GD GAMEDOCK

Przewodnik po GameDock

Wszystko, co możesz zrobić z GameDock, GameDock Companion i GameDock Helper, krok po kroku.

13 listopada 2026

Spis treści

1. Pierwsze kroki

- Z czego składa się GameDock
- Załóż konto i zaloguj się
- Zainstaluj GameDock Companion
- Połącz Steam i uruchom pierwszą synchronizację
- Jak się tu odnaleźć

2. Łączenie sklepów

- Jak działają połączenia
- Steam
- PlayStation
- Xbox
- RetroAchievements
- GOG
- Epic Games
- Synchronizuj wszystko na bieżąco
- Napraw połączenie, które wymaga uwagi
- Rozłącz sklep

3. Twoja biblioteka

- Przeglądaj, szukaj i filtruj
- Strona gry
- Gry, których GameDock nie dopasował
- Napraw duplikaty gier
- Zmień nazwę gry lub jej grafikę
- Status i ukrywanie gier
- Oceniaj gry i prowadź notatki
- Pisz recenzje
- Publiczne strony gier
- Twórz listy gier
- Serie gier
- Gry na płytach

4. Osiągnięcia i aktywność

- Strona Osiągnięcia
- Osiągnięcia Steam przy prywatnym profilu
- Osiągnięcia w grach na PC spoza launcherów
- Pulpit
- Dziennik wydarzeń

5. Statystyki

- Statystyki w skrócie
- Czas gry
- Odblokowania
- Wydatki
- Biblioteka
- Lista życzeń
- Twój rok w grach

6. Lista życzeń, zakupy i posiadane gry

- Ceny z listy życzeń i alerty
- Przejrzyj zakupy w Steam
- Aktywuj klucz CD Steam
- Zakupy na PlayStation
- Wszystkie zakupy w jednym miejscu
- Co posiadasz i ile to jest warte
- Waluty i kursy wymiany

7. GameDock Helper

- Zainstaluj GameDock Helper
- Skonfiguruj GameDock Helper
- Niech Helper działa w tle
- Kopie zapasowe zapisów
- Twoje urządzenie w GameDock
- Zainstaluj grę z GameDock
- Kolekcje Steam i kategorie Lutris
- Nazwy, kolejność i grafiki w Steam
- Usuń lub ponownie połącz urządzenie

8. Konto i plan

- Nazwa użytkownika i e-mail
- Waluta, region i strefa czasowa
- Plany i płatności
- E-maile i powiadomienia
- Eksportuj swoje dane
- Prywatność i udostępnianie
- Udostępnij swój profil
- Obserwuj innych i ich aktywność
- Przeglądaj społeczność
- Rankingi
- Zgłoś lub zablokuj kogoś
- Zalogowane przeglądarki
- Usuń swoje konto
- API GameDock

9. Pomoc

- Rozwiązywanie problemów
- Słowniczek

CZĘŚĆ 1

Pierwsze kroki

Od nowego konta do biblioteki pełnej twoich gier, w kolejności, w jakiej będziesz to robić.

PIERWSZE KROKI

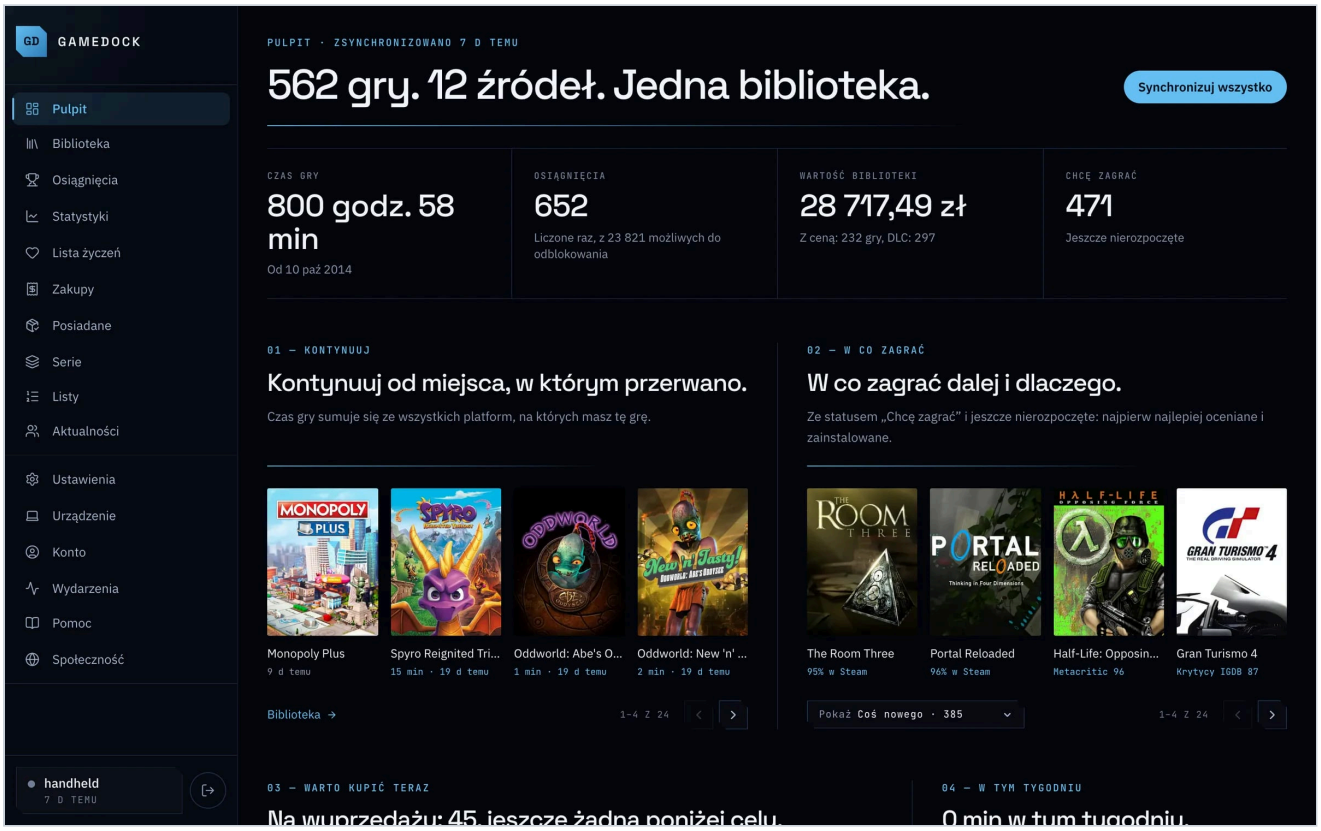
Z czego składa się GameDock

Trzy części GameDock, do czego służy każda z nich i których potrzebujesz.

GameDock zbiera każdą grę, którą masz (w Steam, PlayStation, Xbox, GOG i Epic Games, na płytach i na twoim własnym komputerze z systemem Linux), w jednej prywatnej bibliotece. Składa się z trzech części. Z pierwszej korzystasz zawsze, druga jest potrzebna, by połączyć jakikolwiek sklep, a trzecia jest opcjonalna.

Serwis GameDock

Serwis GameDock to strona, na której właśnie to czytasz. Tu są twoja biblioteka, osiągnięcia, lista życzeń i zakupy, tu **Statystyki** pokazują, jak minął ci tydzień, miesiąc lub rok, i tu zmieniasz ustawienia. Wszystko, co się w nim znajduje, należy wyłącznie do twojego konta.

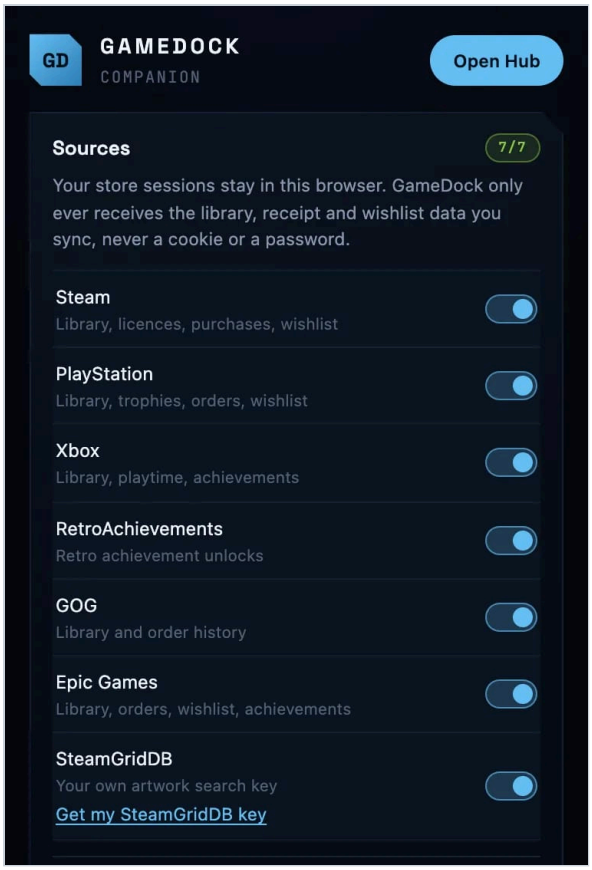


Pulpit, pierwsza strona, którą widzisz po zalogowaniu

Nowe konto jest na początku puste. Nic się w nim nie pojawi, dopóki nie połączysz sklepu i nie uruchomisz synchronizacji. Przeprowadzą cię przez to kolejne strony.

GameDock Companion, rozszerzenie przeglądarki

GameDock Companion to rozszerzenie do Google Chrome. To przez nie GameDock łączy się z twoimi kontami w sklepach: odczytuje twoje gry, osiągnięcia, zakupy i listę życzeń ze sklepów, w których masz już zalogowane konto w przeglądarce, i przekazuje te informacje do GameDock.



Okienko rozszerzenia Companion otwarte z paska narzędzi Chrome

> UWAGA
>
> Twoje hasła do sklepów i pliki cookie logowania nigdy nie opuszczają przeglądarki. GameDock otrzymuje wyłącznie dane o bibliotece, potwierdzeniach zakupu i liście życzeń, które synchronizuje rozszerzenie Companion.

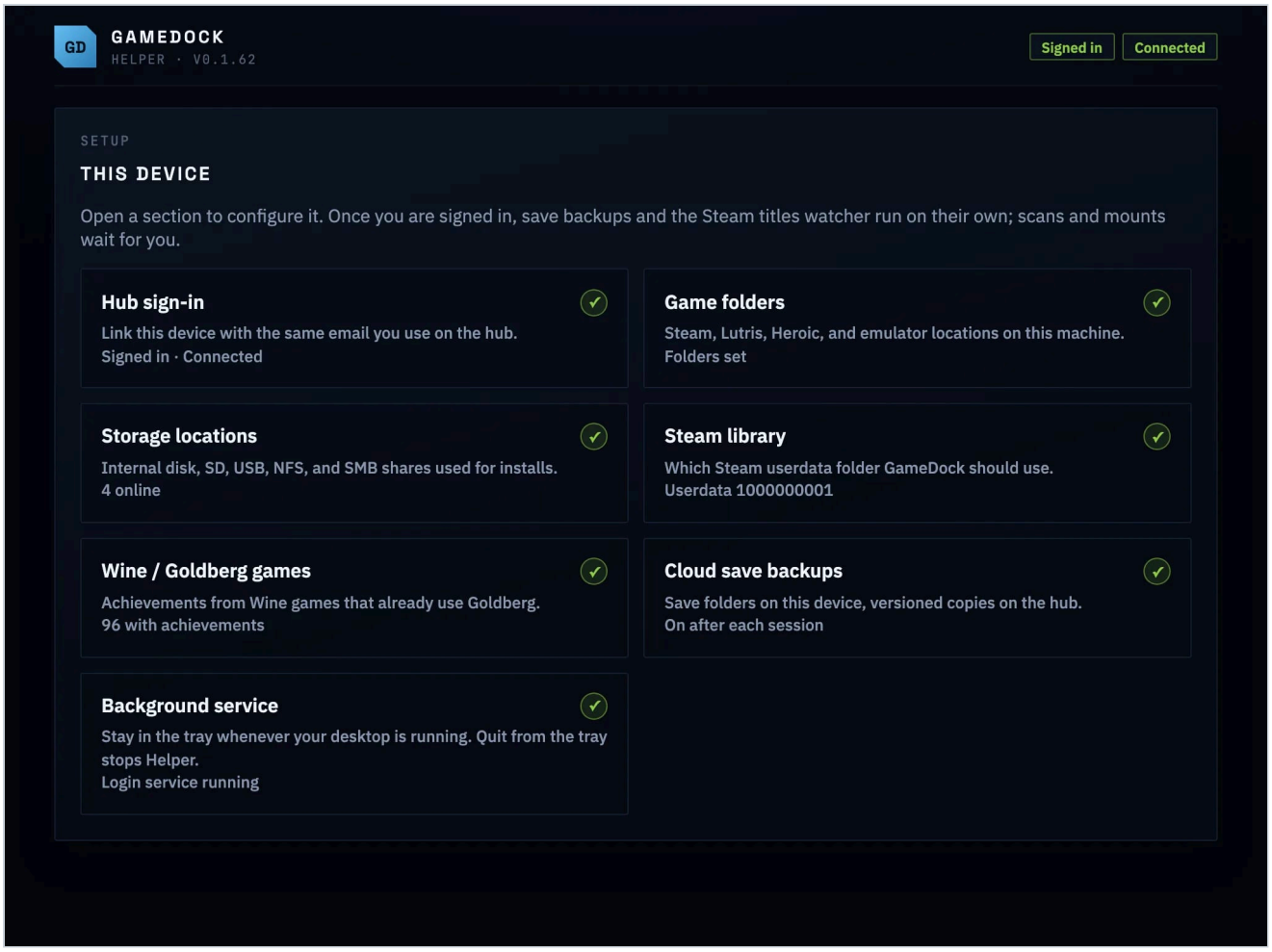
Rozszerzenie Companion jest potrzebne, by połączyć jakikolwiek sklep. Zobacz Zainstaluj GameDock Companion.

GameDock Helper, na komputer lub konsolę przenośną z systemem Linux

GameDock Helper to opcjonalna aplikacja na komputer z systemem Linux: stacjonarny, laptopa albo konsolę przenośną, np. Steam Deck. Dodaje to, co wie tylko to urządzenie:

- jakie gry są zainstalowane i na którym dysku
- gry, w które grasz przez Lutris, Heroic lub emulator
- osiągnięcia w grach na PC spoza launcherów, czyli zainstalowanych poza launcherem sklepu
- kopie zapasowe twoich zapisów gry

Pozwala też GameDock działać na tym urządzeniu: zainstalować na nim grę ze Steam, przenosić gry między dyskami i utrzymywać porządek w jego kolekcjach Steam i nazwach gier.



GameDock Helper na komputerze z systemem Linux

Jeśli grasz tylko na konsolach albo na PC z Windows, Helper nie jest ci potrzebny.

Co jest potrzebne do czego

ABY…	GAMEDOCK	COMPANION	HELPER
Widzieć swoje gry ze Steam, PlayStation, Xbox, GOG i Epic	Tak	Tak	—
Śledzić osiągnięcia i trofea	Tak	Tak	W grach na PC spoza launcherów albo przy prywatnym profilu Steam
Śledzić ceny z listy życzeń i dostawać alerty o wyprzedażach	Tak	Tak	—
Widzieć, ile kosztowały twoje gry	Tak	Tak	—
Sprawdzać w sekcji Statystyki, jak minął ci tydzień, miesiąc lub rok	Tak	Tak	—
Prowadzić spis gier na płytach	Tak	—	—
Uwzględniać gry z Lutris, Heroic i emulatorów	Tak	—	Tak

ABY…	GAMEDOCK	COMPANION	HELPER
Robić kopie zapasowe zapisów gry	Tak	—	Tak
Instalować i przenosić gry na komputerze z systemem Linux	Tak	—	Tak

Darmowy i Plus

Wszystko powyżej działa w darmowym planie. GameDock Plus znosi lub podnosi limity darmowego planu (ile alertów cenowych, kopii fizycznych i kopii zapasowych zapisów możesz mieć, ile urządzeń z systemem Linux możesz sparować, jak daleko wstecz sięga historia zakupów i aktywności oraz jak często możesz ręcznie synchronizować Steam) i daje kilka dodatkowych funkcji, takich jak e-mail z podsumowaniem dnia i Statystyki dla każdego okresu poza bieżącym tygodniem. Swój plan sprawdzisz i zmienisz w sekcji **Konto → Plan i płatności**.

Od czego zacząć

1. Załóż konto i zaloguj się.
2. Zainstaluj GameDock Companion.
3. Połącz Steam i uruchom pierwszą synchronizację.
4. Jak się tu odnaleźć.

PIERWSZE KROKI

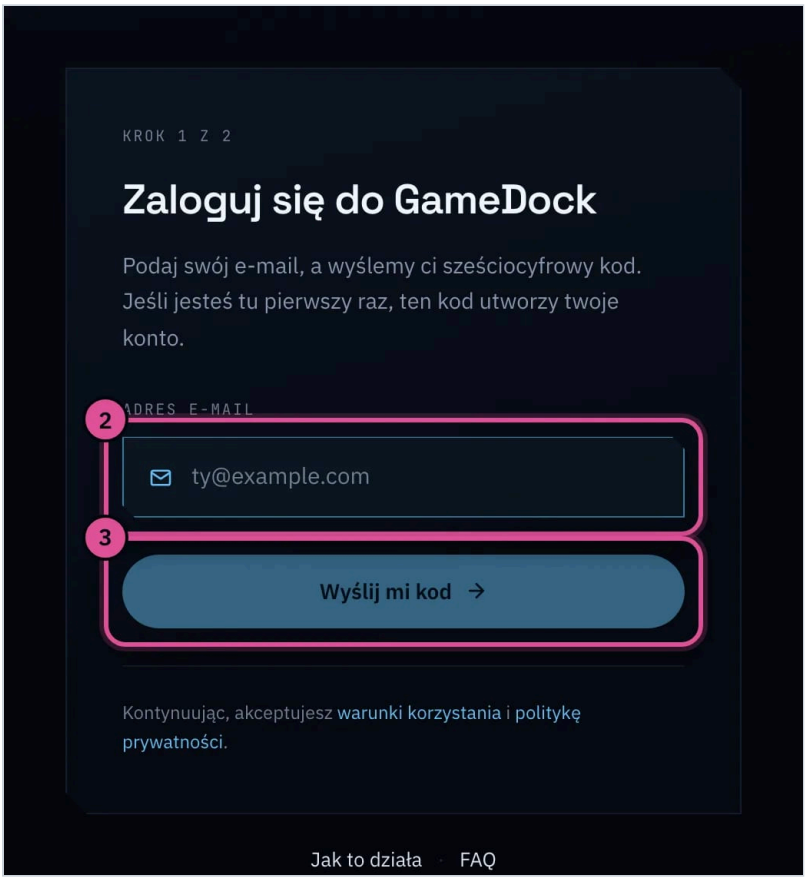
Załóż konto i zaloguj się

Zaloguj się kodem wysłanym na twój adres e-mail. Przy pierwszym logowaniu powstaje twoje konto.

GameDock nie używa haseł. Za każdym razem, gdy się logujesz, wysyła ci e-mailem sześciocyfrowy kod i to właśnie on cię wpuszcza. Gdy logujesz się danym adresem po raz pierwszy, ten sam krok zakłada ci konto. Nie ma osobnego formularza rejestracji.

Zaloguj się po raz pierwszy

1. Wejdź na gamedock.co i wybierz **Zaloguj się**.
2. Wpisz swój adres e-mail w polu **Adres e-mail** 2.
3. Naciśnij **Wyślij mi kod** 3.



Krok 1 z 2: twój adres e-mail

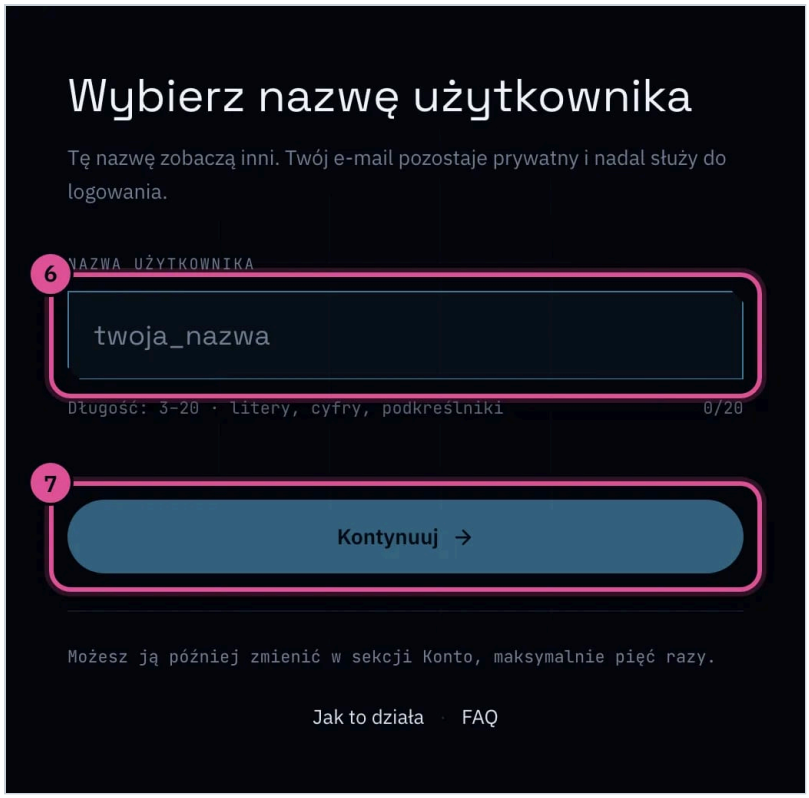
> UWAGA
>
> GameDock może najpierw krótko sprawdzić, czy jesteś człowiekiem. W tym czasie na przycisku widać **Weryfikacja...**. Zwykle sprawdzenie samo kończy się pomyślnie po sekundzie lub dwóch; jeśli pojawi się pole wyboru, zaznacz je.

4. Otwórz e-mail od GameDock. Jego temat zaczyna się od samego kodu (*123456 to twój kod logowania do GameDock*). Wpisz sześć cyfr w polu **Sześciocyfrowy kod** 4.
5. Naciśnij **Zweryfikuj i kontynuuj** 5.



Krok 2 z 2: kod z twojego e-maila

6. Tylko za pierwszym razem GameDock poprosi o nazwę użytkownika. Wpisz ją w polu **Nazwa użytkownika** 6. Musi mieć od 3 do 20 znaków (litery, cyfry i podkreślenia, w tym co najmniej jedna litera), a GameDock już podczas pisania pokazuje, czy jest wolna.
7. Naciśnij **Kontynuuj** 7.



Wybór nazwy użytkownika przy pierwszym logowaniu

Trafiasz na pulpit. Dopóki nie połączysz sklepu, zamiast twoich gier pokazuje on trzy kroki na start, więc teraz zainstaluj GameDock Companion. GameDock Companion wymaga Chrome na komputerze, więc na telefonie lub tablecie pulpit proponuje **Wyślij mi link konfiguracyjny**, który wysyła linki na twoją skrzynkę, żeby otworzyć je na komputerze, a w międzyczasie możesz zacząć dodawać płyty i kartridże z telefonu, skanując kod kreskowy gry.

> PORADA
>
> Twoja nazwa użytkownika jest tym, co widzą inni. Adres e-mail pozostaje prywatny i to nadal nim się logujesz. Nazwę użytkownika możesz później zmienić w sekcji **Konto** → **Profil**, najwyżej pięć razy. Zobacz Nazwa użytkownika i e-mail.

Zaloguj się ponownie później

Kolejne logowanie przebiega tak samo, tylko bez kroku z nazwą użytkownika: adres e-mail, a potem kod. Logowanie jest ważne przez 30 dni w każdej przeglądarce, więc GameDock nie będzie cię o to często prosić.

Aby się wylogować, naciśnij przycisk wylogowania na dole paska bocznego. Aby zakończyć naraz wszystkie inne logowania (np. na wspólnym lub zgubionym komputerze), przejdź do **Konto** → **Bezpieczeństwo** i naciśnij **Wyloguj się wszędzie indziej** albo **Wyloguj się wszędzie**, aby objąć też tę przeglądarkę. Zobacz Zalogowane przeglądarki.

Jeśli coś pójdzie nie tak

CO WIDZISZ	CO ZROBIĆ
Nie przychodzi żaden e-mail	Odczekaj minutę i sprawdź folder spamu lub wiadomości-śmieci: szukaj wiadomości od noreply@gamedock.co. Jeśli jej tam nie ma, naciśnij **Użyj innego adresu e-mail**, sprawdź, czy w adresie nie ma literówek, i wyślij nowy kod. Ponowna prośba w ciągu pół minuty niczego nie wysyła, więc odczekaj tyle.
Nieprawidłowy lub wygasły kod	Kod jest ważny około dziesięciu minut i działa raz. Sprawdź, czy wpisujesz kod z najnowszego e-maila, albo naciśnij **Użyj innego adresu e-mail**, a potem **Wyślij mi kod**, aby dostać nowy.
Zbyt wiele błędnych prób. Poproś o nowy kod.	Pięć błędnych prób anuluje kod. Naciśnij **Użyj innego adresu e-mail**, potem **Wyślij mi kod** i uważnie wpisz nowy kod.
Zbyt wiele prób. Spróbuj ponownie później.	W krótkim czasie sprawdzono wiele kodów. Odczekaj kwadrans, a potem wyślij nowy kod.
Poproszono o zbyt wiele kodów. Spróbuj ponownie później. (lub **...dla tego adresu e-mail...**)	W krótkim czasie poproszono o kilka kodów. Odczekaj chwilę (najwyżej godzinę) i użyj najnowszego kodu, który w tym czasie przyszedł.
Wymagany jest prawidłowy e-mail	W adresie czegoś brakuje, zwykle `@` lub części po nim.
Nie udało się wysłać e-maila	GameDock nie mógł teraz wysłać wiadomości. Spróbuj ponownie za kilka minut.
Weryfikacja nie powiodła się (lub **Brak wyzwania weryfikacyjnego**, **Usługa weryfikacji jest niedostępna**)	Sprawdzenie, czy jesteś człowiekiem, nie powiodło się. Odśwież stronę i spróbuj ponownie, a także wyłącz rozszerzenia, które blokują skrypty na stronie logowania GameDock.

PIERWSZE KROKI

Zainstaluj GameDock Companion

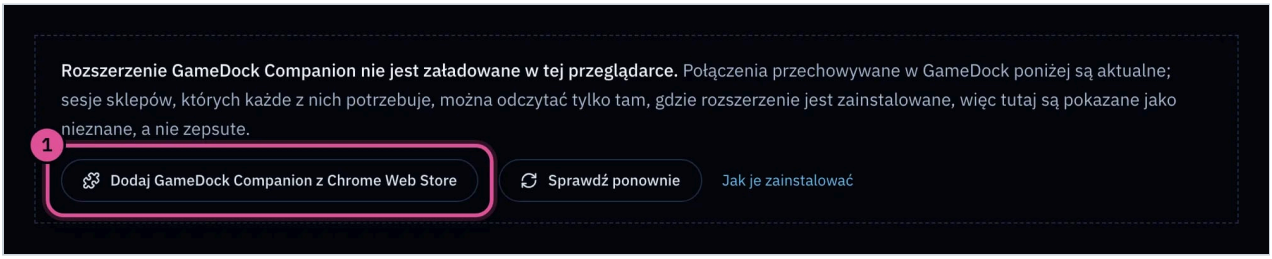
Dodaj z Chrome Web Store do przeglądarki Chrome rozszerzenie, które łączy twoje sklepy z grami, i wybierz, co może odczytywać.

GameDock Companion to rozszerzenie przeglądarki, które łączy GameDock z twoimi sklepami z grami. Dodajesz je do Chrome z Chrome Web Store. Zajmuje to minutę i robisz to tylko raz na każdym komputerze.

> UWAGA
>
> Rozszerzenie Companion działa w Google Chrome na komputerze stacjonarnym lub laptopie. Nie działa w przeglądarkach Firefox ani Safari, ani na telefonie (wersja dla przeglądarki Firefox jest w planach rozwoju). Inne przeglądarki oparte na Chrome, takie jak Microsoft Edge, Brave, Opera, Vivaldi, Arc, Dia, Comet i ChatGPT Atlas, też mogą je dodać z Chrome Web Store, ale GameDock jest testowany w Chrome i Arc. Gdy twoje sklepy są już połączone, sam GameDock działa w każdej przeglądarce.

Dodaj je do Chrome

1. W Chrome otwórz GameDock i przejdź do **Ustawienia** → **Synchronizacja**. Rozszerzenie Companion nie jest jeszcze zainstalowane, więc na górze widać komunikat, że nie jest załadowane w tej przeglądarce. Naciśnij **Dodaj GameDock Companion z Chrome Web Store** 1. Strona rozszerzenia Companion w Chrome Web Store otworzy się w nowej karcie.

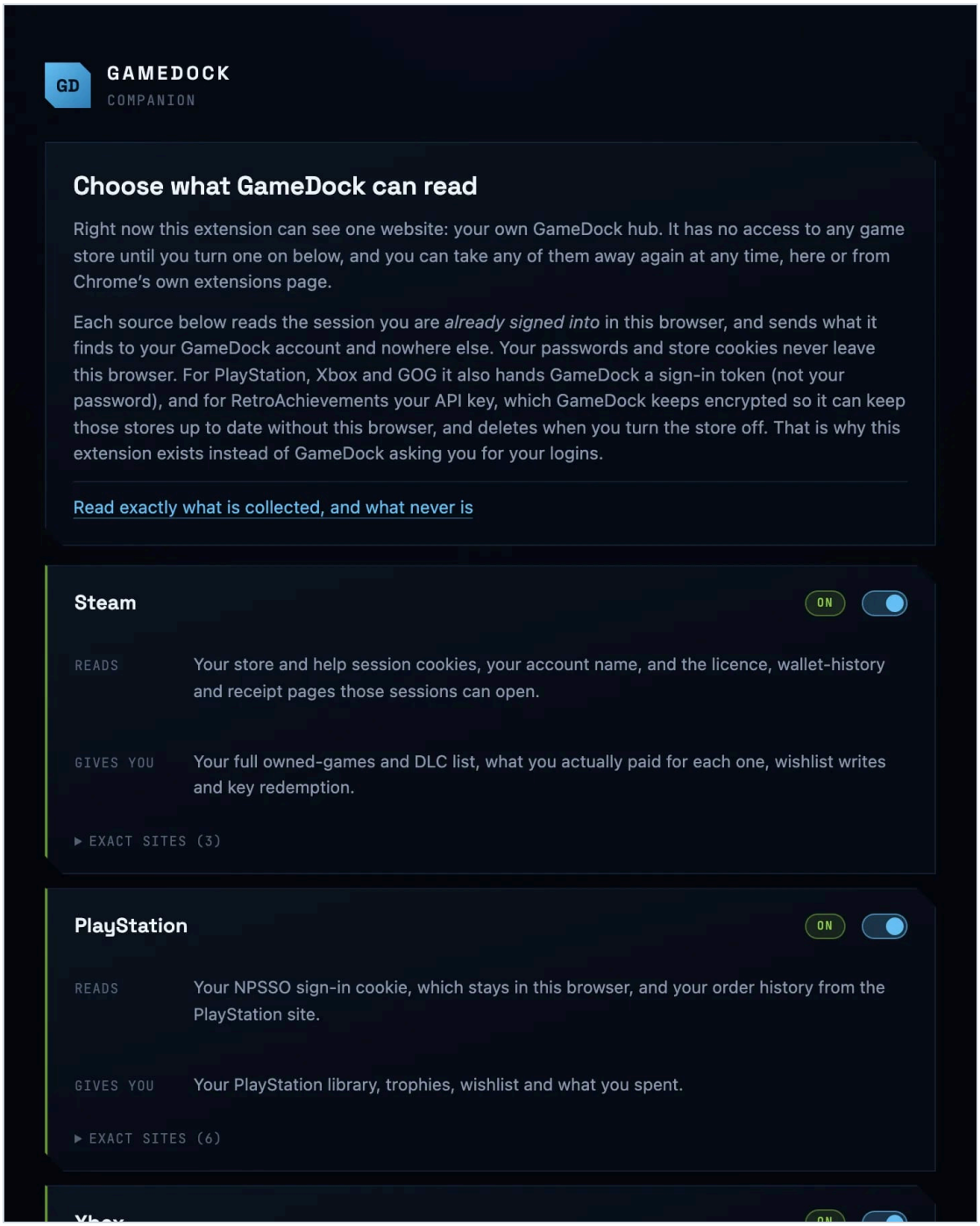


Przycisk pojawia się wszędzie tam, gdzie brakuje rozszerzenia Companion

2. Naciśnij **Dodaj do Chrome**.
3. Chrome poprosi o potwierdzenie i poinformuje, że rozszerzenie Companion może odczytywać i zmieniać twoje dane na gamedock.co. Na początek to jedyna strona, do której ma dostęp. Naciśnij **Dodaj rozszerzenie**.

