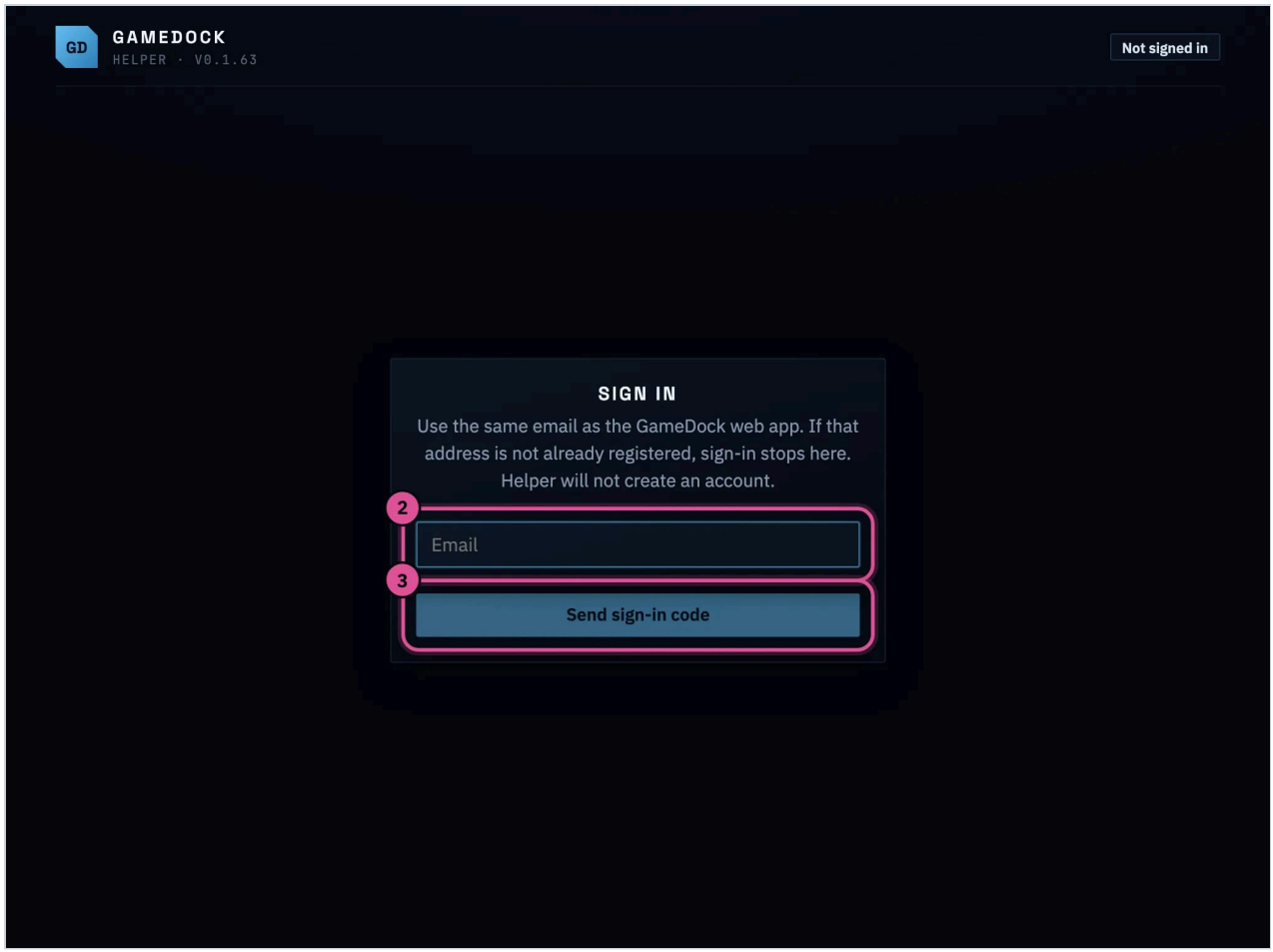
使うのは1種類だけにしてください。FlatpakとAppImageは設定を別々に保存し、同時には実行できません。

> ヒント
>
> ダウンロードしたファイルがGameDockの公開したものかどうか確認するには、ボタンの下にある**ダウンロードを検証**を開きます。各ファイルのチェックサムと署名、公開鍵、確認に使うコマンドが表示されます。

サインインする

Helperは最初にサインインを求めます。GameDockで使っているのと同じメールアドレスでサインインしてください。

1. GameDock Helperを開きます。
2. メールアドレス 2 を入力します。
3. **Send sign-in code** 3 を押します。



GameDock Helperにサインインする

4. メールに届いた6桁のコードを、表示された入力欄に入力し、**Sign in**を押します。

その後、Helperに設定画面が表示されます。詳しくはGameDock Helperを設定をご覧ください。数秒以内に、GameDockの**設定** → **デバイス**にそのマシンが表示され、横に**オンライン**と表示されます。

Helperがアカウントを作成することはありません。そのメールアドレスのGameDockアカウントがないと表示された場合は、まずGameDockのウェブサイトでサインインしてから（アカウントを作成してサインインを参照）、戻ってきてください。

> メモ
>
> 無料プランではデバイスを1台、GameDock Plusでは3台まで使えます。同じマシンからもう一度サインインしても、別のデバイスとしては数えられません。プランのデバイスがすべて使用中の場合、Helperには*Device limit reached*と表示され、サインインできません。デバイスを入れ替えるには、先に古いデバイスを外してください。詳しくはデバイスの削除と再リンクをご覧ください。

アップデートする

バージョン0.1.84以降、Helperは自動で最新の状態を保ちます。数時間ごとに新しいバージョンを確認してインストールします（**Install updates automatically**をオフにした場合を除きます。アップデートを参照）。それより古いHelperは自動で更新できないため、一度だけ手動で更新する必要があります。.debのように自分自身を置き換えられないものも同様です。

デバイスのHelperが古く、自動で更新されていない場合は、次にGameDockを開いたとき、どのページを開いても通知が表示されます。通知には、古いデバイスとそのバージョンがすべて表示され、**設定** → **デバイス**を開く**アップデートを入手**と、そのブラウザで1週間通知を延期する**後で**があります。また、古いデバイスがある間は、**設定** → **デバイス**にも*新しいGameDock Helperがあります*と表示されます。



古いデバイスはそれぞれ、名前とバージョンが表示されます

ほとんどのアップデートは、都合のよいときまで後回しにできます。ただし、ときどきデバイスの安全にかかわる修正を含むものがあり、それ以降、GameDockは古いHelperに作業を送らなくなります。インストール、移動、スキャンを依頼すると、*そのデバイスのGameDock Helperが古くなっています*と返されます。Helperを更新すれば再び動作し、その間に失われるものはありません。

インストールしたものと同じ種類をダウンロードし、Helperのトレイメニューで**Quit**を押します。そのあと、次の手順を実行します：

- **Flatpak**：`flatpak install --user --reinstall --bundle`に続けて新しいファイルの名前を入力し、実行します。`--reinstall`によってインストール済みのHelperが置き換えられます。設定とサインイン状態はそのまま残ります。
- **AppImage**：新しいファイルを古いファイルの隣に置き、`chmod +x`を実行します。新しいファイルを実行すると、デスクトップと一緒に起動する役割が引き継がれるので、古いファイルは削除してかまいません。
- **.deb**：`sudo apt install ./`に続けて新しいファイルの名前を入力し、実行します。インストール済みのバージョンが置き換えられます。

GameDock Helperをもう一度開きます（AppImageの場合は新しいファイル）。数秒以内に、**設定** → **デバイス**のデバイスの横に新しいバージョンが表示され、すべてのデバイスが最新になると通知は消えます。

GameDock Helperを設定

ゲーム、ドライブ、Steamアカウントの場所をHelperに伝え、GameDockに取り込みます。

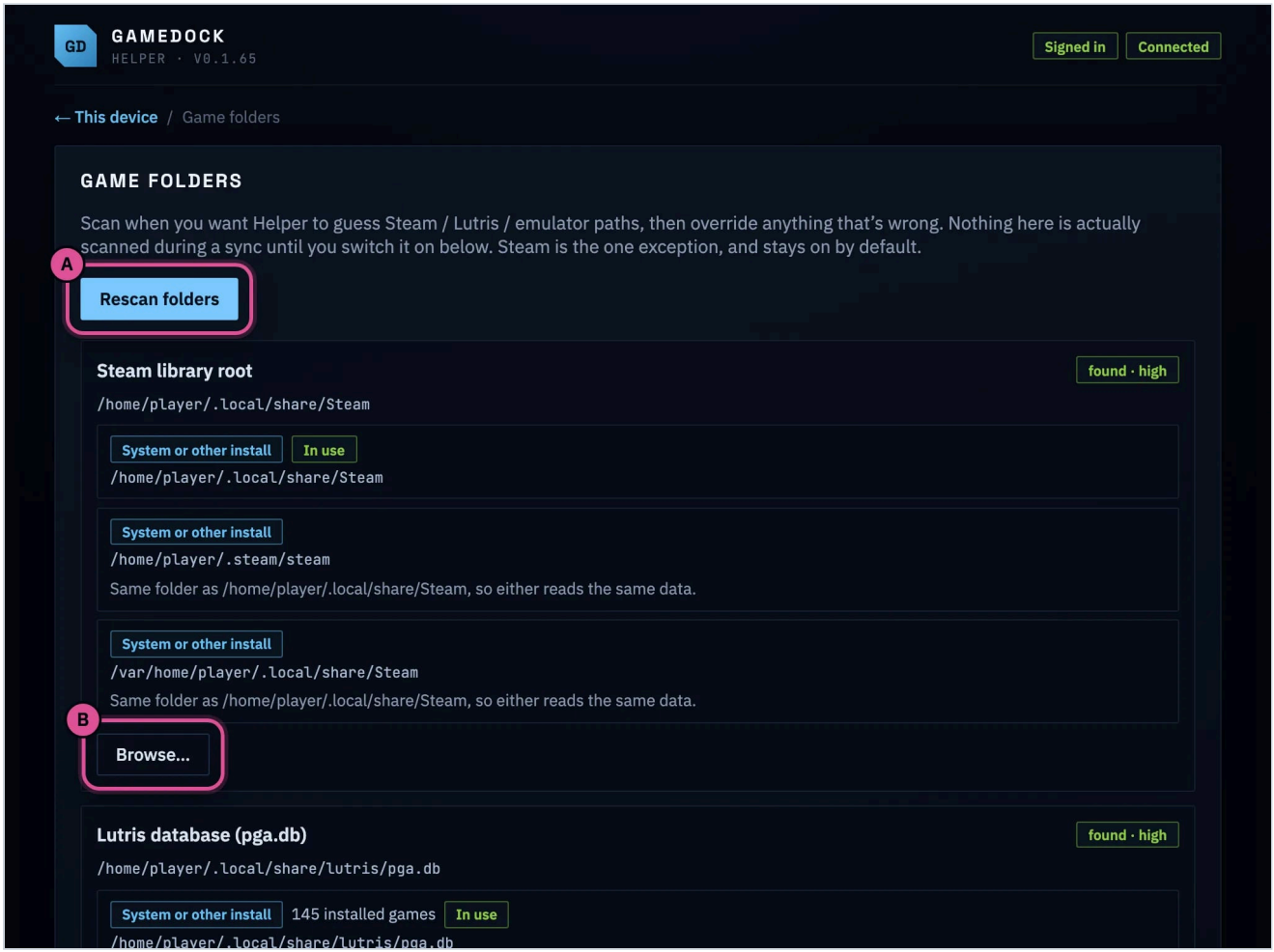
必要なもの：GAMEDOCK HELPER

サインインすると、GameDock Helperは**This device**の画面で開きます。設定項目の一覧で、完了した項目にはチェックが付きます。項目を開いて指示どおりに操作したら、**← This device**を押して戻ります。

何も指示しないうちにスキャンが始まることはありません。各ページに探すためのボタンがあり、Helperは見つけたものを記憶します。サインインしたあとは、セーブデータのバックアップとSteamのゲーム名の書き換えは自動で行われます。フォルダーやドライブのスキャンは、自分で実行するまで行われません。

Game folders

ゲームとエミュレーターがどこにあるかをHelperに伝えます。



Game folders：Steam、Lutris、エミュレーターがゲームを保存している場所

1. **Scan folders** A を押します。一度探すと、ボタンは**Rescan folders**に変わります。Helperは、Steam、Lutris、Heroic、そして認識できる各エミュレーター（RPCS3、Xenia、PCSX2、

DuckStation、Dolphin、melonDS、Cemu、PPSSPP、Vita3K、shadPS4、Flycast、RMG、Switchエミュレーター）のよく使われる場所を探します。

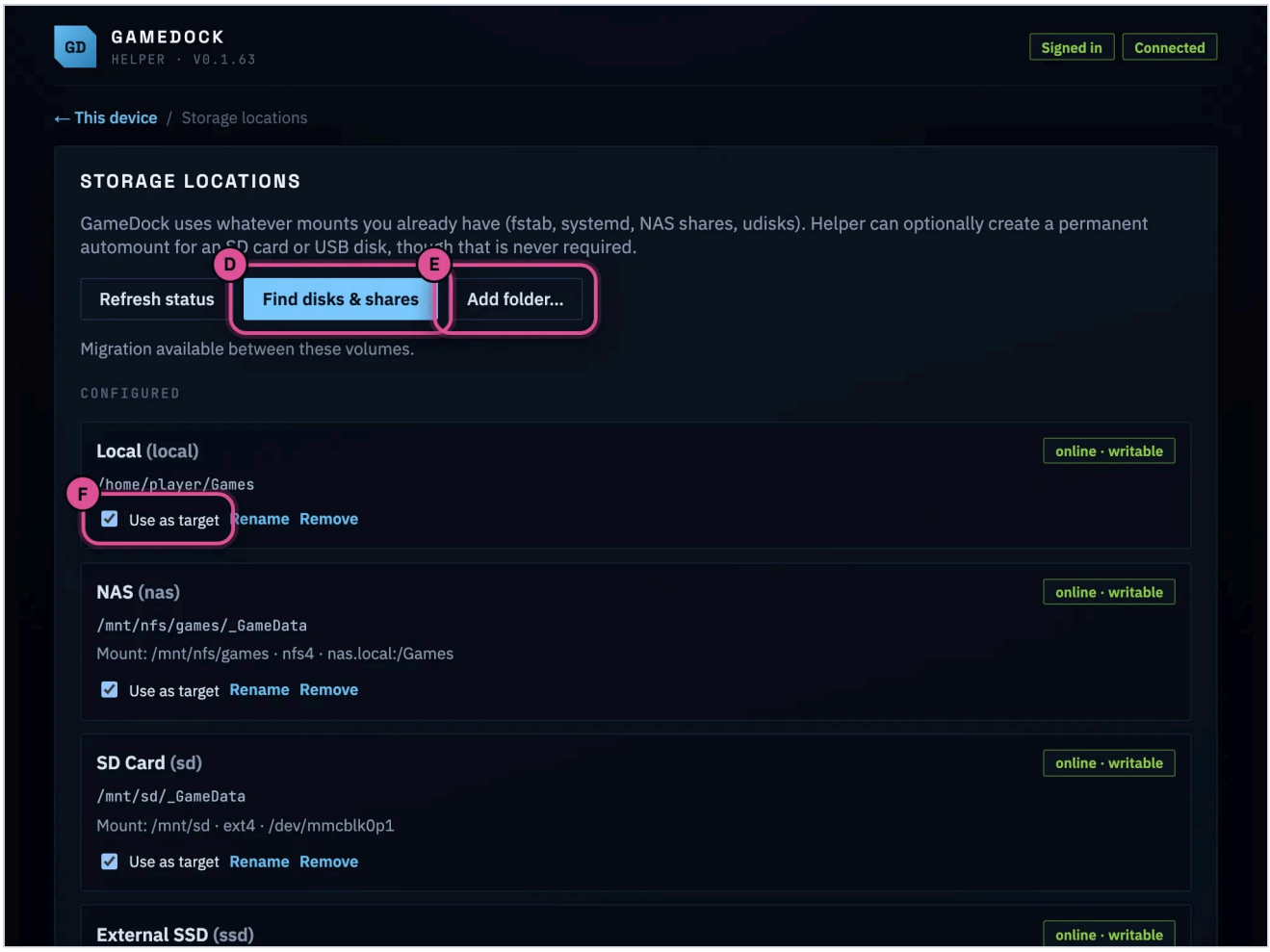
2. 各行を確認します。**found**はフォルダーが存在すること、**missing**は存在しないことを示します。2つ目の語は、それが正しいフォルダーだとHelperがどの程度確信しているかを示します。その下には、Helperがそのアプリについて見つけたすべてのフォルダーが表示され、それぞれにアプリのインストール方法（Flatpak、AppImage、Lutrisランナー、その他のインストール）と、中身の量（インストール済みのゲームやセーブなど）が記載されます。使用中のフォルダーには**In use**の印が付きます。2つのフォルダーが実は同じものである場合は、2つ目にその旨が表示されます。
3. 行が間違ったフォルダーを使っている場合は、正しいフォルダーの下にある**Use this folder**を押すか、**Browse…** B を押して別のフォルダーを選びます。確認が必要になるよくあるケースは、同じエミュレーターのFlatpak版とAppImage版の両方がある場合です。ゲームが入っているフォルダーを選んでください。
4. GameDockに取り込みたいランチャーやエミュレーターごとに、**Scan this source**をオンにします。

PCSX2とDuckStationは、見つけたゲームの一覧を独自に保持しています。これらの行には各一覧にあるゲームの本数が表示されます。すべての一覧が読み取られるので、フォルダーを選ぶ必要はありません。

Steamは常に読み取られます。それ以外は、オンにするまで何もしません。デバイスをペアリングしただけで、Lutrisやエミュレーターのライブラリの読み取りが始まることはありません。

Storage locations

ゲームを置けるドライブをHelperに伝えます。これで、GameDockが各ドライブの使用状況を表示し、ドライブ間でゲームを移動できるようになります。



Storage locations：ゲームを置いているドライブとネットワーク共有

1. **Find disks & shares** D を押します。Helperが認識できるドライブとネットワーク共有が一覧表示されます。おすすめのSteamライブラリフォルダー、すでにマウントされているNFSとSMBの共有、SDカードとUSBディスクです。
2. 使いたいものの横にある**Use this location**、**Use this share**、または**Use current mount**を押します。一覧にないフォルダーを追加するには、**Add folder...** E を押します。
3. ゲームの移動先にできる各場所では、**Use as target** F にチェックを入れたままにします。

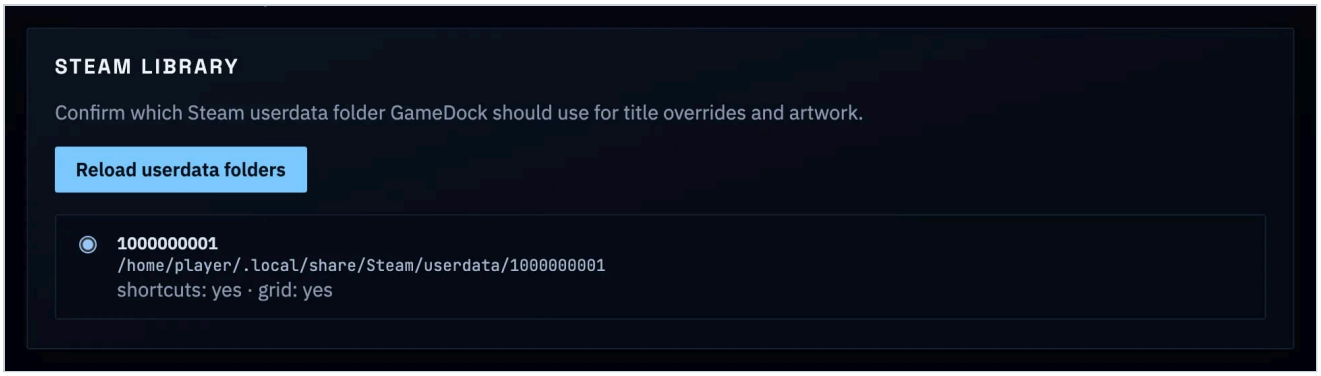
設定した場所は**Configured**の下に表示されます。ここでは、**Rename**で分かりやすい名前を付けたり、**Remove**で一覧から外したりできます。**Refresh status**を押すと、どれが接続されているかをもう一度確認します。

Helperは、すでにマウントしているドライブとネットワーク共有をそのまま使うので、何かを設定する必要はありません。常時マウントされていないSDカードやUSBディスクは、自動でマウントされるように設定できます（**Make permanent mount...**）。その際はパスワードの入力を求められます。

取り外したドライブはオフラインと表示され、接続し直すと元に戻ります。ゲームを移動するには、少なくとも2つの場所が必要です。詳しくはGameDockでのデバイスをご覧ください。

Steam library

ゲーム名の変更やSteamでのアートワークの変更のために、このマシンのどのSteamアカウントをGameDockで使うかを選びます。



Steam library：どのSteamアカウントのフォルダーを使うか

1. **Find userdata folders**を押します。
2. 自分のアカウントのフォルダーを選びます。各フォルダーには、所属するSteamアカウントを表す番号が名前として付いています。そのマシンでSteamを使っているのが1人だけなら、フォルダーも1つだけです。

そのほかの項目

- **Standalone games**：ストアのランチャー以外でインストールし、実績をPC上のファイルに保存しているランチャー外のPCゲームの実績です。詳しくはランチャー外のPCゲームの実績をご覧ください。
- **Cloud save backups**：セーブデータをバックアップをご覧ください。
- **Background service**：Helperを常に起動しておくをご覧ください。
- **Hub sign-in**：必要になったときに、もう一度サインインします。詳しくはデバイスの削除と再リンクをご覧ください。

GameDockに取り込む

フォルダーを設定したら、GameDockで**設定** → **同期**を開き、**GameDock Helper**の横にある**同期**を押します。Lutris、Heroic、エミュレーターのゲームが、**ライブラリ**の**ランチャー**と**エミュレーター**に表示されます。それ以降は、Helperが起動している間、GameDockを最新の状態に保ちます。

Helperを常に起動しておく

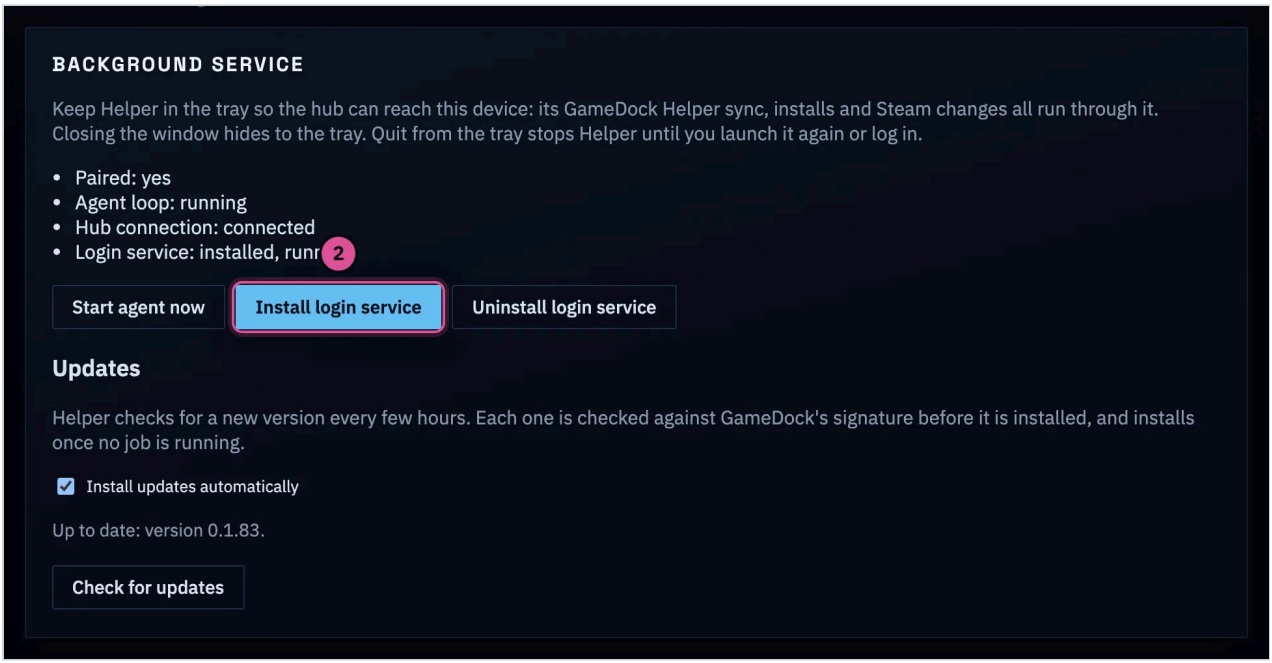
デスクトップと一緒にHelperを起動して、GameDockがいつでもデバイスに接続できるようにします。

必要なもの：GAMEDOCK HELPER

GameDockがデバイスに接続できるのは、GameDock Helperが起動している間だけです。デスクトップと一緒に起動するように設定しておけば、システムトレイで静かに待機します。

デスクトップと一緒に起動する

1. GameDock Helperで**Background service**を開きます。
2. **Install login service** 2 を押します。



Background service：デスクトップと一緒にHelperを起動する

次にデスクトップにサインインしたときから、Helperは自動で起動し、そのままトレイに入ります。今すぐ2つ目が起動することはなく、開いているHelperがそのまま動き続けます。ページの一覧には、サインインしているか（**Paired**）、今動いているか（**Agent loop**）、GameDockに接続しているか（**Hub connection**）、デスクトップと一緒に起動するよう設定されているか（**Login service**）が表示されます。**Uninstall login service**を押すと、自動で起動しなくなります。

携帯機では、ゲームモードとデスクトップモードを切り替えるたびに自動で再起動します。

アップデート

Background serviceの**Updates**にある**Install updates automatically**は、オフにしない限りオンになっています。Helperは数時間ごとに新しいバージョンを確認し、GameDockが署名したものであることを確かめ、GameDockのために行っている作業がすべて終わるのを待ってから、インストールして新しいバージョンで再起動します。**Check for updates**を押すと、今すぐ確認します。スイッチがオフでも、新し

いバージョンが出たことはHelperが知らせるので、**Install version**を押せば好きなときにインストールできます。

- インストール手順どおり`--user`でインストールしたFlatpakと、自分のフォルダーに置いたAppImageは、自動で更新されます。
- .debはシステム全体にインストールされるため、インストールにはパスワードが必要です。Helperが新しいバージョンのダウンロードと確認を自動で行い、**Install version**を押したときにパスワードを求めます。
- マシンのすべてのユーザー向けにインストールしたFlatpakや、書き込み権限のないフォルダーにあるAppImageは、自分自身を置き換えられません。その場合はページにその旨が表示されるので、これまでどおりGameDockから新しいバージョンをインストールしてください（アップデートするを参照）。

トレイ

- Helperのウィンドウを閉じると、トレイに隠れて動き続けます。
- トレイアイコンをクリックするか、**Open settings**を選ぶと、ウィンドウが再び表示されます。
- **Quit**を押すと、Helperは完全に停止し、もう一度開くか、次にデスクトップにサインインするまで動きません。
- トレイアイコンにマウスを重ねると、HelperがGameDockに接続しているかどうかを確認できます。

デスクトップにトレイがない場合は、ウィンドウを閉じるとHelperが終了します。

接続されていますか？

Helperのウィンドウ右上、**Signed in**の隣にある2つ目のバッジは、GameDockが今デバイスに接続できるかどうかを示します。**Connected**：接続できます。**Connecting…**：まもなく接続されます。**Reconnecting…**：HelperがGameDockに接続できず、自動で再試行を続けています。バッジにマウスを重ねると、理由と次の再試行の時刻を確認できます。**Not connected**：Helperが接続をまったく実行していません。**Background service**で**Start agent now**を押してください。**Background service**の**Hub connection**にも同じ内容が表示されます。

起動中に行うこと

- インストールされているもの、ドライブの使用状況、プレイしたものについて、GameDockを最新の状態に保ちます。
- GameDockから依頼されたことを実行します。ゲームのインストール、インストールの移動、Steamのコレクション、名前、アートワークの更新などです。
- オンにしていれば、プレイ後にセーブデータをバックアップします。詳しくはセーブデータをバックアップをご覧ください。
- Steamのゲーム名を設定している場合は、15分ごとに書き換えます。詳しくはSteamの名前、並び順、アートワークをご覧ください。
- 数時間ごとに自分自身の新しいバージョンを確認し、**Install updates automatically**がオンならインストールします。

フォルダーやドライブのスキャンは、そのためのボタンを押したときにだけ行われます。

GAMEDOCK HELPER

セーブデータをバックアップ

セーブファイルのバージョン付きコピーをGameDockに保管し、復元します。

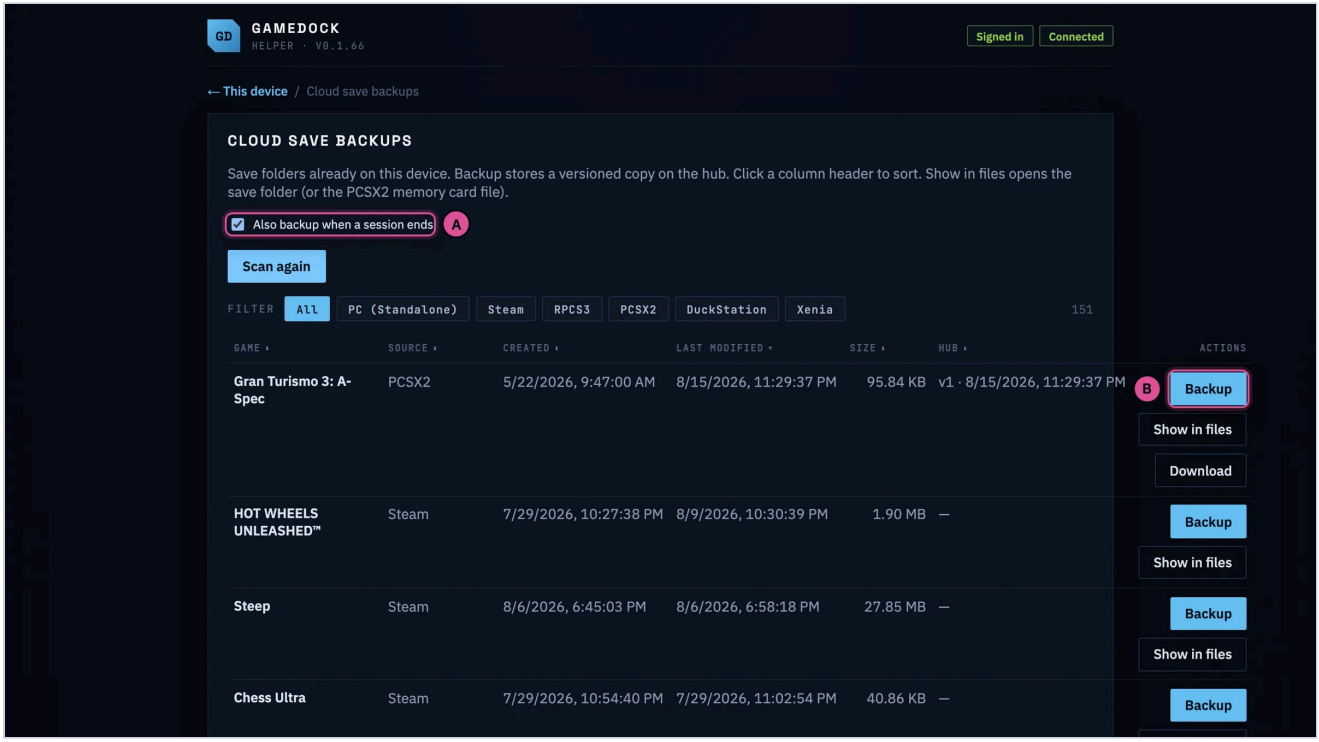
必要なもの：GAMEDOCK HELPER

GameDock Helperは、セーブファイルのコピーをGameDockに保管できるので、失くしたり壊れたりしたセーブを元に戻せます。各バックアップは個別のバージョンとして保存され、どれをダウンロードするかを選べます。

ランチャー外のPCゲーム、Steamのゲーム、そしてRPCS3、PCSX2、DuckStation、Xeniaの各エミュレーターのセーブを見つけます。

セーブデータを見つける

1. GameDock Helperで**Cloud save backups**を開きます。
2. **Scan save folders**を押します。



Helperが見つけたすべてのセーブフォルダーと、それぞれの最終バックアップ日時

一覧には、各ゲームのセーブ、そのソース、最終更新日時、サイズ、そして（**Hub**の列に）GameDock上の最新バージョンが表示されます。**Filter**のボタンでソースを1つずつ表示でき、列見出しを押すとその列で並べ替えられます。あとで新しいセーブフォルダーを探すには、**Scan again**を押します。

バックアップする

- **自動：Also backup when a session ends** A をオンのままにします。プレイを終え、ゲームのセーブが5分ほど変化しなくなると、Helperがバックアップします。初めて見つけたゲームは記録するだけなので、ライブラリ全体が一度にアップロードされることはありません。

- **手動**：ゲームの横にある**Backup** B を押します。

Show in filesを押すと、ゲームのセーブフォルダーが開きます。

セーブデータを戻す

- Helperでは、ゲームの横にある**Download**を押すと、最新のバージョンがダウンロードフォルダーに保存されます。
- GameDockでは、ゲームのページを開きます。**クラウドセーブ**の下に、保存日時、どのデバイスからのものか、サイズとともに各バージョンが表示されます。欲しいバージョンの横にある**ダウンロード**を押してください。

バックアップは、セーブフォルダーを圧縮したコピーです。ゲームを閉じた状態で、中身をセーブフォルダーに戻してください。

上限

	無料	GAMEDOCK PLUS
ゲームごとに保存されるバージョン数	3	10

1つのバックアップは200MBまで、すべてのバックアップの合計は5GBまでです。ゲームのバージョン数がプランで保存できる上限に達すると、新しいバックアップで最も古いものが置き換えられます。Plusから無料プランに変更しても、古いバージョンがすぐに削除されることはなく、新しいバージョンが追加されるたびに1つずつ削除されます。

GAMEDOCK HELPER

GameDockでのデバイス

ドライブの空き容量を確認し、Steamライブラリを割り当て、ゲームをドライブ間で移動し、削除したゲームの進行データを消去します。

必要なもの：GAMEDOCK HELPER

GameDock Helperが起動していると、サイドバーの**デバイス**に、Linuxマシンの中身が表示されます。各ドライブの使用状況、そこにあるゲーム、Steamのコレクション、Lutrisのカテゴリーです。デバイスがペアリングされるまでは表示されません。

これらのページはデバイスの情報をその場で読み取るため、デバイスの電源が入っていて、Helperが起動している必要があります。そうでない場合、**デバイス**にはオフラインと表示され、可能な範囲で最後に把握した内容が表示されます。

概要

デバイス → **概要**では、全体をひと目で確認できます：



デバイスをひと目で確認

- **マウント済みボリューム**：保存場所のうち、今接続されているものの数。
- **デバイス上のゲーム**：すべてのドライブで、ゲームが使っている容量。

- **最も空きが少ないボリューム**とその使用率、**振り分け済みのゲーム**：Steamコレクションまたは Lutrisカテゴリーに入っているゲームの数。
- **インストール先**：各保存場所と、使用状況を示すバー、空き容量、そのうちゲームが占める容量。すべてのドライブの読み取りには最大30秒ほどかかります。**更新**を押すと、もう一度読み取ります。
- **Steamライブラリ**：デバイスでSteamがゲームをインストールする場所。それぞれドライブ名で表示され、空き容量と入っているゲームの本数がわかります。特に指定しない場合にSteamが使うものには**デフォルト**の印が付きます。詳しくはSteamライブラリをご覧ください。
- **インストールの移動**：使用率が85%を超えているドライブがあるかどうかと、**デバイス** → **移行**を開く**移行を計画**。
- **SteamとLutris**：コレクションとカテゴリーの数と、**コレクションを開く**。

下部の帯には、デバイス名とHelperのバージョンが表示され、**設定** → **デバイス**の**デバイスを管理**へのリンクがあります。

SDカードやほかのドライブを追加するには、Helperで設定します。詳しくはGameDock Helperを設定をご覧ください。

Steamライブラリ

Steamはゲームをライブラリフォルダーにインストールし、最初は内蔵ドライブに1つあります。ほかのドライブ（SDカード、外付けSSD、ネットワーク共有）にSteamのゲームをインストールしたり移動したりするには、そのドライブにSteamライブラリを作成します：

1. そのドライブがHelperの保存場所になっていることを確認します（GameDock Helperを設定を参照）。
2. **デバイス** → **概要**の**Steamライブラリ**で、ドライブの横にある**Steamライブラリを追加**を押します。

GameDockは、デバイスのSteamに、Steamが選ぶフォルダー（通常はドライブの最上位にある **SteamLibrary**）でライブラリを追加させます。Steam自体の**設定** → **ストレージ**で追加するのと同じです。デバイスでSteamを開く必要はありません。各ドライブに作れるSteamライブラリは1つです。

Steam自体のウィンドウではネットワーク共有を選べませんが、ネットワーク共有にもライブラリを作れます。そこにあるゲームは、共有に接続している間だけ起動できます。

接続されていないドライブにSteamが記憶しているライブラリは、**未接続**と表示されます。

> メモ
>
> デバイスでSteamにアクセスできる必要があります。Steamが閉じている場合は、GameDockが開きます。デスクトップのSteamでは、GameDockがライブラリの追加を依頼する前に、Steamの**設定** → **開発者**で**CEF Remote Debugging**をオンにし、Steamを再起動しておく必要があります。

ドライブ間でゲームを移動する

ドライブの空きが少なくなってきたら、**デバイス** → **移行**からゲームを移動するか、概要でドライブの横にある**空き容量を増やす**を押します。このボタンは使用率が85%を超えると表示されます（それ以外のときは**インストールを移動**）。

1. 移動するゲームを選びます。上部のドライブのタイルを押すとそのドライブのゲームだけが表示され、**サイズの大きい順**を押すと最も容量を空けられるゲームが見つかります。
2. 移動するゲームにチェックを入れます。下部のバーに合計サイズが表示されます。
3. **移動先**で、移動先のドライブを選びます。それぞれの空き容量が表示されます。
4. **移動**を押します。

ゲームは1本ずつ順に移動され、ログにそれぞれの結果が表示されます。失敗したゲームがあるとそこで止まり、最後に*完了しましたまたは停止しました*と表示されます。選んだドライブにすでにあるゲームはスキップされます。Lutrisのゲームは、新しい場所を自動で見つけるように更新されます。

移動するには、接続されていて、Helperで**Use as target**がオンになっている保存場所が少なくとも2つ必要です。どの保存場所にも入っていないゲームには**ボリューム外**の印が付き、移動できません。

> メモ
>
> ゲームの移動はGameDock Plusの機能です。無料プランでも、ゲームを選んでどれだけ空き容量が増えるかを確認できます。

移動が終わると、GameDockが自動でコレクションを更新するので、移動したゲームは現在の保存場所に対応するコレクションに振り分けられます。そのためにSteamを再起動することはありません。デスクトップでSteamが開いている場合は、次に**コレクション**ページでルールを適用したときに、Steamのコレクションが追いつきます。