Wybierz, które sklepy może odczytywać

Zaraz po dodaniu rozszerzenie Companion otwiera w nowej karcie swoją stronę **Sources**. Na starcie ma dostęp do jednej strony: do GameDock. Nie widzi żadnego sklepu, dopóki go nie włączysz.



Strona Sources: każdy sklep ma własny przełącznik

Włącz każdy sklep, z którego korzystasz. Chrome poprosi o potwierdzenie i dokładnie wymieni, które strony tego sklepu rozszerzenie Companion będzie mogło odczytywać. Sklep możesz w każdej chwili znowu wyłączyć, a rozszerzenie Companion zapomni wszystko, co dla niego przechowywało.

Lista kończy się pozycją **SteamGridDB**, która nie jest sklepem. Jej przycisk **Get my SteamGridDB key** jednorazowo odczytuje twój własny klucz API SteamGridDB, aby GameDock mógł wyszukiwać w SteamGridDB grafiki do twoich gier. Zobacz Dodaj swój klucz SteamGridDB. Możesz ją zostawić wyłączoną, dopóki jej nie potrzebujesz.

PORADA

Przypnij rozszerzenie Companion, by mieć je zawsze pod ręką: kliknij ikonę puzzla na pasku narzędzi Chrome, a potem pinezkę obok **GameDock Companion**. Jego okienko pokazuje te same przełączniki sklepów i otwiera GameDock.

Sprawdź, czy działa

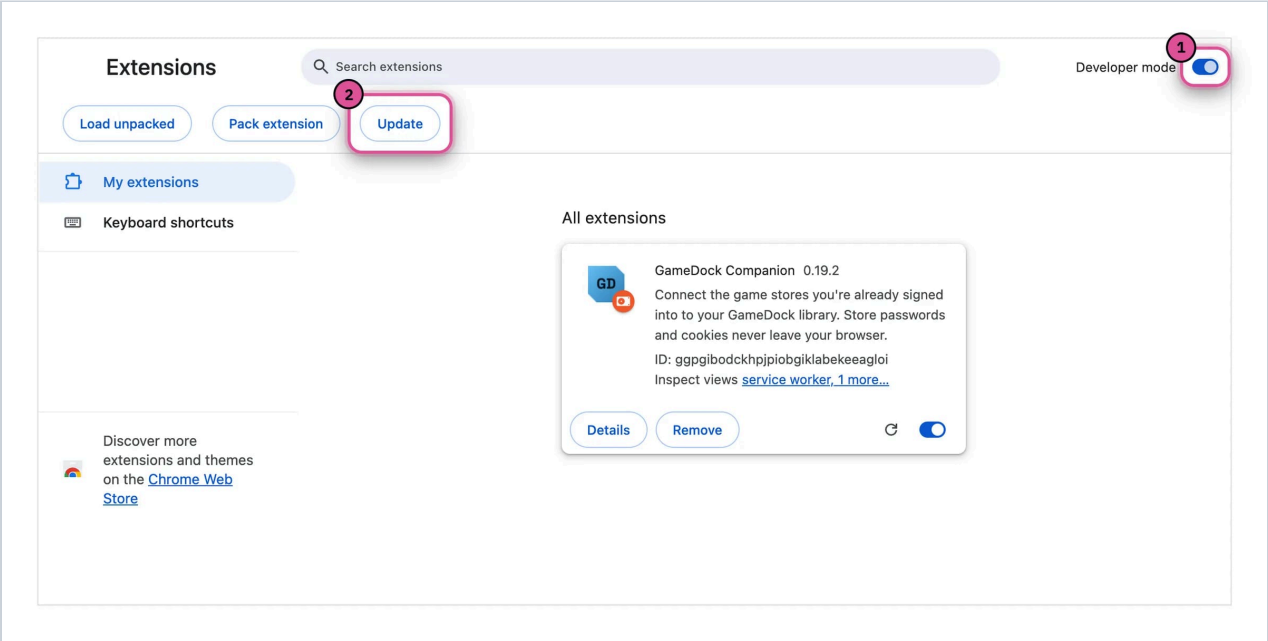
Wróć do karty z GameDock i naciśnij w komunikacie **Sprawdź ponownie** albo odśwież stronę. Na stronie **Ustawienia** → **Synchronizacja** wartość **Companion** na górze pokazuje teraz zainstalowaną wersję zamiast *brak*, a komunikat znika. Możesz teraz połączyć Steam i uruchomić pierwszą synchronizację.

Aktualizowanie

Chrome sam dba o aktualność rozszerzenia Companion: co kilka godzin sprawdza Chrome Web Store i bez pytania instaluje nową wersję.

Gdy twoje rozszerzenie Companion jest starsze niż wersja, której oczekuje GameDock, na stronie **Ustawienia** → **Synchronizacja** widać komunikat *Dostępna jest nowsza wersja GameDock Companion* z numerami obu wersji. Zwykle Chrome nadrabia to w ciągu kilku godzin. Aby pobrać aktualizację od razu:

1. Przejdź do `chrome://extensions`.
2. Włącz **Tryb dewelopera** 1 w prawym górnym rogu.
3. Naciśnij **Aktualizuj** 2. Chrome sprawdzi, czy są nowsze wersje wszystkich rozszerzeń, i zainstaluje te, które znajdzie.



Przycisk Aktualizuj sprawdza naraz wszystkie rozszerzenia

4. Ponownie wyłącz **Tryb dewelopera** i odśwież GameDock.

PIERWSZE KROKI

Połącz Steam i uruchom pierwszą synchronizację

Połącz konto Steam przez rozszerzenie Companion, ustaw osiągnięcia jako widoczne i po raz pierwszy wypełnij bibliotekę.

WYMAGA: GAMEDOCK COMPANION

Gdy rozszerzenie Companion jest już zainstalowane, aby połączyć sklep, wystarczy zalogować się do niego w Chrome i poprosić GameDock, żeby go odczytał. Ta strona pokazuje to na przykładzie Steam, od którego zaczyna większość osób; każdy inny sklep łączy się tak samo.

Połącz Steam

1. W Chrome zaloguj się do sklepu Steam na swoje konto Steam, o ile Chrome nie jest jeszcze do niego zalogowany.
2. Upewnij się, że Steam jest włączony w rozszerzeniu Companion: kliknij jego ikonę na pasku narzędzi i sprawdź przełącznik obok **Steam**. (Jeśli włączono go podczas instalacji rozszerzenia Companion, już jest włączony.)
3. W GameDock przejdź do **Ustawienia** → **Synchronizacja** i naciśnij **Odśwież połączenia** 3.
4. GameDock poinformuje, co odczytał (na przykład *Odświeżono 3 poświadczenia z tej przeglądarki*), a **Steam** pojawi się na liście jako **Połączono**, z twoją nazwą w Steam obok. Jeśli Steam pozostaje w sekcji **Nie połączono**, to albo Steam jest wyłączony w rozszerzeniu Companion (mówi o tym wiersz obok; włącz go i odśwież ponownie), albo Chrome nie jest zalogowany do sklepu Steam: naciśnij obok **Otwórz Steam**, zaloguj się w karcie, która się otworzy, wróć i ponownie naciśnij **Odśwież połączenia**.
5. Naciśnij **Synchronizuj wszystko** 5.



Ustawienia → Synchronizacja, strona ze wszystkimi sklepami, które łączysz

Pierwsza synchronizacja pobiera całą bibliotekę, więc przy dużej trwa kilka minut. Postęp widać na bieżąco na stronie. Nie zamykaj strony, dopóki synchronizacja się nie skończy, bo część danych ze Steam jest odczytywana przez rozszerzenie Companion w tej karcie. Gdy się skończy, twoje gry będą w sekcji **Biblioteka**, a pulpit się wypełni.

PORADA

Odśwież połączenia odczytuje naraz każdy sklep, który jest włączony w rozszerzeniu Companion i w którym masz zalogowane konto w tej przeglądarce. Jeśli masz też zalogowane konta PlayStation, Xbox, RetroAchievements lub Epic Games, jedno naciśnięcie połączy również je. Łączy je, ale niczego nie synchronizuje; robi to przycisk **Synchronizuj** przy każdym sklepie. GOG prosi o hasło, więc ma własny przycisk w sekcji **Nie połączono**.

Pozwól GameDock zobaczyć twoje osiągnięcia

Steam udostępnia osiągnięcia gracza tylko wtedy, gdy pozwala na to jego profil. Jeśli twoje gry się pojawiają, ale ich osiągnięcia nie, zmień dwa ustawienia w Steam:

1. Po zalogowaniu się otwórz ustawienia prywatności Steam.
2. Ustaw **Mój profil** na **Publiczny**.
3. Ustaw **Szczegóły gier** na **Publiczny**. *Tylko znajomi* nie wystarczy.
4. Wróć do GameDock i naciśnij **Synchronizuj** obok Steam na stronie **Ustawienia → Synchronizacja**.

UWAGA

Jeśli wolisz, by szczegóły gier w Steam pozostały prywatne, GameDock Helper może zamiast tego odczytywać twoje osiągnięcia z aplikacji Steam na komputerze z systemem Linux. Biblioteka i czas gry synchronizują się w obu przypadkach.

Co dzieje się potem

Nie musisz ponownie naciskać **Synchronizuj wszystko**. GameDock sam codziennie synchronizuje połączone sklepy (bibliotekę Steam w planie GameDock Plus co sześć godzin), więc twoja biblioteka jest aktualna bez twojego udziału. Jeśli przez jakiś czas nie zaglądasz, te synchronizacje zwalniają, a GameDock nadrabia zaległości, gdy tylko wrócisz. Kilka rzeczy da się odczytać tylko z zalogowanej przeglądarki, np. historię zakupów w Steam; rozszerzenie Companion może zbierać je w tle, jeśli włączysz w jego okienku **Run automatically**.

Nadal możesz synchronizować ręcznie, kiedy chcesz, przyciskiem **Synchronizuj wszystko** albo przyciskiem **Synchronizuj** przy pojedynczym sklepie. W darmowym planie ręczna synchronizacja biblioteki, cen i listy życzeń ze Steam jest możliwa raz na każde 24 godziny (nieudaną można uruchomić ponownie tego samego dnia); potem **Synchronizuj wszystko** nadal uruchamia wszystkie pozostałe sklepy, a automatyczne synchronizacje działają jak zwykle.

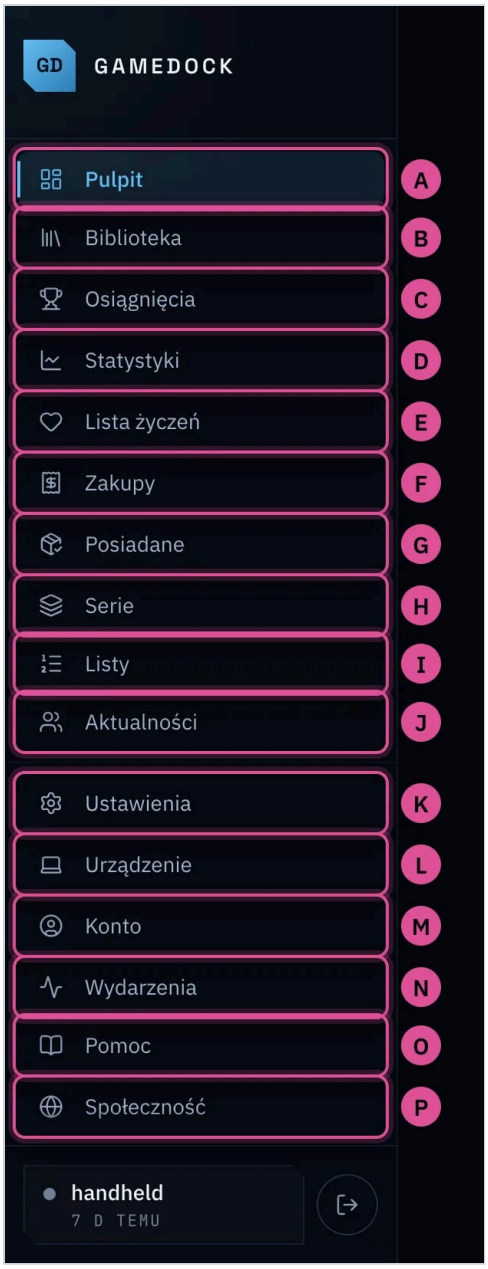
Logowania do sklepów w przeglądarce co jakiś czas wygasają. Gdy któreś wygaśnie, strona **Ustawienia → Synchronizacja** pokazuje, że sklep wymaga uwagi, z przyciskiem, który przeniesie cię do ponownego logowania.

PIERWSZE KROKI

Jak się tu odnaleźć

Do czego służy każda część paska bocznego i gdzie znaleźć to, czego szukasz.

Wszystko w GameDock otwierasz z paska bocznego po lewej. Na telefonie otwórz go przyciskiem menu na górze ekranu.



Pasek boczny, oznaczony literami tak jak tabela poniżej

Do czego służy każda sekcja

	SEKCJA	CO TAM ZNAJDZIESZ
A	**Pulpit**	Twoja strona główna: w co ostatnio grasz, w co zagrać dalej, promocje z twojej listy życzeń i wszystko, co wymaga twojej uwagi.

	SEKCJA	CO TAM ZNAJDZIESZ
B	**Biblioteka**	Każda twoja gra, z każdego sklepu, na jednej liście: z wyszukiwaniem, sortowaniem i filtrowaniem według sklepu. Otwórz grę, aby zobaczyć wszystko, co GameDock o niej wie.
C	**Osiągnięcia**	Twoje osiągnięcia i trofea ze wszystkich platform, z postępem ukończenia każdej gry.
D	**Statystyki**	Twój tydzień, miesiąc, kwartał, rok lub cała historia w skrócie: czas gry, odblokowania, wydatki, dodane gry i lista życzeń, z faktami, które się wyróżniły. Zobacz Statystyki w skrócie.
E	**Lista życzeń**	Gry, na które czekasz, z aktualnymi cenami i ustawionymi przez ciebie alertami cenowymi.
F	**Zakupy**	Twoje zakupy z cenami, potwierdzenie po potwierdzeniu, z każdego sklepu, z którego zaimportowano zakupy.
G	**Posiadane**	Wszystko, co masz, zestawione z tym, ile za to zapłacono i ile jest warte dziś, łącznie z grami na płytach.
H	**Serie**	Każda seria, do której należą gry z twojej biblioteki, w postaci półek, a każda z nich w kolejności wydania, z grami, których ci brakuje. Zobacz Serie gier.
I	**Listy**	Twoje własne listy gier (backlog, top dziesięć, ulubione) w wybranej przez ciebie kolejności. Zobacz Twórz listy gier.
J	**Aktualności**	W co grają, co oceniają, recenzują i dodają do list osoby, które obserwujesz. Zobacz Obserwuj innych i ich aktywność.
K	**Ustawienia**	Łączenie i synchronizowanie sklepów, parowanie urządzeń, wybór platform, które się liczą, gdy seria pokazuje brakujące gry, oraz powiązywanie zduplikowanych wpisów w jedną grę.
L	**Urządzenie**	Twój komputer z systemem Linux: zainstalowane gry, dyski, kolekcje i nazwy w Steam. Widoczne, gdy sparujesz GameDock Helper.
M	**Konto**	Twój profil, kto co może zobaczyć, plan i płatności, preferencje, powiadomienia e-mail, klucz API, twoje dane i bezpieczeństwo logowania.
N	**Wydarzenia**	Bieżący dziennik zmian: dodane gry, odblokowane osiągnięcia, obniżki cen, uruchomione synchronizacje.
O	**Pomoc**	Ten przewodnik.
P	**Społeczność**	Wszystko, czym dzielą się inni: listy, recenzje, gry, które ludzie oceniają, rankingi tego miesiąca i gracze do obserwowania. Zobacz Przeglądaj społeczność.

Sekcje, które pojawiają się w miarę korzystania

Pasek boczny pokazuje tylko to, co dotyczy ciebie. **Lista życzeń**, **Zakupy** i **Posiadane** mają po jednej pozycji dla każdego połączonego sklepu oraz pozycję **Wszystkie źródła**, aby zobaczyć je razem, a **Lista życzeń** i **Zakupy** są ukryte, dopóki nie połączysz sklepu, który je ma. **Urządzenie** pojawia się, gdy

sparujesz GameDock Helper, a **Aktualności** i **Społeczność**, gdy możesz już udostępniać treści innym albo zaczniesz kogoś obserwować. Pod pozycjami **Biblioteka** i **Osiągnięcia** każdy sklep lub platforma, z której masz gry, ma własny wiersz z liczbą obok. **Statystyki** otwierają się na stronie **Przegląd**, którą każdy plan ma dla bieżącego tygodnia; strona, której darmowy plan nie otwiera, ma kłódkę.

Gdzie co znajdziesz

CHCESZ…	PRZEJDŹ DO
Połączyć sklep lub od razu go zsynchronizować	**Ustawienia → Synchronizacja**
Znaleźć grę i zobaczyć jej szczegóły	**Biblioteka**, a potem otwórz grę
Dostać powiadomienie, gdy cena gry spadnie do wybranej kwoty	**Lista życzeń** lub strona samej gry
Sprawdzić, ile kosztowała twoja kolekcja	**Zakupy** lub **Posiadane**
Zobaczyć, jak minął ci miesiąc lub rok	**Statystyki**
Naprawić dwa wpisy, które są tą samą grą	**Ustawienia → Powiązania gier**
Zmienić walutę lub strefę czasową	**Konto → Preferencje**
Wylogować się z innych przeglądarek	**Konto → Bezpieczeństwo**

CZĘŚĆ 2

Łączenie sklepów

Łączenie każdego sklepu z grami z GameDock, synchronizowanie ich i co zrobić, gdy któryś wymaga uwagi.

Jak działają połączenia

Co pokazuje strona Ustawienia → Synchronizacja, co odczytuje rozszerzenie Companion i co naprawdę robi „Odśwież połączenia”.

WYMAGA: GAMEDOCK COMPANION

Wszystkimi połączonymi sklepami zarządzasz z jednej strony: **Ustawienia → Synchronizacja**. Widać na niej, co jest połączone, co każdy sklep ostatnio pobrał i wszystko, co wymaga twojej uwagi.

Jak łączy się sklep

GameDock nigdy nie prosi o hasła do sklepów. Zamiast tego GameDock Companion, rozszerzenie przeglądarki, odczytuje dane ze sklepów, w których masz już zalogowane konto w Chrome, i przekazuje GameDock to, czego potrzeba do połączenia twojego konta: twój identyfikator Steam, jednorazowy kod z PlayStation i tak dalej. Twoje hasła i pliki cookie logowania zostają w przeglądarce.

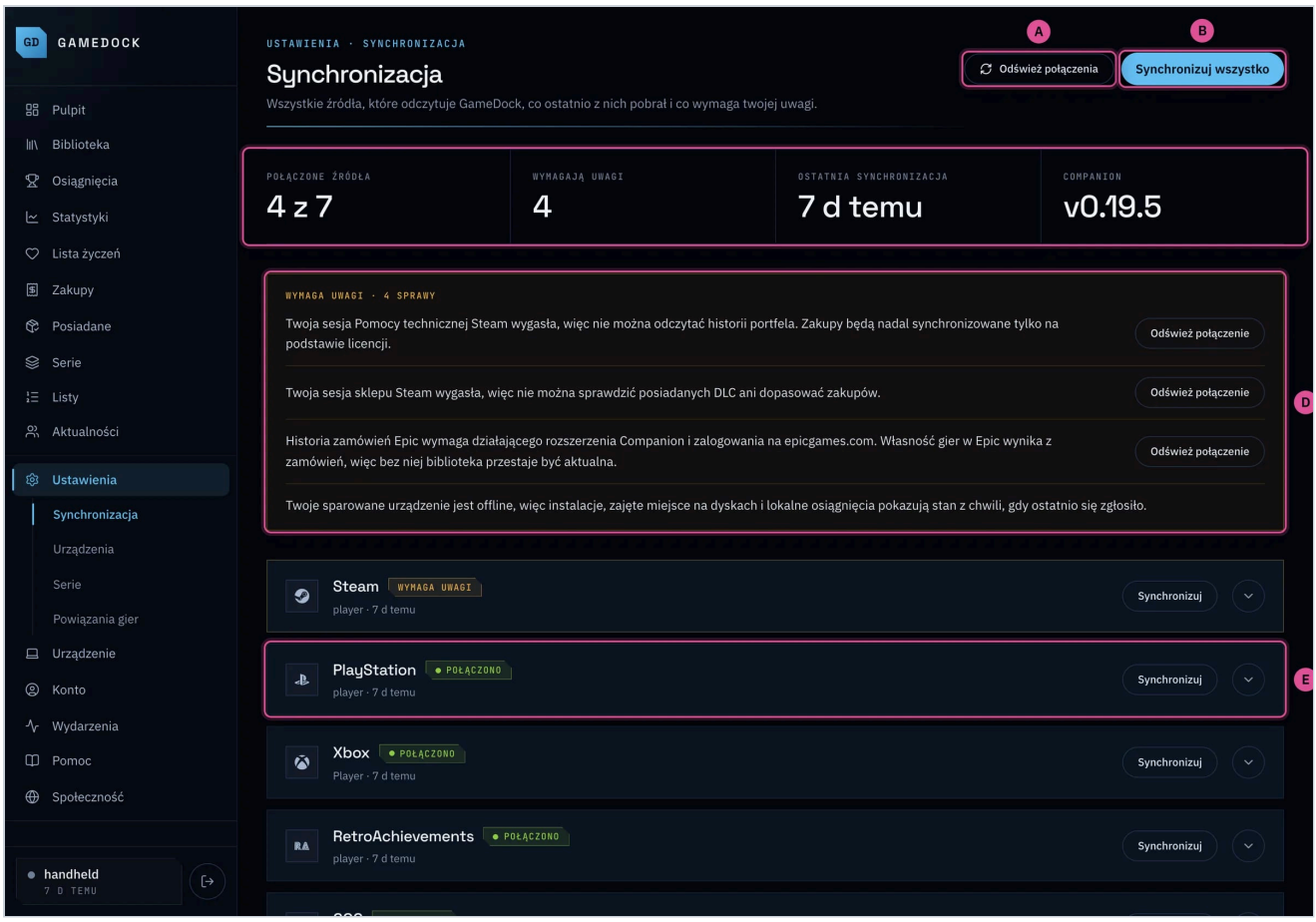
Dlatego łączenie sklepu zawsze wygląda tak samo:

1. Włącz sklep w rozszerzeniu Companion, jeśli nie jest jeszcze włączony: kliknij ikonę rozszerzenia Companion na pasku narzędzi i użyj przełącznika sklepu.
2. Zaloguj się w Chrome na stronie sklepu.
3. Na stronie **Ustawienia → Synchronizacja** naciśnij **Odśwież połączenia**.

Odśwież połączenia sprawdza naraz każdy sklep, który jest włączony w rozszerzeniu Companion i w którym masz zalogowane konto, i łączy to, co znajdzie. Łączy konta, ale nie synchronizuje gier. Robi to **Synchronizuj wszystko** albo przycisk **Synchronizuj** danego sklepu. Gdy nie uda się połączyć sklepu, końcowy komunikat podaje powód (zwykle nie znaleziono logowania), a ten sam powód zostaje przy tym sklepie w sekcji **Nie połączono**. Niektóre sklepy wymagają dodatkowego kroku, opisanego na stronie każdego z nich:

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

Strona Ustawienia → Synchronizacja



Ustawienia → Synchronizacja

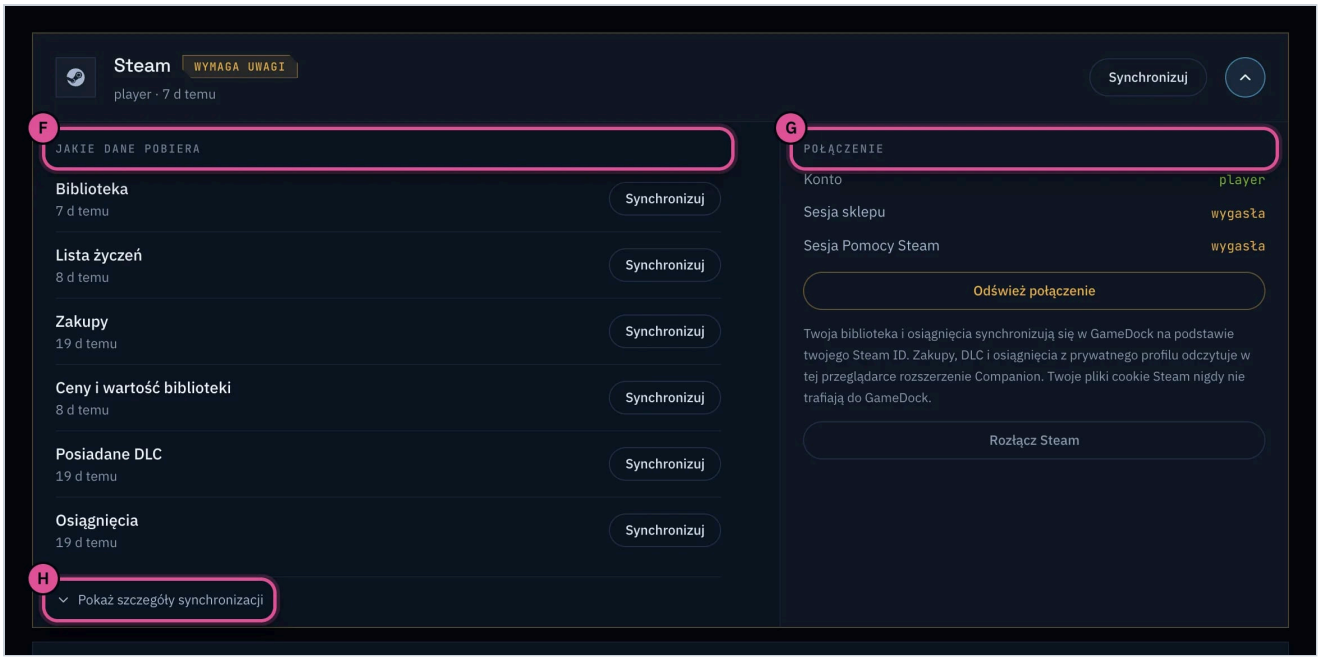
CO TO JEST

- **A** **Odśwież połączenia** odczytuje logowania do sklepów z tej przeglądarki i łączy każde znalezione konto. Wymaga rozszerzenia Companion, więc w przeglądarce bez niego ten przycisk jest wyszarzony.
- **B** **Synchronizuj wszystko** od razu pobiera najnowsze dane ze wszystkich połączonych sklepów.
- **C** Ile źródeł jest połączonych, ile rzeczy wymaga uwagi, kiedy zakończyła się ostatnia synchronizacja i którą wersję rozszerzenia Companion ma ta przeglądarka: *sprawdzanie…* przez kilka sekund, gdy strona go szuka, albo *brak*, jeśli go nie ma.
- **D** **Wymaga uwagi**: wszystko, co wymaga twojego działania, każde z przyciskiem, który to naprawia. Zobacz Napraw połączenie, które wymaga uwagi.
- **E** Jeden wiersz na każde połączone źródło, z jego stanem (**Połączono**, **Wymaga uwagi**), kontem, z którym jest połączone, czasem ostatniej synchronizacji i własnym przyciskiem **Synchronizuj**.

Źródła, których jeszcze nie połączono, są wymienione na dole w sekcji **Nie połączono**, każde z przyciskiem, który rozpoczyna łączenie, a jeśli przy ostatnim użyciu **Odśwież połączenia** nie udało się go połączyć, także z wierszem, który wyjaśnia dlaczego. **GameDock Helper** jest tam wymieniony, dopóki nie sparujesz urządzenia z systemem Linux w sekcji **Ustawienia** → **Urządzenia** (zobacz Zainstaluj GameDock Helper), a potem dołącza do wierszy powyżej. Na zupełnie nowym koncie zamiast wierszy widać *Nic jeszcze nie połączono*.

Co pobiera źródło

Naciśnij wiersz źródła, aby go otworzyć.



Otwarty wiersz Steam

- **Jakie dane pobiera** F wymienia każdy rodzaj informacji, które synchronizuje sklep (dla Steam: biblioteka, lista życzeń, zakupy, ceny, DLC i inne), z czasem ostatniego uruchomienia każdego z nich i przyciskiem **Synchronizuj**, który uruchamia tylko ten jeden. W darmowym planie te oznaczone jako **Plus** dzielą jedną ręczną synchronizację na każde 24 godziny. Zobacz Synchronizuj wszystko na bieżąco.
- **Połączenie** G wymienia sprawdzenia, na których opiera się połączenie: konto, a w przypadku Steam i Epic również to, czy twoja przeglądarka jest nadal zalogowana. Sprawdzenie z wynikiem *wymaga Companion* oznacza tylko, że ta przeglądarka nie ma rozszerzenia Companion, przez które można by to sprawdzić. To nie jest błąd. Wynik *wygasła* oznacza, że trzeba zalogować się ponownie, a przycisk pod nim to umożliwia.
- **Pokaż szczegóły synchronizacji** H pokazuje, co każda synchronizacja zgłosiła ostatnim razem; to pierwsze miejsce, w które warto zajrzeć, gdy czegoś brakuje.

Na dole sekcji **Połączenie** znajduje się **Rozłącz**. Zobacz Rozłącz sklep.

ŁĄCZENIE SKLEPÓW

Steam

Połącz konto Steam i zaloguj się na dwóch stronach Steam, z których GameDock pobiera pełną historię twoich zakupów.

WYMAGA: GAMEDOCK COMPANION

Steam to sklep, z którego GameDock odczytuje najwięcej: twoją bibliotekę i czas gry, osiągnięcia, listę życzeń, kwoty zakupów, twoje DLC i aktualne ceny.

Połącz swoje konto Steam

1. Upewnij się, że w rozszerzeniu Companion włączono **Steam**.
2. W Chrome zaloguj się do sklepu Steam.
3. W GameDock przejdź do **Ustawienia** → **Synchronizacja** i naciśnij **Odśwież połączenia**.

Steam pojawi się na liście jako **Połączono**, z nazwą twojego konta Steam. Naciśnij **Synchronizuj** obok (lub **Synchronizuj wszystko**), aby pobrać bibliotekę.

Jeśli Steam pozostaje w sekcji **Nie połączono**, naciśnij obok **Otwórz Steam** i zaloguj się do sklepu Steam w karcie, która się otworzy. Gdy wrócisz do GameDock, Steam zostanie połączony. Jeśli wiersz obok mówi, że Steam jest wyłączony w rozszerzeniu GameDock Companion, najpierw włącz go w okienku rozszerzenia Companion.

Zaloguj się też do Pomocy technicznej Steam, aby pobrać historię zakupów

Steam trzyma kwoty twoich zakupów na osobnej stronie, w Pomocy technicznej Steam. Bez niej GameDock nadal może wyświetlić posiadane licencje, ale nie historię portfela i potwierdzenia zakupu, więc na stronie **Zakupy** nie ma cen.

1. W tej samej przeglądarce wejdź na help.steampowered.com.
2. Zaloguj się tam hasłem, nawet jeśli sklep Steam pokazuje już twoje konto jako zalogowane. Steam traktuje oba logowania osobno, a logowanie do sklepu przeniesione do Pomocy technicznej nie wystarczy. GameDock zgłasza to jako *zły zakres*.
3. Ponownie naciśnij **Odśwież połączenia**.

Spraw, by osiągnięcia były widoczne

Steam udostępnia osiągnięcia tylko z profili, które na to pozwalają. Jeśli twoje gry pojawiają się bez osiągnięć, otwórz ustawienia prywatności Steam i ustaw **Mój profil** oraz **Szczegóły gier** na **Publiczny**. *Tylko znajomi* nie wystarczy. Potem ponownie zsynchronizuj Steam.

Jeśli wolisz zachować prywatny profil, GameDock nadal może odczytać twoje osiągnięcia w inny sposób: rozszerzenie Companion odczytuje je z twojej własnej zalogowanej sesji, a GameDock Helper może odczytać je z aplikacji Steam na komputerze z systemem Linux.

Co pobiera Steam

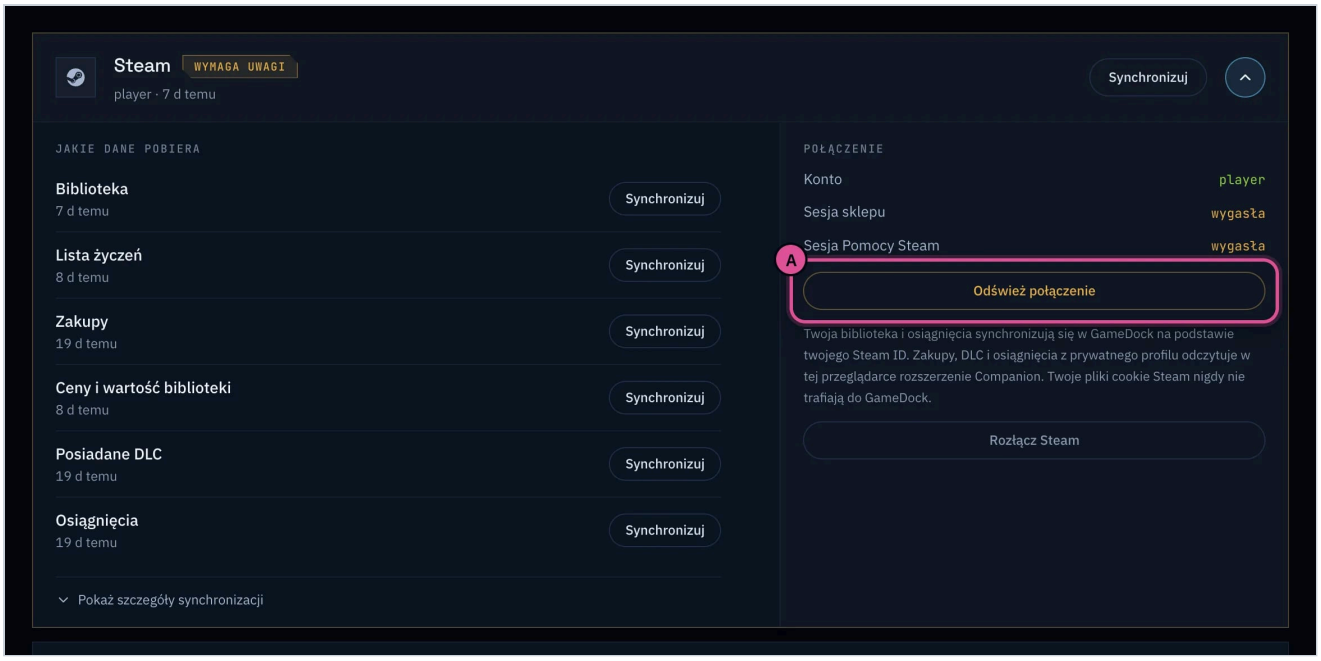
Otwórz wiersz Steam na stronie **Ustawienia** → **Synchronizacja**, aby zobaczyć każdą część i zsynchronizować ją osobno. Zapisywaniem nazw i okładek twoich gier w Steam na urządzeniu z systemem Linux zajmuje się GameDock Helper, więc te dwie części są w sekcji **GameDock Helper** (zobacz Nazwy, kolejność i grafiki w Steam).

CZĘŚĆ	CO POBIERA
Biblioteka	Każda gra na twoim koncie, z czasem gry i osiągnięciami. Steam zgłasza grę free-to-play dopiero wtedy, gdy w nią zagrasz, więc taka, którą tylko dodano do konta, pojawi się, gdy rozszerzenie Companion odczyta twoje licencje (synchronizacje **Zakupy** i **DLC**).
Lista życzeń	Twoja lista życzeń w Steam.
Zakupy	Kwoty zakupów z historii portfela i potwierdzeń zakupu. Wymaga rozszerzenia Companion i zalogowania do Pomocy technicznej Steam.
Ceny i wartość biblioteki	Aktualne ceny gier z listy życzeń i z biblioteki oraz wartość twojej biblioteki.
Posiadane DLC	Które DLC masz. Wymaga rozszerzenia Companion.
Osiągnięcia	Twoje osiągnięcia. Przy publicznym profilu przychodzą razem z synchronizacją **Biblioteka**, a **Synchronizuj** tutaj uruchamia właśnie ją. Przy prywatnym profilu są odczytywane przez rozszerzenie Companion i wtedy **Synchronizuj** tutaj uruchamia to odczytywanie.

Zakupy, DLC i osiągnięcia z prywatnego profilu można odczytać tylko z twojej przeglądarki, więc synchronizują się, gdy naciśniesz **Synchronizuj** lub **Synchronizuj wszystko**, albo w tle, jeśli włączysz w rozszerzeniu Companion opcję **Run automatically** (zobacz Synchronizuj wszystko na bieżąco).

Gdy logowanie do Steam wygaśnie

Steam co jakiś czas wylogowuje cię ze swoich stron. Gdy tak się stanie, przy Steam widać **Wymaga uwagi**, a jego sprawdzenia w sekcji **Połączenie** pokazują *wygasła*:



Steam wymaga ponownego zalogowania

Zaloguj się w tej przeglądarce do sklepu Steam (i na help.steampowered.com, aby odnowić sesję Pomocy technicznej), a potem naciśnij **Odśwież połączenie** (A). Ten przycisk ponownie odczytuje tylko Steam, żadnego innego sklepu. W międzyczasie biblioteka, lista życzeń i ceny nadal się synchronizują; tylko zakupy i DLC czekają na ciebie.

ŁĄCZENIE SKLEPÓW

PlayStation

Połącz konto PlayStation, aby zobaczyć swoje gry i trofea, oraz zaimportuj swoje zakupy z PlayStation Store.

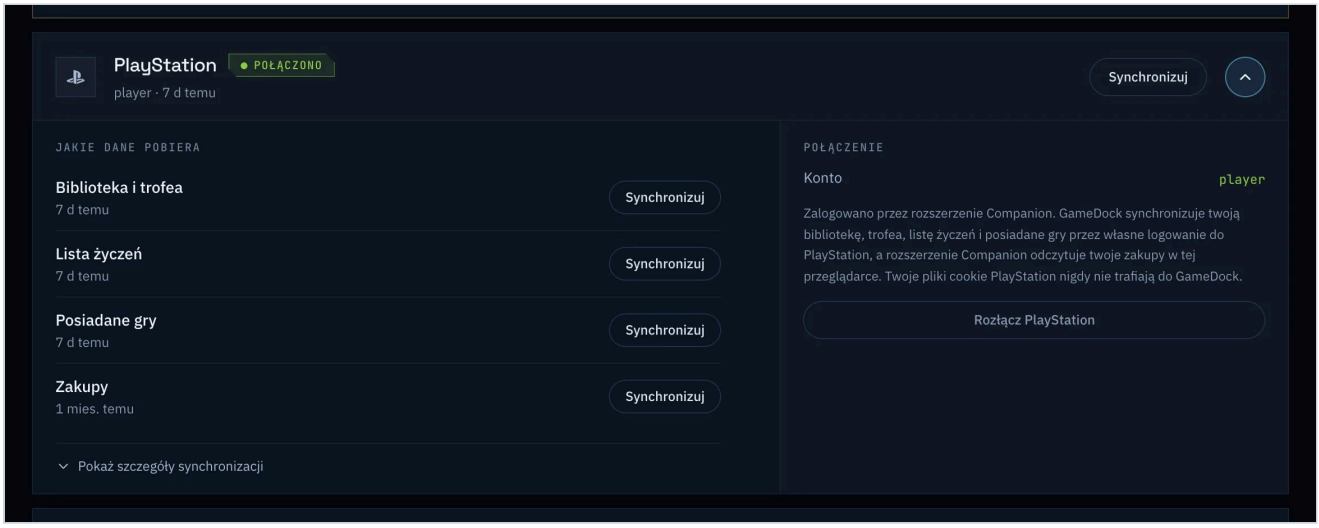
WYMAGA: GAMEDOCK COMPANION

Połączenie PlayStation pobiera twoje gry, czas gry i trofea z PS5, PS4, PS3 i PS Vita, twoją listę życzeń w PlayStation Store i gry, które ma twoje konto. Historię zakupów importuje się osobno, z jej własnej strony.

Połącz swoje konto PlayStation

1. Upewnij się, że w rozszerzeniu Companion włączono **PlayStation**. Chrome poprosi o potwierdzenie, a także o zgodę na to, by rozszerzenie Companion odczytało jednorazowy kod, który Sony odsyła po zalogowaniu. Właśnie do tego służy ta zgoda i jest używana tylko podczas łączenia.
2. W Chrome zaloguj się na playstation.com na swoje konto PlayStation.
3. W GameDock przejdź do **Ustawienia → Synchronizacja**. W sekcji **Nie połączono** naciśnij **Połącz przez Companion** obok PlayStation. Rozszerzenie Companion odczyta twoje logowanie do Sony w karcie w tle, która sama się zamknie, a GameDock wyświetli *Połączono PlayStation jako* i twój identyfikator online.

Odśwież połączenia łączy PlayStation w ten sam sposób, razem z każdym innym sklepem, w którym masz zalogowane konto. PlayStation pojawi się jako **Połączono** z twoim identyfikatorem online. Naciśnij **Synchronizuj** obok, aby pobrać gry i trofea.



PlayStation po połączeniu

> UWAGA
>
> Twoje logowanie do PlayStation nigdy nie opuszcza przeglądarki. Rozszerzenie Companion przekazuje GameDock jednorazowy kod, który GameDock wymienia na własny dostęp.

Jeśli nie uda się połączyć PlayStation, komunikat na stronie podaje powód. Zwykle chodzi o to, że w tej przeglądarce nie zalogowano się na playstation.com: zaloguj się, a potem ponownie naciśnij **Połącz**

przez Companion.

Co pobiera PlayStation

CZĘŚĆ	CO POBIERA
Biblioteka i trofea	Wszystkie gry z twojej historii grania, z czasem gry i trofeami.
Lista życzeń	Twoja lista życzeń w PlayStation Store, z cenami z regionu twojego konta.
Posiadane gry	Gry na PS4 i PS5, które ma twoje konto, także te, w które jeszcze nigdy nie grano.

GameDock sam codziennie synchronizuje PlayStation.

Zaimportuj zakupy z PlayStation

Kwoty zakupów pochodzą z historii zamówień PlayStation, którą może odczytać tylko twoja przeglądarka:

1. Nie wylogowuj się z playstation.com.
2. Przejdź do **Zakupy** → **PlayStation** i naciśnij **Synchronizuj PlayStation** albo na stronie **Ustawienia** → **Synchronizacja** otwórz wiersz PlayStation i naciśnij **Synchronizuj** obok pozycji **Zakupy**.

Rozszerzenie Companion otwiera playstation.com w karcie w tle i odczytuje historię zamówień, co przy długiej historii trwa kilka minut. Gdy skończy, GameDock poda, ile transakcji zaimportował. Jeśli nastąpiło wylogowanie, rozszerzenie zaloguje cię przy użyciu istniejącej sesji konta Sony, o ile taka jest; jeśli PlayStation poprosi o hasło, karta pozostanie otwarta: zaloguj się w niej, a potem zsynchronizuj ponownie.

Od tej pory **Synchronizuj wszystko** na stronie Ustawienia → Synchronizacja pobiera też nowe zakupy, podobnie jak synchronizacja w tle w rozszerzeniu Companion, jeśli ją włączysz. Zobacz Synchronizuj wszystko na bieżąco.

Zakupy są zapisywane w walucie, w której zapłacono w PlayStation. Kupiona gra, w którą nigdy nie grano, też pojawia się w bibliotece, bo potwierdzenie zakupu dowodzi, że ją masz. Wyjątkiem są gry odebrane w ramach PlayStation Plus, w które można grać tylko przy aktywnej subskrypcji.

Gdy logowanie wygaśnie

Logowanie Sony dla GameDock jest ważne mniej więcej dwa miesiące. Gdy wygaśnie, PlayStation przestaje się synchronizować, strona **Ustawienia** → **Synchronizacja** pokazuje PlayStation jako *Wymaga uwagi* z komunikatem *Twoje logowanie do PlayStation wygasło*, a pulpit wymienia ten sklep w sekcji **Wymaga uwagi**. Aby odnowić logowanie, zaloguj się na playstation.com w przeglądarce, w której jest zainstalowane rozszerzenie Companion, naciśnij **Odśwież połączenie** obok ostrzeżenia, a potem ponownie zsynchronizuj PlayStation. Odnawia to tylko PlayStation, a ostrzeżenie znika, gdy Sony przekaże nowe logowanie.

ŁĄCZENIE SKLEPÓW

Xbox

Połącz konto Microsoft, aby zobaczyć gry na Xbox, czas gry i osiągnięcia, również z Xbox 360.

WYMAGA: GAMEDOCK COMPANION

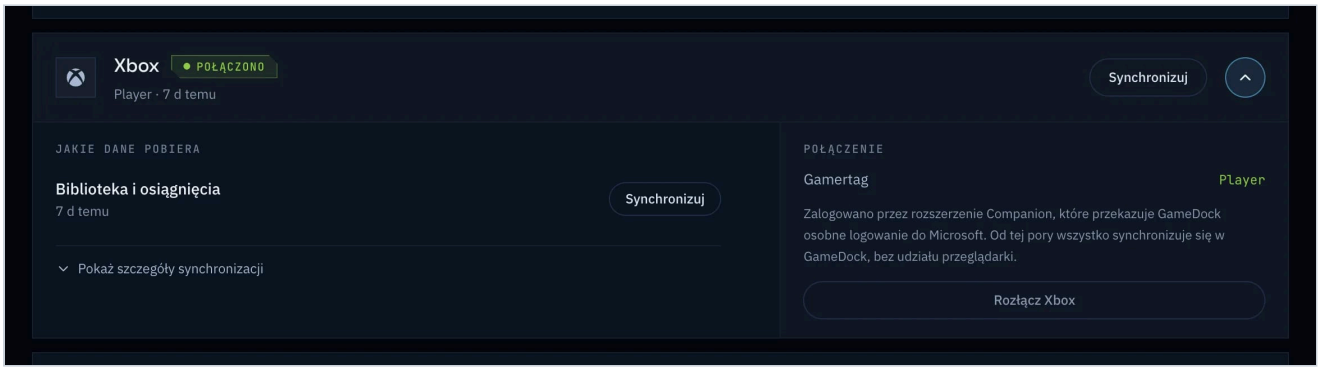
Połączenie Xbox pobiera twoje gry z Xbox, czas gry i osiągnięcia, w tym gry z Xbox 360 i gry na PC, w które grasz przez aplikację Xbox.

Połącz swoje konto Microsoft

1. Upewnij się, że w rozszerzeniu Companion włączono **Xbox**.
2. W Chrome zaloguj się na xbox.com na swoje konto Microsoft.
3. W GameDock przejdź do **Ustawienia** → **Synchronizacja**. W sekcji **Nie połączono** naciśnij **Przechwyć logowanie do Microsoft** obok Xbox. W nowej karcie otworzy się strona logowania Microsoft; jeśli o to poprosi, dokończ tam logowanie.

Potem GameDock sam przekazuje przechwycone logowanie dalej i wyświetla *Połączono Xbox jako* i twój tag gracza. Xbox pojawi się jako **Połączono** z twoim tagiem gracza. Naciśnij **Synchronizuj** obok, aby pobrać gry.

Jeśli w Chrome masz już zalogowane konto Microsoft, **Odśwież połączenia** też połączy Xbox, bez otwierania strony logowania. **Przechwyć logowanie do Microsoft** jest na wypadek, gdy to się nie uda.



Xbox po połączeniu

Co pobiera Xbox

Biblioteka i osiągnięcia: każda gra, w którą grano na twoim koncie na konsolach Xbox i w aplikacji Xbox, z czasem gry i osiągnięciami. Gry z Xbox 360 mają swoje oryginalne ikony osiągnięć, a nowsze gry grafiki osiągnięć, które można przeglądać na stronie gry.

GameDock sam codziennie synchronizuje Xbox.

Jeśli łączenie nie działa

- **Microsoft account not signed in this browser**: zaloguj się na xbox.com w tej przeglądarce, a potem ponownie naciśnij **Przechwyć logowanie do Microsoft**.

- **Microsoft sign-in timed out**: strona logowania była otwarta przez dwie minuty bez dokończenia logowania. Ponownie naciśnij **Przechwyć logowanie do Microsoft** i dokończ logowanie.
- **Przechwycono logowanie do Microsoft, ale nie udało się go wysłać do GameDock**: logowanie się udało, ale przekazanie już nie. Naciśnij **Odśwież połączenia**, aby dokończyć łączenie Xbox; rozszerzenie Companion przechowuje przechwycone logowanie przez jeden dzień.

Gdy logowanie wygaśnie

Logowanie Microsoft dla GameDock może wygasnąć, na przykład po zmianie hasła do konta Microsoft. Wtedy Xbox przestaje się synchronizować, strona **Ustawienia → Synchronizacja** pokazuje Xbox jako *Wymaga uwagi* z komunikatem *Logowanie do konta Microsoft wygasło*, a pulpit wymienia go w sekcji **Wymaga uwagi**. Aby odnowić logowanie, zaloguj się na xbox.com w przeglądarce, w której jest zainstalowane rozszerzenie Companion, naciśnij **Przechwyć logowanie do Microsoft** obok ostrzeżenia, a potem ponownie zsynchronizuj Xbox. Twoje gry i osiągnięcia zostają bez zmian, a ostrzeżenie znika, gdy Microsoft przekaże nowe logowanie.

ŁĄCZENIE SKLEPÓW

RetroAchievements

Połącz konto RetroAchievements, aby osiągnięcia zdobywane w emulatorach pojawiały się w GameDock.

WYMAGA: GAMEDOCK COMPANION

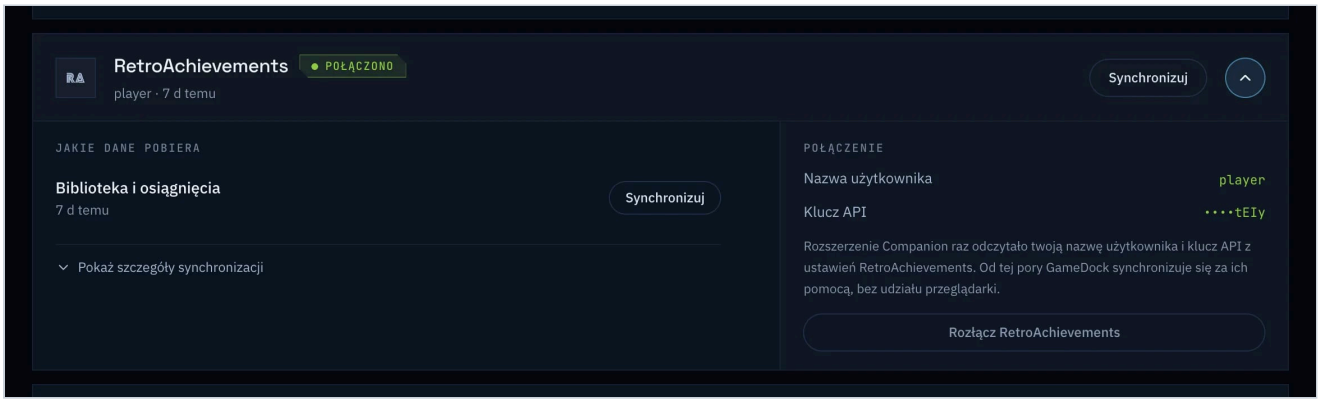
RetroAchievements dodaje osiągnięcia do klasycznych gier konsolowych uruchamianych w emulatorach. Po połączeniu osiągnięcia zdobyte tam trafiają do GameDock, obok reszty twojej biblioteki.

Połącz swoje konto RetroAchievements

GameDock potrzebuje od RetroAchievements dwóch rzeczy: twojej nazwy użytkownika i klucza Web API, czyli kodu, który RetroAchievements daje każdemu kontu, aby inne aplikacje mogły odczytywać jego osiągnięcia.

1. Upewnij się, że w rozszerzeniu Companion włączono **RetroAchievements**.
2. W Chrome zaloguj się na retroachievements.org.
3. W GameDock przejdź do **Ustawienia** → **Synchronizacja**. W sekcji **Nie połączono** naciśnij **Otwórz ustawienia RA** obok RetroAchievements. Otworzy się strona, na której RetroAchievements pokazuje twój klucz Web API; nie musisz niczego kopiować.
4. Wróć do GameDock. Po twoim powrocie GameDock połączy RetroAchievements: rozszerzenie Companion odczyta w tle twoją nazwę użytkownika i klucz z tamtej strony.

RetroAchievements pojawi się jako **Połączono**, z twoją nazwą użytkownika i kilkoma ostatnimi znakami klucza. Naciśnij **Synchronizuj** obok, aby pobrać osiągnięcia.



RetroAchievements po połączeniu

Co pobiera RetroAchievements

Biblioteka i osiągnięcia: każda gra, w której masz osiągnięcia, z postępem i odznakami. Gra, która nie pasuje do niczego, co już jest w twojej bibliotece, dostaje własną kartę, a wszystkie pojawiają się w sekcji **Emulatory** w bibliotece i na stronie **Osiągnięcia**.

GameDock sam codziennie synchronizuje RetroAchievements.

Jeśli nie chce się połączyć

Jeśli po użyciu **Odśwież połączenia** RetroAchievements pozostaje w sekcji **Nie połączono**, końcowy komunikat na stronie podaje powód. *Couldn't read your RetroAchievements username and key* prawie zawsze oznacza, że Chrome nie jest zalogowany na retroachievements.org: zaloguj się tam, a potem ponownie naciśnij **Odśwież połączenia**. Jeśli konto jest już zalogowane, sprawdź, czy w RetroAchievements w **Settings → Applications** widać klucz Web API. Klucza nigdy nie trzeba kopiować ręcznie: rozszerzenie Companion odczytuje go ze strony ustawień.

Jeśli połączenie jest niepełne

Jeśli strona ustawień wyświetla *Połączenie z RetroAchievements jest niepełne*, GameDock ma jedną z dwóch potrzebnych rzeczy, ale nie drugą. Upewnij się, że w tej przeglądarce masz zalogowane konto RetroAchievements, a potem naciśnij **Odśwież połączenie**.

ŁĄCZENIE SKLEPÓW

GOG

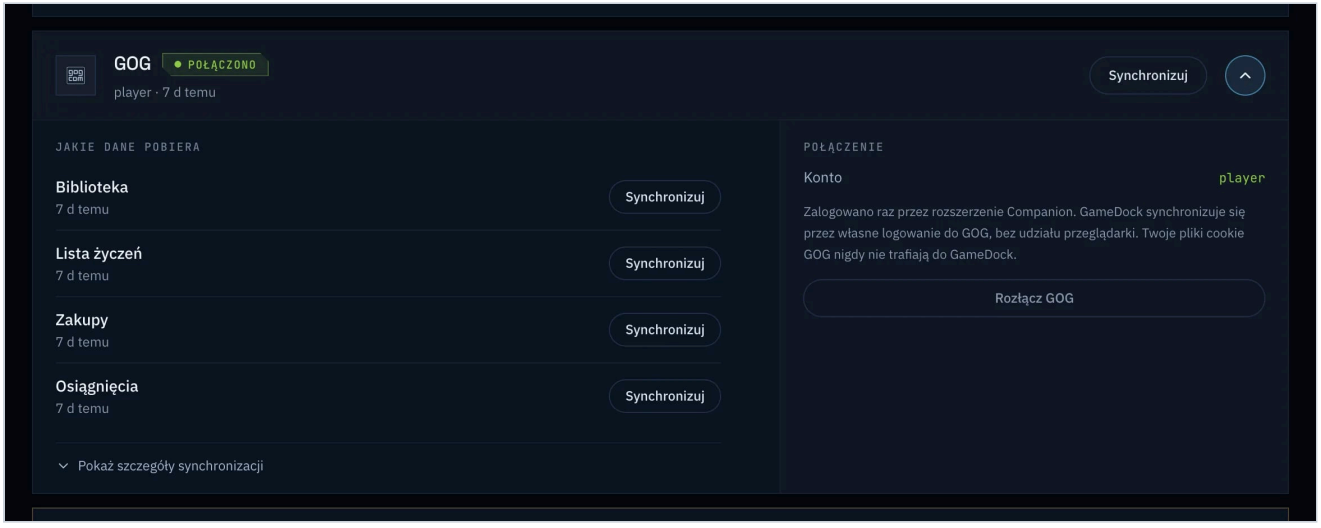
Połącz konto GOG raz, a GameDock sam będzie aktualizować twoje gry z GOG, listę życzeń, zakupy i osiągnięcia.

WYMAGA: GAMEDOCK COMPANION

Połączenie GOG pobiera gry z twojego konta GOG, listę życzeń, historię zamówień z kwotami i twoje osiągnięcia. Konto łączysz raz; potem GameDock dba o aktualność danych bez udziału przeglądarki.

Połącz swoje konto GOG

1. Upewnij się, że w rozszerzeniu Companion włączono **GOG**.
2. W GameDock przejdź do **Ustawienia** → **Synchronizacja**. W sekcji **Nie połączono** naciśnij **Zaloguj się do GOG** obok GOG.
3. W nowej karcie otworzy się strona logowania GOG. Zaloguj się adresem e-mail i hasłem do GOG. GOG prosi tu o hasło za każdym razem, nawet jeśli masz już zalogowane konto na gog.com.
4. Karta się zamknie, a strona **Ustawienia** → **Synchronizacja** pokaże GOG jako **Połączono**. Otwórz jego wiersz i naciśnij **Synchronizuj** obok każdej części, którą chcesz pobrać, albo **Synchronizuj wszystko**, aby pobrać wszystkie.



GOG po połączeniu

> UWAGA
>
> Gdy się logujesz, GOG daje GameDock własne, długotrwałe uprawnienie, więc GOG synchronizuje się codziennie, nawet gdy przeglądarka jest zamknięta. Rozszerzenie Companion jest potrzebne tylko do tego pierwszego logowania albo do ponownego połączenia w przyszłości.

Co pobiera GOG

Każda część ma własny przycisk **Synchronizuj**, a GameDock codziennie synchronizuje wszystkie cztery.

CZĘŚĆ	CO POBIERA
Biblioteka	Każda gra na twoim koncie GOG, w tym odebrane darmowe gry.
Lista życzeń	Twoja lista życzeń w GOG, z cenami z regionu twojego sklepu GOG.
Zakupy	Każde zamówienie w GOG i jego kwota.
Osiągnięcia	Każde osiągnięcie w twoich grach z GOG, z informacją, które masz odblokowane i jak rzadkie jest każde z nich. Tajne osiągnięcia też są uwzględnione i oznaczone jako tajne. Pojawiają się przy grze, gdy synchronizacja **Biblioteka** ją pobierze.

Twoje gry z GOG pojawiają się pod pozycją **GOG** w sekcjach **Biblioteka**, **Lista życzeń**, **Zakupy**, **Posiadane** i **Osiągnięcia**.

Jeśli łączenie nie działa

- **GOG sign-in timed out**: strona logowania była otwarta przez pięć minut bez dokończenia logowania. Ponownie naciśnij **Zaloguj się do GOG**.
- **GOG sign-in was cancelled**: karta logowania została zamknięta przed zakończeniem logowania. Ponownie naciśnij **Zaloguj się do GOG** i dokończ logowanie.
- Jeśli GOG później przestanie się synchronizować (w sekcji **Wymaga uwagi** pojawi się część GOG, np. *GOG · Biblioteka · błąd: Twoje logowanie do GOG wygasło*), GOG nadal jest widoczny jako połączony, więc przycisk **Zaloguj się do GOG** nie jest dostępny. Otwórz wiersz GOG, naciśnij **Rozłącz GOG**, a potem **Rozłącz, zachowaj moją bibliotekę**; ponownie włącz **GOG** w rozszerzeniu Companion; potem naciśnij **Zaloguj się do GOG** w sekcji **Nie połączono**, aby połączyć GOG od nowa.

ŁĄCZENIE SKLEPÓW

Epic Games

Zaimportuj bibliotekę Epic Games, zamówienia, listę życzeń i osiągnięcia, które za każdym razem są odczytywane przez twoją przeglądarkę.

WYMAGA: GAMEDOCK COMPANION

Połączenie Epic Games pobiera gry z twojego konta Epic, zamówienia i ich kwoty, listę życzeń w Epic i twoje osiągnięcia.

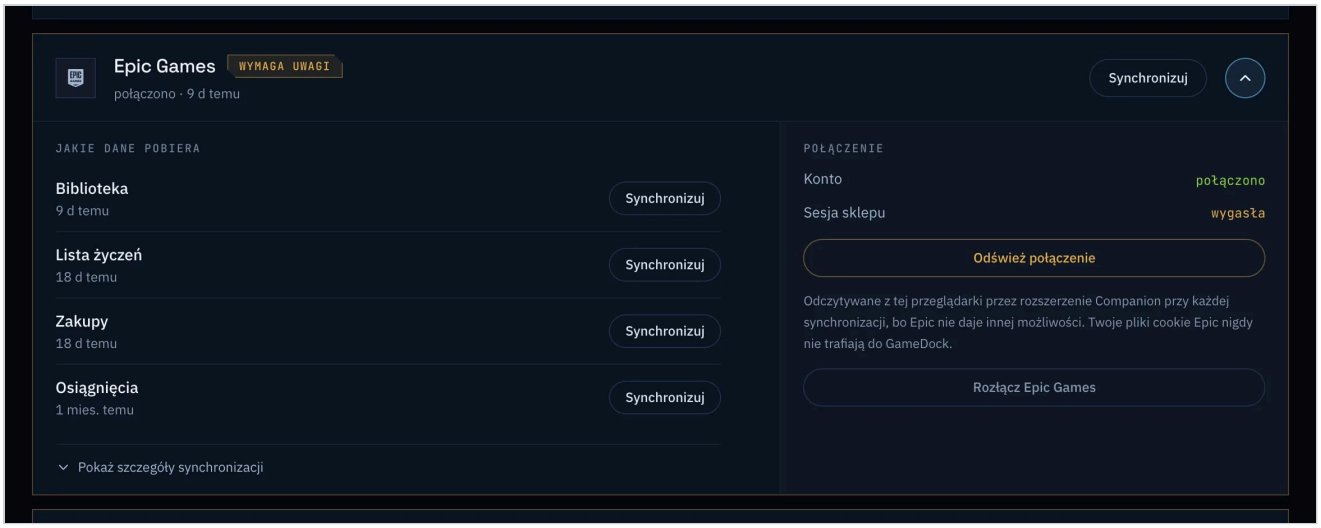
Epic działa inaczej niż pozostałe sklepy. GameDock nigdy nie przechowuje własnego logowania do Epic: każda synchronizacja Epic odbywa się w twojej przeglądarce, przez rozszerzenie Companion, gdy masz zalogowane konto Epic. Dlatego Epic nie ma codziennej synchronizacji po stronie GameDock: synchronizuje się wtedy, gdy zrobi to przeglądarka. Tylko ceny na twojej liście życzeń w Epic odświeżają się same.