ページ下部の**デバイスのメンテナンス**には、何かが食い違っているように見えるときに実行できる修復が2つあります。SteamのコレクションとLutrisのカテゴリーを読み直し、コレクションのルールに従ってゲームを振り分け直す**コレクションを更新**と、**権限を修復**です。

Steamのゲーム

デバイス → **移行**の上部にある**Steamのゲーム**を押すと、Steamライブラリ間でゲームを移動できます。

1. ライブラリのタイルを押すと、そのライブラリのゲームだけが表示されます。ProtonやSteam Linux RuntimeなどのSteam自体のツールは非表示になっています。表示するには、**表示**で**ゲームとSteamツール**を選びます。
2. 移動するゲームにチェックを入れ、**移動先**でライブラリを選んで、**移動**を押します。

Steamが各ゲームを自分で移動します。Protonのプレフィックスとそこに保存されているセーブも一緒に移動し、そのあとゲームを検証するので、数秒余計にかかります。起動中のゲームや、ほかのゲームとコンテンツを共有しているゲーム（Half-Lifeの拡張パックなど）は単独では移動できず、その理由がログに表示されます。Steamのゲームの移動には、接続されたSteamライブラリが2つ以上必要で（Steamライブラリを参照）、これもGameDock Plusの機能です。

削除したゲーム

デバイス → **削除したゲーム**には、Lutrisがプレイ時間、プレイ履歴、実績を記録していたゲームのうち、もうどのデバイスにもないものが表示されます。進行状況を残したままGameDockから削除したゲームや、Lutris自体で削除したゲームです。それぞれに、残っている内容と最後にプレイした日時、そして進行状況を消したあとも別のプラットフォームのゲームとしてライブラリに残るかどうかが表示されます。

ゲームの横にある**削除**を押してから**進行状況を削除**を押すと、Lutrisがそのゲームについて記録した内容が削除されます。**すべて削除**を押すと、一覧が空になります。Steam、PlayStation、Xbox、RetroAchievementsの進行状況には一切影響しません。

GAMEDOCK HELPER

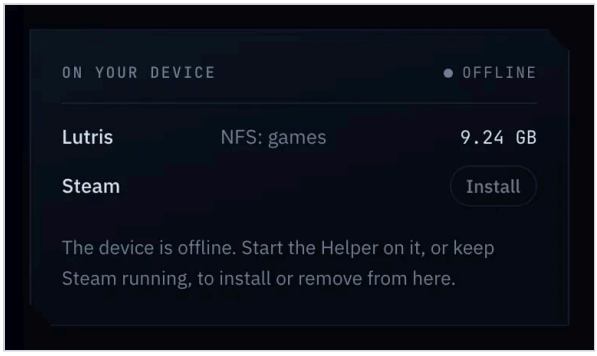
GameDockからゲームをインストール

ゲームのページから、デバイスにゲームをインストールしたり、Steamに追加したり、削除したりします。

必要なもの：GAMEDOCK HELPER

デバイスでGameDock Helperが起動していると、GameDockのゲームのページに、そのデバイスにインストールされているものが表示され、そこでゲームのインストール、Steamへの追加、削除ができます。

デバイスにあるもの



ゲームのページの「デバイス上」

ゲームのページの**デバイス上**には、デバイスがオンラインかどうかと、そこにインストールされている各コピーが表示されます。どのランチャーやエミュレーターのものか、どのドライブにあるか、サイズはどれくらいかがわかります。エミュレーターでプレイするゲームも表示されます。Lutrisがエミュレーターで起動するゲームで、そのエミュレーター自体にも登録されているものは1つのコピーとして扱われ、たとえば**Lutris経由のPCSX2**のように表示されます。デバイスが複数ある場合は、各コピーにどのデバイスにあるかが表示されます。SteamやHeroicがインストールしたゲームで、GameDockがまだサイズを測っていないものは、次の同期でドライブとサイズが届くまで**Steamでインストール済み**（またはHeroic）と表示されます。Steamのゲームなら、デバイスがオンラインであればGameDockがすぐにデバイスに問い合わせます。

ライブラリには、**すべてのゲーム**と**ブラウズ**の隣に**インストール済み**ビューもあり、どのランチャーやエミュレーターのものでも、デバイスにコピーがあるゲームだけが表示されます。デバイスをペアリングしている場合、別のビューを選ぶまでは、**ライブラリ**を開くとこのビューが表示されます。

Steamのゲームをインストールする

Steamライブラリにあってもインストールされていないゲームでは、**デバイス上**の**Steam**の下に**インストール**ボタンがあります。

1. ゲームのページを開きます。
2. **デバイス上**で**インストール**を押します。
3. デバイスのSteamに複数のライブラリがある場合は、ゲームを入れるドライブを選びます。最初はSteamのデフォルトが選ばれており、各ドライブの空き容量が表示されます。**（ドライブ名）にインストール**を押します。

デバイスのSteamはそのライブラリにすぐダウンロードを始めるので、デバイスで何かに答える必要はありません。ただし、デバイスで対応が必要になる場合が2つあります：

- 使用許諾契約やプロダクトキーがあるゲームでは、それがデバイスの画面に表示され、GameDockには**デバイスの応答待ち**と表示されます。デバイスで同意するかキーを入力すると、ダウンロードが始まります。GameDockが代わりに契約に同意することはありません。
- 一部のゲームは、ほかのゲームと共有するコンテンツの隣に置く必要があります。たとえば、Team Fortress ClassicとHalf-Life: SourceはHalf-Lifeの隣に置く必要があります。その場合、GameDockはSteamが指定するドライブを伝え、何もインストールしません。

まだSteamライブラリがないドライブにインストールするには、先にライブラリを追加してください（Steamライブラリを参照）。あとでゲームを移動するには、ドライブ間でゲームを移動するをご覧ください。

> メモ
>
> ドライブを選ぶには、デバイスでSteamにアクセスできる必要があります。Steamが閉じている場合は、GameDockが開きます。デスクトップのSteamでは、Steamの**設定** → **開発者**で**CEF Remote Debugging**をオンにしておく必要もあります。オンになっていない場合、**インストール**を押すとデバイスでSteam自体のインストール画面が開き、そこでドライブを選びます。

ゲームをSteamに追加する

Heroic、Lutris、RPCS3、DuckStation、PCSX2でプレイするゲームは、**Steamに追加**で非SteamゲームとしてSteamライブラリに追加できます。これで、Steamから、または携帯機ならゲームモードから起動できます。GameDock Plusの機能です。

デバイスからコピーを削除する

デバイス上にあるコピーは、どのランチャーやエミュレーターのものでも、ほかにコピーがあるかどうかにかかわらず、すべてデバイスから削除できます。

1. ゲームのページを開きます。
2. **デバイス上**で、コピーの横にあるメニュー（…）を押し、**デバイスから削除**を選びます。
3. GameDockがデバイスに削除対象を問い合わせて、一覧表示します。**削除を確定**を押すと、まさにその内容が削除されます。

何が削除されるかは、コピーがどこにあるかによって決まります：

- **Steam**：Steam自体の「アンインストール」ボタンと同じように、Steamがゲームをアンインストールします。
- **Heroic**：Heroic自体のアンインストールと同じ状態になるようにゲームのフォルダーを削除し、Wineプレフィックスは残します。先にデバイスでHeroicを閉じてください。
- **Lutris**：ゲーム本体、そのWineプレフィックス、Lutrisのエントリー。
- **エミュレーター**：ゲームのディスクイメージ、ROM、またはフォルダーと、それを起動するLutrisのエントリー。

そのコピーへのSteamショートカットも一緒に削除されます。セーブデータとメモリーカードは削除されず、ゲームはプレイ時間と実績とともにライブラリに残ります。

そのコピーが、Lutrisが起動するそのゲームの最後のコピーである場合は、Lutrisが記録した内容をどうするかもGameDockが確認します：

- **進行状況を残す**（デフォルト）：プレイ時間、プレイ履歴、実績はゲームに残ります。
- **進行状況も削除する**：それらもGameDockから削除され、ほかにどこにもないゲームはライブラリから消えます。

残した進行状況は、あとでデバイス → 削除したゲームから削除できます。

GameDockが削除するのは、そのゲーム自体のファイルだけです。ほかのゲームが同じファイルを使っている場合や、コピーがあるドライブが接続されていない場合は、削除を拒否し、その理由を表示します。確認したあとでデバイス上の何かが変わった場合は、何も削除せず、もう一度確認するよう求めます。

削除するには、そのデバイスに最近のGameDock Helperが必要です。更新が必要な場合は、メニューにその旨が表示されます。

デバイスがオフラインのとき

これらのボタンを使うには、デバイスの電源が入っていて、Helperが起動している必要があります。そうでない場合はページにその旨が表示されるので、デバイスでHelperを起動してから、もう一度お試しください。

GAMEDOCK HELPER

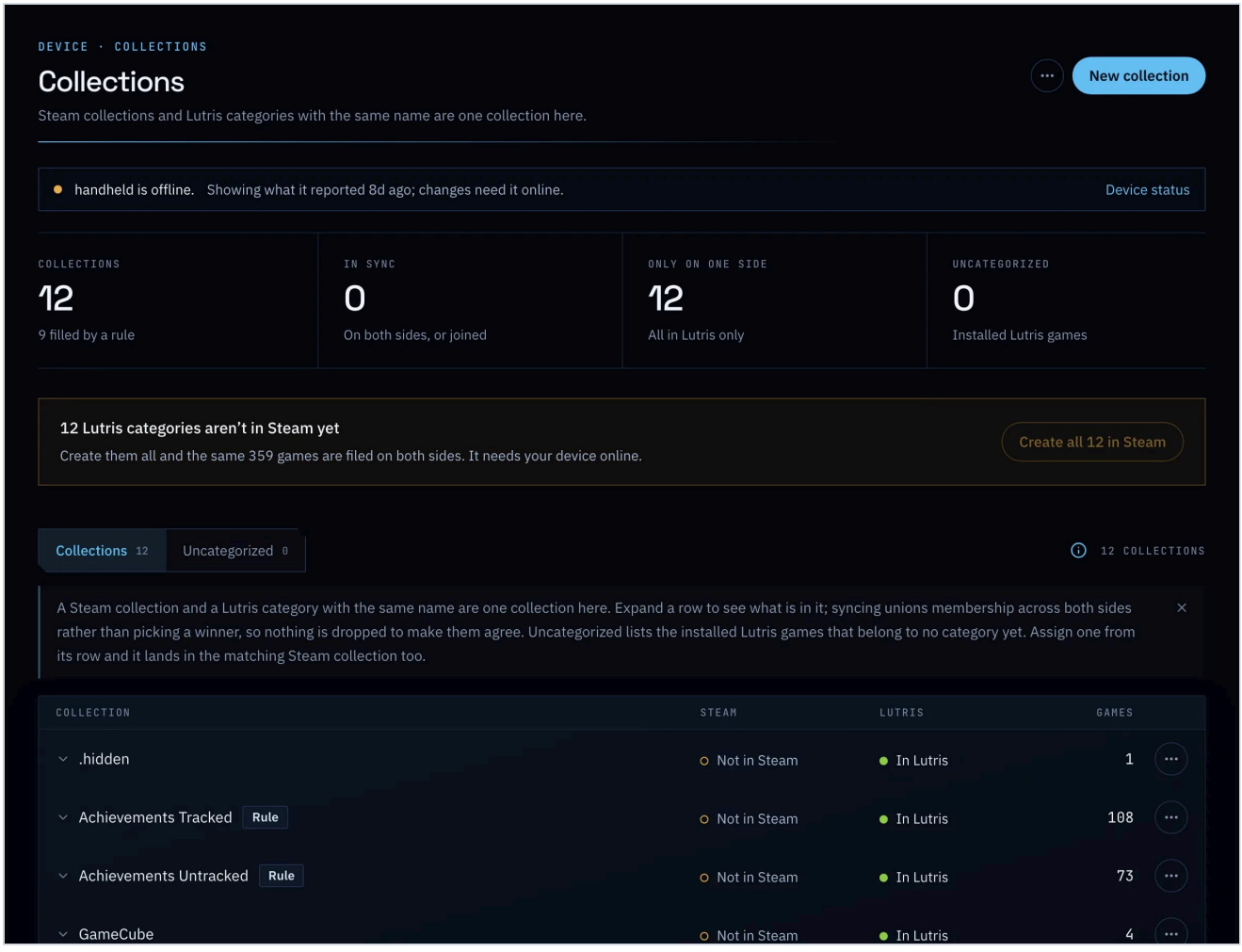
SteamのコレクションとLutrisのカテゴリー

SteamのコレクションとLutrisのカテゴリーをそろえ、ゲームを自動で振り分けます。

必要なもの：GAMEDOCK HELPER、GAMEDOCK PLUS

デバイス → コレクションでは、SteamのコレクションとLutrisのカテゴリーを並べて表示し、両者を同じ状態に保ちます。同じ名前のSteamコレクションとLutrisカテゴリーは、1つのコレクションとして扱われます。

ページに表示される内容



SteamのコレクションとLutrisのカテゴリーを並べて表示

各コレクションには、**Steamにあり**か**Lutrisにあり**か、そして含まれるゲームの本数が表示されます。名前の横の**ルール**タグは、ルールパックで中身が決まることを示します。展開すると、最初の数本のカバーと中身の決まり方が表示され、**すべて表示**で含まれるすべてのゲームが一覧表示されます。上部の数値は、コレクションの数、両側で同期済みのもの、片側にしかないもの、どのコレクションにも入っていないインストール済みのLutrisゲームの数です。

上部の**コレクション**の隣にある**未分類**には、まだどのカテゴリーにも入っていないインストール済みのLutrisゲームが表示されます。それぞれにおすすめのコレクションがあるので、**候補に割り当て**を押す

か、メニュー（**割り当て先...**）から選んでください。

コレクションを操作する

- コレクションが片側にしかない場合は、一覧の上の注記にその数が表示され、反対側にまとめて作成できます。たとえば**Steamに12件を作成**です。
- **新しいコレクション**を使うと、両側に同時に作成できます。
- 各コレクションの横にあるメニューには、片側にしかない場合は**Steamに作成**または**Lutrisに作成**（両側にある場合は**ルールを適用**）、その下に**名前を変更...**、**ゲームを追加...**、**両側を同期**、**コレクションを削除**があります。
- コレクションの全一覧（**すべて表示**）で、ゲームの横の**外す**を押すと、そのゲームがコレクションから外れます。

同期すると、両側が統合されます。どちらかの側でコレクションに入っているゲームは、両側でそのコレクションに入ります。両者をそろえるために何かが外されることはありません。

デスクトップでは、コレクションを書き込む間はSteamを閉じる必要があり、数分かかることがあります。

ゲームを自動で振り分ける

上部のメニューにある**ルールパック**（ルールで中身が決まるコレクションでは**ルールを編集**）を使うと、ゲームが自動でコレクションに振り分けられます。たとえば、エミュレーターごとに1つのコレクション、ランチャー外のPCゲームがどのドライブにあるか、実績が記録されているかどうか、などで振り分けます。使いたいパックをオンにして**保存**を押し、**有効なものを適用**を押します。

> メモ
>
> コレクションの作成、変更、デバイスへの送信はGameDock Plusの機能です。無料プランでも、すべてのコレクションとルールを確認できます。

デバイスがオフラインのときは、タイトルの下の行にその旨と最後に報告があった日時が表示され、デバイスの状態へのリンクがあります。ページには最後に把握した内容が表示され、デバイスがオンラインに戻るまで変更はできません。

GAMEDOCK HELPER

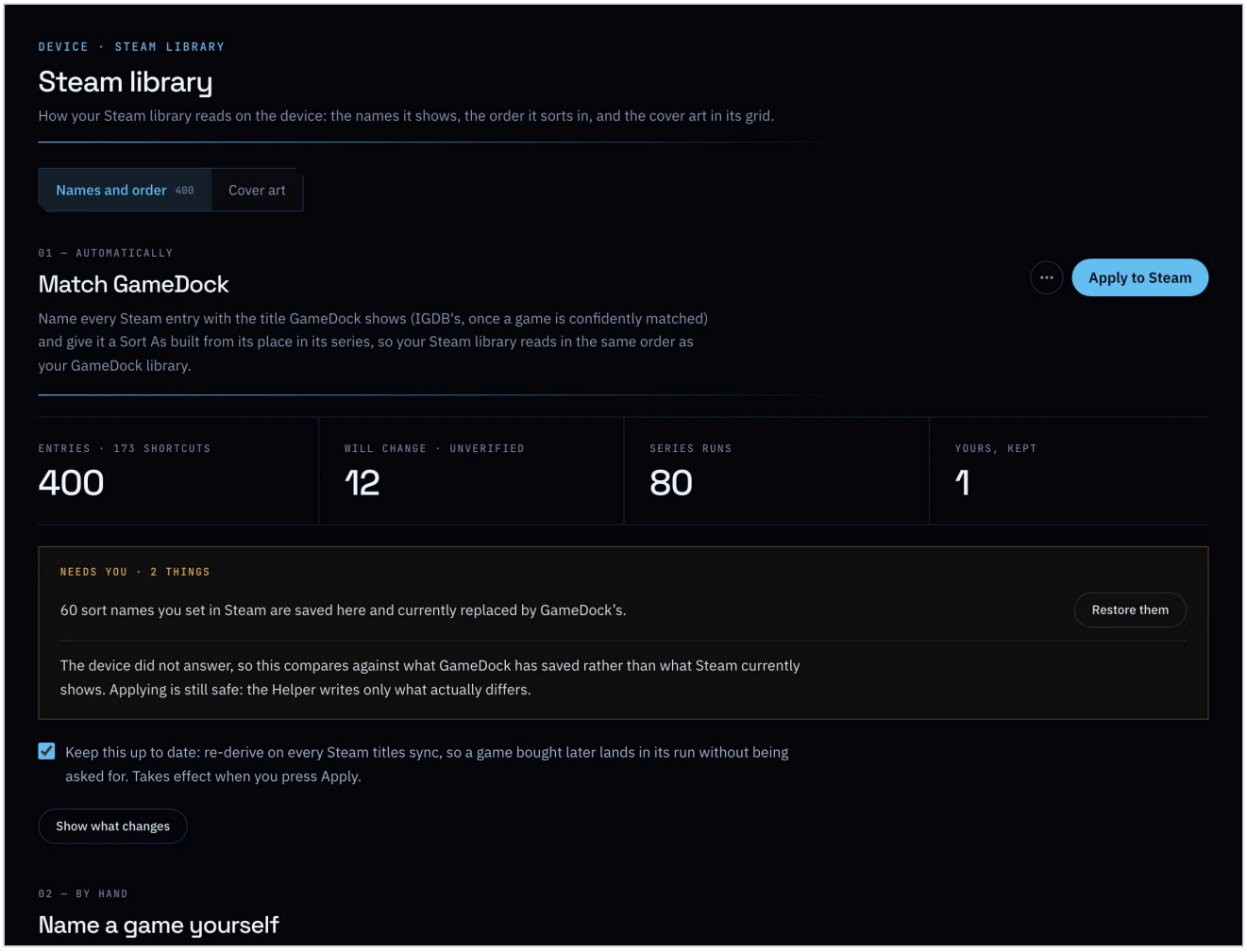
Steamの名前、並び順、アートワーク

Steamライブラリに、GameDockと同じ名前、並び順、カバーを表示させます。

必要なもの：GAMEDOCK HELPER、GAMEDOCK PLUS

デバイス → Steamライブラリでは、デバイス上のSteamライブラリの見え方を変更できます。ゲームの表示名、並び順、Steamのグリッドに表示されるカバーアートです。変更はGameDock HelperがSteamクライアント上で直接行います。