Połącz Epic Games

1. Upewnij się, że w rozszerzeniu Companion włączono **Epic Games**.
2. W Chrome zaloguj się do Epic Games Store.
3. W GameDock przejdź do **Ustawienia → Synchronizacja**. W sekcji **Nie połączono** naciśnij **Połącz Epic** obok Epic Games. Rozszerzenie Companion sprawdzi, które konto Epic jest zalogowane, w karcie w tle, która sama się zamknie, a GameDock wyświetli *Połączono Epic Games jako* i twoją nazwę wyświetlaną. Nic nie zostało jeszcze zsynchronizowane.

Odśwież połączenia łączy Epic w ten sam sposób, razem z każdym innym sklepem, w którym masz zalogowane konto. Epic Games pojawi się wtedy na liście połączonych. Otwórz jego wiersz i naciśnij **Synchronizuj** obok każdej części, którą chcesz pobrać: biblioteki, listy życzeń, zakupów lub osiągnięć. **Synchronizuj wszystko** pobiera je wszystkie i od tej pory obejmuje też Epic.

Jeśli nie uda się połączyć Epic, komunikat na stronie podaje powód. Zwykle chodzi o to, że w tej przeglądarce nie zalogowano się na store.epicgames.com: zaloguj się, a potem ponownie naciśnij **Połącz Epic**.



Epic Games na stronie Ustawienia → Synchronizacja

PORADA

Włącz **Run automatically** w sekcji **Background sync** rozszerzenia Companion, aby dane z Epic były na bieżąco i nie trzeba było o tym pamiętać. Zobacz Synchronizuj wszystko na bieżąco.

Co pobiera Epic

Każda część ma własny przycisk **Synchronizuj** i każda na chwilę otwiera kartę Epic w tle, bo tylko tak Epic pozwala je odczytać.

CZĘŚĆ	CO POBIERA
Biblioteka	Gry na twoim koncie Epic, w tym te odebrane za darmo. Epic nie prowadzi listy posiadanych gier poza twoimi zakupami, więc ta synchronizacja odczytuje zakupy i dodaje gry, bez zapisywania kwot.
Lista życzeń	Twoja lista życzeń w Epic, z cenami.
Zakupy	Co kupiono w Epic i za ile.
Osiągnięcia	Twoje osiągnięcia w posiadanych grach z Epic. Pojawiają się przy grze, gdy synchronizacja **Biblioteka** ją pobierze, niezależnie od tego, co zsynchronizujesz najpierw.

Gdy logowanie wygaśnie

Jeśli wylogowano cię z Epic, przy Epic widać **Wymaga uwagi** z komunikatem, że historia zamówień Epic wymaga rozszerzenia Companion i zalogowania na epicgames.com. Zaloguj się w tej przeglądarce na store.epicgames.com, naciśnij **Odśwież połączenie** i zsynchronizuj ponownie. Do tego czasu Epic zachowuje gry, które GameDock już zna, ale nie dodaje nic nowego.

Synchronizuj wszystko na bieżąco

Kiedy każdy sklep synchronizuje się sam, jak synchronizować ręcznie i jak rozszerzenie Companion może synchronizować w tle.

Gdy sklep jest już połączony, GameDock sam dba o to, by był aktualny. Możesz też synchronizować ręcznie, kiedy tylko chcesz mieć najnowsze dane od razu, a kilka rzeczy, które może odczytać tylko twoja przeglądarka, zostawić rozszerzeniu Companion.

Co synchronizuje się samo

CO	GAMEDOCK PLUS	PLAN DARMOWY
Biblioteka, czas gry i osiągnięcia w Steam	Co 6 godzin	Raz dziennie
Ceny i lista życzeń w Steam	Dwa razy dziennie	Raz dziennie
PlayStation, Xbox, RetroAchievements i GOG	Raz dziennie	Raz dziennie
Ceny w PlayStation, GOG i Epic	Dwa razy dziennie	Raz dziennie
Twoje sparowane urządzenie z systemem Linux (GameDock Helper)	Co 6 godzin	Co 6 godzin

Codzienne synchronizacje odbywają się wcześnie rano czasu wschodnioaustralijskiego.

Te częstotliwości dotyczą aktywnie używanego konta. Jeśli nie otwierasz GameDock od tygodnia, twoje sklepy synchronizują się raz dziennie; po miesiącu raz w tygodniu; po trzech miesiącach dopiero wtedy, gdy wrócisz. Gdy to zrobisz, GameDock od razu synchronizuje twoje sklepy, więc biblioteka nadrabia zaległości chwilę po twoim powrocie. Twoje sparowane urządzenie z systemem Linux trzyma się swojego harmonogramu niezależnie od tego.

Pięciu rzeczy GameDock nigdy nie synchronizuje sam, bo można je odczytać tylko z twojej własnej przeglądarki z zalogowanym kontem: **Zakupy Steam**, **DLC Steam**, **Osiągnięcia Steam przy prywatnym profilu**, wszystko z **Epic Games** i **Zakupy PlayStation**. Synchronizują się, gdy naciśniesz przy nich **Synchronizuj**, albo w tle, jeśli włączysz **Run automatically** w rozszerzeniu Companion (zobacz niżej).

Synchronizacja ręczna

Na stronie **Ustawienia** → **Synchronizacja**:

- **Synchronizuj wszystko** uruchamia po kolei synchronizację każdego połączonego sklepu, potem zakupów Steam, DLC i osiągnięć z prywatnego profilu, a gdy są połączone, także Epic Games i twoich zakupów PlayStation przez rozszerzenie Companion. Postęp widać na dole ekranu, a w trakcie możesz opuścić stronę: postęp nadal jest widoczny, a po powrocie strona Ustawienia → Synchronizacja wciąż pokazuje tę synchronizację. Nie zamykaj karty, dopóki synchronizacja się nie skończy, bo odświeżenie lub zamknięcie karty przerywa kroki zakupów Steam, DLC, osiągnięć, Epic Games i zakupów PlayStation, które działają w twojej przeglądarce.
- Przycisk **Synchronizuj** w wierszu sklepu uruchamia jego główną synchronizację: w przypadku Steam bibliotekę. Otwórz wiersz, aby osobno uruchomić dowolną inną część, na przykład zakupy albo listę

życzeń.

Przycisk **Synchronizuj wszystko** na Pulpicie uruchamia te same synchronizacje sklepów, ale bez zakupów Steam, DLC, osiągnięć z prywatnego profilu, Epic Games i zakupów PlayStation, które wymagają rozszerzenia Companion.

Synchronizuj teraz w bibliotece synchronizuje tylko źródło, które właśnie oglądasz: w widoku **Epic Games** odczytuje twoją bibliotekę Epic przez rozszerzenie Companion, a w widokach **Spoza launcherów**, **Emulatory** i **Launchery** odczytuje twoje sparowane urządzenie. Wszystko synchronizuje tylko widok **Wszystkie źródła**.

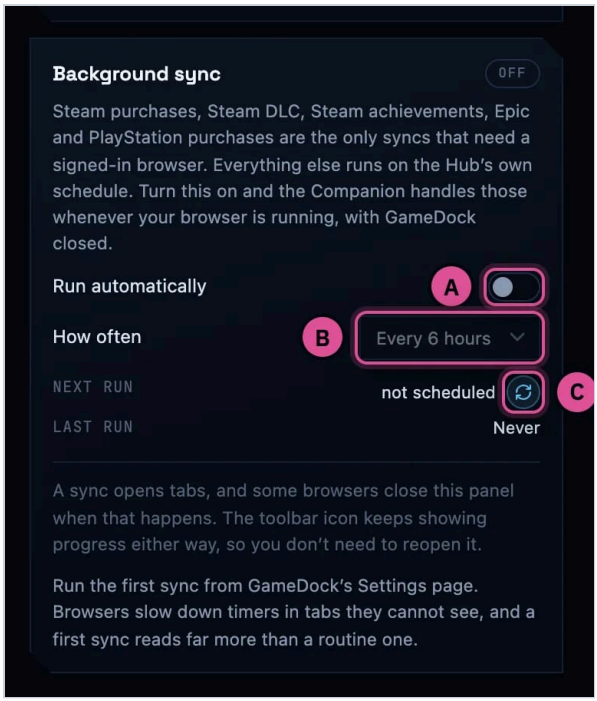
GameDock nigdy nie uruchamia tej samej synchronizacji dwa razy. Gdy działa **Synchronizuj wszystko**, każdy przycisk synchronizacji czeka, aż się skończy, także te na Pulpicie, w bibliotece i na stronach poszczególnych sklepów. Gdy synchronizuje się jeden sklep, czekają tylko przyciski, które synchronizowałyby to samo, a reszta pozostaje gotowa. Sama strona Ustawienia → Synchronizacja uruchamia naraz tylko jedną ze swoich synchronizacji.

> UWAGA
>
> W planie Darmowy ręczna synchronizacja biblioteki, cen i listy życzeń Steam jest możliwa raz na 24 godziny. Ten sam limit obejmuje wszystkie trzy, oznaczone w wierszu Steam jako **Plus**, oraz ceny i szczegóły gier z PlayStation, GOG i Epic, które odświeża też **Synchronizuj wszystko**. Synchronizacja, która się nie powiedzie, nie zużywa limitu: naciśnij ponownie jej **Synchronizuj** albo **Synchronizuj wszystko**, a uruchomi się jeszcze raz tego samego dnia, maksymalnie trzy razy. Liczy się też dodanie gry do listy życzeń Steam z jej strony, bo GameDock potem ponownie odczytuje listę życzeń; po wykorzystaniu limitu gra i tak zostaje dodana w Steam i pojawi się tutaj po następnej synchronizacji listy życzeń. Wszystko inne możesz synchronizować ręcznie, ile razy chcesz: po wykorzystaniu limitu **Synchronizuj wszystko** (tutaj lub na Pulpicie) uruchamia wszystkie pozostałe sklepy i pokazuje komunikat *Osiągnięto dzienny limit synchronizacji sklepów i katalogu*, a pojedynczy przycisk **Synchronizuj** w wierszu Steam pokazuje *Dzisiejsza synchronizacja sklepów i katalogu została już wykorzystana*. Więcej niż około trzydzieści synchronizacji w ciągu dziesięciu minut wstrzymuje ręczne synchronizacje na kilka minut w każdym planie (*Ostatnio wysłano zbyt wiele żądań synchronizacji*).

Synchronizacja w tle przez rozszerzenie Companion

Rozszerzenie Companion może synchronizować według harmonogramu części dostępne tylko w przeglądarce, nawet gdy GameDock jest zamknięty, o ile Chrome jest uruchomiony.

1. Kliknij ikonę rozszerzenia Companion na pasku narzędzi.
2. W sekcji **Background sync** włącz **Run automatically** A.
3. W polu **How often** B wybierz, jak często: co godzinę, co 3 godziny, co 6 godzin, co 12 godzin albo raz dziennie.



Sekcja Background sync w okienku rozszerzenia Companion

Pierwsze uruchomienie następuje po upływie jednego pełnego odstępu od włączenia. **Sync now** C uruchamia synchronizację od razu, niezależnie od tego, czy **Run automatically** jest włączone.

Każde uruchomienie otwiera w tle kartę GameDock i synchronizuje twoje zakupy Steam, DLC Steam i osiągnięcia Steam z prywatnego profilu, jeśli połączono Steam, Epic Games, jeśli połączono ten sklep, oraz twoje zakupy PlayStation, jeśli połączono PlayStation, a potem zamyka kartę. W tej przeglądarce potrzebne jest zalogowanie do GameDock i do sklepów. Jeśli nie ma aktywnego logowania na playstation.com, uruchomienie zamyka kartę PlayStation, zamiast wyciągać ją na wierzch, i informuje o tym w sekcji **Last run**; zaloguj się tam, a następne uruchomienie pobierze twoje zakupy. Ikona rozszerzenia Companion na pasku narzędzi pokazuje, jak poszło:

PLAKIETKA	ZNACZENIE
•••	Trwa synchronizacja.
✓	Wszystko zostało zsynchronizowane.
Liczba	Tyle części się nie zsynchronizowało. Otwórz okienko, aby zobaczyć **Last run**.
!	Synchronizacja w ogóle nie mogła się uruchomić. Okienko podaje powód.

Plakietka znika przy następnym otwarciu okienka. Gdy Chrome jest zamknięty, nic się nie uruchamia, a ponowne uruchomienie Chrome zaczyna odliczanie odstępu od nowa.

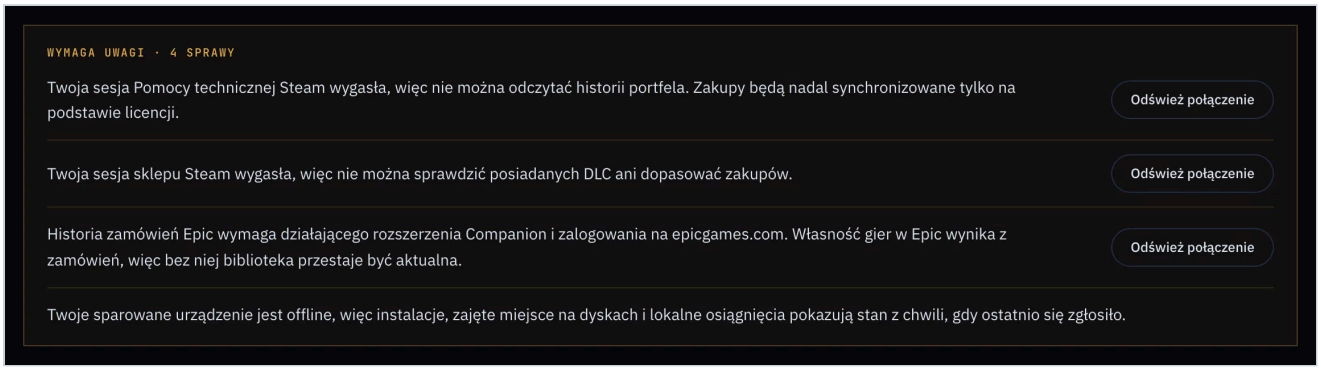
> PORADA
>
> Pierwszą synchronizację uruchom ze strony **Ustawienia** → **Synchronizacja**, a nie w tle: pierwsza synchronizacja odczytuje znacznie więcej niż zwykła, a przeglądarki spowalniają karty, których nie widać.

ŁĄCZENIE SKLEPÓW

Napraw połączenie, które wymaga uwagi

Co oznacza każde ostrzeżenie na stronie Ustawienia → Synchronizacja i jaki jeden krok je rozwiązuje.

Gdy jakieś połączenie wymaga twojej uwagi, strona **Ustawienia → Synchronizacja** mówi o tym na górze, w sekcji **Wymaga uwagi**, razem z przyciskiem, który to naprawia. Sekcja **Skąd pochodzą twoje dane** na Pulpicie też oznacza każde źródło, które wymaga uwagi.



Ostrzeżenia na stronie Ustawienia → Synchronizacja

Jeśli sklep jest połączony, ale trzeba odnowić logowanie, zaloguj się do niego w tej przeglądarce, a potem naciśnij **Odśwież połączenie** przy jego ostrzeżeniu albo w jego wierszu. GameDock ponownie odczyta tylko ten sklep i poinformuje, czy połączenie wróciło. Jeśli sklep nie jest jeszcze połączony, jego przycisk w sekcji **Nie połączono** otwiera stronę sklepu: zaloguj się tam i wróć do GameDock, który połączy ten sklep po twoim powrocie.

Co oznacza każde ostrzeżenie

OSTRZEŻENIE	CO ZROBIĆ
Twoja sesja sklepu Steam wygasła, więc nie można sprawdzić posiadanych DLC ani dopasować zakupów.	Zaloguj się na store.steampowered.com w tej przeglądarce, a potem naciśnij **Odśwież połączenie**. W tym czasie biblioteka nadal się synchronizuje.
Twoja sesja Pomocy technicznej Steam wygasła, więc nie można odczytać historii portfela.	Zaloguj się na help.steampowered.com w tej przeglądarce, podając hasło, a potem naciśnij **Odśwież połączenie**. Zobacz Steam. Do tego czasu zakupy są synchronizowane tylko na podstawie licencji.
Twój profil Steam jest prywatny, więc GameDock nie mógł odczytać osiągnięć dla N gier.	Ustaw w Steam **Szczegóły gier** na **Publiczny** albo pozwól, by odczytało je rozszerzenie Companion: w przeglądarce, w której jest zainstalowane, włącz **Run automatically** w jego sekcji **Background sync** albo naciśnij tam **Sync now**. To ostrzeżenie pojawia się tylko w przeglądarce bez rozszerzenia Companion. Zobacz Osiągnięcia Steam przy prywatnym profilu.

OSTRZEŻENIE	CO ZROBIĆ
Twoje konto Steam jest połączone, ale GameDock nie może teraz połączyć się z Web API serwisu Steam.	Tego nie naprawisz samodzielnie: problem leży po stronie GameDock, a gdy zostanie rozwiązany, twoja biblioteka Steam się zsynchronizuje.
Twoje logowanie do PlayStation wygasło, jak zwykle po około 60 dniach…	Zaloguj się na playstation.com w przeglądarce, w której zainstalowano rozszerzenie Companion, naciśnij **Odśwież połączenie** obok ostrzeżenia, a potem zsynchronizuj PlayStation. Zobacz PlayStation.
Połączenie z RetroAchievements jest niepełne.	Zaloguj się do RetroAchievements w tej przeglądarce, a potem naciśnij **Odśwież połączenie**. Zobacz RetroAchievements.
Źródło Steam jest wyłączone w rozszerzeniu GameDock Companion. (lub **Źródło Epic Games jest wyłączone…**)	Kliknij ikonę rozszerzenia Companion na pasku narzędzi, włącz sklep w sekcji **Sources**, a potem naciśnij **Odśwież połączenia**. Ponowne logowanie nie pomoże: rozszerzenie Companion nie może odczytywać tego sklepu, dopóki nie włączysz jego przełącznika.
Historia zamówień Epic wymaga działającego rozszerzenia Companion i zalogowania na epicgames.com.	Zaloguj się na store.epicgames.com w tej przeglądarce, naciśnij **Odśwież połączenie**, a potem zsynchronizuj Epic. Zobacz Epic Games.
Twoje sparowane urządzenie jest offline.	Uruchom swoje urządzenie z systemem Linux albo aplikację GameDock Helper na nim. Do tego czasu widać to, co zgłosiło ostatnio.
Sklep · część* · błąd: *powód	Synchronizacja się nie powiodła. Gdy to coś, co możesz naprawić, powód mówi, co zrobić; jeśli wspomina o logowaniu, zaloguj się ponownie i zsynchronizuj ten sklep. Gdy problem leżał po stronie sklepu albo GameDock, powodem jest krótkie zdanie zakończone numerem referencyjnym, na przykład *(ref. 3f9a1c2e)*: naciśnij **Synchronizuj** przy tej części, aby spróbować ponownie, i podaj ten numer, jeśli kontaktujesz się z pomocą techniczną. W przypadku Xbox i GOG błąd, który ciągle wraca, zwykle oznacza, że ich logowanie wygasło: zobacz Xbox i GOG.

„wymaga Companion” to nie usterka

W przeglądarce bez rozszerzenia Companion (na komputerze w pracy, na telefonie) sprawdzenia logowania do Steam i Epic pokazują *wymaga Companion*, a komunikat na górze informuje, że rozszerzenie Companion nie jest załadowane. Oznacza to tylko, że ta przeglądarka nie może tego sprawdzić; twoje połączenia są w porządku. Otwórz **Ustawienia** → **Synchronizacja** w przeglądarce, w której zainstalowano rozszerzenie Companion, aby zobaczyć ich prawdziwy stan.

Sklep przestał się synchronizować bez ostrzeżenia

- **Epic Games**, zakupy Steam i DLC synchronizują się tylko z twojej przeglądarki, więc przestają się aktualizować, gdy żadna przeglądarka z rozszerzeniem Companion ich nie uruchamia. Włącz **Run automatically** w rozszerzeniu Companion. Zobacz Synchronizuj wszystko na bieżąco.
- Jeśli nie otwierasz GameDock od tygodnia lub dłużej, twoje sklepy synchronizują się rzadziej, dopóki nie wrócisz.
- **Pokaż szczegóły synchronizacji** w otwartym wierszu sklepu pokazuje dokładnie, co każda część zgłosiła ostatnim razem.

ŁĄCZENIE SKLEPÓW

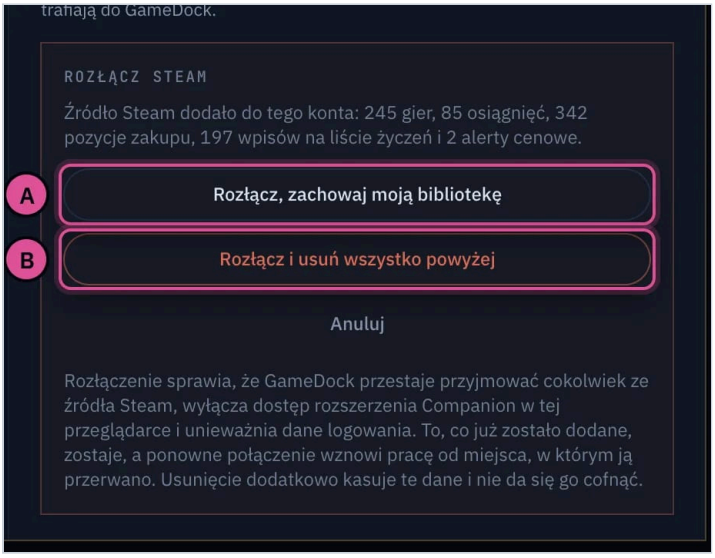
Rozłącz sklep

Zatrzymaj odczytywanie sklepu przez GameDock i wybierz, czy zachować, czy usunąć to, co już zaimportował.

Każdy sklep możesz rozłączyć w dowolnej chwili: na przykład gdy konto zmieniło właściciela albo sklep bardziej zaśmieca, niż się przydaje. To ty decydujesz, czy GameDock zachowa to, co ten sklep już wniósł, czy to usunie.

Rozłącz sklep

1. Przejdź do strony **Ustawienia** → **Synchronizacja** i otwórz wiersz sklepu.
2. Na dole sekcji **Połączenie** naciśnij **Rozłącz** (na przykład **Rozłącz Steam**).
3. GameDock podlicza, co sklep dodał do twojego konta: gry, osiągnięcia, pozycje zakupów, pozycje listy życzeń i alerty cenowe. Wybierz:
   - **Rozłącz, zachowaj moją bibliotekę** A zatrzymuje synchronizację sklepu i odbiera GameDock dostęp do niego, ale zachowuje wszystko, co wniósł. Po ponownym połączeniu synchronizacja wznowi się od miejsca, w którym się zatrzymała.
   - **Rozłącz i usuń wszystko powyżej** B robi to samo, a do tego usuwa wszystko, co ten sklep dodał. Tego nie da się cofnąć.



Rozłączanie Steam

4. GameDock potwierdza, co zrobił. W przeglądarce, której używasz, wyłącza też ten sklep w rozszerzeniu Companion; jeśli nie mógł połączyć się z rozszerzeniem Companion, informuje o tym, a wtedy wyłącz sklep samodzielnie w okienku rozszerzenia Companion.

> WAŻNE
>
> Jeśli dane mogą ci się jeszcze przydać, najpierw je wyeksportuj. Zobacz Eksportuj swoje dane. Usunięcia danych sklepu nie da się cofnąć.

Co zostaje po usunięciu

Usunięcie danych jednego sklepu nigdy nie narusza innego. Gra, którą masz też w innym sklepie, zostaje w twojej bibliotece, a razem z nią twoje własne zmiany: jej nazwa, grafika i status. Gry na płytach, kopie zapasowe zapisów i wszystko, co zgłosiła aplikacja GameDock Helper, też zostają, bo nic z tego nie pochodzi ze sklepu. Historia wartości biblioteki zostaje zachowana bez zmian.

Połącz sklep ponownie

Rozłączony sklep trafia do sekcji **Nie połączono** na dole strony **Ustawienia** → **Synchronizacja**.

1. Włącz sklep z powrotem w rozszerzeniu Companion: rozłączenie go wyłączyło.
2. Naciśnij przycisk sklepu w sekcji **Nie połączono** i wykonaj kroki dla tego sklepu opisane w części Łączenie sklepów.

W przypadku Steam, PlayStation, Xbox, RetroAchievements i Epic Games do ponownego połączenia wystarczy zalogować się do sklepu w Chrome i nacisnąć **Odśwież połączenia**, a każdy z nich ma też własny przycisk w sekcji **Nie połączono**. GOG wymaga przycisku **Zaloguj się do GOG**, który jest obok, w sekcji **Nie połączono**.

CZĘŚĆ 3

Twoja biblioteka

Szukanie gier, czytanie strony gry i porządkowanie biblioteki tak, aby każda gra pojawiała się raz, pod właściwą nazwą.

TWOJA BIBLIOTEKA

Przeglądaj, szukaj i filtruj

Znajdź dowolną grę w bibliotece po nazwie, sklepie, platformie, statusie lub długości i wybierz, jak ma wyglądać lista.

Biblioteka na pasku bocznym pokazuje wszystkie twoje gry ze wszystkich połączonych sklepów i platform, po jednej karcie na grę. Gra, którą masz w Steam i na PlayStation, pojawia się raz, z oboma logo na okładce.

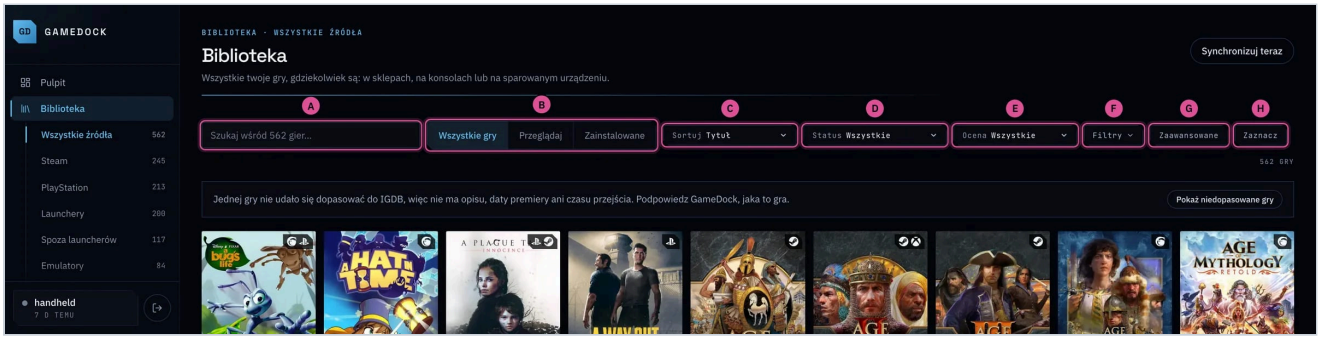
Wybierz, które gry pokazać

Wiersze pod pozycją **Biblioteka** na pasku bocznym zawężają listę do jednego miejsca, w którym masz gry:

- **Wszystkie źródła**: wszystko.
- **Steam**, **PlayStation**, **Xbox**, **GOG**, **Epic Games**: gry z danego sklepu.
- **Kopie fizyczne**: gry na płytach dodane przez ciebie. Zobacz Gry na płytach.
- **Launchery**: gry, w które grasz przez Lutris lub Heroic na komputerze z systemem Linux z aplikacją GameDock Helper.
- **Spoza launcherów**: gry na PC zainstalowane poza launcherem sklepu, na przykład gry na Windows uruchamiane przez Lutris, niezależnie od tego, czy mają osiągnięcia. O tych, które je mają, przeczytasz na stronie Osiągnięcia w grach na PC spoza launcherów.
- **Emulatory**: gry, w które grasz w emulatorze, oraz RetroAchievements.

Każdy wiersz pokazuje, ile gier zawiera, a wiersz bez gier jest pomijany. Gra może być w więcej niż jednym wierszu: gra z PlayStation 3 uruchamiana przez RPCS3 w Lutris pojawia się w wierszach **PlayStation**, **Launchery** i **Emulatory**.

Pasek narzędzi



Pasek narzędzi nad twoimi grami

	ELEMENT	CO ROBI
A	**Szukaj**	Zawęża listę do gier, których tytuł zawiera wpisany tekst.

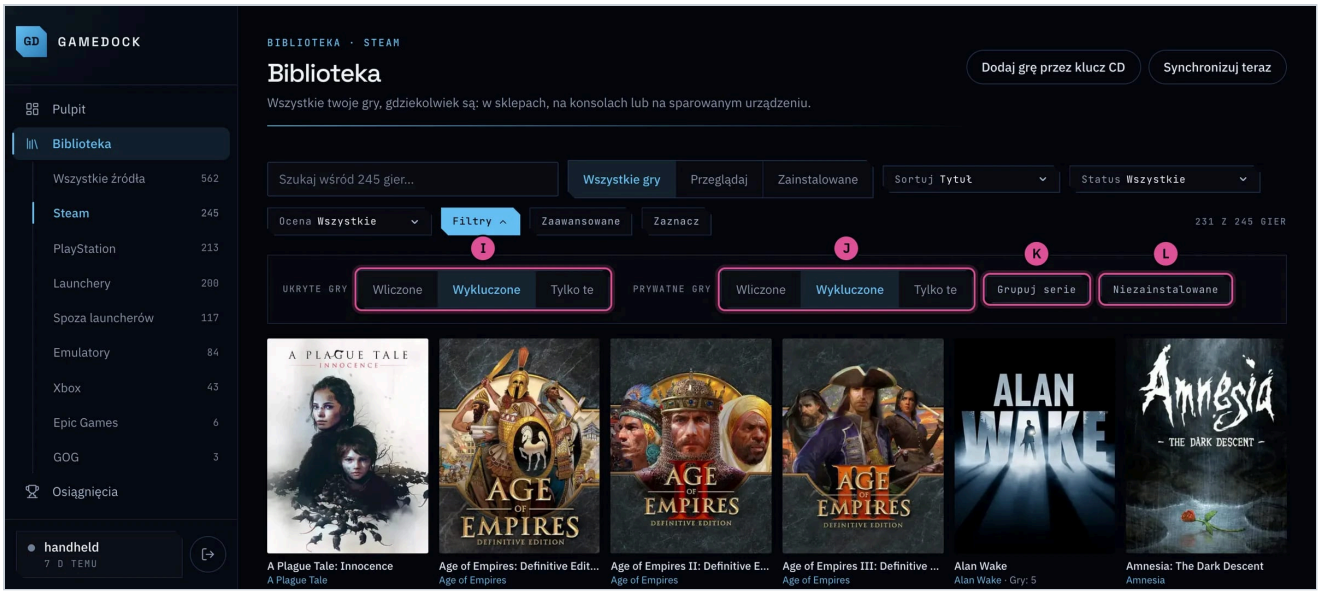
	ELEMENT	CO ROBI
B	**Wszystkie gry**, **Przeglądaj**, **Zainstalowane**	**Wszystkie gry** to pełna lista. **Przeglądaj** grupuje gry na krótkich półkach (zobacz niżej). **Zainstalowane** pokazuje tylko gry, które mają kopię na jednym z twoich sparowanych urządzeń z systemem Linux, czy to w Steam, Heroic, Lutris, czy w emulatorze, i pojawia się po sparowaniu aplikacji GameDock Helper.
C	**Sortuj**	Tytuł, czas gry, ukończenie, ostatnio grane, data zakupu, Metacritic, recenzje Steam, czas przejścia, status albo twoja ocena.
D	**Status**	Tylko gry z jednym statusem: Gram, Chcę zagrać, Ukończona, Ukończona w 100%, Odłożona albo Porzucona. Zobacz Status i ukrywanie gier.
E	**Ocena**	Tylko gry z twoją oceną, tylko te bez niej albo tylko te ocenione na co najmniej 1, 2, 3 lub 4 gwiazdki albo na 5. Zobacz Oceniaj gry i prowadź notatki.
F	**Filtry**	Otwiera więcej filtrów dla bieżącej listy (zobacz niżej). Przycisk pokazuje, ile filtrów jest włączonych.
G	**Zaawansowane**	Tworzy wyszukiwanie z warunków (zobacz niżej).
H	**Zaznacz**	Pozwala wybrać kilka gier naraz, aby ustawić im status, powiązać je, ukryć je lub dodać je do listy, a przy włączonym filtrze **Ukryte przez ciebie** pokazać je ponownie.