GameDockに合わせる



デバイス上でのSteamライブラリの見え方

名前と並び順 → GameDockに合わせるは、Steam内のすべてのゲームにGameDockで表示している名前を付け、シリーズ内での位置をもとにした並べ替え名も設定します。これで、Steamライブラリが GameDockのライブラリと同じ順に並びます。

1. **変更内容を表示**を押すと、どのゲームの名前が変わるかを1本ずつ確認できます。
2. **Steamに適用**を押します。

Steamで自分で名前を変えたゲームは、**自分の設定・維持**としてそのまま残ります。**最新の状態に保つ**にチェックを入れると、新しく追加されたゲームにも同じように名前が付きます。

Steamに適用の横のメニューでは、**保存済みの名前を再反映**や**Steamで自分が設定した並べ替え名を元に戻す**を選べます。変更を取り消すには**導き出したタイトルを削除**を選びます。元に戻すにはデバイスがオンラインである必要があります。Steamの元の名前を書き戻せるのはそのときだけだからです。デバイスがオフラインの間、GameDockは何も変更しません。

ゲームに自分で名前を付ける

ゲームに自分で名前を付けるでゲームを探し、**Steamでの表示名**か**並べ替え名**を変更して、**保存**を押します。横のメニューから、そのゲームをSteamの元の名前に戻すこともできます。

並べ替え名は約15分ごとにSteamに届き、再起動なしですぐに反映されます。GameDockは、Steamでゲームに自分で設定できる並べ替え名と同じ場所にこれを保存するため、並べ替え名はSteamアカウントに紐づき、Steamがゲームの情報を更新してもそのまま残ります。新しい名前を表示するには、Steamの再起動が必要です。HelperはSteamが使われていないときに再起動を行い（携帯機のゲームモードではSteamが短時間再起動し、デスクトップでは一度閉じて開き直します）、その頻度は1時間に1回までです。そのため、Steamがゲームに元の名前を付け直した場合、設定した名前に戻るまで最大1時間かかることがあります。名前を保存しても、その場でSteamが再起動することはありません。すぐに反映するには、**設定** → **同期**で**Steamライブラリのタイトル上書き**の横にある**同期**を押します。

カバーアート

カバーアート → **GameDockのカバーをSteamに反映**は、GameDockで表示しているカバーをSteamのグリッドに入れ、Steamでも同じアートが表示されるようにします。**Steamに反映**を押してください。横のメニューにある**Steamで元に戻す**を使うと、Steamの元のアートに戻ります。**Steamを自動で更新**にチェックを入れると、カバーが変わるたびに新しいカバーが送られます。

各カバーは、Steamで実際に表示される枠である、Steamの2:3の縦横比で描かれます。GameDockのパッケージアートは3:4のため、Steamの縦横比でないカバーにはサイズが表示され、**Steamの縦横比でないもの**でそれだけを一覧できます。端が切れていないか確認するか、カバーの横の**SteamGridDBから選ぶ**を押して、最初から600×900のグリッド画像を選んでください。**Steamに反映**を押したときにそうしたカバーが残っていると、先にアートを選ぶか、このまま反映するかをGameDockが確認します。

自分でカバーを選んだゲームは、反映の対象外です。選んだカバーは、適用したときにすでにSteamに送られています。

設定から同期する

どちらも**設定** → **同期**の**GameDock Helper**にもあり、それぞれに専用の**同期**があります。

- **Steamライブラリのタイトル上書き**は、保存した名前と並べ替え名をもう一度Steamに書き込みます。
- **Steamライブラリのカバー**は、**Steamを自動で更新**にチェックが入っているかどうかにかかわらず、**Steamに反映**と同じようにすぐにカバーを送ります。夜間の同期と**すべて同期**では、チェックが入っている場合にだけカバーが送られます。

GameDockで表示するアートの選び方は、ゲームの名前やアートワークを変更で説明しています。

メモ

名前とカバーのSteamへの書き込みは、GameDock Plusの機能です。無料プランでも、何が変わるかを正確に確認できます。

デバイスの削除と再リンク

アカウントからデバイスを削除したり、もう一度サインインさせたりします。

設定 → **デバイス**には、アカウントでGameDock Helperを実行しているすべてのマシンが、オンラインかどうか、Helperのバージョン、最後に確認された日時とともに一覧表示されます。

デバイスを削除する

使わなくなったマシンや、無料プランで別のマシンと入れ替えたいマシンは削除できます。

1. **設定** → **デバイス**を開きます。
2. デバイスの横の**ペアリング解除**を押します。
3. **解除する**を押して確定します。

デバイスからGameDockへの報告はすぐに止まり、そのマシンのHelperは次に接続を試みてから数秒以内に（起動していなかった場合は次に起動したときに）自動でサインアウトします。ウィンドウはサインイン画面に戻り、デバイスがアカウントから削除されたことが表示されます。Helperのフォルダーと設定はそのまま残ります。

> メモ
>
> 無料プランに移行したあとに保留されたデバイスはまだ削除されていないため、そのHelperはサインインしたまま接続を試み続けます。30日以内に再登録すると、自動で再接続されます。30日を過ぎるとデバイスは削除され、Helperは上記のとおりサインアウトします。無料プランに戻るを参照してください。

デバイスにもう一度サインインする

デバイスが削除された場合、そのHelperはすでにサインイン画面になっています。ほかの理由でHelperがGameDockに接続できなくなった場合は、まずHelperで**Hub sign-in**を開きます。続いて、次のようにします。

1. メールアドレスを入力し、**Send sign-in code**を押します。
2. コードを入力し、**Sign in**を押します（Helperがまだサインインしていた場合は**Re-link this device**）。

削除したデバイスは新しいデバイスとして戻り、プランのデバイス数の上限に数えられます。上限は無料プランで1台、GameDock Plusで3台です。

複数のデバイスがオンラインのとき

GameDock Plusでは、最大3台のマシンでHelperを実行できます。マシンに変更を加える操作（ゲームのインストール、Lutrisのコピーの削除、Steamのショートカットの追加、ドライブ間でのゲームの移動）では、GameDockがどのマシンのことかを判断する必要があります。そのため、複数のデバイスがオンラインの間は、先にほかのマシンでGameDock Helperを閉じるよう求められ、閉じるまでは何も行いません。それ以外はいつもどおり動作します。

パスの警告

Helperが読み取っているランチャーやエミュレーターのフォルダーがほぼ空で、マシン上の別の場所により中身の多いフォルダーがある場合、GameDockはすべてのページの上部に、そのデバイスとフォルダーを示す警告を表示します。これはお知らせにすぎず、GameDockは何も変更しません。Helperの**Game folders**で正しいフォルダーを選ぶか（GameDock Helperを設定を参照）、**閉じる**を押してください。

第8部

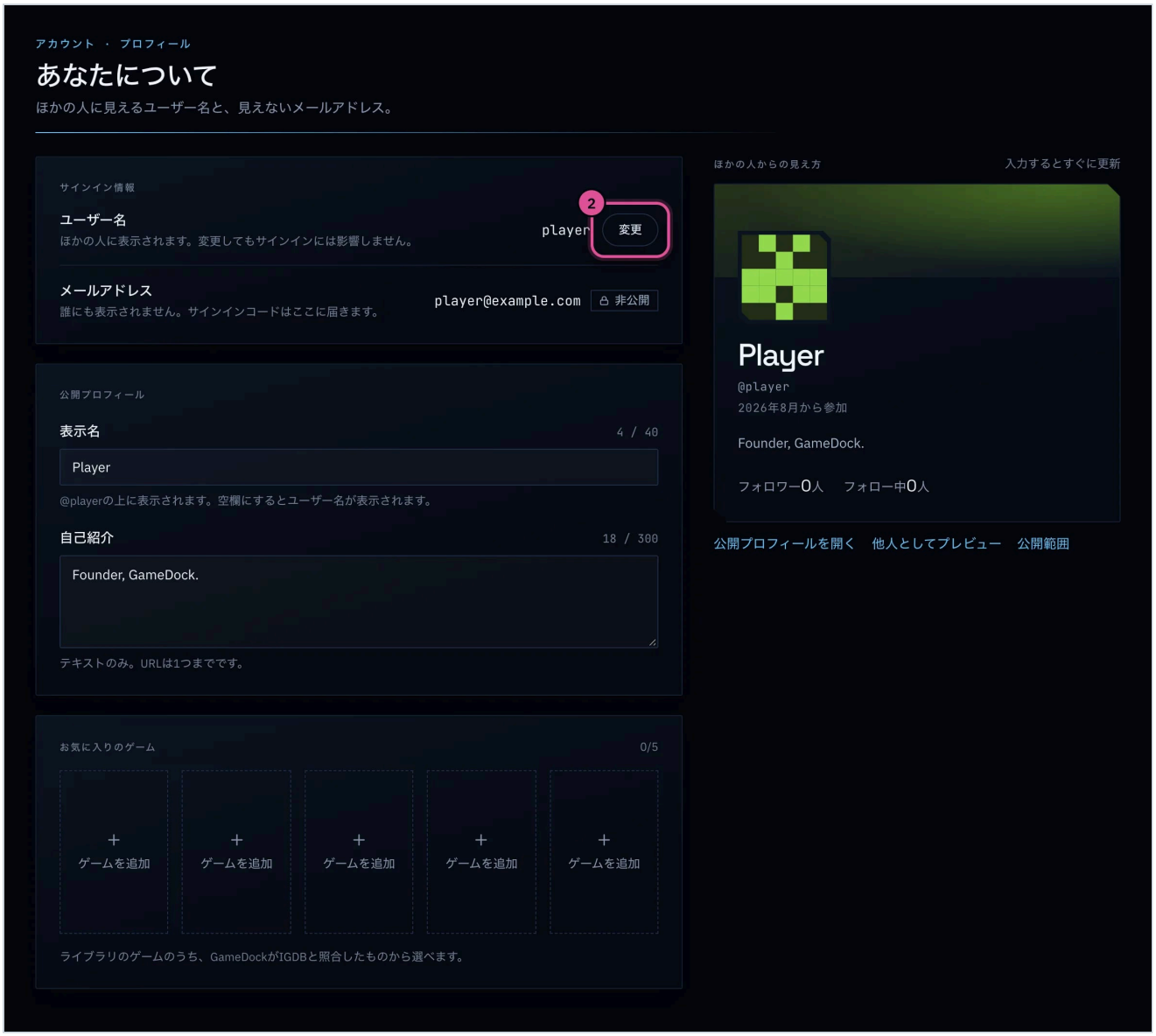
アカウントとプラン

プロフィール、プラン、データ、そして自分のスクリプトからライブラリを読み取る方法。

ユーザー名とメール

ほかの人に見えるユーザー名の変更と、メールアドレスの用途について説明します。

アカウント → **プロフィール**には、あなたを識別する2つの情報があります。ほかの人にも見えるユーザー名と、ほかの誰にも見えないメールアドレスです。



ユーザー名、メールアドレス、公開プロフィール

GameDockにはパスワードがありません。サインインコードはメールアドレスに届くため、メールアドレスがそのままアカウントになります。

ユーザー名を変更する

1. **アカウント** → **プロフィール**を開きます。
2. **ユーザー名**の横の**変更** 2 を押します。
3. 新しい名前を入力します。入力中にGameDockが確認し、使えるかどうかを表示します。
4. **保存**を押します。

ユーザー名は3〜20文字で、英字、数字、アンダースコアが使えます。数字だけにはできません。大文字は入力したとおりに残りますが、大文字と小文字の違いしかない2つの名前は同じ名前とみなされます。

ユーザー名は合計5回まで変更でき、変更の間隔は30日以上あける必要があります。登録時に選んだ名前は回数に含まれません。名前の下の行に、残りの変更回数と次に変更できる日が表示されます。手放した名前は30日間は自分用に確保され、その間ほかの人は使えません。

ユーザー名を変更しても、サインイン方法は変わりません。

メールアドレス

メールアドレスは今のところ変更できません。別のアドレスを使うには、新しいアカウントを作る必要があります。

公開プロフィール

同じページの**公開プロフィール**では、「**/community/user/**」にユーザー名が続くプロフィールページに載せる、表示名、短い自己紹介、最大5本のお気に入りのゲームを設定できます。その横の**ほかの人からの見え方**には、入力に合わせてプロフィールカードが表示されます。プロフィールを共有するまで、ほかの人には見えません。プロフィールを共有を参照してください。

通貨、地域、タイムゾーン

金額を表示する通貨、ストア価格の取得元、1日の始まりの時刻を選びます。

アカウント → **環境設定**では、GameDockの表示言語、金額を表示する通貨、価格を読み取るストアの地域、タイムゾーン、数値と日付の書き方、ストアの請求額をどちらの通貨で先に表示するか、ゲームのカバーを描く形を設定します。通貨、地域、タイムゾーンは、初めてサインインしたときにブラウザの設定をもとに決まります。



言語、お金、日付

言語を選ぶ

言語で、GameDockのページとメールの言語を選びます。English、Español (Latinoamérica)、Español (España)、Deutsch、Français、Polski、Português (Brasil)、Português (Portugal)、Русский、日本語、简体中文、繁體中文から選べます。選ぶとすぐに保存され、ページもすぐに切り替わります。

初期設定の**自動**は、ブラウザに従います。GameDockは、ブラウザの言語のうち対応している最初の言語を使い、どれにも対応していない場合は英語を使います。メールには、最後にGameDockを表示した言語が使われます。

サインインページの下部にも**言語**メニューがあります。そこで選んだ言語は、まだここで言語を選んでいなければ、サインインしたときにここでの設定になります。GameDockのウェブサイトもこの設定に従

い、各ページの下部にある言語メニューで選んだ言語が保持されます。

言語は、下の**数値と日付の形式**とは別の設定です。たとえば、GameDockを英語で表示しながら、日付はドイツ式で表示することもできます。

金額と日付の表示を変更する

1. **アカウント** → **環境設定**を開きます。
2. **通貨**、**ストアの地域**、**タイムゾーン**、**数値と日付の形式**を選びます。どのリストも入力して検索できます。
3. **金額の表示**で、**ストアの通貨**か**あなたの通貨**を選びます。
4. **変更を保存**を押します。

それぞれの設定の内容

設定	内容
通貨	**所有ゲーム**と**購入**のすべての金額と、ライブラリの価値がこの通貨に換算されます。通貨と為替レートを参照してください。
ストアの地域	ストアのアカウントに地域の情報がない場合に、GameDockがどの地域のストア価格を読み取るかを決めます。
タイムゾーン	1日と1週間の始まり（週は月曜日から）を決めます。プレイ時間、購入がどの日や年に入るか、デイリーダイジェストと月間統計メールが届く時刻に使われます。
数値と日付の形式	GameDockとそのメールのあらゆる場所で、日付、数値、金額をどう書くかを決めます。English (Australia)では「17 Sept 2026」「$2,532.27」、English (United States)では「Sep 17, 2026」、Deutsch (Deutschland)では「17. Sept. 2026」「2.532,27 €」となります。初期設定の**自動**は、ブラウザの言語とストアの地域の組み合わせに従います。欄の下の行に、保存する前に選んだ形式での表示例が出ます。

先に表示する通貨を選ぶ

ストアは、あなたの通貨とは別の通貨で請求することがあります。たとえば、イギリスのPlayStationアカウントはポンドで請求します。**金額の表示**で、各金額をどちらの通貨で先に表示するかを決めます。もう一方の通貨は必ずその下に表示されます。

選択肢	£49.99で請求された注文の表示
ストアの通貨（初期設定）	**£49.99**（下に表示：≈ **$98.70**）
あなたの通貨	**$98.70**（下に表示：**£49.99（請求額）**）

すでにあなたの通貨になっている金額は、1回だけ表示されます。複数のストアにまたがる合計は、ストアごとに請求通貨が異なるため、常にあなたの通貨で表示されます。通貨と為替レートを参照してください。

プレイ時間は、どの形式でも時間と分で表示されます。英語の形式では**120h 50m**、それ以外の形式ではその形式の短い単位で表示され、たとえばフランス語では**120 h 50 min**となります。

カバーの形を選ぶ

カバーの形で、GameDock全体でのカバーの描き方を選びます。選ぶとすぐに保存され、すべてのカバーがすぐに切り替わります。

形	向いている場合
パッケージアート（3:4）	GameDockがすべてのゲームに用意するパッケージアート向けです。これらのカバーは全体が表示されます。自分で選んだSteamやSteamGridDBのカバーは、上下が少し切れます。これが初期設定です。
Steam（2:3）	主にSteamやSteamGridDBのカバー（600×900）を選んでいるライブラリ向けです。これらはぴったり収まりますが、パッケージアートは左右の端が少し切れます。

> メモ
>
> Steam自体のアートを選ぶ場面（**アートワークを変更**の**カバー**のプレビューと、**デバイス** → **Steam ライブラリ** → **カバーアート**）では、カバーは常にSteamの2:3の形で描かれます。Steamで実際に表示される枠がその形だからです。

プランと請求

GameDock Plusで追加される機能と料金、アップグレードの方法、変更や解約の方法を説明します。

GameDockは、ライブラリ全体を無料で使えます。すべてのストア、すべてのゲーム、すべての実績、そしてそのすべてのエクスポートまで無料です。**GameDock Plus**は無料プランの制限をなくし、自分のマシン上で変更を加える機能を追加します。

Plusで追加されるもの

	無料	GAMEDOCK PLUS
Steamライブラリとカタログの同期	1日1回	6時間ごと
Steamの価格チェック	1日1回	1日2回
それらの手動同期	24時間に1回	何回でも
価格アラート	同時に5件	無制限
棚のパッケージ版	50本	無制限
購入履歴（GameDock内とAPI経由）とライブラリの価値の履歴	直近12か月	すべて
アクティビティフィード	直近48時間	すべて
デイリーダイジェストメール	—	あり
月間統計メール	その月の数値と一番のハイライト	その月のすべて
統計	今週の概要	すべての週、月、四半期、年、全期間
GameDock Helperを使えるデバイス	1台	3台
ゲームごとに保持するセーブのバックアップのバージョン	3	10
Steamへの名前、アートワーク、コレクションの書き込み、Steamへのゲームの追加、ドライブ間でのインストールの移動	—	あり
シリーズで欠けているゲームの表示	—	あり
API：GameDockによるライブラリの価値、支出のまとめ、統合した実績の進捗	—	あり
1分あたりのAPIリクエスト数	5	50

それ以外（ストアの接続、ライブラリの規模、実績、自分で付けた名前とアートワーク、データのエクスポート、APIによるライブラリ、実績、プレイ時間、購入の読み取り）は、どちらのプランでも同じで

す。**アカウント** → **プランと請求**には、パッケージ版50本の枠のうち何本使っているかなど、あなたのアカウントで何が変わるかが表示されます。

上の同期の頻度は、使用中のアカウントの場合です。どちらのプランでも、ストアの自動同期はしばらく使っていない間は間隔が空き、戻ってくると追いつきます。すべてを同期しておくを参照してください。

アップグレード

GameDock Plusの料金は月額US$5.99、または年額US$53.90（月あたりUS$4.49）で、お住まいの地域で適用される税金が加算されます。

1. **アカウント** → **プランと請求**を開きます。
2. **年払い**か**月払い** 2 を選びます。年払いのほうが4分の1安くなります。
3. **Plusにアップグレード** 3 を押します。ボタンには支払う金額も表示されます。



無料プランとアップグレードの案内

4. 開いたStripeの決済ページで支払います。サブスクリプションは、Stripeの決済サービスであるLinkを通じて販売されます。Linkはお住まいの地域で適用される税金を計算し、支払う前に表示します。決済ページに表示される金額がそのまま請求額です。GameDockがカード情報を見ることはありません。

プランと請求に戻ると、支払いを受け付けたことが表示され、Stripeが確認するとすぐに（通常は数秒以内に）*GameDock Plusが有効です*と表示されます。支払わずにStripeのページを閉じた場合は、購入手続きがキャンセルされ、請求は発生していないことが表示されます。