Liczbę wyświetlanych gier i łączną liczbę gier widać po prawej stronie paska narzędzi.

> PORADA
>
> GameDock zapamiętuje w tej przeglądarce, który widok był ostatnio używany dla każdej listy i czy **Grupuj serie** jest włączone. Wyszukiwanie, sortowanie, status i ocena wracają do ustawień domyślnych przy każdym otwarciu strony.

Filtry

Filtry F otwierają panel, którego zawartość zależy od bieżącej listy. Na liście **Steam** wygląda on tak:



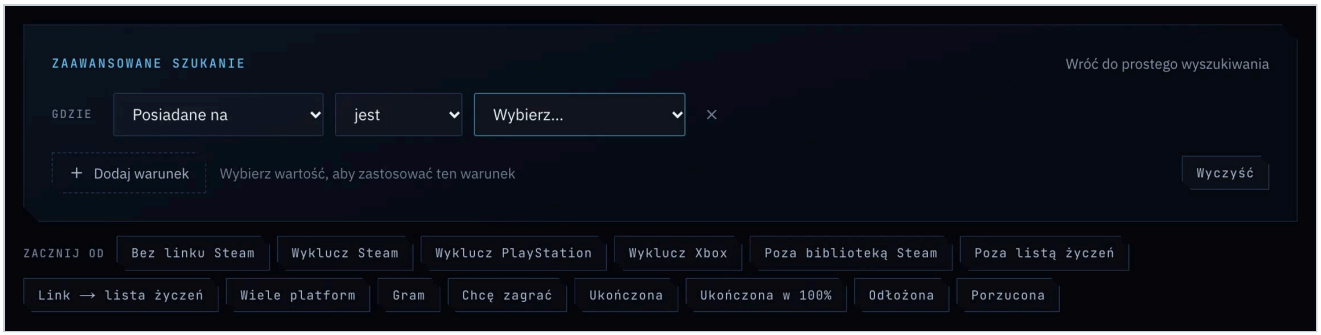
Filtry na liście Steam

- **Ukryte gry** I i **Prywatne gry** J: gry ukryte lub oznaczone jako prywatne *w samej aplikacji Steam*. Wybierz **Wykluczone**, aby je pominąć (domyślnie), **Wliczone**, aby pokazać je razem z resztą, albo **Tylko te**.
- **Grupuj serie** K: dostępne, gdy **Sortuj** jest ustawione na **Tytuł**. Trzyma serie razem, więc gry Tomb Raider sortują się jako jeden ciąg pod T, od najstarszej, zamiast rozpraszać się po całym alfabecie. Każda karta pokazuje wtedy, w którym miejscu ciągu się znajduje, na przykład *Tomb Raider · 3/9*.
- **Niezainstalowane** L: gry Steam, które masz, ale które nie są zainstalowane na twoim sparowanym urządzeniu.
- **Ukryte przez ciebie**: tylko gry ukryte przez **Zaznacz** → **Ukryj**, aby można je było pokazać z powrotem. Pojawia się na każdej liście, ale tylko wtedy, gdy coś jest ukryte. Zobacz Status i ukrywanie gier.
- **Platforma**: po jednym znaczniku na każdą platformę, na której są twoje gry, na przykład *PlayStation 4* albo *PC (Steam)*, gdy jest więcej niż jedna do wyboru. W widoku **Emulatory** znaczniki nazywają emulatory, a w widoku **Launchery** opcja **Launcher** pozwala wybrać Lutris lub Heroic.

Gdy panel jest zamknięty, każdy włączony filtr widać jako mały znacznik pod paskiem narzędzi. Naciśnij × na znaczniku, aby go usunąć, albo **Wyczyść wszystko**, aby usunąć wszystkie.

Wyszukiwanie zaawansowane

Zaawansowane G tworzy wyszukiwanie z warunków, z których każdy brzmi *Gdzie … jest …* albo *nie jest …*:



Wyszukiwanie zaawansowane z gotowymi wyszukiwaniami w sekcji Zacznij od

WARUNEK	OPCJE
Posiadane na	Sklep, platforma albo emulator.
Status	Gram, Chcę zagrać, Ukończona, Ukończona w 100%, Odłożona albo Porzucona.
Czas przejścia	Poniżej 5, 10 lub 20 godzin albo ponad 40 godzin na ukończenie głównej fabuły. Gdy nie ma czasu dla głównej fabuły, gra i tak mieści się w limicie, jeśli da się ją ukończyć w tym czasie razem z zadaniami pobocznymi.
Liczba platform	Więcej niż jedna albo dokładnie jedna.
Link do sklepu Steam	Czy GameDock dopasował grę do jej strony w sklepie Steam.
W bibliotece Steam / Na liście życzeń Steam	Czy gra jest w twojej bibliotece Steam albo na twojej liście życzeń Steam.

Naciśnij **Dodaj warunek**, aby dodać kolejny; wszystkie warunki muszą być spełnione. **Zacznij od** podsuwa gotowe wyszukiwania, na przykład *Wiele platform* albo *Poza listą życzeń*. **Wróć do prostego wyszukiwania** zamyka panel, ale warunki nadal działają. Naciśnij **Wyczyść**, aby je usunąć.

Przeglądaj

Przeglądaj B zamiast pełnej listy pokazuje kilka półek:

- **Kontynuuj**: gry, w które grasz ostatnio.
- **Krótkie i jeszcze nie grane**: gry, których nigdy nie uruchomiono, a których ukończenie zajmuje mniej niż 15 godzin.
- **Prawie u celu**: gry, w których masz już co najmniej 60% osiągnięć.

Co pokazuje karta

Każda karta pokazuje okładkę, tytuł, a pod nimi:

- **serię**, do której należy gra, z linkiem do strony tej serii (zobacz Serie gier);
- jej **status**, **czas gry**, jeśli sklep go zapisuje, i **zdobyte osiągnięcia** spośród wszystkich.

Plakietka **Czeka na sprawdzenie** na okładce oznacza, że wskazana przez ciebie gra nie została jeszcze sprawdzona przez GameDock; nazwa i okładka pochodzą z twojego wyboru. Gry, których GameDock nie

mógł dopasować do IGDB, mają własną sekcję **Niedopasowane** pod listą, a notka nad listą podaje, ile ich jest. Zobacz Gry, których GameDock nie dopasował.

Na liście łączącej źródła logo w górnym rogu okładki pokazują, gdzie masz grę. Niektóre sortowania dodają wiersz: wynik Metacritic, ocenę recenzji Steam, czas przejścia (główna fabuła albo fabuła z zadaniami pobocznymi, jeśli tylko taki czas jest dostępny) albo datę zakupu. Otwórz kartę, aby przejść do własnej strony gry.

Jeśli lista jest pusta

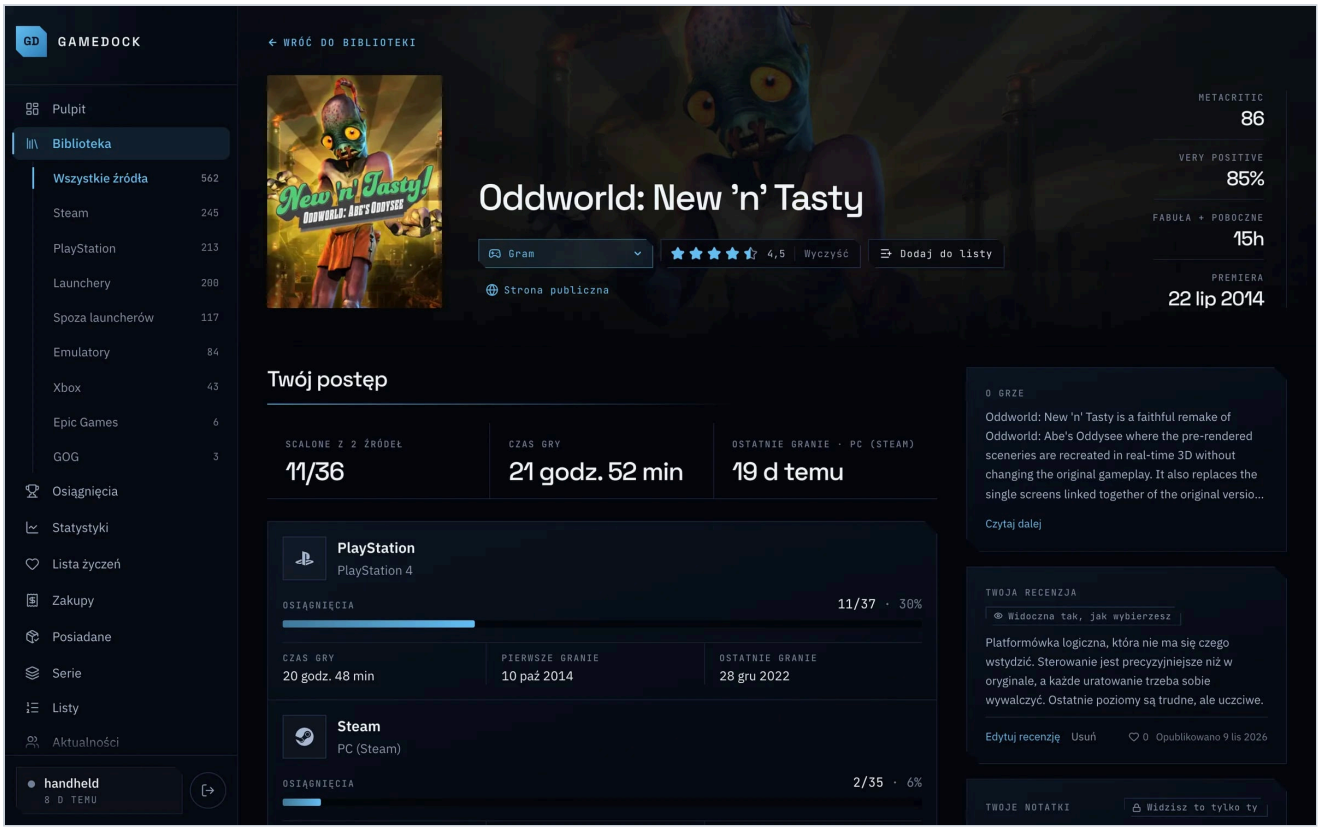
Twoja biblioteka jest pusta oznacza, że nic się jeszcze nie zsynchronizowało, więc najpierw połącz sklep i uruchom synchronizację (Połącz Steam i uruchom pierwszą synchronizację). **Brak pasujących gier** oznacza, że wyszukiwanie lub filtr ukrywa wszystko: wyczyść pole wyszukiwania, ustaw **Status** i **Ocena** z powrotem na **Wszystkie** i naciśnij **Wyczyść wszystko** pod paskiem narzędzi, aby usunąć resztę. Jeśli przy **Zaawansowane** widać liczbę, otwórz je i tam też naciśnij **Wyczyść**.

TWOJA BIBLIOTEKA

Strona gry

Co pokazuje każda część strony gry: twój postęp, historię grania, osiągnięcia, to, jak ją posiadasz, ile teraz kosztuje i twoje urządzenie.

Otwórz dowolną grę w swojej bibliotece, aby zobaczyć wszystko, co GameDock o niej wie, zebrane ze wszystkich miejsc, w których ją masz. Główna kolumna mówi o tym, jak w nią grasz, a kolumna po prawej o tym, skąd ją masz.



Górna część strony gry

Na górze

- **Okładka**: najedź na nią i naciśnij ołówek, aby zmienić grafikę.
- **Tytuł** i **status** gry (zobacz Status i ukrywanie gier).
- **Twoja ocena** w gwiazdkach, obok statusu (zobacz Oceniaj gry i prowadź notatki).
- **Dodaj do listy**, obok oceny, aby dodać grę do swoich list albo ją z nich usunąć (zobacz Twórz listy gier).
- Maksymalnie cztery liczby: wynik **Metacritic** lub krytyków, ocena **recenzji Steam**, ile trwa **główna fabuła** według czasów graczy w IGDB (albo **fabuła + poboczne**, jeśli tylko taki czas jest dostępny) oraz kiedy była **premiera**. Na szerokim ekranie są obok tytułu, a na węższym w rzędzie pod nim.

← **Wróć do biblioteki** przenosi cię z powrotem na listę, z której otwarto grę, dokładnie w to samo miejsce.

Gra, której GameDock nie mógł dopasować do IGDB, nie ma opisu, daty premiery ani czasu przejścia, a jej strona zaczyna się zamiast tego od pytania **Jaka to gra?**. Zobacz Gry, których GameDock nie dopasował.

Twój postęp

Twoje osiągnięcia, łączny czas gry i data ostatniego grania, zsumowane ze wszystkich miejsc, w których masz grę. Tabela poniżej daje każdemu źródłu osobny wiersz: osiągnięcia, czas gry oraz to, kiedy grano tam po raz pierwszy i ostatni. Jeśli sklep podaje, które wydanie to twoja kopia (na przykład Deluxe Edition), jest ono wymienione obok tego źródła. Podobnie z kopią na konsolę, na którą grę przeniesiono: kopia *Cities: Skylines* na PlayStation 4 jest pokazana na karcie tej gry i opisana jako *PlayStation 4 Edition*. Na wąskim ekranie każde źródło jest kartą zamiast wiersza, z tymi samymi danymi.

Wiersz Steam bez osiągnięć do pokazania podaje powód:

- *jeszcze niesprawdzone* oznacza, że GameDock nie pobrał jeszcze osiągnięć tej gry. Gry, w które nigdy nie grano, są sprawdzane w tle, partiami, więc zwykle uzupełnia się to w ciągu kilku dni; zagranie w grę przesuwa ją na początek kolejki.
- *jeszcze nieodczytane* oznacza, że twój profil Steam jest prywatny, więc Steam nie udostępnia GameDock twoich osiągnięć, a GameDock Companion jeszcze nie odczytał tej gry. Zobacz Osiągnięcia Steam przy prywatnym profilu.
- *nie udało się odczytać* oznacza, że Steam przy ostatnim zapytaniu GameDock odpowiedział błędem. Następna synchronizacja Steam zapyta ponownie.
- *Brak osiągnięć* oznacza, że Steam nie podaje dla tej gry żadnych osiągnięć.

Gdy GameDock wie, ile osiągnięć ma gra, wiersz podaje to wyżej, na przykład *Dostępne: 30*.

Wiersz Epic Games pokazuje *jeszcze niesprawdzone*, dopóki GameDock nie pobierze listy osiągnięć gry, co robi podczas synchronizacji biblioteki Epic. Pokazuje *postęp jeszcze nieodczytany*, dopóki GameDock Companion nie odczyta twoich osiągnięć Epic, co robi, gdy naciśniesz „Synchronizuj” przy pozycji **Osiągnięcia** w wierszu Epic na stronie **Ustawienia › Synchronizacja**. *Brak osiągnięć* oznacza, że Epic nie podaje dla tej gry żadnych osiągnięć.

Historia grania

Pod tabelą postępu **Historia grania** pokazuje, kiedy grano w tę grę, od chwili, gdy GameDock zaczął to zapisywać, w obu planach.

GameDock nie widzi sesji grania. Każda synchronizacja odczytuje łączny czas z każdego sklepu lub urządzenia, a gdy ten czas wzrósł, zapisuje jeden wpis: o ile minut wzrósł, dzień, w którym ostatnio grano, i kiedy synchronizacja to zauważyła. Wpis może oznaczać jedno posiedzenie albo kilka, dlatego sekcja pokazuje *Zapis co synchronizację*. Niektóre źródła zapisują, jak długo grano, ale nie kiedy (na przykład Dolphin), więc ich wpisy mają datę synchronizacji, która zauważyła wzrost czasu.

- Liczba nad wykresem to czas zapisany od pierwszego wpisu, a pod nią czas grania sprzed rozpoczęcia zapisu.
- Wykres pokazuje minuty na tydzień, od poniedziałku do niedzieli, albo na miesiąc, gdy historia obejmuje ponad pół roku, w obu przypadkach w strefie czasowej ustawionej na stronie Preferencje. Bieżący tydzień lub miesiąc to jaśniejszy słupek.

- Zanim cokolwiek zostanie zapisane, sekcja pokazuje czas gry zarejestrowany już przed rozpoczęciem śledzenia i to, kiedy grano po raz pierwszy.
- Każdy wpis podaje swój sklep lub urządzenie i łączny czas z tego źródła po synchronizacji. **Pokaż starsze** wczytuje więcej.

Granie sprzed rozpoczęcia zapisu przez GameDock jest wliczone w łączny czas, ale nie ma wpisów. Panel pokazuje ten czas obok sumy, z której pochodzi. Gra powiązana z kilku pozycji ma jedną historię dla wszystkich.

Osiągnięcia

Wszystkie osiągnięcia lub trofea gry w kolejności, w jakiej podaje je platforma.

- Gdy masz grę w więcej niż jednym miejscu, rząd przycisków pozwala wybrać platformę. Kolekcje zawierające kilka gier mają drugi rząd, z jednym przyciskiem na grę.
- **Szukaj osiągnięć...** znajduje osiągnięcie po nazwie, a **Wszystkie**, **Zdobyte** i **Zablokowane** zawężają listę.
- Każde osiągnięcie pokazuje ikonę, opis i datę zdobycia oraz to, jak rzadkie jest wśród graczy, jeśli platforma to podaje. Trofea PlayStation pokazują swój stopień, a osiągnięcia Xbox swój Gamerscore.
- W grach Xbox z grafikami naciśnij obrazek osiągnięcia, aby przeglądać grafiki na pełnym ekranie.

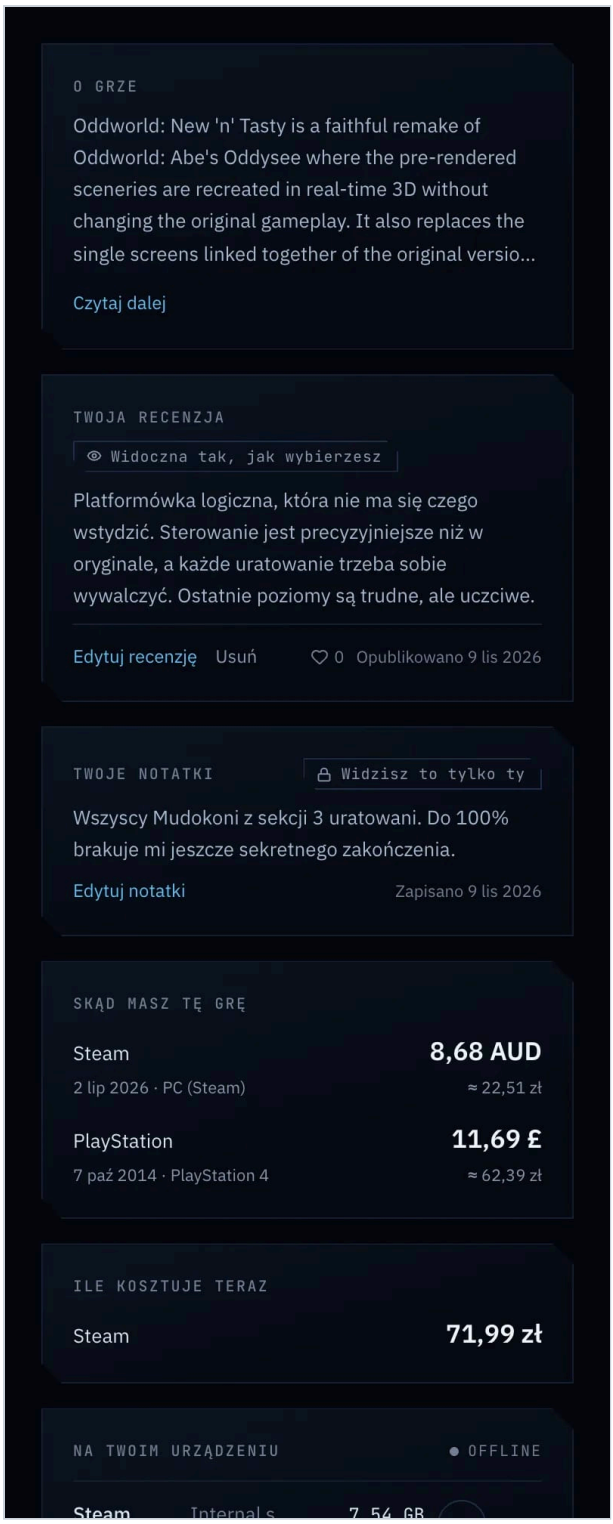
DLC i pakiety Steam

W grach Steam sekcja **DLC ze Steam** wymienia każdy dodatek z informacją, czy go masz i ile kosztuje, z zaznaczoną obok ceny ewentualną wyprzedażą; liczba posiadanych dodatków jest obok wyszukiwarki. Listę można przeszukiwać i zawęzić do **Posiadane**. **Pakiety Steam** wymienia pakiety, w których gra jest sprzedawana, ile z każdego już masz, ile zapłacisz za resztę i ile Steam pozwala zaoszczędzić na pakiecie (na przykład **10% taniej**). Posiadanie DLC jest odczytywane przez GameDock Companion, więc pozostaje aktualne tylko wtedy, gdy rozszerzenie Companion ma dostęp do twojej sesji sklepu Steam.

Zapisy w chmurze

Jeśli aplikacja GameDock Helper utworzyła kopie zapasowe twoich zapisów tej gry, **Zapisy w chmurze** wymienia każdą wersję z informacją, kiedy i z którego urządzenia została zapisana. Naciśnij **Pobierz** obok wersji, aby pobrać ją jako plik. Zobacz Kopie zapasowe zapisów.

Prawa kolumna



Prawa kolumna

- **O grze**: krótki opis. **Czytaj dalej** otwiera całość.
- **Twoja recenzja**: co myślisz o grze, dla osób, którym udostępniasz swoje oceny i recenzje. **Widoczna tak, jak wybierzesz** obok nagłówka otwiera ustawienia udostępniania. Zobacz Pisz recenzje.
- **Twoje notatki**: wszystko, co chcesz zapamiętać o grze; widzisz je tylko ty. Zobacz Oceniaj gry i prowadź notatki.

- **Skąd masz tę grę**: po jednym wierszu na każdą kopię: który sklep, ile zapłacono i kiedy. Pod ceną w innej walucie jest kwota w twojej walucie. Gra z PlayStation informuje, czy pochodzi z PlayStation Plus, gra z GOG lub Epic kupiona razem z innymi podaje, że była częścią zamówienia, a przy płycie widać jej stan. **Dodaj cenę** obok płyty bez ceny otwiera płytę do edycji, żeby można było wpisać cenę. W planie Darmowy kwoty zapłacone ponad rok temu są ukryte za oznaczeniem **Plus**.
- **Ile kosztuje teraz**: bieżąca cena w Steam, ewentualna zniżka i porównanie z tym, ile zapłacono. **Historia** pokazuje, jak zmieniała się cena. Jeśli gra jest na twojej liście życzeń Steam, możesz tu ustawić cenę, przy której dostaniesz powiadomienie. Zobacz Ceny z listy życzeń i alerty.
- **Na twoim urządzeniu**: widoczne, gdy aplikacja GameDock Helper jest sparowana. Gdzie gra jest zainstalowana i ile zajmuje miejsca, z przyciskami, aby zainstalować ją przez Steam albo dodać do Steam. Zobacz Zainstaluj grę z GameDock.
- **Informacje**: seria, do której należy gra, jej tytuł sortowania, kiedy dodano ją do biblioteki, ile trwa jej przejście (sama fabuła, z zadaniami pobocznymi i na 100%) według czasów graczy w IGDB oraz konta sklepów, z którymi jest połączona. Jeśli jest powiązana z innymi pozycjami, **Powiązana z** je wymienia (zobacz Napraw duplikaty gier). Na dole **Ukryj tę grę** ukrywa ją w bibliotece i usuwa z twoich sum, a **Pokaż** ją przywraca; **Ukryj tę grę przed innymi** zostawia ją w bibliotece, ale ukrywa ją we wszystkim, co widzą inni. Zobacz Ukryj gry, których nie chcesz liczyć.

Gra bez ceny w Steam

Gra, która nie pochodzi ze Steam, dostaje cenę ze Steam, gdy GameDock dopasuje ją w IGDB, które podaje stronę gry w sklepie Steam. Jeśli gra nie ma ceny ze Steam, albo nigdy nie była sprzedawana w Steam, albo GameDock jeszcze jej nie dopasował; w drugim przypadku zobacz Gry, których GameDock nie dopasował.

TWOJA BIBLIOTEKA

Gry, których GameDock nie dopasował

Podpowiedz GameDock, jaka to gra albo że nie ma jej w IGDB, i dowiedz się, co się dzieje w trakcie sprawdzania.

GameDock pobiera z IGDB, dużej bazy danych gier, opis każdej gry, datę premiery, ocenę krytyków, czas przejścia i serię. Prawie każdą grę dopasowuje sam, na podstawie identyfikatora, który nadaje jej sklep, albo jej dokładnej nazwy. Gdy nie może mieć pewności, co to za gra (często jest to mod, homebrew, fanowskie tłumaczenie albo gra, której sklep nadaje nietypową nazwę), zostawia ją niedopasowaną, zamiast zgadywać. Możesz wskazać mu, jaka to gra.

Znajdź niedopasowane gry

Gdy na liście są niedopasowane gry, notka nad biblioteką podaje, ile ich jest. Naciśnij **Pokaż niedopasowane gry**, aby do nich przejść: mają własną sekcję **Niedopasowane** pod resztą listy. Działa to w widoku **Wszystkie źródła** i na liście każdego sklepu lub platformy, w widokach **Wszystkie gry** i **Zainstalowane**.

Wskaż GameDock, jaka to gra

1. Otwórz grę z sekcji **Niedopasowane**.
2. Na górze jej strony **Jaka to gra?** wymienia gry, którymi według GameDock może ona być, z platformami, na które każda wyszła. Te wydane na platformę, na której ją masz, są pierwsze, w sekcji **Zgodna platforma**.
3. Jeśli właściwej gry nie ma na liście, wpisz jej nazwę w polu **Szukaj w IGDB** i naciśnij **Szukaj**. Wpisz tytuł tak, jak zapisano go na pudełku lub stronie sklepu.
4. Naciśnij **To ta gra** obok właściwej gry.

GameDock następnie sprawdza twój wybór. Do tego czasu na stronie gry i w bibliotece widzisz nazwę, okładkę, opis, datę premiery i czas przejścia wybranej gry, a na jej karcie plakietkę **Czeka na sprawdzenie**. Widzisz je tylko ty: nikt inny, kto ma tę grę, nie widzi twojego wyboru, a twój publiczny profil nie pokazuje gry, dopóki nie zostanie dopasowana.

Zmieniasz zdanie? Naciśnij **Wybierz inną grę** na stronie gry, aby wybrać ponownie, albo **Wycofaj**, aby cofnąć swój wybór.

> UWAGA
>
> Nazwa lub okładka ustawiona przez ciebie dla gry zostaje, bez względu na to, do czego ją dopasujesz. Zobacz Zmień nazwę gry lub jej grafikę.

Jeśli gry nie ma w IGDB

Niektóre gry nigdy tam nie trafią: narzędzie, mod, homebrew albo coś twojego autorstwa. Naciśnij wtedy **Nie ma jej w IGDB** na stronie gry. Gra zostaje w sekcji **Niedopasowane** z oznaczeniem **Zgłoszono** i

przestaje być liczona w notce nad biblioteką. Gdy GameDock to potwierdzi, gra na dobre opuszcza tę sekcję.

Po sprawdzeniu przez GameDock

- **Jeśli twój wybór jest trafny**, gra zostaje dopasowana dla wszystkich, którzy ją mają, a plakietka **Czeka na sprawdzenie** znika. Nic więcej nie trzeba robić.
- **Jeśli nie jest**, szczegóły znikają, gra wraca do sekcji **Niedopasowane**, a jej strona podaje powód. GameDock może też wysłać ci powód e-mailem; odpowiedz na ten e-mail, jeśli uważasz, że to pomyłka. Możesz wybrać inną grę, ale nie tę samą ponownie.

Grę można zrecenzować dopiero po dopasowaniu, żeby każdy czytający wiedział, o którą grę chodzi. Zobacz Pisz recenzje.

TWOJA BIBLIOTEKA

Napraw duplikaty gier

Powiąż dwa wpisy tej samej gry jako jedną grę, rozdziel je z powrotem albo odłącz platformę od niewłaściwej gry.

GameDock automatycznie łączy w jedną kartę grę, którą masz w kilku miejscach (na przykład tę samą grę w Steam i na PlayStation). Czasami zostawia osobno dwie pozycje, które uważasz za jedną grę, na przykład grę i jej wydanie Game of the Year, albo przypisuje platformę do niewłaściwej gry. Oba problemy możesz naprawić samodzielnie.

Gdy łączy wydania jednej gry w jedną kartę, na przykład grę i jej wydanie Game of the Year, karta pokazuje nazwę gry i okładkę pudełka, a sekcja Twój postęp na jej stronie wymienia każde wydanie, które masz. Jeśli masz tylko jedno wydanie, zachowuje ono własną nazwę i okładkę. Gra wydana ponownie na inną konsolę liczy się jako ta sama gra: kopia *Cities: Skylines* na PlayStation 4 łączy się z twoją kopią na PC i jest pokazana pod nazwą gry, choć jest wymieniana osobno jako *PlayStation 4 Edition*. Gra sprzedawana tam, gdzie mieszkasz, pod inną nazwą zachowuje tę nazwę: europejska *DanceStar Party* nie dostaje nazwy *Everybody Dance*, jej amerykańskiego tytułu, a jeśli masz ją pod obiema nazwami, nadal jest to jedna karta.

Nic na tej stronie niczego nie usuwa. Powiązanie zmienia tylko to, jak gry wyglądają w *twojej* bibliotece; pozycje pod spodem zostają dokładnie takie, jakie były, a powiązanie możesz cofnąć w każdej chwili.

> UWAGA
>
> Remastery i remaki są celowo trzymane osobno: to osobne gry z osobnymi osiągnięciami. Powiąż je tylko wtedy, gdy wolisz widzieć jedną kartę.

Powiąż dwie pozycje w jedną grę

Najszybciej zrobisz to z biblioteki:

1. W widoku **Biblioteka** naciśnij **Zaznacz**.
2. Kliknij karty, które chcesz powiązać. Kliknięcie z klawiszem Shift zaznacza ciąg kart.
3. Na pasku na dole ekranu naciśnij **Powiąż jako jedną grę**.
4. Sprawdź **Tytuł powiązanej gry** (na początku jest to tytuł pierwszej karty) i naciśnij przycisk **Powiąż** z liczbą wybranych kart w nawiasie.

Karty łączą się w jedną, ze wspólnym czasem gry i osiągnięciami. Powiązanie może obejmować do 12 gier.

Możesz też powiązać gry na stronie **Ustawienia → Powiązania gier**: znajdź jedną z gier, wybierz **Powiąż z inną grą...**, wpisz nazwę drugiej gry w polu **Inna pozycja do powiązania** i wybierz ją z listy, ustaw **Wyświetlany tytuł powiązania** (**Użyj obecnego tytułu** i **Użyj drugiego tytułu** wpisują go za ciebie), a potem naciśnij **Powiąż „...” z tą grą**; przycisk podaje nazwę drugiej gry.

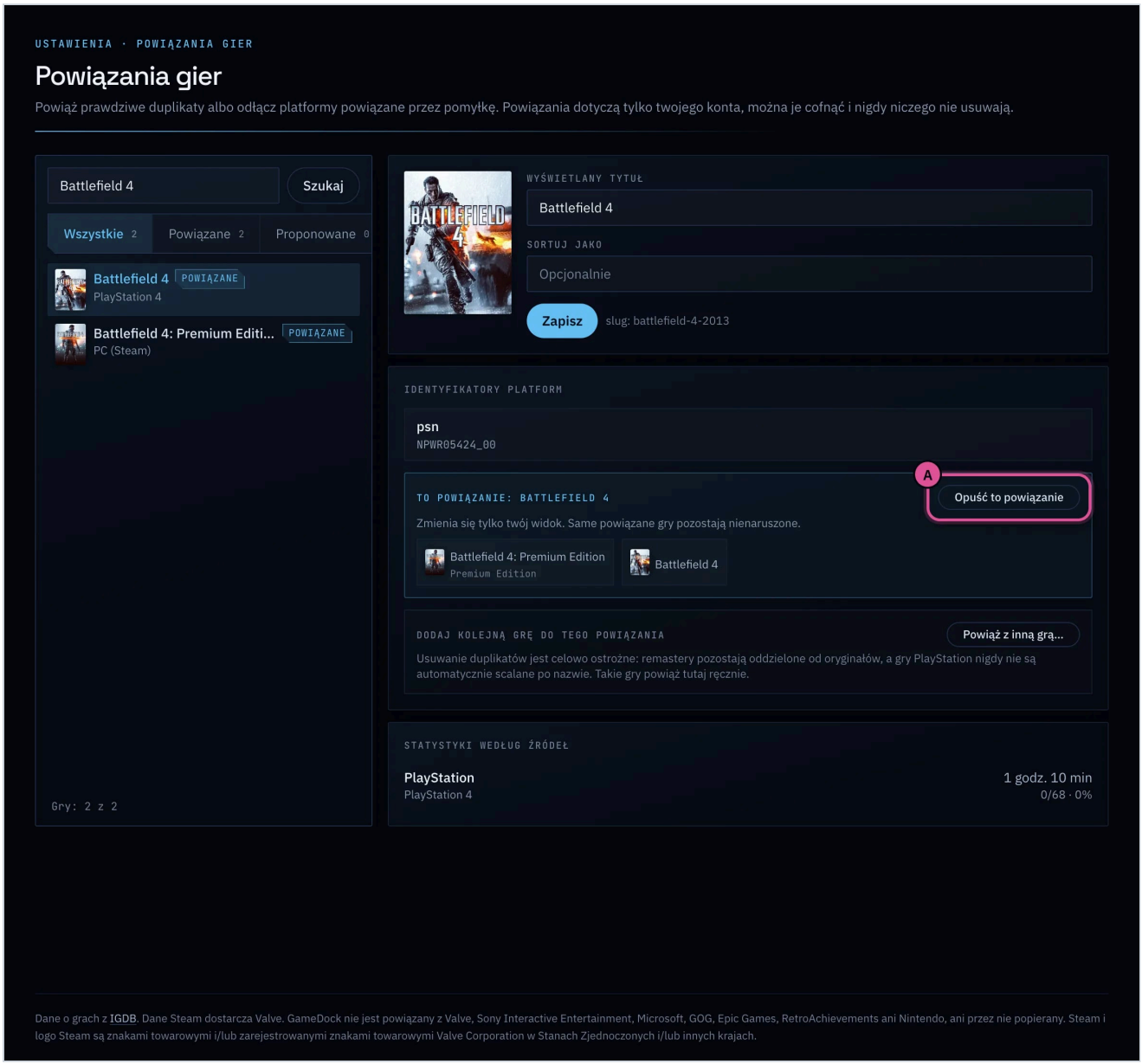
Użyj powiązania utworzonego przez kogoś innego

Jeśli inni gracze już powiązali te same dwie gry, strona **Ustawienia → Powiązania gier** pokazuje grę w sekcji **Proponowane**. Otwórz ją i naciśnij **Użyj tego powiązania** w sekcji **Proponowane powiązania**.

Nie musisz tworzyć go samodzielnie. Nikt inny nie widzi twojej biblioteki ani twoich powiązań; udostępniana jest tylko sama para gier.

Cofnij powiązanie

1. Przejdź do strony **Ustawienia → Powiązania gier** i znajdź powiązaną grę. Opcja **Powiązane** na górze listy pokazuje tylko twoje powiązane gry.
2. Naciśnij **Opuść to powiązanie** A.



Ustawienia → Powiązania gier z wybraną powiązaną grą

Gry znów stają się osobnymi kartami, bez żadnych strat, a GameDock nie zaproponuje ci już tej pary.

Odłącz platformę od niewłaściwej gry

Opuszczenie powiązania dotyczy powiązań utworzonych przez *ciebie*. Jeśli to GameDock przypisał platformę do niewłaściwej gry (twoja kopia jednej gry z PlayStation pojawia się przy innej), użyj zamiast tego **Odłącz…**. Ta opcja jest widoczna obok każdej platformy w sekcji **Identyfikatory platform**, gdy

gra ma ich więcej niż jedną. Potwierdź, a platforma przejdzie do osobnej pozycji, zabierając ze sobą swój czas gry i osiągnięcia.

Kolekcje sprzedawane jako jedna gra

Niektóre produkty na PlayStation zawierają kilka gier, które wybiera się z ich własnego menu: *Resident Evil Origins Collection* to dwie gry w jednej. GameDock pokazuje je jako jedną kartę, bo właśnie taki produkt kupiono, z trofeami każdej gry w osobnej sekcji.

Jeśli wolisz widzieć gry osobno (na przykład dlatego, że masz je też gdzie indziej), otwórz stronę kolekcji i w sekcji **Gry w tej kolekcji** w prawej kolumnie wybierz **Rozdziel na osobne gry...**. Każda gra staje się osobną kartą z własnymi trofeami i czasem gry. Aby je z powrotem połączyć, otwórz którąkolwiek z nich i w tym samym miejscu wybierz **Scal z powrotem z „...”**.

GameDock nie proponuje rozdzielenia kolekcji, gdy powstałyby przez to duplikaty, na przykład gdy masz też tę kolekcję jako pojedynczą grę gdzie indziej.

Zmień nazwę gry lub jej grafikę

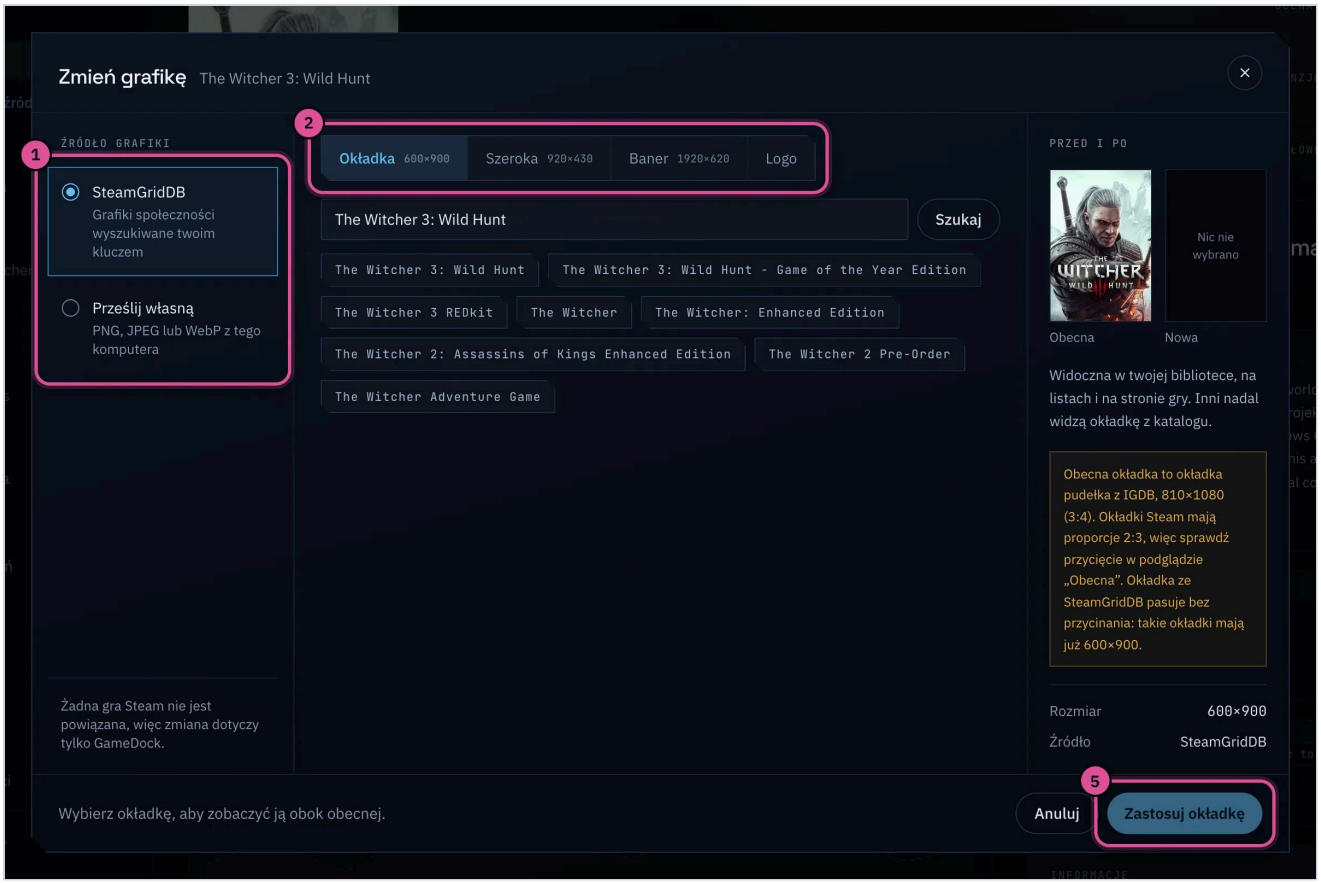
Nadaj grze wybraną nazwę i okładkę oraz wybierz, jak ma być sortowana.

Każda gra pojawia się z nazwą, którą nadaje jej sklep, i z okładką pudełka z katalogu GameDock, dzięki czemu cała biblioteka wygląda spójnie. Możesz zmienić jedno i drugie oraz wybrać, w którym miejscu gra jest sortowana. Twoje zmiany należą tylko do ciebie: nikt inny ich nie widzi.

Zmień okładkę gry

1. Otwórz stronę gry, najedź na okładkę i naciśnij ołówek (**Zmień grafikę**).
2. W sekcji **Źródło grafiki** 1 wybierz, skąd ma pochodzić obraz: **Katalog**, czyli okładki pudełek GameDock; okładka, którą daje grze sklep, w którym ją masz (Steam, PlayStation, Xbox lub RetroAchievements); **SteamGridDB**, duża biblioteka grafik tworzonych przez społeczność, przeszukiwana twoim własnym darmowym kluczem SteamGridDB; albo **Prześlij własną** (plik PNG, JPEG lub WebP do 20 MB, przycinany automatycznie). Grafika używana obecnie ma oznaczenie **Obecna**.
3. W przypadku SteamGridDB lub przesłanego pliku wybierz, który rodzaj obrazu zmienić 2: **Okładka** to pionowa okładka używana w całym GameDock; **Szeroka**, **Baner** i **Logo** to inne kształty, których używa Steam.
4. Wybierz obraz. W **SteamGridDB** wyszukaj grę, jeśli właściwa nie jest już pokazana; każda okładka ma oznaczenie, jak bardzo przypomina obecną. **Przed i po** pokazuje ją obok okładki, którą masz teraz.
5. Naciśnij **Zastosuj okładkę** 5 albo **Zastosuj szeroką grafikę**, **Zastosuj baner** lub **Zastosuj logo**.

Podglądy w trybie **Okładka** mają kształt 2:3 używany przez Steam (600×900), bo taką ramkę wypełnia okładka w Steam. Okładki pudełek GameDock mają proporcje 3:4, więc gdy obecna okładka lub przesłany obraz ma inny kształt, panel o tym informuje: sprawdź w podglądzie, czy krawędzie nie są przycięte, albo wybierz zamiast tego okładkę ze SteamGridDB, bo te mają już 600×900.



Zmiana grafiki gry

> PORADA
>
> Aby po wybraniu okładki ze sklepu wrócić do własnej okładki GameDock, wybierz **Katalog** i zastosuj ją albo naciśnij **Przywróć okładkę z katalogu** na dole panelu.

Dodaj swój klucz SteamGridDB

Grafiki ze SteamGridDB są darmowe do użytku osobistego, więc GameDock przeszukuje je twoim własnym kluczem, a nie wspólnym. Gdy po raz pierwszy wybierzesz **SteamGridDB** bez klucza, panel pokaże, jak go dodać:

1. Zaloguj się na steamgriddb.com w tej samej przeglądarce. Jeśli nie masz jeszcze klucza API, utwórz go na stronie ustawień API.
2. Naciśnij **Pobierz mój klucz przez Companion**. GameDock Companion jednorazowo odczytuje klucz z twojego konta SteamGridDB i wysyła go na twoje konto GameDock. Jeśli rozszerzenie Companion o to poprosi, pozwól mu odczytywać steamgriddb.com.
3. Panel od razu zaczyna wyszukiwać.

Bez rozszerzenia Companion naciśnij **Wklej klucz ręcznie** albo skopiuj klucz ze strony ustawień API i wklej go w sekcji **Grafiki ze SteamGridDB** na dole strony **Ustawienia → Synchronizacja**, a potem naciśnij **Zapisz klucz**. **Usuń klucz** w tym samym miejscu ponownie go usuwa.

> UWAGA
>
> Okładki wybrane ze SteamGridDB są przechowywane tylko dla twojej biblioteki. Nikt inny ich nie widzi, a GameDock nigdy nie używa SteamGridDB do okładek, które widzą wszyscy inni.

Gdy aplikacja GameDock Helper jest sparowana, możesz też wysłać nową grafikę do biblioteki Steam na swoim urządzeniu: zostaw włączone **Ustaw ją też w Steam na twoim urządzeniu**, a jeśli wpisów Steam jest kilka, wybierz pod spodem, którego dotyczy. Zapisywanie grafik na urządzeniu jest częścią GameDock Plus.

Zmień nazwę gry lub miejsce, w którym jest sortowana

Na stronie gry, bez względu na to, z jakiego sklepu lub emulatora pochodzi:

1. W sekcji **Informacje** naciśnij ołówek obok pola **Tytuł sortowania** (**Edytuj tytuły**).
2. Zmień **Tytuł** (A) i naciśnij **Zapisz** obok niego.
3. Zmień **Tytuł sortowania** (B), czyli to, według czego gra jest układana alfabetycznie, i naciśnij **Zapisz** obok niego.



Edycja tytułu gry i tytułu sortowania

Z GameDock Plus i sparowaną aplikacją GameDock Helper nowy tytuł jest też zapisywany w Steam na twoim urządzeniu, gdzie pojawia się w ciągu około piętnastu minut.

Aby zmienić nazwy kilku gier w jednym miejscu, użyj strony **Ustawienia** → **Powiązania gier**: znajdź grę, zmień **Wyświetlany tytuł** lub **Sortuj jako** i naciśnij **Zapisz**. Zostaw pole **Sortuj jako** puste, aby sortować według tytułu.

> UWAGA
>
> Aby cała twoja biblioteka Steam używała nazw i kolejności z GameDock, a nie tylko jedna gra, zobacz Nazwy, kolejność i grafiki w Steam.

TWOJA BIBLIOTEKA

Status i ukrywanie gier

Sześć statusów: które cztery GameDock ustala na podstawie twojego grania, a które dwa należą do ciebie, jak samodzielnie ustawić status i jak ukryć grę, której nie chcesz mieć na liście, a potem znów ją pokazać.

Status gry

Każda gra w twojej bibliotece ma jeden z sześciu statusów:

STATUS	ZNACZENIE
Gram	Grasz w nią teraz.
Chcę zagrać	Masz ją, ale tak naprawdę jeszcze w nią nie grasz.
Ukończona	Główna fabuła lub cel gry są już za tobą.
Ukończona w 100%	Masz za sobą wszystko, co zamierzasz zrobić: na przykład każde osiągnięcie albo 100%.
Odłożona	Odkładasz ją na razie i zamierzasz do niej wrócić.
Porzucona	Kończysz z nią na dobre.

Dopóki nie wybierzesz statusu samodzielnie, GameDock ustala status gry na podstawie tego, jak naprawdę w nią grasz, więc nie musisz go pilnować: zmienia się w miarę grania. GameDock ustala w ten sposób tylko cztery statusy:

STATUS	KIEDY GAMEDOCK GO NADAJE
Ukończona w 100%	Masz wszystkie osiągnięcia. W ten sposób można ukończyć tylko gry, które mają osiągnięcia.
Gram	Co najmniej 15 minut gry w jednym z ostatnich czterech tygodni, co najmniej 15 minut w ostatnich dwóch tygodniach według Steam albo gra jest już rozpoczęta i grano w nią choć trochę w ostatnich czterech tygodniach.
Odłożona	Gra jest rozpoczęta (łącznie godzina gry albo 15 minut lub więcej w jednym tygodniu, odkąd GameDock zaczął zapisywać czas gry), ale w ostatnich czterech tygodniach nie grano w nią ani trochę.
Chcę zagrać	Cała reszta: gry, które masz, ale które nie są jeszcze tak naprawdę rozpoczęte.

Ukończona i **Porzucona** ustawiasz samodzielnie. Żaden sklep nie informuje, kiedy fabuła gry jest za tobą, a niezależnie od tego, jak długo gra leży nieruszana, tylko ty wiesz, czy do niej wrócisz. Dlatego grę, w którą przestajesz grać, GameDock oznacza jako **Odłożona**, a resztę zostawia tobie.

Status widać na każdej karcie na stronie **Biblioteka**, obok tytułu na stronie gry oraz w filtrze **Status** na pasku narzędzi biblioteki, który zawęża listę do jednego statusu. Każdy status ma obok nazwy własną

małą ikonę. **Sortuj → Status** ustawia gry w kolejności: Gram, Chcę zagrać, Ukończona, Ukończona w 100%, Odłożona, Porzucona.

Ustaw status samodzielnie

Gdy status ustalony przez GameDock jest błędny (ukończona gra bez osiągnięć albo gra porzucona w zeszłym tygodniu), wybierz własny:

- **Na stronie gry** otwórz menu statusu obok tytułu i wybierz dowolny z sześciu.
- **Dla kilku gier naraz** naciśnij **Zaznacz** na stronie **Biblioteka**, kliknij gry i wybierz status w menu **Ustaw status...** na pasku u dołu ekranu.

Ustawiony przez ciebie status zostaje, dopóki go nie zmienisz, niezależnie od tego, w co grasz, i to jego używają karty, filtr **Status** i opcja sortowania **Status**. To tylko twój wybór: biblioteki innych osób się nie zmieniają.

Aby wrócić do statusu ustalanego przez GameDock, wybierz **Niech GameDock zdecyduje**: na dole menu na stronie gry, gdy status jest już ustawiony, albo w menu **Ustaw status...** dla kilku gier. Menu pokazuje status gry tak samo, niezależnie od tego, czy ustawiasz go ty, czy ustala go GameDock; najedź na niego kursorem, aby sprawdzić, który to przypadek. Nie ma pustego statusu: gra bez twojej klasyfikacji zawsze ma status ustalony na podstawie twojego grania.

Statusy ustawione, zanim GameDock miał ich sześć, zostały przeniesione automatycznie: Backlog to teraz **Chcę zagrać**, Finished to **Ukończona**, a Dropped to **Porzucona**. **Wydarzenia** nadal pokazują te starsze zmiany, pod nowymi nazwami.

Ukryj gry, których nie chcesz liczyć

Ukryj grę, której nigdy nie chcesz widzieć ani liczyć: aplikację testową, grę otrzymaną przez pomyłkę, dodatek z pakietu, w który nigdy nie zagrasz. Ukryta gra znika z twojej biblioteki i nie jest wliczana do żadnych sum:

- liczby gier na pasku bocznym, na Pulpicie oraz na stronach **Biblioteka** i **Osiągnięcia**;
- sumy czasu gry i osiągnięć oraz tydzień grania i odblokowań na Pulpicie;
- dzisiejsza wartość twojej biblioteki i od teraz także historia jej wartości, łącznie z dodatkami do tej gry.

Kwota zapłacona za grę nadal się liczy. Wydane pieniądze są prawdziwe, więc zakupy ukrytej gry zostają na stronach **Zakupy** i **Posiadane** oraz we wszystkich sumach wydatków. Ukrycie niczego nie zmienia w samych sklepach i nie wpływa na biblioteki innych osób.

GameDock samodzielnie pomija też w twojej bibliotece kilka rzeczy, bo nie są to gry, które posiadasz: DLC ze Steam, które przychodzi jako osobna aplikacja, wersje demo, bety i testy gier, aplikacje i narzędzia, które sklep sprzedaje obok gier, oraz przepustki pozwalające znajomemu dołączyć do twojej gry. Nie są nigdzie liczone i nie ma ich w filtrze **Ukryte przez ciebie**, do którego trafia tylko to, co ukrywasz samodzielnie.

Aby ukryć jedną grę, otwórz jej stronę i naciśnij **Ukryj tę grę** na dole sekcji **Informacje**. Obok statusu na stronie widać wtedy oznaczenie **Ukryta**.

Aby ukryć kilka gier naraz:

1. Na stronie **Biblioteka** naciśnij **Zaznacz**.
2. Kliknij każdą grę, którą chcesz ukryć. Kliknięcie z wciśniętym klawiszem Shift zaznacza ciąg kart.
3. Na pasku u dołu ekranu naciśnij **Ukryj**.

Gry od razu znikają z twojej biblioteki i jej sum. Nie ma potwierdzenia, ale komunikat u dołu ekranu o treści *Ukryto 2 gry* ma przez kilka sekund przycisk **Cofnij**. Naciśnij go, aby od razu je przywrócić.

Kartę, w której powiązano kilka gier, ukrywa się jako jedną grę, tę, którą pokazuje. Gra pozostaje ukryta po ponownej synchronizacji, a także gdy zostanie rozdzielona na osobne gry albo ponownie powiązana.

Pokaż ukrytą grę ponownie

1. Na stronie **Biblioteka** naciśnij **Filtry** i włącz **Ukryte przez ciebie**. Ta opcja pojawia się tylko wtedy, gdy masz coś ukrytego. Lista pokazuje teraz tylko ukryte przez ciebie gry, niezależnie od tego, w którym widoku jesteś.
2. Naciśnij **Zaznacz** i kliknij gry, które chcesz przywrócić, albo **Zaznacz wszystko**.
3. Naciśnij **Pokaż** na pasku u dołu ekranu.

Możesz też otworzyć stronę gry i nacisnąć **Pokaż** na dole sekcji **Informacje**. Gry od razu wracają do twojej biblioteki i jej sum. Wyłącz **Ukryte przez ciebie** albo naciśnij **Wyczyść wszystko**, aby znów zobaczyć resztę biblioteki.

Ukryte gry w menu **Filtry** listy Steam to coś innego niż **Ukryte przez ciebie**: to lista gier ukrytych przez ciebie *w aplikacji Steam*, które GameDock domyślnie pomija i może pokazać ponownie opcją **Wliczone** lub **Tylko te**.

Ukryj grę tylko przed innymi

Aby zachować grę w bibliotece i sumach, ale usunąć ją z profilu i ze wszystkiego, co widzą inni, otwórz jej stronę i naciśnij **Ukryj tę grę przed innymi** w sekcji **Ukryj przed innymi**. Naciśnij **Pokaż innym**, aby to cofnąć. Zobacz Udostępnij swój profil.

TWOJA BIBLIOTEKA

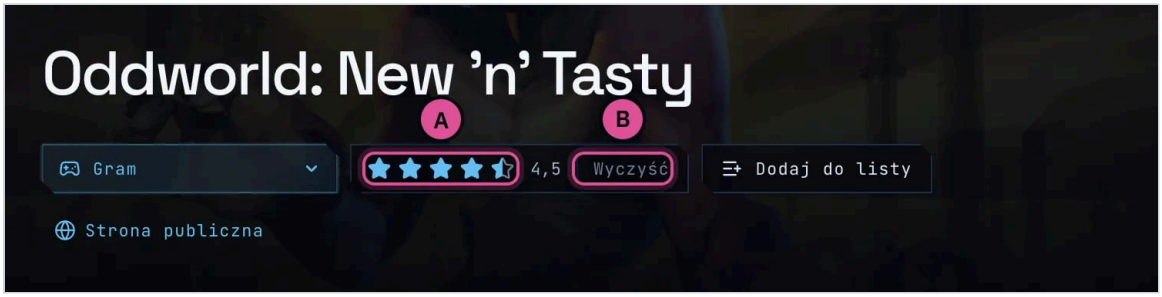
Oceniaj gry i prowadź notatki

Daj grze do pięciu gwiazdek z dokładnością do połówki, sortuj i filtruj według nich bibliotekę i prowadź prywatne notatki o dowolnej grze.

Oceń dowolną grę w swojej bibliotece w skali od pół gwiazdki do pięciu gwiazdek i prowadź o niej notatki: na czym stoisz, co spróbować dalej, co o niej myślisz. Twoje oceny i notatki należą do ciebie: biblioteki innych osób się nie zmieniają, inni widzą twoje oceny tylko wtedy, gdy je udostępnisz (zobacz Prywatność i udostępnianie), a twoich notatek nie widzi nikt poza tobą.

Oceń grę

Otwórz stronę gry. Gwiazdki A są obok statusu, pod tytułem. Dopóki gra nie ma oceny, widnieje przy nich **Oceń**, a potem twoja ocena jako liczba z jednym miejscem po przecinku (**3,5**, **4,0**).



Cztery gwiazdki, a obok przycisk Wyczyść

- **Myszą lub na ekranie dotykowym** naciśnij lewą połowę gwiazdki, aby dać pół gwiazdki, albo prawą połowę, aby dać całą. Naciśnięcie prawej połowy czwartej gwiazdki daje grze cztery gwiazdki, a lewej: trzy i pół.
- **Klawiaturą** naciskaj Tab, aż gwiazdki zostaną podświetlone, a potem:

KLAWISZ	DZIAŁANIE
Strzałka w prawo lub w górę	Pół gwiazdki więcej
Strzałka w lewo lub w dół	Pół gwiazdki mniej
Page Up / Page Down	Cała gwiazdka więcej lub mniej
Od 1 do 5	Tyle gwiazdek
Home / End	Pół gwiazdki / pięć gwiazdek
Delete lub Backspace	Usuwa ocenę

Ocena zapisuje się chwilę po tym, jak przestaniesz ją zmieniać. Aby usunąć ocenę, naciśnij **Wyczyść** B obok gwiazdek.

Każda zmiana oceny trafia na stronę **Wydarzenia**, do kategorii **Biblioteka**.

Sortuj i filtruj według oceny

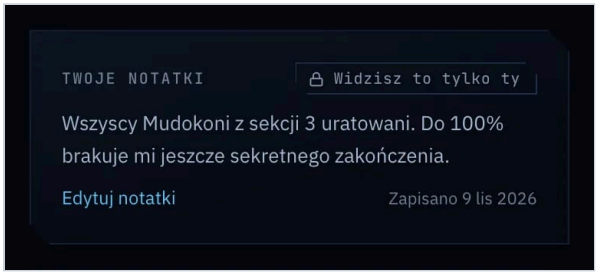
Na stronie **Biblioteka**:

- **Sortuj → Twoja ocena** stawia na początku gry ocenione najwyżej, a nieocenione na końcu. Gdy to sortowanie jest włączone, każda karta pokazuje twoją ocenę.
- **Ocena** na pasku narzędzi zawęża listę do gier ocenionych, nieocenionych albo ocenionych na co najmniej 1, 2, 3 lub 4 gwiazdki albo na 5 gwiazdek.

Resztę paska narzędzi opisuje strona Przeglądaj, szukaj i filtruj.

Prowadź notatki o grze

Panel **Twoje notatki** znajdziesz na stronie gry po prawej, pod sekcją **O grze** i twoją recenzją.



Twoje notatki, które widzisz tylko ty

1. Naciśnij **Dodaj notatki** albo **Edytuj notatki**, jeśli już jakieś są.
2. Wpisz to, co chcesz zapamiętać. Podziały wierszy zostają zachowane.
3. Naciśnij **Zapisz** (albo Cmd+Enter na Macu, Ctrl+Enter w innych systemach). **Anuluj** zostawia notatki bez zmian.

Notatka może mieć do 10 000 znaków; po przekroczeniu limitu licznik pod polem zmienia kolor na czerwony, a przycisk **Zapisz** pozostaje nieaktywny, dopóki notatka nie będzie krótsza. Aby usunąć notatkę, wyczyść pole i zapisz.

Notatki to zwykły tekst. Nic, co wpiszesz, nie zamienia się w link, pogrubienie ani nic innego: wyświetla się dokładnie tak, jak to napiszesz.

> UWAGA
>
> **Twoje notatki widzisz tylko ty.** Są na stronie gry i w eksporcie twoich danych, i nigdzie więcej: nie ma ich w twoim API, na stronie **Wydarzenia** ani w niczym, co widzą inni. Jeśli chcesz napisać coś, co inni mogą przeczytać, napisz recenzję. Zobacz Pisz recenzje.

Powiązane gry

Kartę, w której kilka pozycji powiązano w jedną grę, ocenia się i opisuje notatkami jak jedną grę. Ocena i notatki są zapisywane przy każdej jej pozycji, więc jeśli później wyjmiesz pozycję z powiązania, zachowa je. Jeśli przed powiązaniem pozycje miały różne notatki, strona pokazuje je jedna po drugiej, a zapisanie łączy je w jedną notatkę.

Oceny i notatki zostają też przy grze, gdy GameDock scala dwie pozycje, które okazują się tą samą grą, oraz gdy rozdzielona przez ciebie kolekcja zostaje z powrotem scalona.

W eksporcie i API

- Eksport twoich danych zawiera plik **Oceny i notatki**: wszystkie gry z twoją oceną lub notatkami, z pełną treścią notatek. Plik **Biblioteka** ma też kolumnę `rating`. Zobacz Eksportuj swoje dane.
- Twoje API tylko do odczytu podaje `rating` każdej gry w gwiazdkach i nigdy nie podaje twoich notatek. Zobacz API GameDock.

Oceny i notatki są dostępne w obu planach.

Pisz recenzje

Napisz jedną recenzję gry dla innych, oznacz w niej spoilery i sprawdź, kto może ją przeczytać i co widzi.

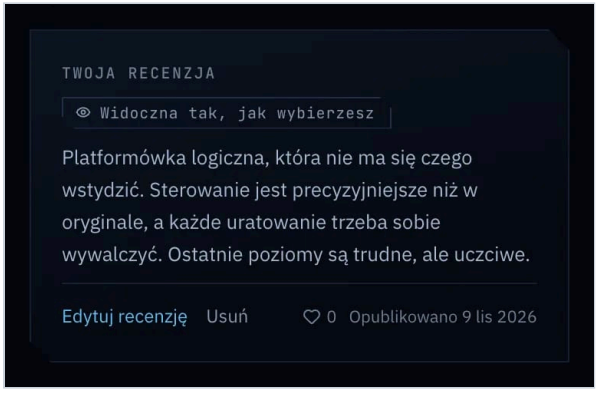
Napisz recenzję gry, którą przeczytają inni: co o niej myślisz, dla każdego, kto zastanawia się, czy w nią zagrać. Piszesz jedną recenzję każdej gry i możesz ją zmienić lub usunąć, kiedy tylko chcesz.

Recenzja to nie to samo co notatki. Notatki zawsze należą tylko do ciebie; recenzję widzą osoby, którym udostępniasz swoje oceny i recenzje.

Napisz recenzję

Panel **Twoja recenzja** jest na stronie gry po prawej, pod sekcją **O grze** i nad twoimi notatkami.