> メモ
>
> 無料プランでは、12か月より前の購入はまったく取り込まれません。アップグレードしたら、もう一度購入を同期して残りを取り込んでください。すべてを同期しておくを参照してください。

カードの変更、プランの切り替え、解約



サブスクリプション：次回の請求、支払い間隔、それらの変更場所

プランと請求には、次回の請求と、月払いか年払いかが表示されます。**Stripeで請求を管理** A を押すと、カードの変更、月払いと年払いの切り替え、解約、請求書のダウンロードを、すべてStripeのページで行えます。**過去の請求書**を押すと、請求書に直接移動します。Plusが無償で提供されている場合は、何も請求されないため、**プランと請求**には次回の請求の代わりに*無償提供*と表示されます。

解約しても、Plusは支払い済みの期間の終わりまで続きます。終了日は**プランと請求**の**Plusの終了日**に表示されます。最低契約期間はありません。

解約すれば次回の請求は止まるため、通常は返金を行っていません。請求に問題があった場合は、support@gamedock.coにメールするか、お問い合わせフォームをご利用ください。返金はLinkを通じて、支払いに使ったカードに戻ります。詳しくは利用規約をご覧ください。

支払いに失敗した場合

プランと請求に*前回のお支払いが完了しませんでした*と表示され、GameDockからメールが届きます。Stripeが再試行している間、期間の終了後最大14日間はPlusを引き続き使えます。**カードを更新**を押して解決してください。

無料プランに戻る

Plusが終了しても、すぐに削除されるものはありません。

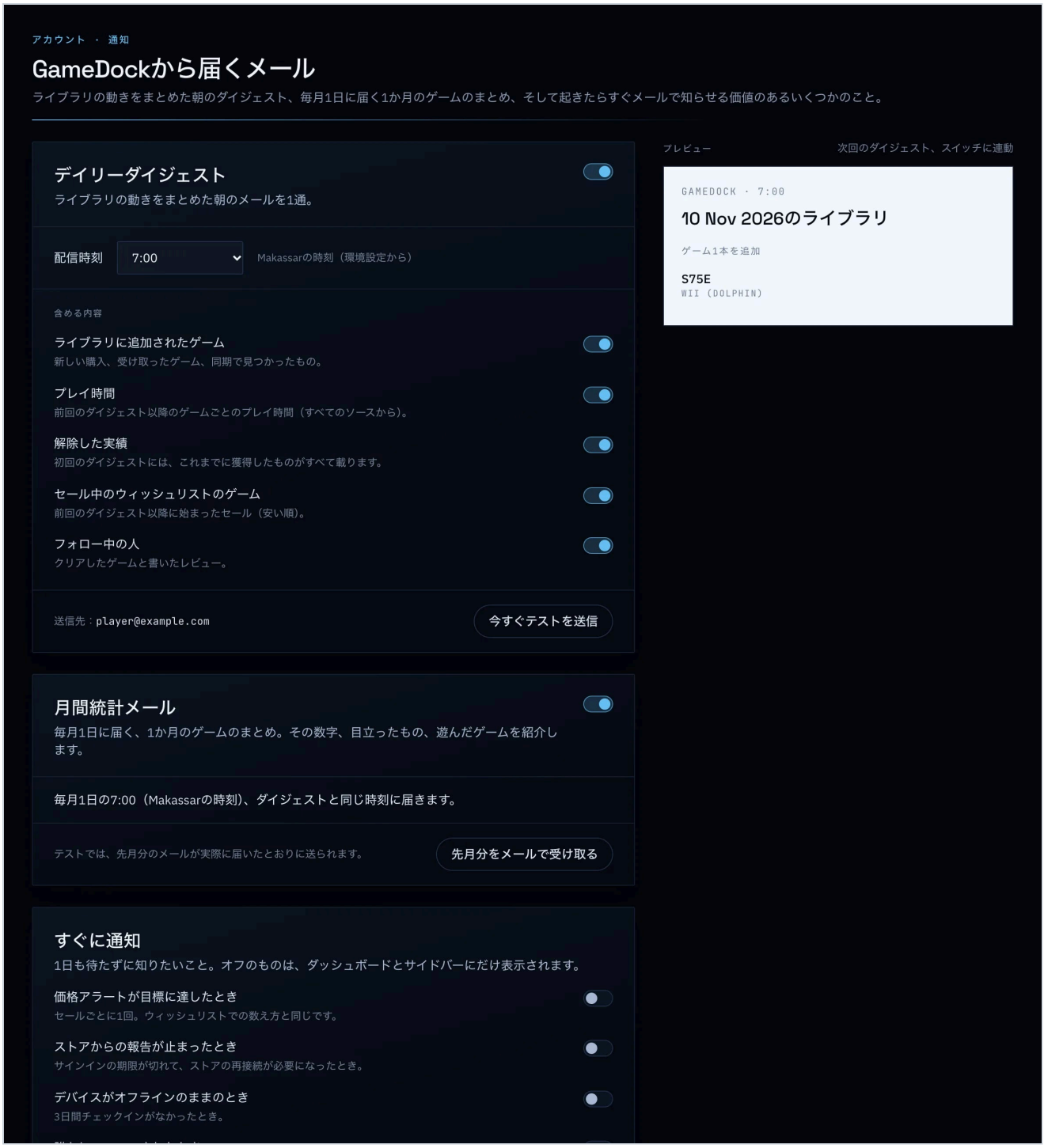
- 無料プランで表示される範囲より古い購入履歴、ライブラリの価値、アクティビティは、削除されずに非表示になります。再登録すると元に戻ります。
- すでに設定している価格アラートは引き続き機能しますが、5件を超えている間は追加できません。
- 50本を超えるパッケージ版と1台を超えるデバイスは、30日間保留されます。**プランと請求**に、その数と残りの日数が表示されます。その期間内に再登録すると（ボタンには**すべてを復元**と表示されます）、元に戻ります。30日を過ぎると、保留されたパッケージ版は削除され、余分なデバイスも削除されます。新しいものから順に保留されるので、自分で選びたい場合は、それまでにいくつか削除してください。
- 余分なセーブのバックアップのバージョンは、新しいバックアップが届くたびに1つずつ削除されます。

メールと通知

GameDockから届くメールを選びます：毎日のダイジェスト、毎月の統計メール、すぐに送られるメール。

アカウント → **通知**では、GameDockから届くメールを選べます。デイリーダイジェスト、月間統計メール、すぐに届くメールです。

デイリーダイジェストは、前回から変わったことをまとめたメールです。ライブラリに追加されたゲーム、プレイ時間、解除した実績、セールになったウィッシュリストのゲーム、フォローしている人がクリアしたりレビューしたりしたゲームが載ります。GameDock Plusの機能です。



デイリーダイジェスト、その見た目、月間統計メール

オンとオフを切り替える

1. **アカウント** → **通知**を開きます。
2. **デイリーダイジェスト**をオンまたはオフにします。すぐに保存されます。

ダイジェストは1日1回、環境設定で設定したタイムゾーンで**配信時刻**の時刻（変更しなければ午前7時）に、アカウントのメールアドレスに届きます。どのダイジェストにも、下部に内容を変更したり配信を止めたりするためのリンクがあります。

含める内容を選ぶ

含める内容で、**ライブラリに追加されたゲーム**、**プレイ時間**、**解除した実績**、**セール中のウィッシュリストのゲーム**、**フォロー中の人**をそれぞれオンまたはオフにします。各項目はメールの中で**2時間14分プレイ**のように数値付きの見出しになり、その下にゲームごとの行が並びます。オフにした項目はそれ以降含まれなくなり、もう一度オンにすると、さかのぼらずにその日から含まれます。

セール中のウィッシュリストのゲームには、いずれかのウィッシュリストにあるゲームのうち、今セール中で、前回のダイジェストの日にはセール中でなかったものが安い順に並びます。**フォロー中の人**には、その人がクリアしたゲームと書いたレビューが、それぞれがあなたに共有している範囲で並びます。どちらも最初のダイジェストには含まれません。

スイッチの横の**プレビュー**には、次のダイジェストが現時点の内容で表示され、スイッチを切り替えるとそれに合わせて変わります。まだ載せるものがない場合は、代わりにサンプルのゲームを表示し、その旨を示します。

最初のダイジェスト

最初のダイジェストは、それ以降のような1日分の変化ではありません。送信時点で獲得していたすべての実績を一覧にし、それ以外はすべてそこから数え始めます。それより前に追加したゲームやプレイ時間は載りません。次回からは、各ダイジェストに前回以降に変わったことだけが載ります。最初のダイジェストの送信時にまだ何も同期されていなかった場合は、その旨を伝え、何も載せません。

テストを送信する

今すぐテストを送信を押すと、プレビューがすぐに自分宛てにメールで届きます。テストを送っても何も消費されず、翌朝のダイジェストにはテストで表示された内容がすべて含まれます。テストは1日5回まで送信できます。

月間統計メール

毎月1日に、GameDockは終わったばかりの月の統計をメールで送ります。プレイしたゲーム、解除した実績、使った金額、追加したゲーム、そして目立った出来事です。どのプランでも届き、オフにするまではオンのままです。

- **GameDock Plusでは**、その月のすべてが含まれます。前月と比べた数値、目立った出来事、最もプレイしたゲーム、いくつかの重要な事実、そしてその月を統計で開くボタンです。
- **無料プランでは**、その月の数値と一番のハイライトがすべて含まれ、ほかに見つかったハイライトの名前も載ります。それらは、GameDock Plusなら統計のその月で見られます。

メールは設定したタイムゾーンの午前7時に届きます。GameDock Plusでは、ダイジェストと同じく**配信時刻**の時刻に届きます。報告することがない月（プレイ、解除、支出、追加したゲームがなく、目立った出来事もない月）は送信されません。プレイ時間は、それを初めて記録した同期の時点から数えられ、メールにはいつからかが記載されます。

止めるには、**月間統計メール**をオフにするか、メールの下部にある**停止する**を押します。こちらはサインインしなくても使えます。ここでいつでもオンに戻せます。**先月分をメールで受け取る**を押すと、先月のメールが届いたときと同じ形ですぐに送られます。何も変更されず、テストは1日5回まで送信できます。

すぐに通知

1日待たずに知りたいこともあります。**すぐに通知**で、次のいずれかのメールをオンにしてください。どれもオンにするまではオフで、すべてのプランで使えます。

スイッチ	メールが届くとき
価格アラートが目標に達したとき	ウィッシュリストのゲームが設定した価格になったとき。ウィッシュリストが数えるセールごとに1回です。
ストアからの報告が止まったとき	ストアから1週間報告がないとき。たいていはサインインの期限が切れて、再接続が必要になっています。途切れるごとに1回で、ストアが復旧してから再び止まった場合にだけ、もう一度メールが届きます。
デバイスがオフラインのままのとき	デバイスから3日間応答がないとき。応答が途切れるごとに1回です。
誰かにフォローされたとき	誰かにフォローされたとき。何人にフォローされても、メールは1日1通までです。

オンにすると、その時点から通知が始まります。それ以前のアラート、ストア、デバイス、フォロワーについてはメールは届きません。これらをオンにしていなくても、同じ内容はGameDock自体に表示されます。ダッシュボードの**要対応**と、サイドバーです。

その他のメール

ダイジェスト、月間統計メール、上記のメール以外にGameDockから届くのは、サインインコード、アカウント削除のコードとアカウントが削除されたことの確認、支払いに失敗したときの警告、あなたが書いたものにモデレーターが対応したときのお知らせだけです（通報とブロックを参照）。

> メモ
>
> プランが無料に戻ると、ダイジェストは止まり、スイッチはオフでロックされた状態で表示されます。ただし選択は保持され、再登録するとダイジェストが再開します。

データのエクスポート

GameDockが保管しているあなたのデータすべてを、1つのファイルまたはスプレッドシートとしてダウンロードします。

GameDockが保管しているあなたのデータは、どちらのプランでもすべてダウンロードできます。**アカウント** → **あなたのデータ**の上部にはすべてをまとめた1つのファイルがあり、その下には項目ごとのスプレッドシートファイルが、**あなたのゲーム**、**お金**、**進行状況**、**あなたとほかのプレイヤー**に分けて並んでいます。



あなたのデータを1つのファイルで、またはスプレッドシートで

すべてをダウンロードする

1. **アカウント** → **あなたのデータ**を開きます。
2. **JSONをダウンロード** A を押します。

このファイルには、下の16項目すべてが、GameDockでの表示どおりに含まれています。保管しておくときや、ほかのプログラムに取り込むときは、このファイルを使ってください。

1つの項目をスプレッドシートでダウンロードする

必要な項目の横にある**CSV**を押します。たとえば、**お金**の**購入** B です。ファイルはExcel、Numbers、Googleスプレッドシートで開けます。各項目には行数が表示され、まだ何も入っていない項目は、空のファイルを出す代わりにその旨が表示されます。

項目	内容
ライブラリ	すべてのゲーム、所有している場所、どこまで進んだか、星の数での評価。非表示にしたゲームも含まれ、**hidden**が設定されます。
プレイ時間	プレイした時間（分）と最終プレイ日。記録したプラットフォームごとに分かれ、非表示にしたゲームには**hidden**が設定されます。
プレイ履歴	ゲームのプレイ時間の増加を検出したすべての同期と、その増加量（分）と日時。ゲームの**プレイ履歴**と同じ内容です。
評価とメモ	評価またはメモをつけたすべてのゲーム。星の数での評価とメモの全文を含みます。ゲームの評価とメモを参照してください。
プレイ状況と評価の履歴	ゲームのプレイ状況を設定したり評価を変更したりするたびに1行。変更前の値、変更後の値、日時です。空欄のプレイ状況は**GameDockに任せる**、空欄の評価は評価なしを表します。
レビュー	書いたすべてのレビューの全文。ネタバレの印、プレイしたプラットフォーム、公開日と編集日、「いいね」も含みます。レビューを書くを参照してください。
リスト	作成したすべてのリスト。リスト内のゲームごとに並び順どおりに1行で、各ゲームへのメモも含みます。何も入っていないリストは、ゲームのない1行になります。ゲームのリストを作るを参照してください。
プロフィール	公開プロフィールに表示される表示名、自己紹介、お気に入りのゲーム。1行で、何も設定していなければ行はありません。プロフィールを共有を参照してください。
フォロー	フォローしている人とフォローされている人全員を1人1行で、それぞれいつからか。フォローしてアクティビティを見るを参照してください。
実績	解除したすべての実績とトロフィー、解除した日時。
購入	すべてのストアのすべての注文と、購入したすべてのディスク。商品1つにつき1行です。
価値の履歴	ライブラリの価値の推移。
パッケージ版	ディスクとカートリッジ、そのエディションと価格。
ウィッシュリスト	ウォッチしているゲームと、設定した目標価格。
ウィッシュリストの削除履歴	いずれかのウィッシュリストから外れたすべてのゲームを1本1行で。ストア、追加した日（PlayStationの場合はGameDockが初めてそこで確認した日）、外れた日、その時点の価格です。空欄は、ストアがGameDockに伝えなかった情報です。

項目	内容
コレクション	Steamのコレクションと、それぞれに入っているゲーム。

各項目には行数が表示されます。まだ何も入っていない項目には**まだありません**と表示され、ボタンはありません。

> メモ
>
> 無料プランでは、**購入**と**価値の履歴**は、それを表示するページと同じく直近12か月分です。それより古い記録は削除されず、登録するとエクスポートに戻ります。

プライバシーと共有

アカウントのどこまでをほかの人に見せるか、匿名の統計に含めるかを選びます。

あなたのアカウントは、自分で変えない限りあなただけのものです。このページでは、選べる設定について説明します。アカウントのうちほかの人に見せる部分、ブロックした相手、匿名の統計に含めるかどうかです。

ほかの人に見せる内容を選ぶ

ほかの人が見られるのは、あなたが共有したアカウントの部分だけです。

1. **アカウント** → **プライバシー**を開きます。
2. アカウントの各部分の行で、見られる人を**自分のみ**、**フレンド**、**全員**から選びます。どの部分も最初は「自分のみ」で、変更はすぐに保存されます。行の上にある**非公開**、**フレンド**、**公開**を使うと、すべての部分を一度に設定できます。行ごとに設定が異なるときは**カスタム**が選ばれた状態になります。

フレンドとは、あなたがフォローしていて、あなたをフォローし返している人です。フォローしてアクティビティを見るを参照してください。



アカウント → プライバシー

公開プロフィール A は一番上にあり、その下のすべての上限になります。プロフィールが「自分のみ」の間は、アカウントのどの部分も誰にも表示されません。「フレンド」の間は、フレンド以外の誰にも何も表示されません。行の横にある**他人からの見え方**には、サインインしていない人が見られる部分が表示され、設定を変えるとそれに合わせて変わります。

部分	対象
公開プロフィール	ユーザー名とプロフィールページ。
ライブラリ	持っているゲーム、そのプラットフォームとプレイ状況。
プレイ時間	ゲームごとの時間、合計、最後にプレイした日時。
実績	解除したものと、各ゲームの進み具合。

部分	対象
評価とレビュー	星の数での評価とレビュー。
リスト	リストとそこに入っているゲーム。
アクティビティ	最近の行動（ゲームを始めた、クリアしたなど）。フォロワーのフィードとプロフィールに表示されます。共有する前のものは表示されず、フレンドから全員に範囲を広げると、その時点から改めて表示されます。
ウィッシュリスト	ゲームのみ。

共有するには、確認済みのメールアドレスとユーザー名が必要です。どちらかがない場合は、どちらが足りないかと解決方法がページに表示されます。

各部分の下にある**検索エンジンにプロフィールを表示**は、全員に共有しているプロフィールで使えます。オフにすると、プロフィールは検索結果に表示されませんが、アドレスを知っている人は引き続き開けます。

その下の**全体ランキングに表示** B をオンにすると、あなたの実績と100%達成したゲームが、全員が見られるランキングに載ります。最初はオフで、これだけでは何も共有されません。ランキングに載るには、プロフィールと実績も全員に共有している必要があります。ランキングを参照してください。

共有したものは、「**/community/user/**」のあとにユーザー名が続くアドレスのプロフィールに表示されます。**他人からの見え方**の下にある**他人からの見え方をすべて開く** C を押すと、サインインしていない人に見えるとおりにページが表示されます。ページに表示される内容と、ゲームやリストを載せない方法については、プロフィールを共有を参照してください。

共有されないもの

支払った金額と支出、価格と目標価格、ライブラリの価値、デバイスとそこにインストールされているもの、ストレージとセーブのバックアップ、非公開のメモ、連携したストアのアカウント、メールアドレス、プランです。これらは**設定にかかわらず共有されないもの**に一覧表示されます。どれにも設定がないため、誤って共有されることはありません。

ブロック中のアカウント

ページ下部の**ブロック中のアカウント**には、ブロックしたすべての人が新しい順に表示され、それぞれの横に**ブロック解除**があります。各アカウントは、その後変わっていても、ブロックしたときのユーザー名で表示されます。ブロックは相手のプロフィールから行います。通報とブロックを参照してください。

匿名の統計

GameDockは、すべてのアカウントの情報を組み合わせて匿名の統計（あるゲームを何人のプレイヤーが所有しているか、Linuxの携帯機であるゲームにどのくらい時間がかかる傾向にあるかなど）を作成し、ゲームスタジオ、パブリッシャー、研究者などに共有することがあります。あなたのアカウントは最初から含まれていますが、いつでも外せます。