1. Naciśnij **Napisz recenzję**.
2. Wpisz recenzję. Podziały wierszy zostają zachowane, a limit to 8000 znaków.
3. Jeśli zdradza coś z fabuły lub zakończenia, zaznacz **Zawiera spoilery**.
4. Jeśli chcesz, podaj w polu **Grano na**, na czym grasz. Podczas pisania podpowiadane są platformy, na których masz grę, ale możesz wpisać dowolną inną.
5. Naciśnij **Opublikuj**.



Opublikowana recenzja na stronie gry

Aby ją później zmienić, naciśnij **Edytuj recenzję**, zmień, co chcesz, i naciśnij **Zapisz**. Recenzja zachowuje datę pierwszej publikacji i zostaje oznaczona jako *edytowano*. Aby ją usunąć, naciśnij **Usuń**, a potem **Usuń ją**; usunięta recenzja znika na zawsze, razem z polubieniami.

Publikacja recenzji trafia na stronę **Wydarzenia**, do kategorii **Biblioteka**. Edycja już nie.

Możesz zrecenzować każdą grę, którą GameDock dopasował do swojego katalogu, nawet jeśli nie ma jej w twojej bibliotece: może grasz w nią na konsoli znajomego. Gry, której GameDock nie dopasował, zrecenzować nie można, bo nikt czytający recenzję nie wiedziałby, o którą grę chodzi; panel o tym informuje. Aby twoja gra została dopasowana, zobacz Gry, których GameDock nie dopasował.

Co może zawierać recenzja

Recenzje to zwykły tekst: nic, co wpiszesz, nie zamienia się w link, pogrubienie ani nic innego. Zwykłe przekleństwa są w porządku. Obelgi i słowa nienawiści są odrzucane, podobnie jak więcej niż dwa adresy internetowe albo jakikolwiek adres, dopóki twoje konto ma mniej niż tydzień. Jeśli recenzja zostanie odrzucona, komunikat podaje powód, a twój tekst zostaje w polu.

Kto może ją przeczytać

Twoje recenzje są udostępniane razem z ocenami: to, kto je widzi, zależy od ustawienia **Oceny i recenzje** w sekcji **Konto** → **Prywatność** → **Udostępnianie**. Prowadzi tam link na górze panelu. Dopóki ich nie udostępnisz, nikt inny nie może czytać twoich recenzji; są zapisane i pojawią się, gdy tylko je udostępnisz.

Udostępnione recenzje są na twoim profilu: w zakładce **Recenzje**, trzy najnowsze w przeglądzie profilu, a każda recenzja pod własnym adresem, `/community/user/<username>/review/<game>`. Pojawiają się też na publicznej stronie gry, dla tych samych osób. Zobacz Publiczne strony gier.

Recenzja gry ukrytej przez ciebie przed innymi nigdy nikomu się nie wyświetla, niezależnie od ustawień. Zobacz Udostępnij swój profil.

Co widzą czytelnicy

- **Twoje gwiazdki.** Twoja aktualna ocena gry, więc recenzja i ocena nigdy sobie nie przeczą.
- **Czas gry: X h.** Jak długo grasz, według danych z twoich sklepów; widoczny tylko wtedy, gdy udostępniasz też swój czas gry.
- **Zwinięte spoilery.** Recenzja oznaczona jako *Zawiera spoilery* pokazuje **Pokaż recenzję (zawiera spoilery)**, dopóki czytelnik jej nie otworzy, a jej opis w wynikach wyszukiwania i podglądach linków mówi tylko, że zawiera spoilery.
- **Polubienia.** Każda zalogowana osoba, która może przeczytać twoją recenzję, może ją polubić sercem; własnej recenzji polubić nie możesz. Widać tylko liczbę: nikt nie widzi, kto ją polubił. Komentarzy nie ma.

Gdy wkracza moderacja

Każdy, kto czyta twoją recenzję, może zgłosić ją moderatorowi. Recenzja ukryta przez moderatora ma na stronie twojej gry napis **Ukryta przez moderację** i nikt inny jej nie widzi; dostajesz e-mail z wyjaśnieniem. Edycja wysyła ją ponownie do moderatora, ale sama jej nie przywraca. Moderator może też oznaczyć recenzję jako zawierającą spoilery; wtedy nie możesz odznaczyć tego pola. Zobacz Zgłoś lub zablokuj kogoś.

W eksporcie

Eksport twoich danych zawiera plik **Recenzje**: każdą twoją recenzję w całości, z oznaczeniem spoilerów, platformą, datami i polubieniami. Zobacz Eksportuj swoje dane.

Recenzje są dostępne w obu planach.

TWOJA BIBLIOTEKA

Publiczne strony gier

Zobacz, co o grze myślą osoby, które udostępniają swoje oceny: jej ocenę społeczności, recenzje, „Pierwsi na 100%” i listy, na których jest.

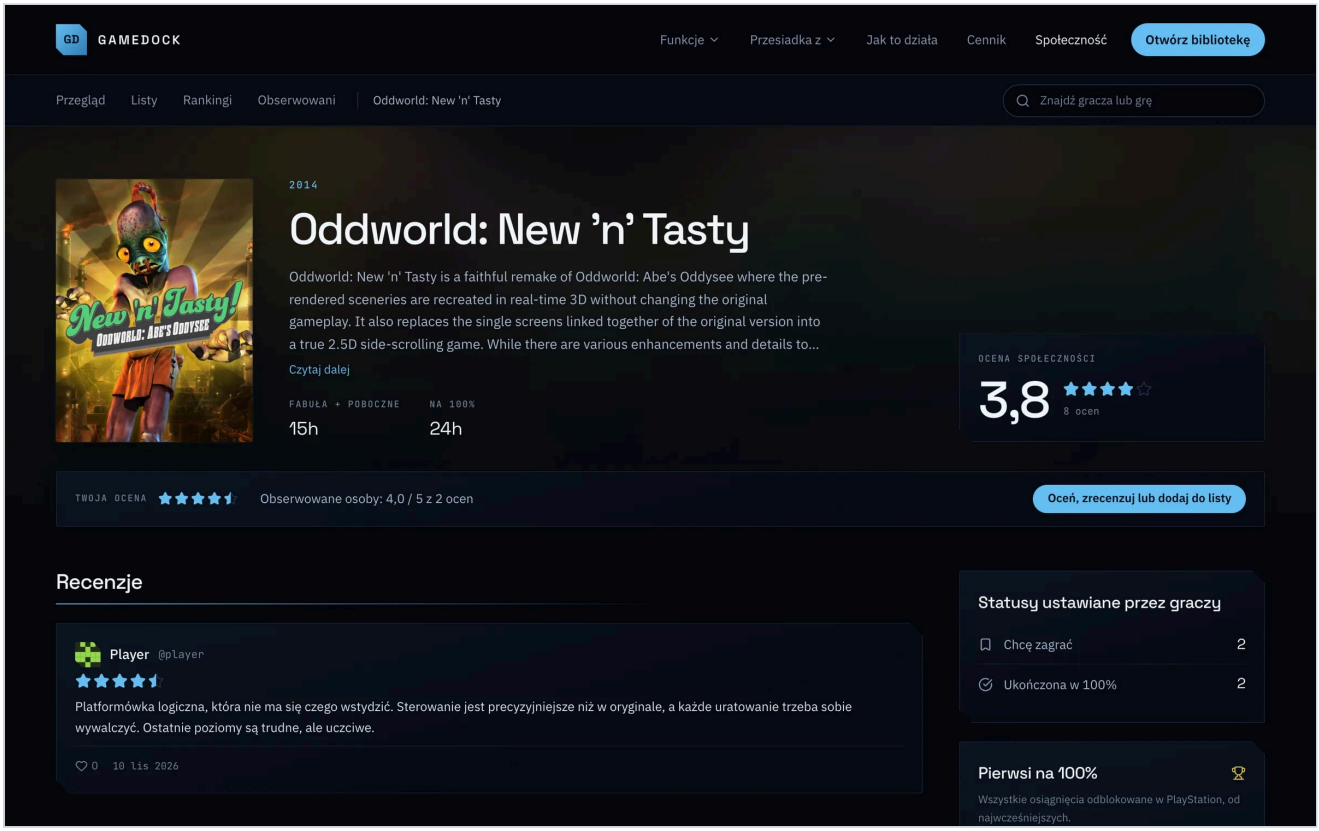
Każda gra, którą GameDock potrafi dopasować do IGDB, może mieć publiczną stronę: co sądzą o niej osoby udostępniające swoje oceny, ich recenzje, kto pierwszy zdobył wszystkie osiągnięcia i na jakich listach jest. To strona, którą można wysłać znajomemu, gdy pyta, czy gra jest dobra.

Publiczną stronę gry może czytać każdy, z logowaniem lub bez.

Otwórz publiczną stronę gry

Naciśnij grę na czyimś profilu albo okładkę obok recenzji. Dla gry z twojej biblioteki naciśnij **Strona publiczna** obok jej oceny, na górze strony gry. Publiczna strona gry ma adres `/community/game/<game>`.

Gra ma publiczną stronę dopiero wtedy, gdy coś na jej temat jest publiczne: jest w bibliotece, którą ktoś udostępnia, ktoś udostępnia jej ocenę lub recenzję albo jest jedną z czyichś ulubionych gier. Gra, którą mają tylko prywatne konta, nie ma strony, podobnie jak gra znaleziona tylko na czyimś urządzeniu albo taka, której GameDock nie dopasował, bo jej nazwa może być nazwą pliku. Każdy inny widzi wtedy tę samą stronę **Nie znaleziono** co przy grze, która nie istnieje. Jeśli widzisz stronę, której nikt inny jeszcze nie widzi, strona o tym informuje.



Publiczna strona gry

Ocena społeczności

PUBLICZNE OCENY	CO POKAZUJE STRONA
Brak	**Brak ocen**
Od jednej do czterech	Ile ich jest
Pięć lub więcej	Średnią w skali do pięciu, w gwiazdkach, i ile ich jest

Liczą się tylko oceny, które ich właściciele udostępniają z ustawieniem **Wszyscy**, więc każdy widzi tę samą liczbę. Ocena się liczy, gdy dotyczy gry, którą właściciel ma ze sklepu lub na półce, albo towarzyszy jego recenzji, i nie dotyczy gry ukrytej przed innymi.

Po zalogowaniu widzisz też sekcję **Twoja ocena** oraz średnią osób, które obserwujesz i których oceny możesz zobaczyć. Dla gry z twojej biblioteki **Oceń, zrecenzuj lub dodaj do listy** przenosi cię do jej strony w twojej bibliotece.

Sekcja **Statusy ustawiane przez graczy**, obok recenzji, pokazuje, ile osób ustawia grze status **Gram**, **Ukończona** i tak dalej: statusy wybierane samodzielnie, w bibliotekach udostępnianych wszystkim. Nigdy nie pokazuje, ile osób ma grę ani jak długo ktokolwiek w nią grał.

Długi opis jest skrócony; **Czytaj dalej** pokazuje całość.

Recenzje

Na stronie są najczęściej polubiane recenzje, ze spoilerami zwiniętymi, dopóki ich nie otworzysz. Link **Wszystkie recenzje** pokazuje każdą recenzję, którą możesz przeczytać, w kolejności **Popularne** (najpierw najwięcej polubień z ostatnich 30 dni) albo **Najnowsze**. Recenzję możesz polubić i zgłosić tak samo jak na profilu. Pomijane są recenzje ukryte przez moderację oraz recenzje kont, które blokujesz albo które blokują ciebie. Zobacz Pisz recenzje.

Pierwsi na 100% i listy

Sekcja **Pierwsi na 100%** pokazuje, kto pierwszy odblokował wszystkie osiągnięcia w Steam, PlayStation, Xbox lub RetroAchievements (wiersz pod spodem wymienia tylko sklepy, w których zdobyto pokazane miejsca): wśród wszystkich w rankingach i wśród osób, które obserwujesz. Zobacz Rankingi. Sekcja **Na listach** pokazuje do czterech list z tą grą, które możesz zobaczyć.

W wynikach wyszukiwania i linkach

Strona gry pojawia się w wynikach wyszukiwania, gdy ma publiczną recenzję albo pięć publicznych ocen, razem z oceną, jeśli ją ma. Udostępnione linki pokazują okładkę gry, a od pięciu ocen także jej ocenę.

Publiczne strony gier są dostępne w obu planach.

TWOJA BIBLIOTEKA

Twórz listy gier

Twórz własne listy gier, z rankingiem lub bez, dodawaj do nich gry ze strony gry lub z biblioteki, ustawiaj kolejność i zapisuj, dlaczego każda gra się na nich znalazła.

Twórz własne listy gier: w co zagrać dalej, ulubione, pierwsza dziesiątka, gry do ukończenia przed premierą sequela. Lista ma nazwę, opcjonalny opis i gry w wybranej przez ciebie kolejności, każda z krótką notatką, jeśli chcesz.

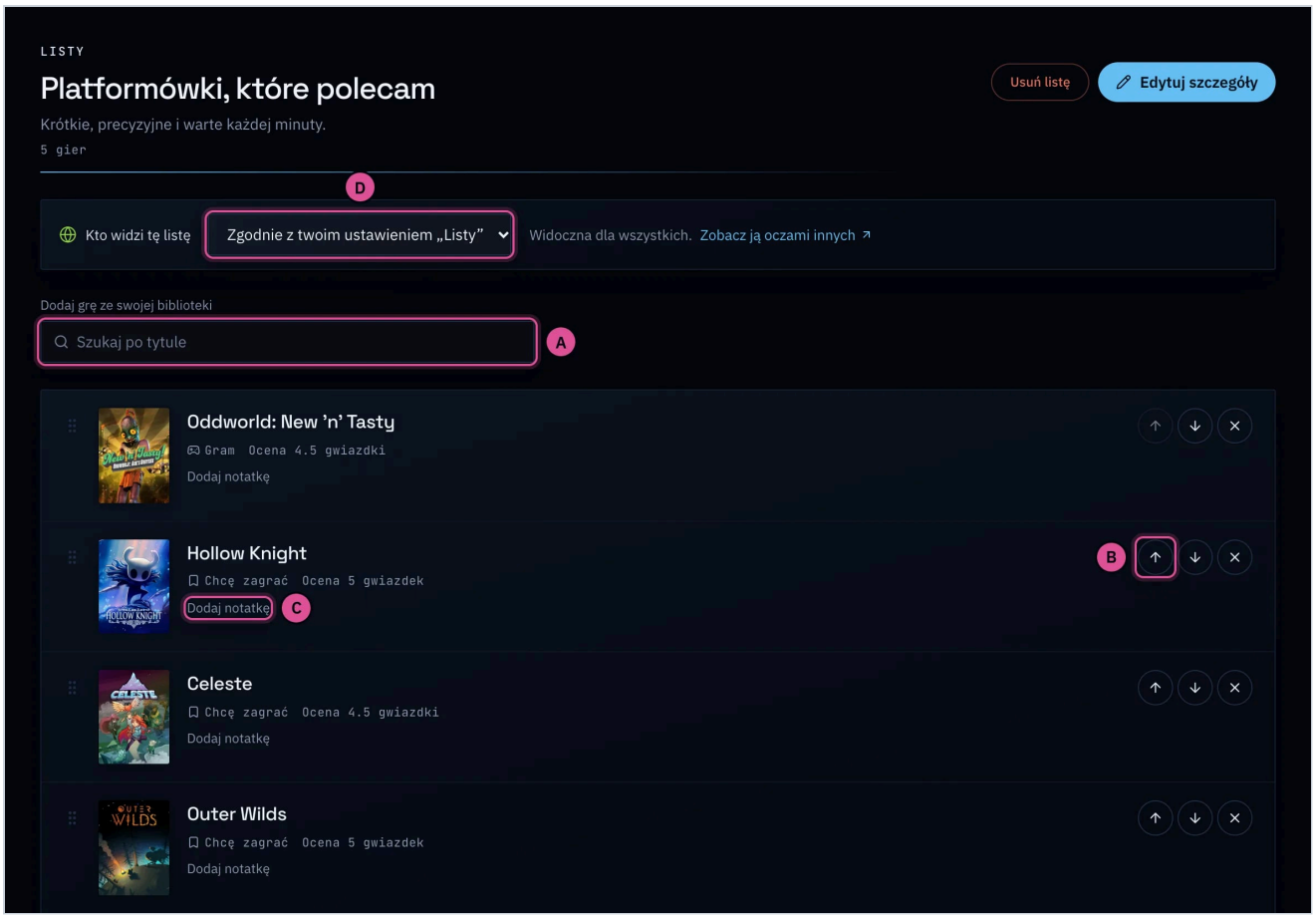
> UWAGA
>
> **Twoje listy są prywatne, dopóki ich nie udostępnisz.** Lista działa według twojego ustawienia udostępniania **Listy** w sekcji **Konto** → **Prywatność**, które na początku ma wartość „Tylko ja”. Zobacz Udostępnij listę.

Utwórz listę

1. Naciśnij **Listy** na pasku bocznym.
2. Naciśnij **Nowa lista** w prawym górnym rogu.
3. Wpisz nazwę w polu **Nazwa**. Pole **Opis** jest opcjonalne i zachowuje podziały wierszy.
4. Zaznacz **Rankingowa**, jeśli kolejność ma znaczenie, jak w pierwszej dziesiątce: gry są wtedy ponumerowane od pierwszej do ostatniej.
5. Naciśnij **Utwórz listę**. Otworzy się nowa lista, gotowa na gry.

Listę możesz też utworzyć z menu **Dodaj do listy** na stronie gry lub na stronie **Biblioteka** → **Zaznacz**: wpisz nazwę w sekcji **Nowa lista** i naciśnij **Utwórz**, a lista od razu będzie zawierać tę grę albo zaznaczone gry.

Dodaj gry do listy



Strona listy

Gry możesz dodać na trzy sposoby:

- **Ze strony listy.** Wpisz część tytułu w polu **Dodaj grę ze swojej biblioteki** A, a potem naciśnij grę. Trafi na koniec listy.
- **Ze strony gry.** Naciśnij **Dodaj do listy** obok oceny. Zaznacz każdą listę, na której gra ma być; odznacz listę, aby usunąć z niej grę. Zmiany zapisują się od razu. Naciśnij **Gotowe**, gdy skończysz.
- **Kilka naraz, z Biblioteki.** Naciśnij **Zaznacz**, wybierz gry, a potem naciśnij **Dodaj do listy** i **Dodaj** obok wybranej listy. Gry, które już są na tej liście, zostają na swoim miejscu, a komunikat podaje, ile ich było.

Dodać można tylko gry z twojej biblioteki. Gra, która później zniknie z biblioteki, zostaje na listach z oznaczeniem **Nie ma w twojej bibliotece**.

Powiązana gra (dwie pozycje powiązane przez ciebie w jedną) trafia na listę raz, jako jedna gra, niezależnie od tego, z której pozycji ją dodasz.

Ustaw kolejność na liście

Otwórz listę ze strony **Listy**. Następnie:

- **Przeciągnij** grę za jej wiersz i upuść ją na wierszu, w którym ma się znaleźć, albo
- Naciśnij strzałkę **w górę** B lub **w dół** w wierszu gry, aby przesunąć ją o jedno miejsce. Na klawiaturze naciskaj Tab, aż strzałka zostanie podświetlona, i naciśnij Enter; podświetlenie zostaje na

przesuniętej grze, więc możesz znów nacisnąć Enter, aby przesuwać ją dalej.

Nowa kolejność zapisuje się, gdy tylko przesuniesz grę. Jeśli nie da się jej zapisać, lista wraca do poprzedniego stanu, a komunikat podaje powód.

Notatki, szczegóły i usuwanie gier

- **Dodaj notatkę** C pod grą zapisuje jeden wiersz o tym, dlaczego gra jest na liście, na przykład „graj na poziomie trudnym”. Naciśnij **Zapisz** albo **Anuluj**, aby zostawić ją bez zmian. **Edytuj notatkę** ją zmienia; zapisz pustą notatkę, aby ją usunąć.
- **×** w wierszu gry usuwa ją z listy. Sama gra zostaje w twojej bibliotece.
- **Edytuj szczegóły**, w prawym górnym rogu strony listy, zmienia nazwę listy, jej opis i to, czy jest rankingowa.
- **Usuń listę**, obok, prosi o naciśnięcie **Usuń tę listę** dla pewności, a potem usuwa listę. Gry z listy pozostają nietknięte.

Lista może zawierać do 500 gier, a list możesz mieć do 200.

Udostępnij listę

Lista jest udostępniana na twoim profilu, gdy twoje ustawienie **Listy** w sekcji **Konto → Prywatność** pozwala innym widzieć listy. Pojedynczą listę można ograniczyć bardziej niż to ustawienie, ale nigdy nie można udostępnić jej szerzej:

1. Otwórz listę.
2. Ustaw **Kto widzi tę listę** D na **Tylko ja**, aby zachować ją dla siebie, albo na **Znajomi**, aby udostępnić ją tylko osobom, które obserwujesz i które obserwują ciebie. Ustaw z powrotem **Zgodnie z twoim ustawieniem „Listy”**, aby udostępnić ją tak szeroko jak pozostałe listy.

Wiersz obok mówi, kto widzi teraz listę (*Widoczna dla wszystkich*, *Widoczna dla twoich znajomych* albo *Widoczna tylko dla ciebie*), a **Zobacz ją oczami innych** otwiera ją tak, jak wygląda na twoim profilu. Gdy inni po raz pierwszy mogą zobaczyć listę, trafia ona na stronę **Wydarzenia** i do aktualności twoich obserwujących. Udostępniona lista pokazuje nazwę, opis, gry w kolejności i twoje notatki do nich, a zalogowane osoby mogą ją polubić. Udostępnione listy pojawiają się też na stronie **Listy** w społeczności, gdzie może je znaleźć każdy, komu są udostępnione; zobacz Przeglądaj społeczność. Gry są pokazane pod właściwymi nazwami i z okładkami, a gra ukryta przez ciebie przed innymi jest pomijana.

Nazwa listy nie może zawierać przekleństw ani adresu internetowego. Opis i notatki mogą zawierać przekleństwa, ale nie obelgi ani słowa nienawiści, i każde z nich może mieć najwyżej dwa adresy internetowe. Lista utworzona przed wprowadzeniem tej zasady, która ją narusza, pozostaje widoczna tylko dla ciebie, dopóki nie zmienisz jej nazwy; wiersz obok ustawienia wyjaśnia dlaczego. Zobacz Udostępnij swój profil.

W eksporcie

Eksport twoich danych zawiera plik **Listy**: jeden wiersz dla każdej gry na każdej liście, w kolejności listy, z twoją notatką. Zobacz Eksportuj swoje dane. Listy nie są jeszcze dostępne w twoim API.

Listy są dostępne w obu planach.

TWOJA BIBLIOTEKA

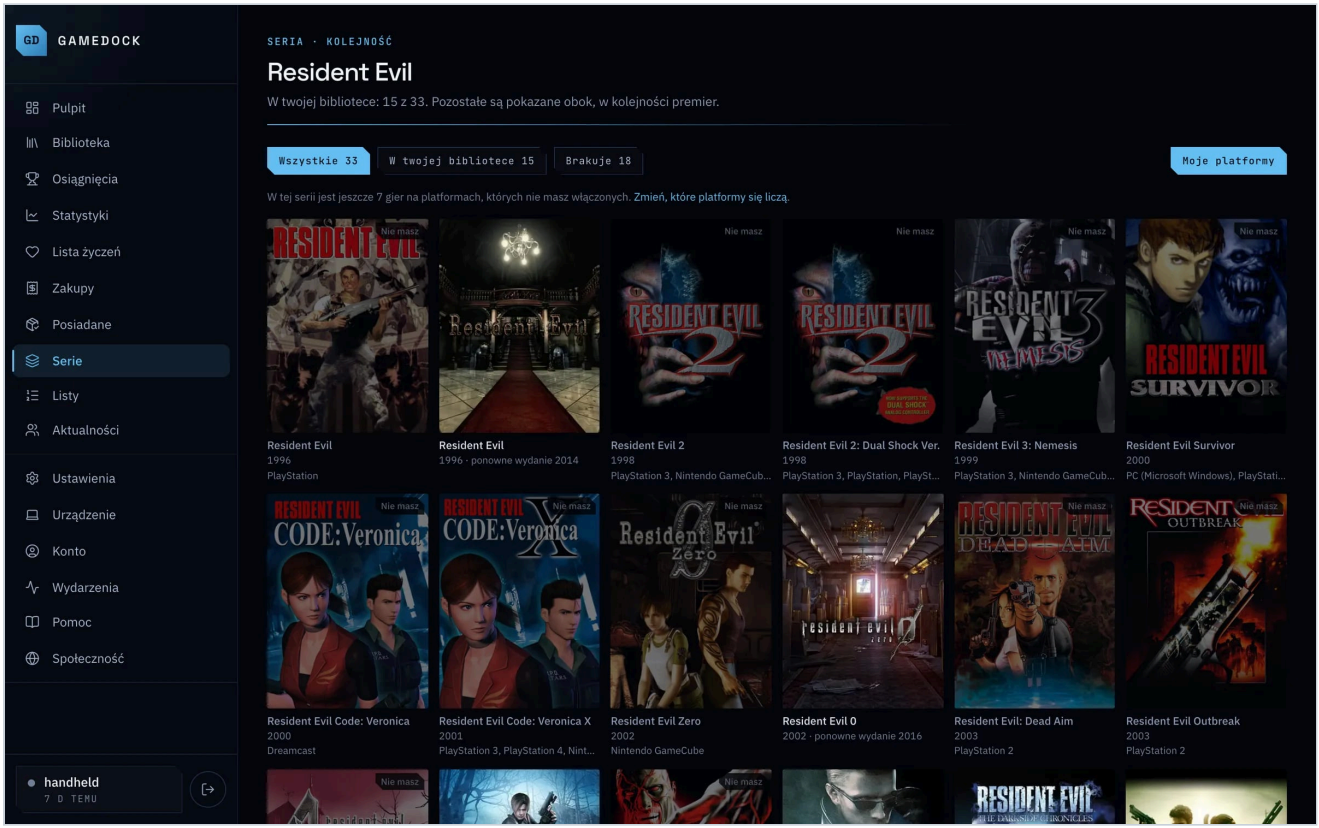
Serie gier

Zobacz każdą serię w bibliotece, czego ci w każdej brakuje, i dostosuj, jak gry są grupowane.

GameDock wie z IGDB, bazy danych gier, z której korzysta, do jakiej serii należy każda z twoich gier (Resident Evil, Tomb Raider, Need for Speed). Dzięki temu może trzymać serię razem w twojej bibliotece i pokazywać gry z serii, których jeszcze nie masz.

Zobacz jedną serię

Naciśnij nazwę serii pod kartą dowolnej gry na stronie **Biblioteka** albo obok pola **Seria** w sekcji **Informacje** gry. Strona serii pokazuje wszystkie należące do niej gry w kolejności wydania, obok siebie te, które masz, i te, których nie masz.



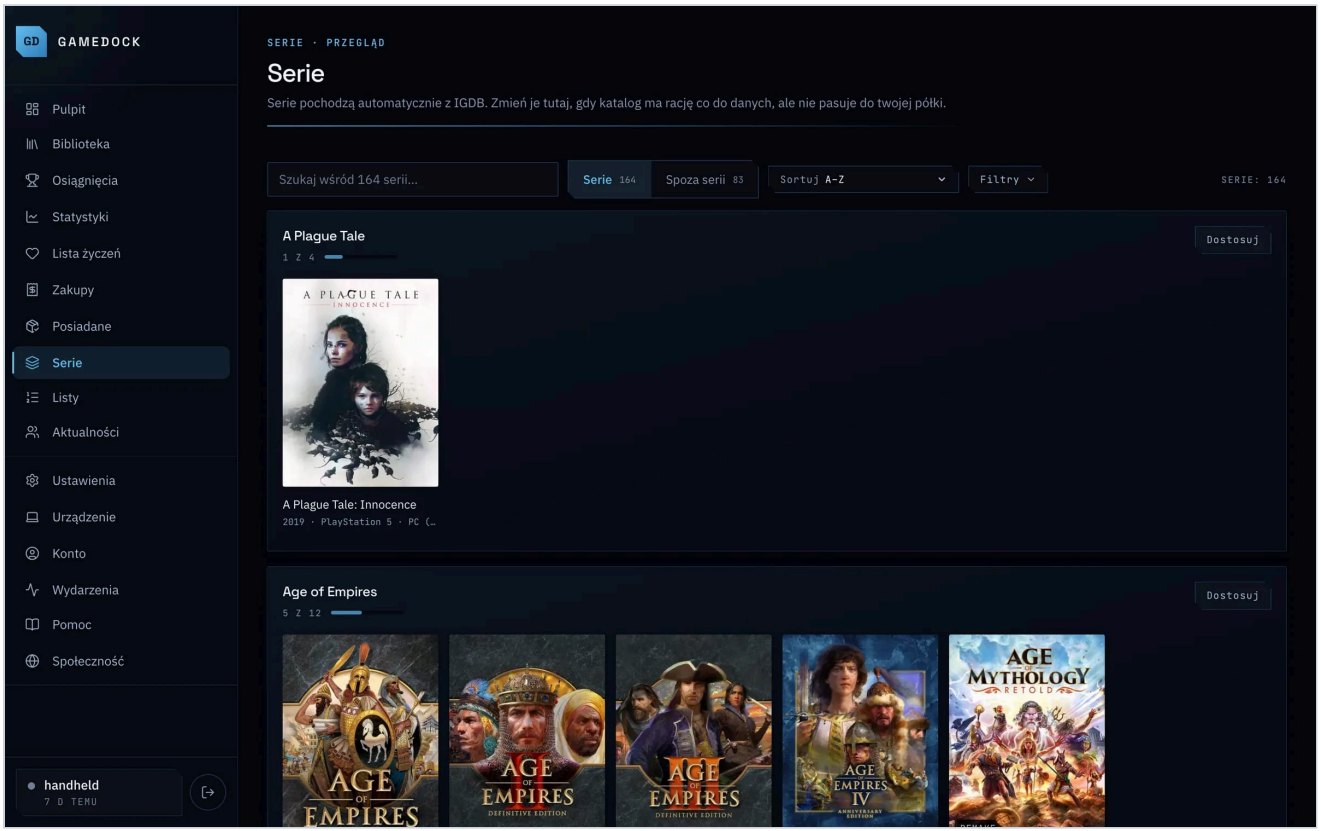
Seria z grami, które masz, i tymi, których nie masz

- **Wszystkie**, **W twojej bibliotece** i **Brakuje** zawężają listę.
- **Moje platformy** (włączone, dopóki tego nie wyłączysz) pokazuje tylko gry sprzedawane na platformach, które się dla ciebie liczą. Długa seria obejmuje dziesięciolecia gier, których już nie kupisz; notka pod przyciskami podaje, ile gier jest w ten sposób ukrytych, a **Zmień, które platformy się liczą** otwiera ustawienie opisane niżej.
- Każda gra pokazuje rok wydania (i ponownego wydania, jeśli było) oraz platformy, na których jest dostępna.

> UWAGA
>
> W darmowym planie widzisz gry, które masz, i liczbę brakujących; GameDock Plus podaje nazwy brakujących gier.

Zobacz wszystkie serie naraz

Serie na pasku bocznym pokazują każdą serię, z której masz jakąś grę, jako półkę: jej gry po kolei jako okładki, ile z nich masz („16 z 24”) z paskiem pokazującym resztę oraz strzałki do przewijania długiej serii. Wybierz półkę w dowolnym miejscu, także na okładkach, aby otworzyć tę serię; poszczególne gry otwierasz z widoku serii.



Serie

Szukaj po nazwie, sortuj według **A–Z**, **Najwięcej gier** lub **Najwięcej braków**, użyj **Filtry** → **Zmienione**, aby pokazać tylko zmienione przez ciebie serie, i przełącz na **Spoza serii**, aby zobaczyć gry, których GameDock nie przypisał do żadnej serii. Większość z nich to naprawdę samodzielne gry.