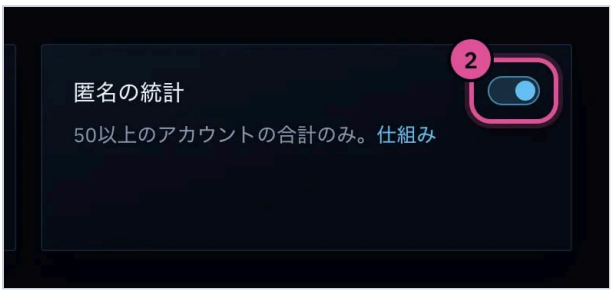
共有されるものと、決して共有されないもの

共有されるのは、多くのプレイヤーにわたる合計、平均、割合だけです。50アカウント未満を対象にした数値は決して共有されないため、そこから誰かを特定することはできません。

あなたを特定できるものは一切共有されません。メールアドレス、ユーザー名、ストアのアカウント、デバイス、ライブラリ、プレイ時間、実績、購入したものも共有されません。

オフとオンを切り替える

1. **アカウント** → **プライバシー**を開きます。
2. **匿名の統計** 2 をオフまたはオンにします。すぐに保存されます。



アカウント → プライバシー

オフにすると、それ以降に作成される統計にあなたのアカウントは含まれません。それ以前に作成された統計からはあなたを特定できないため、取り下げられることはありません。アカウントを削除した場合も、それ以降に作成される統計には含まれません。

詳しくはプライバシーポリシーをご覧ください。

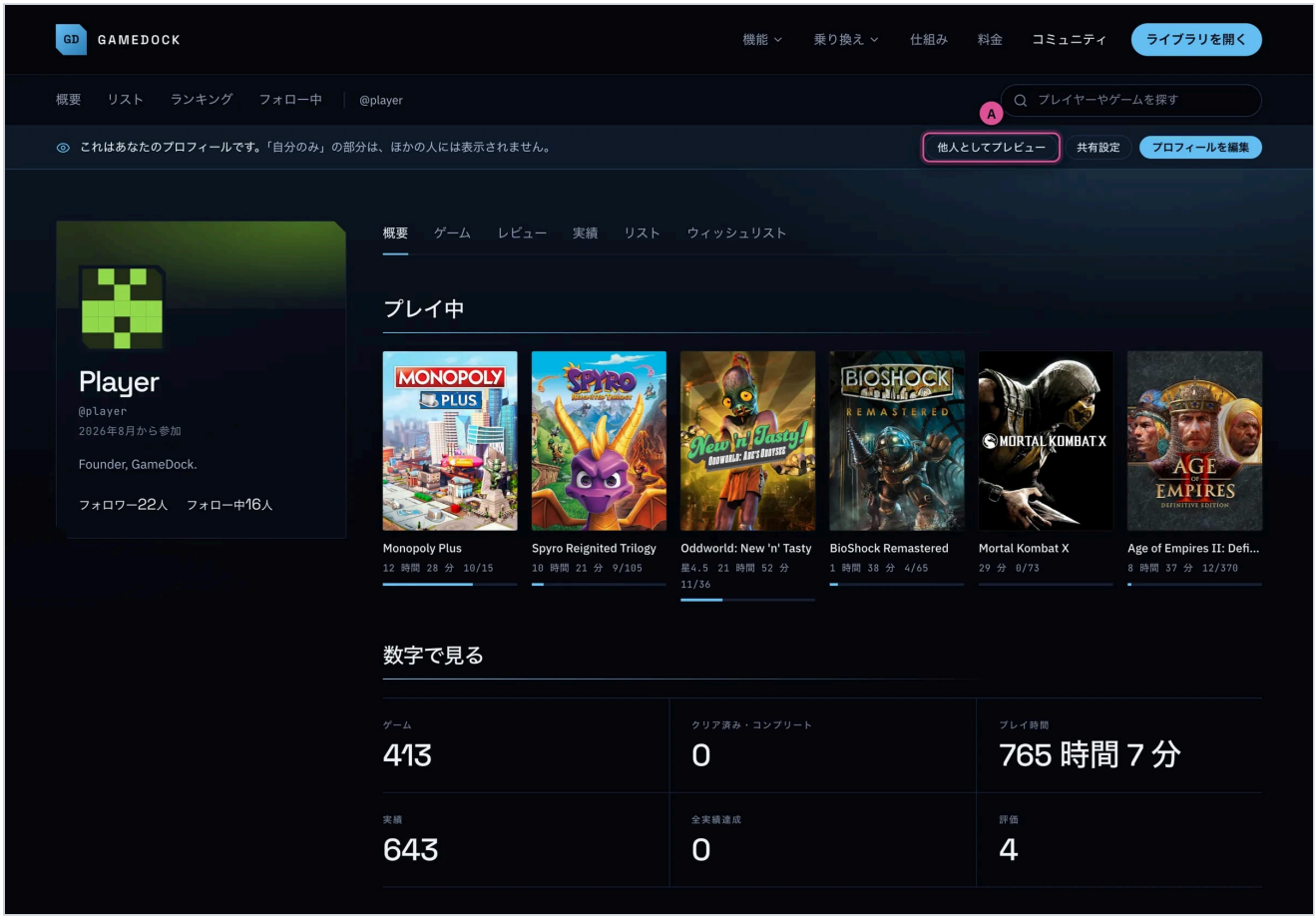
プロフィールを共有

ほかの人に見えるプロフィールページを設定し、載せたくないゲームを外し、知らない人からの見え方をプレビューします。

プロフィールは、「**/community/user/**」のあとにユーザー名が続くアドレスのページです（例：`/community/user/ada`）。アカウントのうち共有を選んだ部分だけを、選んだ人にだけ表示します。共有するまでは、あなただけが見られます。

共有した相手なら、サインインしているかどうかにかかわらず誰でも開けます。

プロフィールに表示されるもの



お気に入りのゲームとプレイ中のゲームが表示されたプロフィール

各部分は共有したときにだけ表示され、共有していない部分は単に表示されません。何かが非表示になっているとページに示されることはありません。ページは、すべてを少しずつ載せた**概要**から始まります。その横のタブ（**ゲーム**、**レビュー**、**実績**、**リスト**、**ウィッシュリスト**）にはそれぞれ1つの部分がすべて表示され、各タブは閲覧者が見られる部分にだけ表示されます。

部分	表示される条件	表示内容
名前、自己紹介、お気に入り	公開プロフィール	表示名、短い自己紹介、最大5本のお気に入りのゲーム。

部分	表示される条件	表示内容
プレイ中と**ゲーム**	ライブラリ	ゲーム、そのプラットフォームとプレイ状況。プレイ状況やプラットフォームで絞り込めます。
プレイ時間	プレイ時間	ゲームごとの時間、合計、最後にプレイした日時。
実績	実績	各ゲームの進み具合と合計。
評価	評価とレビュー	ゲームごとの評価と内訳。平均、評価したゲームの数、星5つから順に評価ごとの行とそのゲーム数です。
レビュー	評価とレビュー	レビューを新しい順に表示。それぞれに専用のページと星の数があり、プレイ時間も共有している場合はプレイした時間も表示されます。
リスト	リスト	リストと、並び順どおりのゲームとその横のメモ。
ウィッシュリスト	ウィッシュリスト	欲しいゲームの名前と、どのストアのものか。価格は表示されません。
最近のアクティビティ	アクティビティ	最近の行動（ゲームを始めた、クリアした、評価、レビュー、実績、リスト）。それぞれ対応する部分も共有している場合にだけ表示されます。
フォロワーと**フォロー中**	公開プロフィール	フォロワーとフォロー中の人の数と、その人たち。ほかの人には、自分がプロフィールを見られるアカウントだけが表示されます。

ゲームは正式な名前とカバーで表示され、自分で設定した名前やカバーは使われません。次の2種類のゲームは、ほかの人には決して表示されません。GameDockがカタログと照合していないゲーム（名前がファイル名かもしれないため。自分で照合先を選び、GameDockがまだ確認していないものも含みます）と、ストアのアカウントや棚ではなく、デバイス上でだけ見つかったゲームです。

支払った金額、価格、ライブラリの価値、デバイス、非公開のメモ、ストアのアカウント、メールアドレスが、プロフィールに載ることはありません。これらには設定自体がありません。

名前、自己紹介、お気に入りを設定する

1. **アカウント** → **プロフィール**を開きます。
2. **公開プロフィール**で、**表示名**（40文字まで）と**自己紹介**（300文字まで）を入力します。名前を空欄にすると、代わりにユーザー名が表示されます。
3. **お気に入りのゲーム**で**ゲームを追加**を押し、ライブラリから最大5本まで選びます。ドラッグして好きな順に並べるか、1本を選んで矢印キーで動かします。カバーの×を押すと外れます。
4. 何かを変更すると表示されるバーで**プロフィールを保存**を押します。元に戻すには**破棄**を押します。

フォームの横の**ほかの人からの見え方**には、変更がそのまま反映されたプロフィールカードが表示されます。

表示名でGameDockやそのスタッフを名乗ることはできません。また、名前にも自己紹介にも不快な言葉は使えません。自己紹介には、アカウント作成から1週間たつとウェブアドレスを1つ入れられます。ウェブアドレスはリンクではなく、普通のテキストとして表示されます。

見られる人を選ぶ

各部分を見られる人は、**アカウント** → **プライバシー** → **共有**で設定します。プライバシーと共有を参照してください。

ゲームを載せないようにする

1. ゲームのページを開きます。
2. **ほかの人に非表示にする**で、**このゲームをほかの人に非表示にする**を押します。

そのゲームはライブラリと自分の合計にはすべて残りますが、共有の設定にかかわらず、プロフィール、共有しているリスト、レビューなど、ほかの人が見るものからは外されます。元に戻すには**ほかの人に表示する**を押します。

リストを共有する、または手元に残す

リストは**リスト**の設定に従います。ほかのリストは共有したまま1つだけを自分専用にするには、そのリストを開いて**このリストを見られる人**を**自分のみ**にします。フレンドにだけ共有するには**フレンド**にします。横の行には、今そのリストを見られる人が表示され、ほかの人からの見え方へのリンクもあります。リストがほかの人に初めて見られる状態になると、フォロワーのフィードに表示されます。

リストの名前、説明、メモには不快な言葉は使えません。このルールができる前に作られ、ルールに反しているリストは、名前を変えるまであなたにだけ表示されます。リストのページにもその旨が表示されます。

他人からの見え方を確認する

プロフィールで**他人としてプレビュー** Aを押します。サインインしていない人に見えるとおりにページが表示されます。プロフィールが非公開の場合は、ほかの誰にも見えないことが表示されます。元に戻るには**プレビューを終了**を押します。

非公開になっている、またはどちらかが相手をブロックしているためにプロフィールを見られない人には、存在しないユーザー名のときと同じ「見つかりません」のページが表示されます。存在するユーザー名は、誰かがそれを登録しようとしたときにわかってしまうため、プロフィールのアドレスが秘密であることには頼らないでください。

検索エンジン

プロフィールを公開するときに、検索エンジンに表示してよいかを選べます。検索エンジン向けに掲載されるのは、許可した公開プロフィールだけで、ゲームも最初のページ分だけです。この設定は、**アカウント** → **プライバシー** → **共有**の**検索エンジンにプロフィールを表示**で変更できます。

フォロワー

ほかの人はあなたのプロフィールをフォローして、あなたが共有している範囲で、自分のフィードにあなたのアクティビティを表示できます。フォローしてアクティビティを見るを参照してください。

通報とブロック

あなたのプロフィール、レビュー、リストを見られる人は誰でも、それをモデレーターに通報できます。また、サインインしている人は誰でもあなたをブロックでき、あなたも同じように相手をブロックできます。通報とブロックを参照してください。

フォローしてアクティビティを見る

ほかのプレイヤーをフォローし、遊んでいるゲーム、評価、レビューをフィードで確認し、友達と共有します。

ほかのプレイヤーをフォローすると、その人がプレイ、評価、レビュー、リストに追加しているものを1つのフィードで見られます。フォローは一方向で、承認は不要です。あなたが誰かをフォローし、相手もあなたをフォローし返せます。互いにフォローしている2人は**フレンド**になり、アカウントの一部をフレンドだけに共有できます。

公開プロフィールを持つ人は、サインインしている誰からでもフォローできます。

フォローする

1. 「**/community/user/**」のあとに相手のユーザー名が続くアドレスで、その人のプロフィールを開きます。
2. 名前の下にある**フォロー**を押します。

または、**フィード**を開き、**人を探す** A に相手のユーザー名の最初の3文字以上を入力して**検索**を押し、その人の横にある**フォロー**を押します。コミュニティのバーにある検索でも、同じように人を探せます。検索で見つかるのは公開プロフィールだけです。

プロフィールが公開されている人はフォローできます。フレンドにだけ共有している人や、誰にも共有していない人は、相手があなたをフォローして初めてフォローできます。それまでその人のプロフィールには何も表示されませんが、あなたの**フォロワー**のリストには、その人が**フォローを返す**とともに表示されます。非公開のアカウントは、このように自分から先にフォローすることでフレンドを選びます。

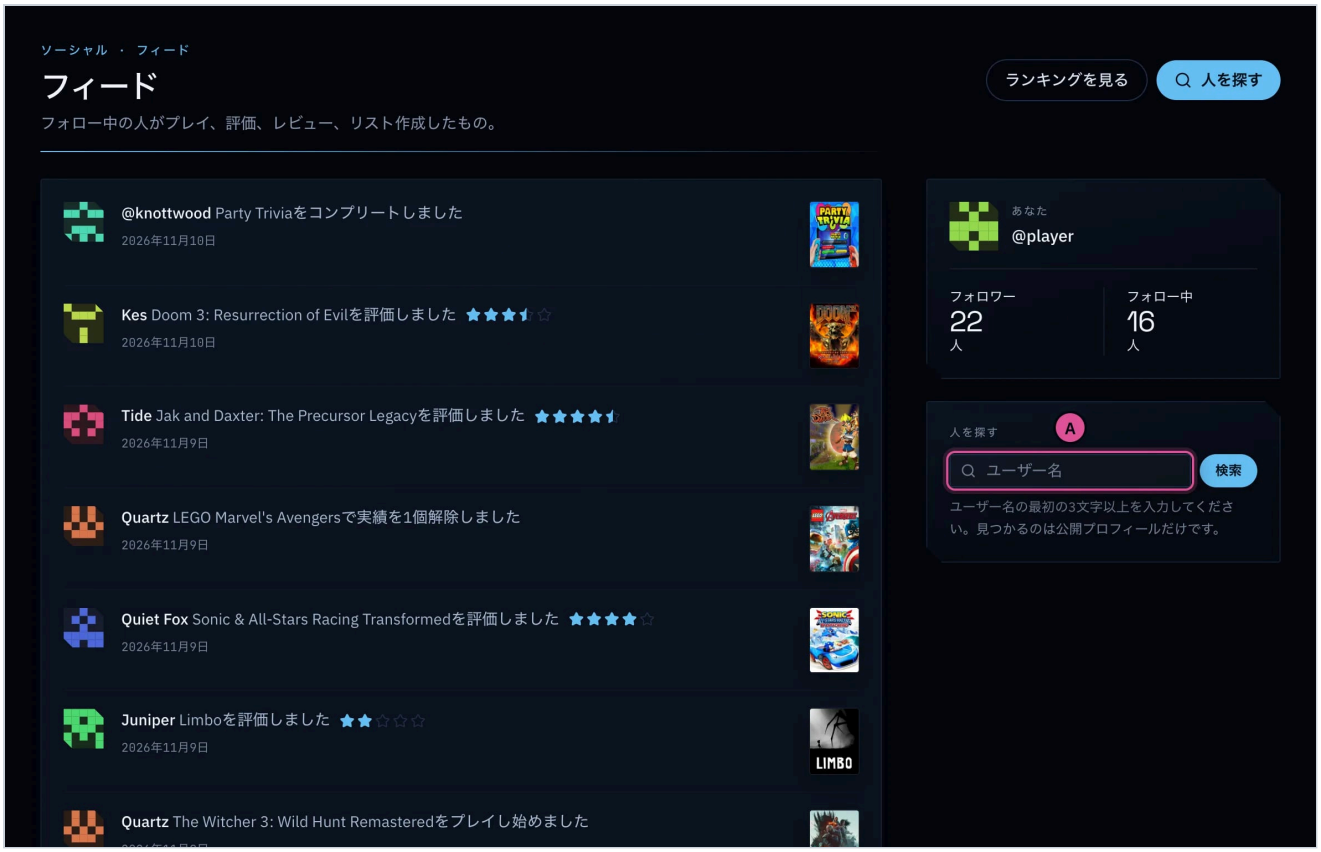
フォローするには、確認済みのメールアドレスが必要です。フォローできるのは2,000人までです。

フォローをやめる

相手のプロフィールか、あなたの**フォロー中**のリストでその人の横にある**フォロー中**を押します。相手には通知されません。フレンドだった場合、相手がフレンドだけに共有しているものはすぐにあなたから見えなくなり、あなたがフレンドだけに共有しているものも相手から見えなくなります。

フィード

サイドバーの**フィード**には、フォローしている人の最近の行動が新しい順に表示されます。



フィード

- プレイを始めた、クリアした、コンプリートした、保留にした、断念した、またはプレイしたいゲーム
- 解除した実績（ゲームごと、日ごとにまとめて表示）
- 評価したゲームと書いたレビュー（レビューの横に星の数を表示）
- 作成または共有したリスト

何を見せるかは、それぞれの人が決めます。カードが表示されるのは、その人が**アクティビティ**と、カードの元になる部分（プレイ状況なら**ライブラリ**、**実績**、**評価とレビュー**、**リスト**）をあなたに共有している場合だけです。リストは、そのリストがあなたに共有されている場合にだけ表示されます。アクティビティの共有を始める前のものや、90日より古いものは表示されません。

フィードには、ゲームを購入または追加した日時、プレイ時間、ウィッシュリスト、お金に関することは一切表示されません。ゲームは正式な名前とカバーで表示され、相手がほかの人に非表示にしたゲームや、デバイス上でだけ見つかったゲームは表示されません。ネタバレを含むと示されたレビューは、開くまで折りたたまれています。

フィードを読みやすく保つため、1人につき6時間あたり最大5枚のカードを表示し、残りは「ほか12件」のようにまとめて数えます。また、解除から数週間後に同期で取り込まれた実績は省かれます。さらに見るには、下部の**以前のアクティビティ**を押します。

フォロワーとフォロー中の人

プロフィールには、フォロワーの数とフォロー中の人の数が表示されます。どちらかの数を押すとリストが表示されます。自分のリストでは全員が表示され、あなたをフォローしている人の横には**フォローされています**、まだフォローしていない人には**フォローを返す**が表示されます。

ほかの人には、あなたのリストのうち、その人がプロフィールを見ることを許されているアカウントだけが表示され、数もそのアカウントだけで数えられます。非公開のプロフィールであなたをフォローしている人が、ほかの誰かに表示されることはありません。

これらのリストが検索エンジンに表示されることはありません。

フレンドと共有する

アカウント → **プライバシー** → **共有**で、アカウントのいずれかの部分を**フレンド**にすると、あなたがフォローしていて、あなたをフォローし返している人にだけ共有されます。リストは、それぞれのページでも**フレンド**に設定できます。プライバシーと共有を参照してください。

通知

誰かにフォローされたときにメールを受け取るには、**アカウント** → **通知**で**誰かにフォローされたとき**をオンにします。何人にフォローされても、メールは1日1通までです。誰がフォローしているかは、いつでも**フォロワー**のリストで確認できます。

ブロック

誰かをブロックすると、双方向のフォローが解除され、サインインしている間はお互いのフィードやリストに表示されなくなります。通報とブロックを参照してください。

フォローとフィードは、どちらのプランでも使えます。

コミュニティを見る

リスト、レビュー、評価されているゲーム、フォローするプレイヤーを見つけ、残しておきたいリストに「いいね」します。

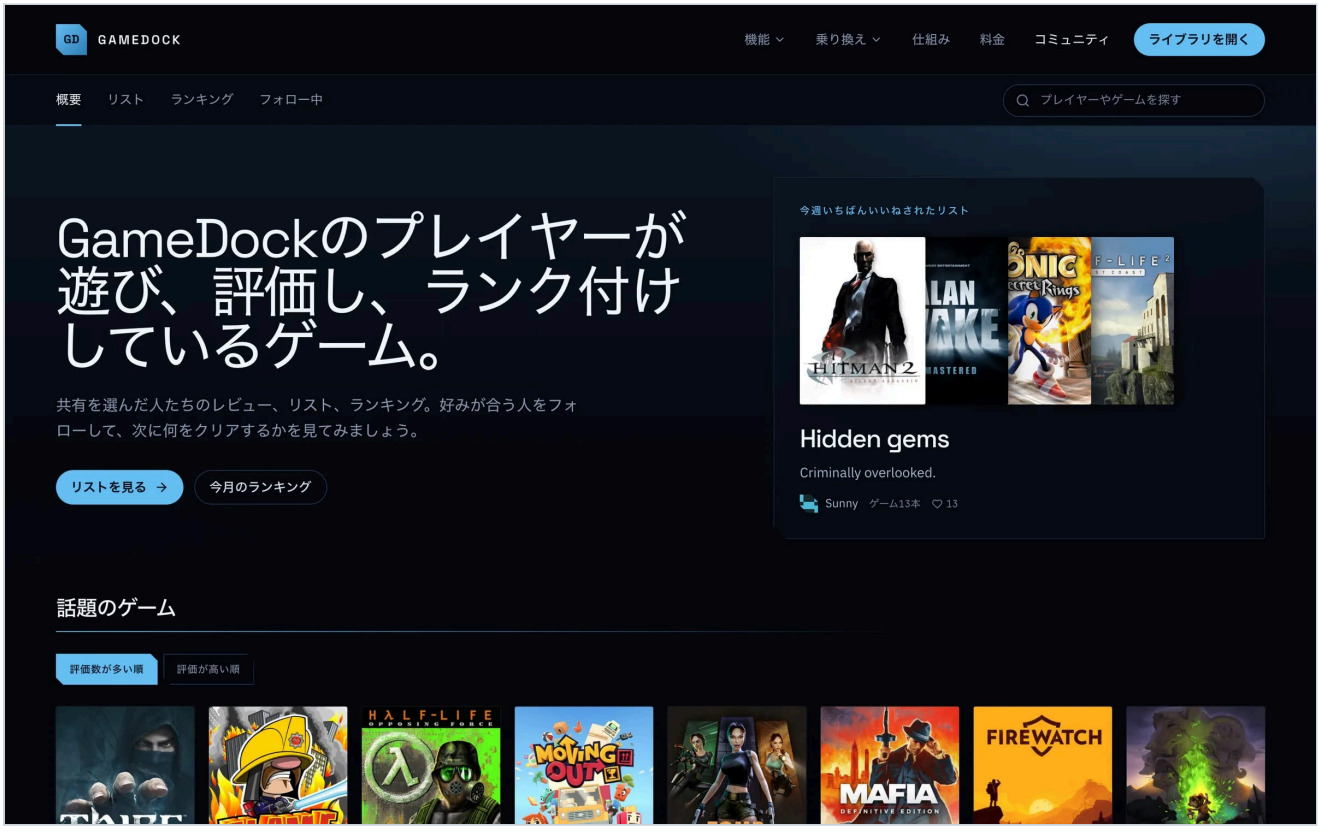
コミュニティは、GameDockでみんなが共有するものが集まる場所です。作ったリスト、書いたレビュー、評価しているゲーム、今月のランキング、フォローしたいプレイヤーが並びます。ウェブサイトとライブラリの間にあたる`/community`にあり、すべてのプロフィールと公開ゲームページはその下にあります。

コミュニティは、サインインしているかどうかにかかわらず、誰でも見られます。表示されるのは持ち主が共有しているものだけで、見られるのも共有した相手だけです。

コミュニティを開く

サイドバーの**フィード**の横にある**コミュニティ**か、ウェブサイト上部の**コミュニティ**を押します。コミュニティの各ページ上部にあるバーから、それぞれのセクションに移動できます：**概要**、**リスト**、**ランキング**、そしてサインインしている場合は、フィードを開く**フォロー中**です。

トップページ



コミュニティのトップページ

セクション	表示される内容
今週いちばんいいねされたリスト	過去7日間でいちばん多くいいねされた共有リストです。
話題のゲーム	**評価数が多い順**は過去30日間で最も多く評価されたゲームを、**評価が高い順**は公開の評価が5件以上あるゲームのうち評価が最も高いものを表示します。どちらも、評価が5件集まると平均が表示されます。
人気のレビュー	過去30日間で最もいいねされたレビューを、ゲームと書いた人と一緒に表示します。
今月のトップ	全員のランキングで今月の上位5人を、**実績**または**100%達成ゲーム**で表示します。ランキングを参照してください。
共有されたばかり	最近共有されたリストです。
まねしたくなるリスト	最もいいねされたリストです。
おすすめのプレイヤー	最近フォロワーが増えている、公開プロフィールのプレイヤー数人と、その人たちが共有しているものです。サインインしていれば、ここからフォローできます。

まだ何もないセクションは表示されません。

リストを探す

リストには、すべての人があなたに共有しているリストが表示されます：

- **人気**は、最近いちばんいいねされたリストから順に表示します。
- **最近共有されたもの**は、新しいものから順に表示します。
- **フォロー中の人から**は、フォローしている人のリストだけを表示します。サインインが必要です。

ランキング形式のみを押すと、ランキング形式のリストだけが表示されます。また、**ゲームを含むリスト**にゲームの名前を入力すると、そのゲームが入っているリストを探せます。

リストにいいねする

リストを開き、その下にあるハートを押します。もう一度押すと、いいねを取り消せます。サインインが必要で、自分のリストにはいいねできません。リストのいいねの数は数えられますが、誰がいいねしたかは誰にも表示されません。

検索

コミュニティのバーにある検索ボックスに入力します。入力した文字を名前に含む、公開ページのあるゲームが見つかります（サインインしている場合は2文字以上、サインアウトしている場合は3文字以上）。サインインしている場合は、ユーザー名が入力した文字で始まる、公開プロフィールのある人も見つかります（3文字以上）。サインアウトしている場合は、人を検索できません。

各ページの場所

ページ	アドレス
コミュニティ	`/community`
リスト	`/community/lists`
ランキング	`/community/leaderboards`
プロフィール	`/community/user/` のあとにユーザー名
共有されたリスト	`/community/user/<username>/lists/<list>`
ゲームの公開ページ	`/community/game/<game>`

ランキング

実績、100%達成したゲーム、クリアしたゲームをフォロー中の人と比べ、希望すれば全員向けのランキングにも載ることができます。

ランキングでは、実績とクリアしたゲームの数を、フォローしている人や、参加を選んだ全員と比べられます。数えるのはストア自体が記録したものだけで、プレイ時間は対象外です。

全員のランキングは、サインインしているかどうかにかかわらず、誰でも見られます。

ランキングを開く

サイドバーの**フィード**の横にある**コミュニティ**を押し、コミュニティのバーで**ランキング**を押します。上部でランキングを**全員**か**フォローしている人** A から選び、次にランキングする項目 B と期間 C を選びます：**今月**、**今年**、**全期間**のいずれかです。



全員のランキング：実績、全期間

月と年はUTC基準で、数値は1時間ごとに更新されます。

ランキングの対象

ランキング	数えるもの	対象
実績	ストアが記録した日付で数える、解除した実績とトロフィー	全員、フォローしている人
100%達成ゲーム	最後の実績を解除した時点で数える、すべての実績を解除したゲーム	全員、フォローしている人
クリアしたゲーム	**クリア済み**または**コンプリート**にしたゲーム	フォローしている人のみ
積みゲー消化	月や年の初めから、**プレイしたい**の山がどれだけ減ったか	フォローしている人のみ

数えるのは、Steam、PlayStation、Xbox、RetroAchievementsの実績だけで、各サービスが記録したとおりに数えます。GameDock Helperがデバイス上のファイルから読み取った実績、エミュレーターの実績、実績が1,000個を超えるゲームは対象外なので、ファイルを書き換えてランキングの上位に立つことは誰にもできません。クリアしたゲームと積みゲー消化は自分で設定するものなので、フォローしている人の間でだけ比べます。

ほかの人に非表示にしているゲーム、デバイスでしか見つかっていないゲーム、GameDockがIGDBと照合できないゲームは数えられません。ゲームを非表示にすると、次の1時間ごとの更新で数値から外れます。

フォローしている人

フォローしている人には、あなたと、フォローしている人のうちアカウントの該当部分をあなたに共有している人が表示されます。実績と100%達成ゲームには**実績**、クリアしたゲームと積みゲー消化には**ライブラリ**の共有が必要です。参加の設定は不要で、表示されるのはプロフィールですでに見られる内容だけです。フォローは、相手のプロフィールか、フィードの**人を探す**からできます。フォローしてアクティビティを見るを参照してください。

全員のランキングに載る

全員のランキングに表示されるのは、次のすべてを満たしている場合だけです：

1. **アカウント** → **プライバシー** → **共有**で、**公開プロフィール**と**実績**を**全員**に共有していること。
2. 同じ設定にある**全体ランキングに表示**がオンになっていること。最初はオフです。
3. メールアドレスが確認済みで、ユーザー名があり、アカウントの作成から1週間以上たっていること。

サインインしていてランキングに載っていない場合は、足りないものがページに表示されます。ランキングには上位100人が1ページ50人ずつ表示されます。それより下の順位の場合は、自分の順位がページの下に表示されます。**全体ランキングに表示**をオフにすると、すぐにランキングから外れます。

100%一番乗り

各ゲームには、すべての実績を最初に解除した人のランキングがあり、ランキングに参加している全員の中での順位と、フォローしている人の中での順位が、ゲームの公開ページに表示されます。ライブラリのゲームからは、ページ上部の評価の横にある**公開ページ**を押します。公開ゲームページを参照してください。

ブロック

ブロックした人や、あなたをブロックした人は、サインイン中に見るランキングには表示されません。通報とブロックを参照してください。

ランキングはどちらのプランでも使えます。

通報とブロック

ルールに違反するレビュー、リスト、プロフィールをモデレーターに通報し、関わりたくないアカウントをブロックします。

GameDockでほかの人が書いたもの（レビュー、リスト、表示名、自己紹介、ユーザー名）はモデレーターに通報でき、迷惑な相手はブロックできます。通報はすべて担当者が読みます。

通報する

1. 通報したいものの横にある**通報**を押します。レビューならレビューの下、リストならリストの下にあります。相手の名前、自己紹介、ユーザー名を通報するには、名前の下にある**プロフィールを通報** Aを押します。



相手の名前の下にある「プロフィールを通報」と「ブロック」

2. プロフィールの場合は、まず通報する部分を選びます：表示名、自己紹介、ユーザー名のいずれかです。次に、何が問題かを選びます：スパム、嫌がらせ、ヘイトスピーチ、性的なコンテンツ、ネタバレ表示のないネタバレ、他人へのなりすまし、その他。
3. モデレーターに伝えたいことがあればメモを追加し（500文字まで）、**通報を送信**を押します。

通報された人に、誰が通報したかは知らされません。GameDockはあなたが見たときのままの文章を保存するので、あとから編集されても、通報した内容が隠れることはありません。同じものをもう一度通報すると、前の通報が置き換えられます。

サインインしていなくても通報できます。通報する内容に返信が必要な場合（著作権や法的な申し立てなど）は、代わりにお問い合わせフォームを使い、**他の人のコンテンツ、またはモデレーションの判断**を選んでください。

モデレーターができること

モデレーターは、レビューやリストを作成者以外の全員に対して非表示にする、レビューにネタバレありの印を付ける、表示名や自己紹介を削除する、新しいユーザー名を選ばせる、アカウントを停止する、といった対応ができます。停止されたアカウントはほかの全員から見えなくなり、公開、いいね、通報が一切できなくなります。全員が同意しているルールは利用規約にあります。

モデレーターがあなたのものに対応した場合は、何をなぜ行ったかを伝えるメールが届きます。非表示にされたレビューはゲームのページで、非表示にされたリストは「リスト」ページで、それぞれ非表示の印付きで引き続き見られます。判断が間違っていると思う場合は、お問い合わせフォームから返信してください。担当者がもう一度確認します。

ブロックする

1. 相手のプロフィールを開き、名前の下にある、ユーザー名の付いた**ブロック** B を押します。
2. ブロックで何が起きるかを読んで、**ブロック**を押します。

サインインしている間は、GameDockのどこでも、お互いのプロフィール、レビュー、リストが表示されなくなります。お互いのフォローは解除され、お互いのレビューにつけたいいねも取り消されます。相手には通知されません。

ブロックはサインインせずに見るページには及ばないため、どちらかが全員に共有しているものは、サインインしていない人なら引き続き読めます。相手に一切見せたくないものは、プライバシーと共有で共有する範囲を狭めてください。

ブロックを解除する

1. **アカウント** → **プライバシー**を開きます。
2. **ブロック中のアカウント**で、相手の横にある**ブロック解除**を押します。

ブロックを解除しても、ブロックで解除されたフォローといいねは元に戻りません。

通報とブロックはどちらのプランでも使えます。

サインイン中のブラウザ

どこでサインインしているかを確認し、ブラウザをサインアウトさせます。

アカウント → セキュリティには、アカウントにサインインしているすべてのブラウザが、ブラウザごとにまとめて、いつどこからサインインしたかと一緒に表示されます。見覚えのないものがある場合や、自分のものではないコンピューターでサインインした場合は、そのセッションを終了してください。



サインイン中のブラウザ

1つのブラウザのセッションを終了する

1. **アカウント → セキュリティ**を開きます。
2. ブラウザの横にある**セッションを終了**を押します。
3. **このセッションを終了**を押して確定します。

同じ種類のブラウザからの複数のサインインは1行にまとめられ、その数と、最新のサインインがいつ始まったかが表示されます。その行の**セッションを終了**を押すと、すべてが一度に終了します。**セッションを表示**を押すと1つずつ表示され、それぞれに**セッションを終了**があります。

使用中のブラウザには**このブラウザ**と表示されます。その行の**もう一方を終了**を押すと、同じ種類のほかのセッションが終了し、このブラウザはサインインしたままになります。このブラウザのセッションを終了すると（**セッションを表示**から、または1つだけのときはその行の**セッションを終了**から）、サインインページに戻ります。

リストの下にある**ほかのセッションをすべて終了**を押すと、このブラウザ以外のすべてのブラウザのセッションが終了します。

すべての場所でサインアウトする

どのブラウザがどれかわからない場合は、**すべての場所でサインアウト**を押し、続けて**すべてからサインアウト**を押します。このブラウザも含めてすべてのブラウザがサインアウトし、もう一度入るには新しいサインインコードが必要になります。Web APIのキーがある場合は、同時にオフになります。準備ができたら、**アカウント** → **APIキー**でオンに戻してください。

サインインの有効期間は30日間です。その後は、ブラウザで新しいコードを求められます。

GameDock Helperは別にサインインするため、ここには表示されません。Helperのデバイスを外すには、デバイスの削除と再リンクを参照してください。

アカウントを削除

アカウントとその中のすべてを、完全に削除します。

アカウントは、いつでも自分で削除できます。削除はすぐに実行され、元に戻せません。考え直すための猶予期間はありません。



アカウントの削除

削除する前に

- データを残しておきたい場合は、先にデータのエクスポートを行ってください。
- GameDock Plusを利用中の場合、削除するとすぐに解約され、支払い済みの期間の残りは返金されません。購入した期間を使い切るには、**プランと請求**で解約し、期間が終わってから削除してください。プランと請求を参照してください。

アカウントを削除する

1. **アカウント** → **アカウント削除**を開きます。削除されるものがページに一覧で表示されます。
2. **確認コードをメールで受け取る**を押します。
3. メールに届いたコードを**確認コード**に入力します。コードは15分間、1回だけ使えます。期限が切れた場合は、**新しいコードを送信**を押します。
4. その下の欄（**確認のため**ユーザー名**と入力**）に、ユーザー名を入力します。

5. **アカウントを完全に削除**を押します。

サインインページに移動します。あとで同じメールアドレスでサインインすると、新しい空のアカウントが作成されます。

削除されるものと残るもの

あなたのものはすべて削除されます：ライブラリ、実績、購入、パッケージ版、セーブデータのバックアップ、ペアリング済みデバイス、ウィッシュリストと価格アラート、評価、メモ、レビュー、リスト、プロフィールとフォロー、環境設定、接続したストアのアカウント、APIキー、サインイン中のすべてのブラウザ、そしてメールアドレスとユーザー名です。削除が終わると、GameDockからメールが届きます。

ユーザー名は、あなたとのつながりを一切残さずに30日間保留されるので、ほかの人がすぐに使うことはできません。

残るのは、GameDockの共有のゲームカタログ（タイトル、カバー、発売日）だけで、そのどれにも、あなたから来たという記録は残りません。Plusの料金を支払ったことがある場合は、法律で定められているとおり、メールアドレスと支払日を含む請求記録が7年間保管されます。一度も支払っていない場合は、何も残りません。

アカウントを削除する前に作られた匿名の統計も残ります。これはプレイヤー全体についての統計で、あなた個人についてのものではなく、そこからあなたにたどり着くことはできません。

削除コードを頼んでいないのに届いた場合は、誰かがあなたとしてサインインしている可能性があります。**アカウント** → **セキュリティ**で、すべてのブラウザからサインアウトしてください。

GameDock API

個人用のキーを使って、自分のスクリプトから自分のライブラリを読み取ります。

GameDockには、あなたのアカウントに限定された、読み取り専用のHTTP APIがあります。時間をかけて作り上げたライブラリを、先にエクスポートしてコピーが古くなっていくのを眺めることなく、ほかの場所（Discordのボット、スプレッドシート、配信のオーバーレイ、積みゲーから次の1本を選ぶツールなど）で使えるようにするためのものです。

設計上、読み取り専用です。`/api/v1`の下には書き込みを行うものが一切ないため、キーが漏れても、何かを変更したり、削除したり、お金を使ったりすることはできません。最悪の場合でも、所有しているもの、プレイしたもの、支払った金額を誰かに読まれるだけです。

キーを取得する

1. サイドバーの**アカウント**を開き、**APIキー**を開きます。
2. **キーを作成**を押します。
3. **コピー**を押し、**完了**を押す前に、キーを安全な場所に貼り付けておきます。

キーの作成や再発行には、15分以内のサインインが必要です。キーは、作成したブラウザがサインアウトしたあとも有効なままだからです。それより前にサインインした場合は、ページにその旨と**サインアウト**ボタンが表示されます。新しいコードでもう一度サインインすると、このページに戻ってきます。

> 重要
>
> キーが表示されるのはその時の1回だけで、二度と表示されません。GameDockが保存するのはキーのハッシュだけなので、あとからキーを表示できる画面はどこにもありません。なくした場合は再発行してください。

キーは1つだけで、それに対してできることは3つあります：



キーを作成したあとの「アカウント → APIキー」

操作	内容
アクセス A	キーを削除せずに一時停止します。おかしな動きをするスクリプトを止めて、あとで何も設定し直さずにまたオンに戻せます。
再発行 B	新しいキーを発行し、古いキーはすぐに使えなくなります。併用できる期間はありません。**再発行して古いキーを無効にする**で確定すると、作成したときと同じように、新しいキーが1回だけ表示されます。
失効 C	キーを完全に削除します。**このキーを失効**で確定します。必要になったら、いつでも新しいキーを作成できます。

最終使用には、キーが最後にリクエストを行った日時が表示されます。更新は1分に1回までで、まだ何かがキーを使っているかどうかを確かめられます。

リクエストを送る

キーをBearerトークンとして送ります。レスポンスはすべてJSONで、タイムスタンプはすべてミリ秒精度のUTCによるISO-8601形式です。出力時に正規化されるので、プラットフォームが元々どの形式で報告していても、ただの文字列として正しく並べ替えられます。

```
curl -H "Authorization: Bearer gdk_..." \
  https://gamedock.co/api/v1/library
```

リソース

どのリソースも`GET`にしか応答しません。あなた自身のデータ（所有しているもの、各プラットフォームの実績、プレイ時間、支払った金額）は、どちらのプランのキーでも取得できます。GameDockがそこか

ら算出するもの（ライブラリの価値、照合済みの支出のまとめ、プラットフォームをまたいで統合した実績の進捗）はPlusの機能です。

パス	プラン	返される内容
`/api/v1`	無料	あなたのプラン、レート制限、履歴をさかのぼれる範囲、そして各リソースのパスと、それがあなたのプランで使えるかどうか。キーがそもそも使えるかを確かめるいちばん手早い方法です。
`/api/v1/library`	無料	すべてのゲーム（ページ単位）。各プラットフォームの実績の数とあなたの評価付き。非表示にしたゲームは、ライブラリと同じく含まれません。
`/api/v1/library/{slug}`	無料	1本のゲーム。コピーごとの詳細付き。
`/api/v1/achievements`	無料	最近の解除。新しい順。
`/api/v1/achievements/{slug}`	無料	1本のゲームの実績すべて。それぞれを付与したソースごとに分けて表示。
`/api/v1/playtime`	無料	合計とソースごとのプレイ時間（分）。プレイ時間の長い順。
`/api/v1/value/purchases`	無料	ストアをまたいだ支払いの台帳。1注文につき1行。
`/api/v1/progress`	Plus	実績のあるゲームについて、プラットフォームをまたいで統合した各ゲームの実績の進捗（ページ単位）。
`/api/v1/spending`	Plus	支出額。ゲーム、すべて、ゲーム以外、ウォレットへのチャージに分け、表示通貨で表示。
`/api/v1/value`	Plus	現在のライブラリの価値と、その推移。

どのリソースも、プランにかかわらず形は1つです。プランで決まるのはどのリソースが応答するかで、返されるフィールドではありません。プランで使えないリソースは、`reason: plus_required`付きの`403`を返します。

カタログの内容ではなく識別子

APIが返すのは、あなた自身のデータ（所有しているもの、実績、プレイ時間、評価、支払った金額）と、Plusでは、GameDockがそこから算出するものです。アートワーク、説明文、発売日、クリアまでの時間、レビューや批評家のスコア、ゲームの現在の販売価格は返しません。これらはIGDB、各ストア、価格サービスのもので、その利用規約により、GameDockがほかに渡すことは認められていません。購入明細の`listCents`は別です。これはあなた自身の領収書に記録された定価で、ストアの現在の価格ではありません。

代わりに、GameDockがIGDBと照合できたゲームには`igdbId`が付いているので、あなた自身がIGDBと結ぶ規約のもとで、それらを元の情報源で調べられます。同じ理由で、実績にはアイコンが付いていません。必要な場合は、トロフィーや実績の画像を、それを付与したプラットフォームから取得してください。

フィールドの読み方

`source`はすべてのリソースで共通の名前空間なので、結合のキーとして安全に使えます。ただし、どのキーが現れるかは、そのリソースが何を表しているかによって変わります：

- ゲームのソースは、そのゲームを所有している場所です：`steam`、`psn`、`xbox`、`lutris`、`heroic`、`physical`、`retroachievements`、そしてエミュレーターのキー。
- 実績のリソースは、実績がどこから来たかを示します。そのため`standalone`（ほかの場所で所有しているゲームについて、ランチャー外のPCゲームが自分のマシンに書き込んだファイル）と`epic`が加わり、実績を付与しないソースは含まれません。ライブラリでは見かけない実績のソースが出てきても正常で、不一致ではありません。

GOGとEpicには専用のフィールドがあります。ストアでの所有権は遊んだ記録ではなく領収書のようなものなので、`sources`の項目にはなりません。それらは`storeSources`に入っていて、一覧と詳細の両方にあります。ゲームを所有しているすべての場所を知るには、この2つを合わせて読んでください。

ゲームの`playStatus`は、`playing`、`want_to_play`、`beaten`、`completed`、`shelved`、`abandoned`のいずれかです。あなたが設定したプレイ状況か、設定していない場合はGameDockがプレイから判断したものです。nullになることはありません。それぞれの意味と、GameDockが判断するものについては、プレイ状況とゲームの非表示を参照してください。

ゲームの`rating`はあなた自身の星の評価で、`0.5`から`5`まで0.5刻みです。評価していない場合は`null`です。ゲームのメモはAPIには含まれません。メモは非公開で、そのゲームのページとエクスポートにしか出てきません。ゲームの評価とメモを参照してください。

`platformLabel`は人に見せるための表示用の文言です。複数のプラットフォームを一度に挙げることがあり（「PC, Xbox One, Xbox Series」）、言い回しが変わることもあるので、解析したり分岐の条件にしたりしないでください。キーは`source`です。

`/api/v1/library`のゲームの`achievements`には、実績リストのあるコピーごとに、各プラットフォームの数（`source`、`earned`、`total`）が統合されずに並びます。2つのプラットフォームに共通する実績は、両方に現れます。`/api/v1/progress`（Plus）は、GameDockのゲームのページと同じように、それらを1つに統合します。2つのプラットフォームに共通する実績は1回だけ数え、どちらかで解除していれば解除済みとして数えます。RetroAchievementsのセットとリマスター版のリストのように、別のゲームに属するリストは、代わりに足し合わせます。`sets`はいくつのプラットフォームのリストを合わせたかを、`best`は最も進んでいるプラットフォーム1つを示します。

ゲームの実績が複数のセットに分かれている場合（リマスターされた三部作や、世代をまたぐPlayStationのタイトルなど）、`/api/v1/achievements/{slug}`はセットごとに1つの項目を返し、それぞれに同じフラットな`source`と、`setId`、`setTitle`が付きます。

ページング

一覧のリソースは`limit`（最大500、既定は100）と`offset`を受け取り、`items`と一緒に`total`、`limit`、`offset`を返すので、最後を探らずにページを進められます。実績のフィードは`limit`だけを受け取ります。

> ヒント
>
> 既定の100のままにせず、`limit=500`を指定してください。レート制限は行数ではなくリクエスト数で数えるので、ゲームが500本あるライブラリでも、5回ではなく1回のリクエストで済みます。

購入の台帳では、`total`はページング用の件数で、このエンドポイントが返すすべての注文の数です。それらの注文の合計額は`/api/v1/spending`（Plus）にあり、その各範囲には名前が付いています：`games`（主な数値）、`everything`、`nonGame`、`wallet`。そのため、台帳の`total`と`games.orders`は異なりますが、どちらも正しい値です。支出額は欧州中央銀行の参照レートで表示通貨（`currency`）に換算され、各範囲には`approximate`と`uncoveredOrders`が付くので、その換算が関わっているかどうかがわかります。

制限

プラン	1分あたりのリクエスト数	使える範囲	購入
無料	5	ライブラリ、実績、プレイ時間、購入	過去12か月
Plus	50	すべて（進捗、支出、価値も含む）	すべて

キーがない、間違っている、失効している、オフになっている場合は、どれも同じ`401`を返します。上限を超えると`Retry-After`ヘッダー付きの`429`を返し、拒否された`403`も、ほかのリクエストと同じく上限に数えられます。履歴の範囲は、GameDockとまったく同じように適用されます。無料プランでは購入の台帳は12か月までなので、アプリで表示されないものをAPIが見せることはありません。`/api/v1`はその範囲を`history.windowDays`として返し、範囲がない場合は`null`を返します。ライブラリ、実績、プレイ時間は履歴ではないので、途中で切られることはありません。

上限は、予算ではなくペースとして考えてください。ここにあるデータは同期と同期の間には変わらず、同期は数時間おきなので、それより速くリクエストしても同じデータが返ってくるだけです。自分の同期の間隔に合わせたスケジュールで取得し、取得したものはキャッシュしてください。期間はスライド式ではなく固定です。最初のリクエストからカウントが始まり、1分後に上限がすべて元に戻ります。`/api/v1`の案内用ドキュメントもほかのリソースと同じくリクエストを1回消費するので、呼び出しのたびではなく、起動時に1回だけ読んでください。

安定性

v1は約束です。フィールドは追加されることはあっても、削除されたり別の用途に変わったりすることはありません。互換性のない形の変更が必要になった場合は`/api/v2`になり、v1は引き続き応答します。唯一の例外はリリース前に行われました：2026年9月27日に、`playStatus`が4つの値（`playing`、`backlog`、`finished`、`dropped`）から上記の6つに、そのまま置き換わりました。ゲームを長く参照し続ける必要がある場合は、スラッグではなく数値の`id`を保存してください。スラッグはタイトルに合わせて変わり、タイトルは修正されることがあります。

第9部

ヘルプ

うまく動かないときの対処法と、GameDockで使われる言葉の意味。

トラブルシューティング

表示されているメッセージや問題を探し、その対処法を確認します。

下の一覧から、表示されている内容を探してください。ほとんどの問題の原因は、次の3つのどれかです：Companionがページにアクセスできていない、ストアからサインアウトされている、デバイスの電源が切れている。

サインイン

表示される内容	対処法
メールが届かない	1分ほど待ってから迷惑メールフォルダーを確認し、アドレスに入力ミスがないか確かめてから、新しいコードを送信してください。アカウントを作成してサインインを参照してください。
コードが無効か、期限切れです	コードの有効期間は約10分で、1回しか使えません。新しいコードを送信してください。
誤った入力が多すぎます。新しいコードをリクエストしてください。	新しいコードを送信し、慎重に入力してください。
試行回数が多すぎます。しばらくしてからもう一度お試しください。	15分ほど待ってから、新しいコードを送信してください。
コードのリクエストが多すぎます...	次のコードを頼む前に、しばらく（長くても1時間）待ってください。
認証チャレンジに失敗しました	サインインページを再読み込みして、もう一度お試しください。その際、スクリプトをブロックする拡張機能は、GameDockではオフにしてください。

GameDock Companion

表示される内容	対処法
このページではGameDock Companionが読み込まれていません、または「**...拡張機能から応答がありませんでした**」	`chrome://extensions`でCompanionがインストールされていてオンになっていることを確認し、GameDockのページを再読み込みしてください。GameDock Companionをインストールを参照してください。
Steam isn't switched on for this browser（または別のストア）	Chromeのツールバーにあるアイコンをクリックし、**Sources**でそのストアをオンにしてください。
ストアのスイッチが勝手にオフになる	`chrome://extensions`でGameDock Companionの**詳細**を開き、**サイトへのアクセス**でそのストアのウェブサイトが許可されているか確認してください。

表示される内容	対処法
接続を更新がグレー表示になっている	このブラウザにCompanionがないか、オフになっています。最初の行を参照してください。
バックグラウンド同期で**Nothing to sync**と表示される	バックグラウンド同期の対象は、Steam、Epic Games、PlayStationの購入です。**Sources**で、いずれか1つ以上をオンにしてください。
Background sync timed out、または**Tab closed before the sync finished**	終わるまでバックグラウンドのGameDockタブを開いたままにするか、**設定** → **同期**から手動で同期してください。
A background sync is already running	終わるまで待ってください。実行中は、ツールバーのアイコンに「…」が表示されます。

ストアと同期

表示される内容	対処法
ストアに**要確認**と表示される	横のメッセージに、何が問題か（たいていはサインインの期限切れ）が表示されます。対応が必要な接続を直すを参照してください。
Steamのゲームに実績がない	Steamプロフィールのゲームの詳細が非公開になっています。非公開プロフィールでのSteam実績を参照してください。
Steamの購入に価格がない	Steamストアに加えて、Steamサポートにもサインインしてください。Steamを参照してください。
今日のストアとカタログの同期はすでに使いました。	無料プランでは、Steamのライブラリ、価格、ウィッシュリストを手動で同期できるのは24時間に1回です。失敗した同期は、同じ日にもう一度実行できます。自動での同期は引き続き毎日行われます。
最近の同期リクエストが多すぎます。	数分待ってください。
Not signed in to playstation.com	開いたタブでサインインしてから、もう一度**PlayStationを同期**を押してください。
Not signed in to Epic Games	Chromeでepicgames.comにサインインしてから、もう一度Epic Gamesを同期してください。
Xbox · ライブラリと実績に失敗しましたが何度も表示される	たいていは、Microsoftのサインインの期限が切れています。Xboxを参照してください。
PlayStationのサインインの有効期限が切れました	Chromeでplaystation.comにサインインし、警告の横にある**接続を更新**を押してから、PlayStationを同期してください。

ライブラリ

表示される内容	対処法
同じゲームが2つ表示される、または2つのゲームが間違って結合されている	重複したゲームを直すを参照してください。

表示される内容	対処法
ゲームの名前やカバーが間違っている	ゲームの名前やアートワークを変更を参照してください。
ゲームに、実績が*まだ確認されていません*と表示される	GameDockが取得中です。そのゲームをプレイすると、順番待ちの先頭に移動します。

GameDock Helperとデバイス

表示される内容	対処法
デバイスがオフライン	デバイスの電源を入れて、GameDock Helperを起動してください。起動したままにするには、Helperを常に起動しておくを参照してください。
Device limit reached	プランのデバイス枠をすべて使っています。**設定** → **デバイス**で1台を外してください。デバイスの削除と再リンクを参照してください。
Helperに**No GameDock account exists yet**と表示される	先にGameDockのウェブサイトでサインインしてから、同じメールアドレスでHelperにサインインしてください。
Helperがサインイン画面に戻り、デバイスが削除されたと表示される	誰かが**設定** → **デバイス**で、そのデバイスの横にある**ペアリング解除**を押しました。もう一度サインインすると、再びリンクされます。デバイスの削除と再リンクを参照してください。
Lutrisやエミュレーターのゲームが見つからない	Helperの**Game folders**で、それらの**Scan this source**をオンにしてから、**GameDock Helper**を同期してください。GameDock Helperを設定を参照してください。
移行を利用できません	ゲームを移動するには、**Use as target**がオンになった、接続済みのストレージの場所が2つ以上必要です。

プランの上限

「**無料アカウントで…**」で始まるメッセージや、「**…はGameDock Plusの機能です**」で終わるメッセージは、無料プランの上限に達したことを示しています。上限のすべてはプランと請求に載っています。

それでも解決しない場合

お問い合わせフォームから、またはsupport@gamedock.coへのメールで、何をしていたかと、表示されたメッセージをお知らせください。請求に関する質問、データの訂正、そのほかのことも同じ方法でご連絡ください。サインインした状態でフォームを使うと、どのアカウントのことかが私たちに伝わります。

用語集

GameDockで使われる言葉と、その意味。

GameDockで使われる言葉と、その意味です。

ライブラリ

言葉	意味
実績	ゲームで何かを達成するともらえるもの。PlayStationではトロフィーと呼ばれます。複数のプラットフォームで持っているゲームは、各プラットフォームのセットを合計して数えます。
クリア済み	プレイ状況の1つで、メインストーリーや主な目標を終えたことを表します。やろうと思っていたことをすべて終えた**コンプリート**とは別です。**プレイ状況**を参照してください。
ハイライト	統計がある期間から選び出した事実です。たとえば、実績解除が最も多かった日や、プレイ時間の大半を占めたゲームなど。どれも、裏付けが十分にあるときだけ表示されます。
統計	1週間、1か月、四半期、1年を、その前の期間と比べるGameDockの機能です：プレイ時間、実績解除、支出、追加したゲーム、ウィッシュリスト。今週の分はどのプランでも見られ、それ以外はGameDock Plusの機能です。
結合	複数の項目（たとえば、別々のプラットフォームにある同じゲーム）を、ライブラリで1枚のカードとして表示すること。元に戻しても何も削除されません。
プレイ状況	プレイ中、プレイしたい、クリア済み、コンプリート、保留中、断念のいずれか。自分で設定したものが優先され、設定していない場合はプレイ内容から判断されます：すべての実績を獲得するとコンプリート、直近4週間のうちのある週に15分以上プレイするとプレイ中、始めたものの直近4週間プレイしていないと保留中、それ以外はプレイしたい。クリア済みと断念は、自分でしか設定できません。
PS Plus	PlayStation Plusのサブスクリプションで入手したゲーム。加入している間は遊べますが、完全に所有しているわけではありません。
シリーズ	フランチャイズのこと。そのシリーズのすべてのゲームを、持っていないものも含めて順番に表示します。
保留中	プレイ状況の1つで、いったん置いているけれど、また戻るつもりのゲームを表します。完全にやめたことを表す**断念**とは別です。**プレイ状況**を参照してください。
プレイしたい	プレイ状況の1つで、持っているけれど、まだちゃんと始めていないゲームを表します。**プレイ状況**を参照してください。
ゲームで振り返る1年	1年を1枚のカードにまとめたもので、ダウンロードや共有ができます。どのプランでも無料です。ゲームで振り返る1年を参照してください。

ストアと同期

言葉	意味
Background sync	ブラウザでしか読み取れない部分（Steamの購入、DLC、非公開プロフィールの実績、Epic GamesとPlayStationの購入）を、Companionが一定の間隔で同期すること。ポップアップの**Run automatically**でオンにします。
Companion	GameDock Companionのこと。あなた自身のブラウザを通してストアのアカウントを読み取るChrome拡張機能で、GameDockがストアのサインイン情報を保存することは一切ありません。
要確認	接続されているものの、あなたの対応が必要なソース。たいていは、もう一度サインインする必要があります。**設定** → **同期**の**要対応**に、それぞれ表示されます。
接続を更新	**設定** → **同期**にあるボタンで、このブラウザからストアのサインイン情報を読み取り、見つかったアカウントをリンクします。リンクするだけで、同期はしません。
ソース	GameDockに接続したストアやサービス：Steam、PlayStation、Xbox、RetroAchievements、GOG、Epic Games、そしてLinuxデバイス用のGameDock Helper。
同期	ソースから最新の情報を取得すること。ほとんどは自動で行われますが、手動で実行することもできます。
ダイジェスト	ライブラリで変わったことをまとめた毎日のメール。GameDock Plusの機能です。
月間統計メール	毎月1日に届く、終わったばかりの月の統計をまとめたメール。どのプランでも届き、無料プランでは数値と一番のハイライトが入ります。

価格と購入

言葉	意味
アラート	ウィッシュリストのゲームに設定する目標価格と、その価格に達したことを知らせるメッセージ。GameDockに表示され、**アカウント** → **通知**で**価格アラートが目標に達したとき**をオンにすると、メールでも届きます。
目標価格	ウィッシュリストのゲームに払ってもいいと思う価格。
照合キュー	それぞれの支払いがどのゲームの分かを確認してもらうのを待っている、Steamの購入明細。
無料同梱	料金を払ったゲームに無料で付いてきたゲームや追加コンテンツ。費用0として記録されるので、支払った金額は有料のゲームに残ります。
パッケージ / CDキー	ほかの場所で買ったプロダクトキーで有効化したSteamのゲーム。Steamは支払った金額を知らないので、自分で入力します。

デバイス

言葉	意味
Helper	GameDock Helperのこと。プレイに使うマシン上のゲームを、GameDockが確認・管理できるようにするLinuxアプリです。
デバイス	GameDock Helperを実行し、アカウントとペアリングしたLinuxのコンピューターや携帯機。
ストレージの場所	ゲームをインストールしたり、ゲームを移動したりできる、デバイス上のドライブやネットワーク共有。
コレクション	デバイス上のSteamのゲームのグループ、またはLutrisのカテゴリー。**シリーズ**とは別のものです。