Dostosuj grupowanie serii

Grupowanie w IGDB nie zawsze odpowiada temu, jak myślisz o serii. Naciśnij **Dostosuj** przy serii. Możesz wtedy:

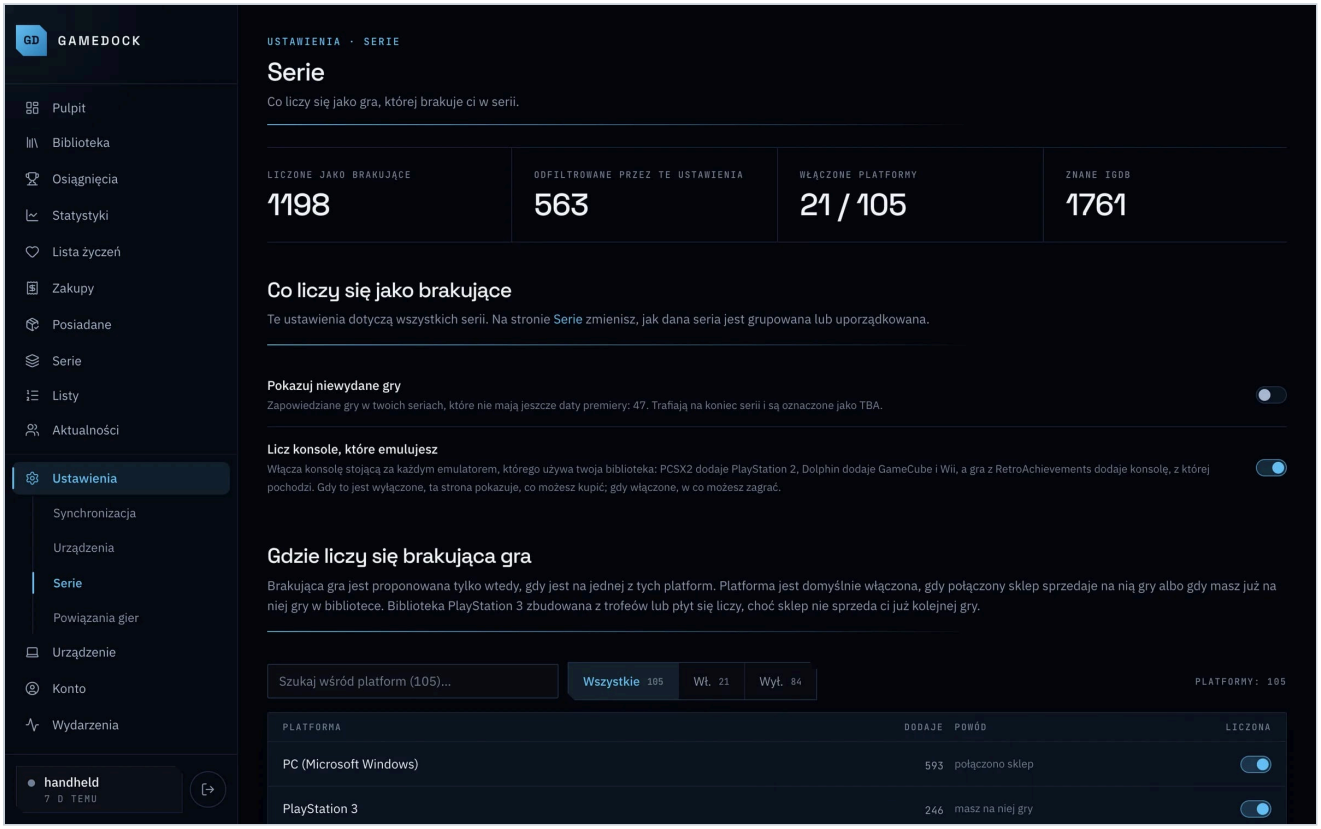
- Użyć **Scal z serią**, aby włączyć serię do innej, na przykład połączyć LEGO Star Wars i LEGO Batman w jedną półkę LEGO. Scalone serie pojawiają się pod wybraną serią, a naciśnięcie etykiety scalonej serii z powrotem ją wydziela.
- Włączyć **Remaki na końcu**, aby remake był sortowany po grach, które odtwarza, a nie w roku własnego wydania.

- Przenieść pojedynczą grę do innej serii opcją **Przenieś do…** albo wyjąć ją ze wszystkich serii opcją **Bez serii**. Dla gry przeniesionej ręcznie **Użyj odpowiedzi IGDB** w tym samym menu przywraca ją na miejsce.
- Użyć **Resetuj tę serię**, aby cofnąć wszystkie zmiany wprowadzone w tej serii.

W widoku **Spoza serii** opcja **Dodaj do serii** umieszcza grę w wybranej przez ciebie serii. Dostosowywanie serii jest częścią GameDock Plus; twoje zmiany dotyczą tylko twojej biblioteki.

Wybierz, które platformy się liczą

Ustawienia → **Serie** decydują, na jakiej platformie musi być *brakująca* gra, aby liczyła się jako brakująca.



Ustawienia → Serie

- Platforma liczy się domyślnie, gdy masz połączony sklep, który sprzedaje gry na tę platformę, albo masz już na nią gry, łącznie z płytami i kartridżami na półce. Kolumna **Powód** podaje, który to przypadek.
- Włącz lub wyłącz dowolną platformę przełącznikiem; **Dodaje** pokazuje, ile brakujących gier by dodała, więc decyzję podejmujesz na podstawie liczby, a nie zgadywania. **Resetuj** przywraca jednej platformie ustawienie domyślne, a **Przywróć domyślne** przywraca wszystkie.
- **Pokazuj niewydane gry** uwzględnia zapowiedziane gry, które nie mają jeszcze daty premiery.
- **Licz konsole, które emulujesz** dodaje konsole, na których grasz tylko przez emulator; przydaje się, gdy pytasz „w co mogę zagrać?”, a nie „co mogę kupić?”.

Te ustawienia są częścią GameDock Plus.

TWOJA BIBLIOTEKA

Gry na płytach

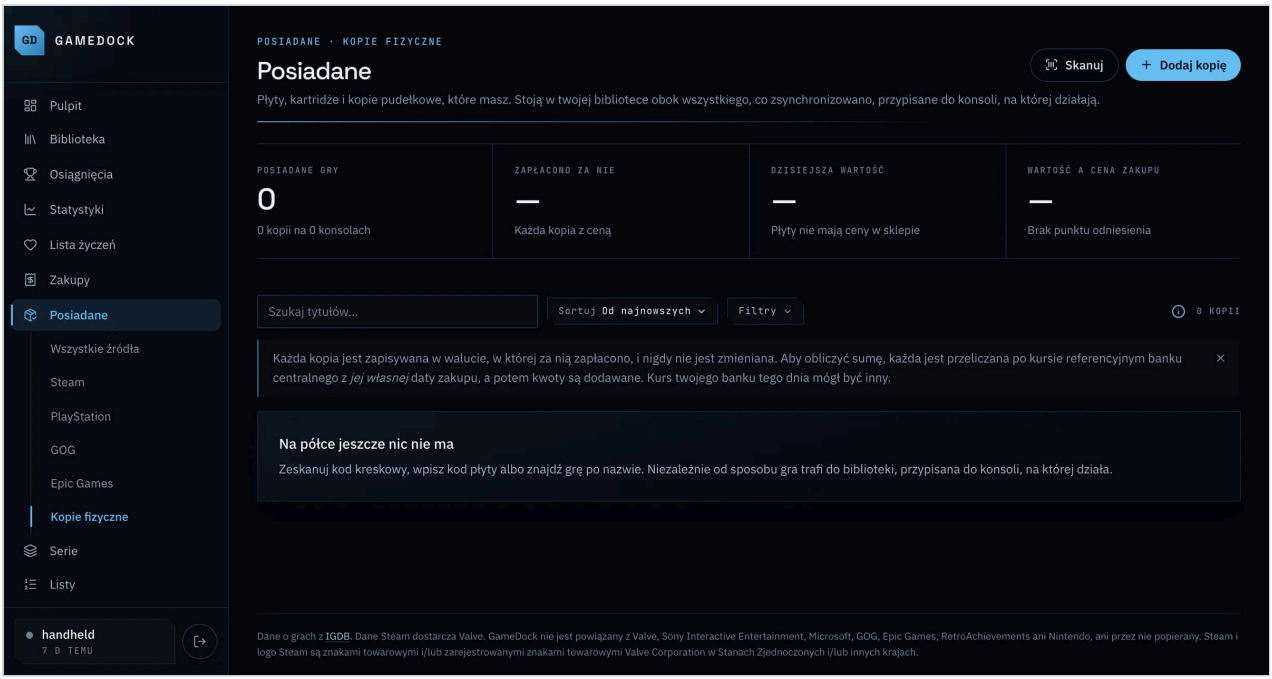
Dodaj płyty i kartridże ze swojej półki po kodzie kreskowym, kodzie płyty lub tytule i zapisz cenę każdej kopii.

Żaden sklep nie może poinformować GameDock o płytach i kartridżach na twojej półce, więc dodajesz je samodzielnie. Każda kopia dołącza do karty gry w twojej bibliotece, obok kopii cyfrowych, i zapisuje cenę zakupu, jeśli chcesz.

Kopia może być na dowolną konsolę lub komputer. Najpopularniejsze są zawsze na liście **Konsola**, a każda inna platforma, na którą wyszła gra, pojawia się na liście po wybraniu gry.

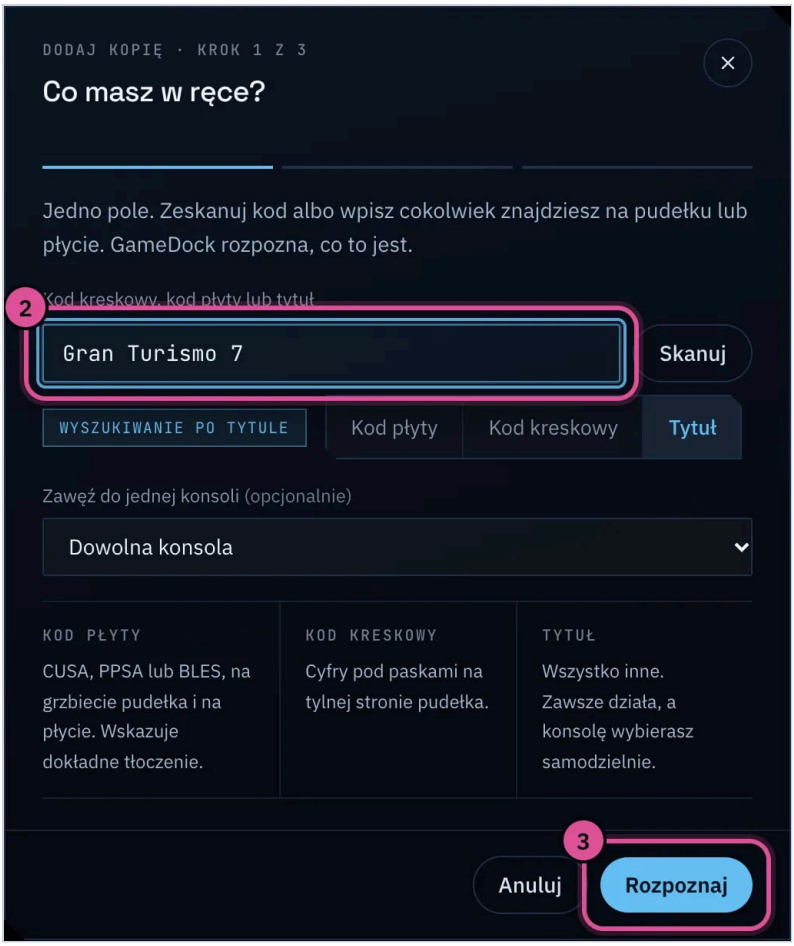
Dodaj kopię

1. Przejdź do strony **Posiadane** → **Kopie fizyczne** i naciśnij **Dodaj kopię**.



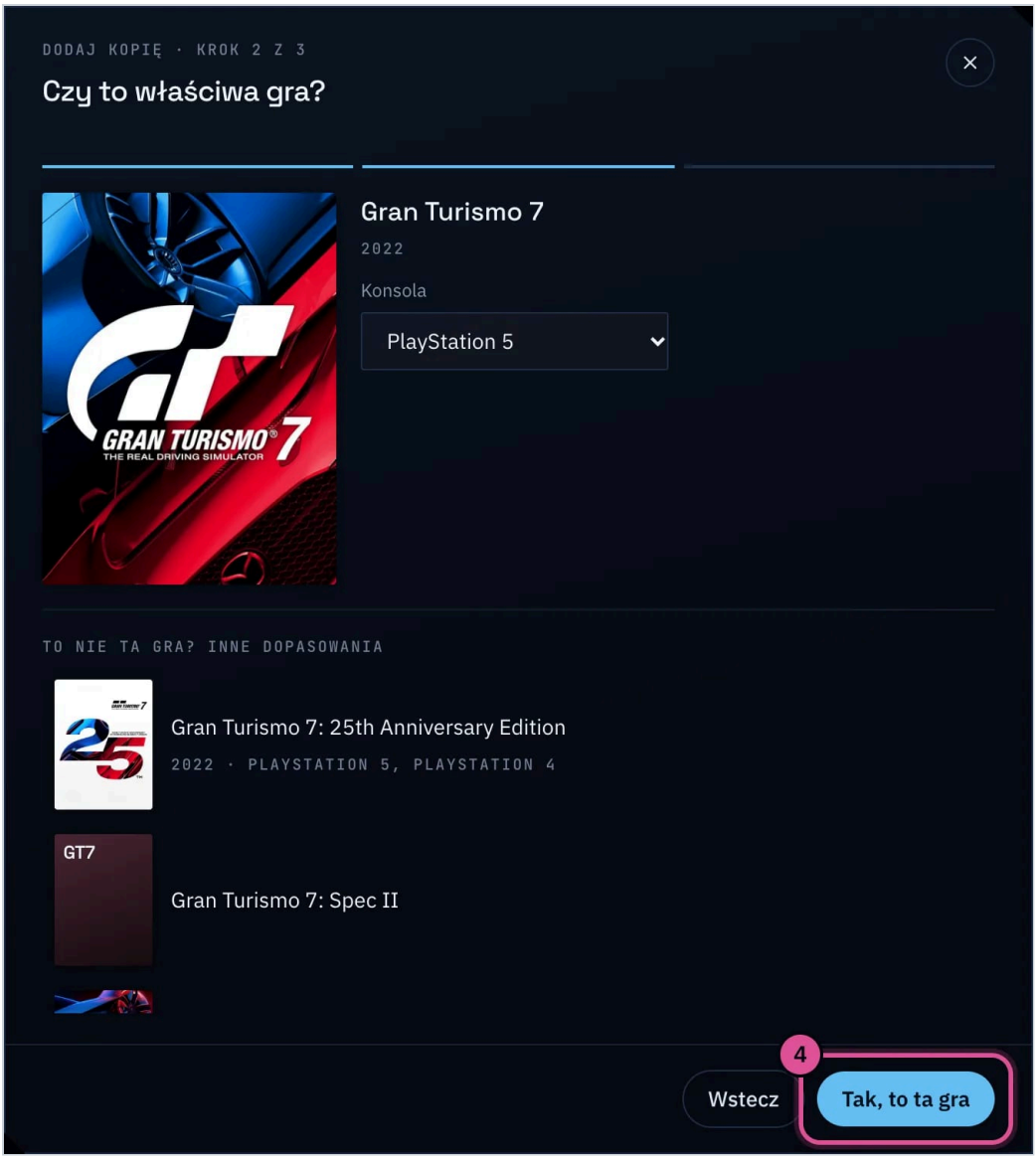
Posiadane → Kopie fizyczne, twoja półka

2. Wpisz to, co jest na pudełku (2): **kod płyty** wydrukowany na grzbiecie lub płycie (na przykład *CUSA-01234*), numer **kodu kreskowego** pod paskami albo po prostu **tytuł gry**. GameDock pokazuje, co jego zdaniem wpisujesz; jeśli się pomyli, wybierz samodzielnie **Kod płyty**, **Kod kreskowy** lub **Tytuł**. Przy wyszukiwaniu po tytule możesz zawęzić wyszukiwanie do jednej konsoli.
3. Naciśnij **Rozpoznaj** (3).



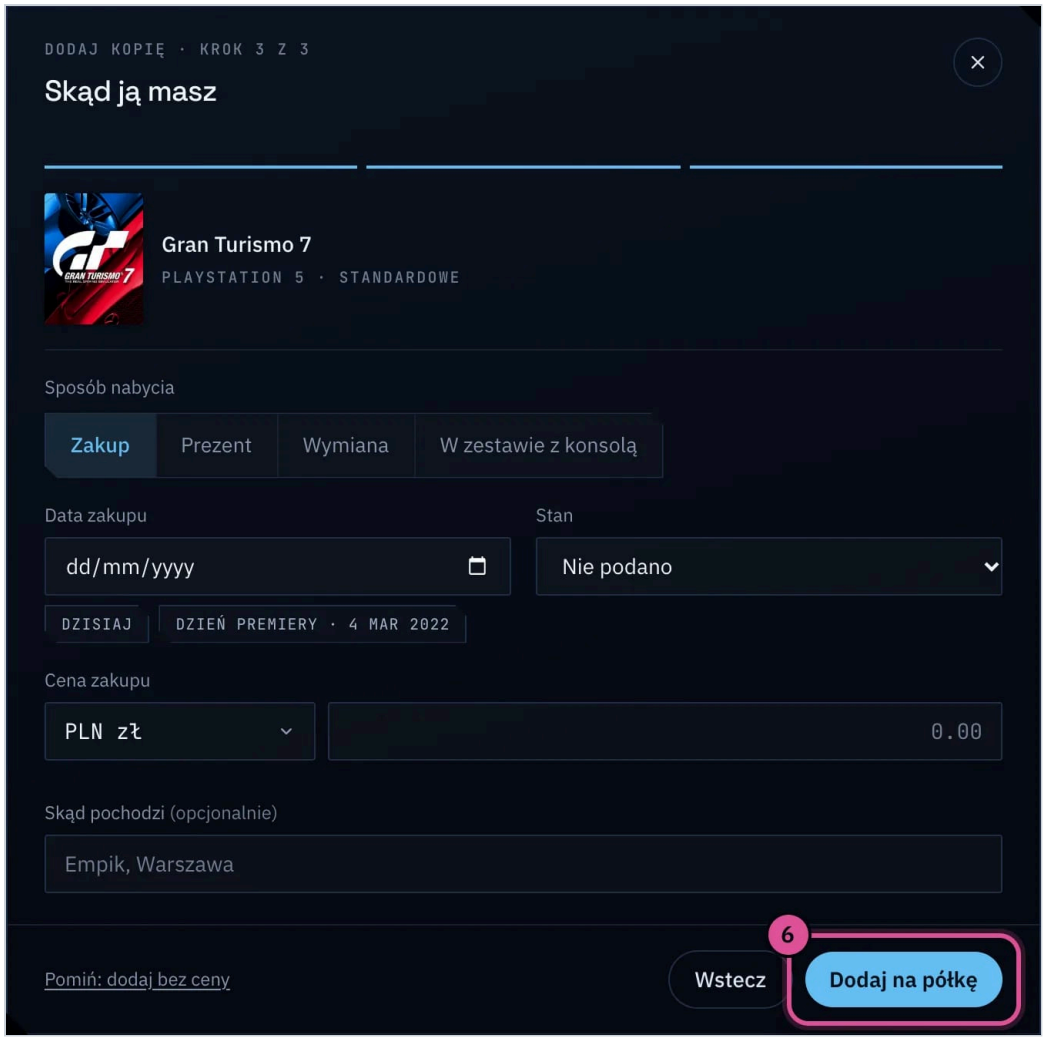
Krok 1: co masz w ręku?

4. Sprawdź, czy GameDock znalazł właściwą grę. Wybierz konsolę i wydanie w polach **Konsola** i **Wydanie**, jeśli są dostępne, i naciśnij **Tak, to ta gra** 4. Jeśli to nie ta gra, wybierz grę z sekcji **Inne dopasowania** albo naciśnij **Wstecz** i spróbuj ponownie.



Krok 2: czy to właściwa gra?

5. Podaj, skąd masz tę kopię (wszystko jest opcjonalne):
   - **Sposób nabycia**: zakup, prezent, wymiana albo zestaw z konsolą.
   - **Data zakupu** albo otrzymania, jeśli kopia nie jest kupiona. **Dzisiaj** i **Dzień premiery** wpisują datę za ciebie.
   - **Stan**: od nowej w folii po samą płytę.
   - **Cena zakupu**, w walucie zapłaty, jeśli kopia jest kupiona. GameDock przelicza ją na twoją walutę po kursie z dnia zakupu.
   - **Skąd pochodzi**, na przykład nazwa sklepu.
6. Naciśnij **Dodaj na półkę** 6 albo **Pomiń: dodaj bez ceny**, aby dodać kopię teraz, a szczegóły uzupełnić później.



Krok 3: skąd masz tę kopię

Kopia jest na twojej półce i w bibliotece, pod swoją konsolą. Aby dodać kilka kopii po kolei, naciśnij **Dodaj kolejną**; zaznacz **Zachowaj datę i walutę dla następnej kopii**, aby nie wpisywać ich ponownie.

Trafia też na stronę **Posiadane → Wszystkie źródła**, a gdy ma datę i jest kupiona, a nie otrzymana w prezencie, z wymiany czy w zestawie, także na stronę Zakupy → Wszystkie źródła, obok gier ze wszystkich sklepów.

Zeskanuj kod kreskowy aparatem

Tam, gdzie wyszukiwanie kodów kreskowych jest dostępne, **Skanuj** (na stronie półki albo obok pola w kroku 2) otwiera aparat twojego urządzenia. Skieruj go na kod kreskowy, a GameDock wpisze numer. Za pierwszym razem przeglądarka poprosi o zgodę na użycie aparatu.

Gdy kod kreskowy jest nowy

GameDock wyszukuje kody kreskowe w ScanDex, wspólnej bazie kodów kreskowych gier. Jeśli ScanDex nie zna twojego kodu, GameDock prosi o wyszukanie gry po tytule, a twój wybór trafia do ScanDex jako propozycja, żeby baza mogła dodać ten kod.

Jeśli inni użytkownicy GameDock już rozpoznali ten kod, krok 2 pokazuje wybraną przez nich grę i prosi o porównanie jej z twoim pudełkiem, łącznie z wydaniem i konsolą. Naciśnij **Tak, to ta gra**, jeśli się zgadza,

albo **To nie ta gra? Szukaj po tytule**, jeśli nie. Gdy pięć osób zgodzi się co do gry, GameDock przestaje pytać i od razu rozpoznaje ten kod.

Zmień lub usuń kopię

Na stronie **Posiadane** → **Kopie fizyczne** albo **Zakupy** → **Kopie fizyczne** naciśnij cenę kopii, aby ją otworzyć, albo **Dodaj cenę** przy kopii, która nie ma jeszcze ceny, albo **Edytuj** przy kopii bez ceny do naciśnięcia, na przykład prezencie. Zmień, co chcesz, i naciśnij **Zapisz**, albo użyj **Wyczyść zapisane dane**, aby wyczyścić szczegóły, albo **Usuń tę kopię**, aby zdjąć ją z półki.

W darmowym planie kopia kupiona ponad 12 miesięcy temu pokazuje znacznik **Plus** zamiast ceny. Jej cena i data są zachowane, ale nie wyświetlane, i nie można ich zmienić, dopóki nie wykupisz subskrypcji; **Edytuj** nadal pozwala ją usunąć. Na stronie Posiadane nie jest liczona jako *bez ceny*, podobnie jak prezent, wymiana czy zestaw z konsolą, które nie miały ceny do wpisania.

W darmowym planie

Darmowy plan mieści do 50 kopii fizycznych i zapisuje daty zakupu z ostatnich 12 miesięcy; kopię kupioną wcześniej można dodać bez daty. GameDock Plus znosi oba limity. Jeśli przestaniesz płacić za Plus, kopie ponad darmowy limit są przechowywane przez 30 dni, a potem usuwane, chyba że znów wykupisz subskrypcję. Szczegóły znajdziesz na stronie Plany i płatności.

CZĘŚĆ 4

Osiągnięcia i aktywność

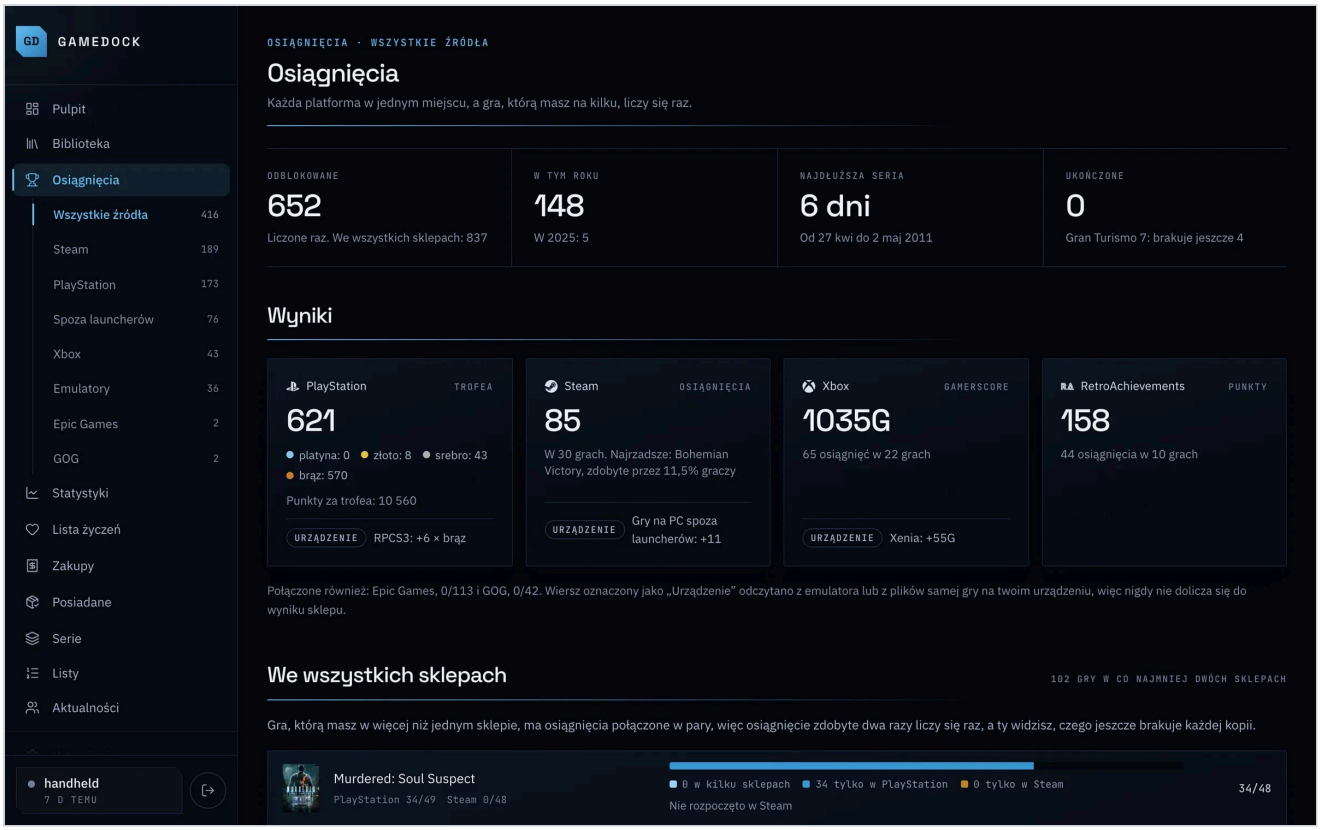
Twoje osiągnięcia i trofea ze wszystkich platform, pulpit i bieżący zapis zmian.

OSIĄGNIĘCIA I AKTYWNOŚĆ

Strona Osiągnięcia

Zobacz razem swoje osiągnięcia i trofea ze wszystkich platform oraz swój postęp w każdej grze.

Osiągnięcia na pasku bocznym zbierają twoje osiągnięcia i trofea ze wszystkich platform: Steam, PlayStation, Xbox, Epic Games, GOG, RetroAchievements oraz z emulatorów i gier na PC spoza launcherów, które śledzi GameDock Helper.



Osiągnięcia ze wszystkich platform

Co pokazuje strona

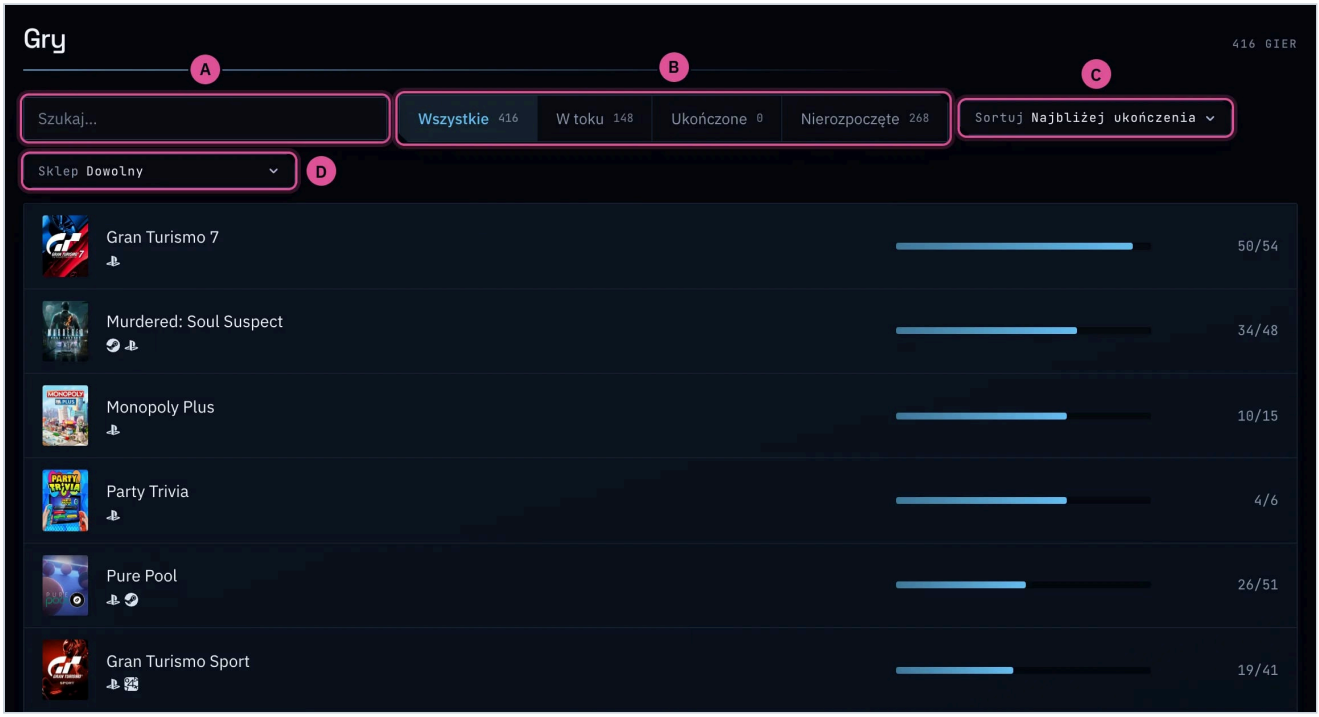
- **Cztery liczby** na górze: odblokowane osiągnięcia, każde liczone raz bez względu na to, w ilu sklepach je zdobyto; odblokowania w tym roku; najdłuższa seria dni z rzędu z odblokowaniem; oraz ukończone gry.
- **Wyniki**: każdy sklep we własnej jednostce. PlayStation pokazuje trofea i punkty trofeów, Xbox swój Gamerscore, RetroAchievements swoje punkty, a Epic Games swoje XP; Steam i GOG nie przyznają punktów, więc pokazują liczbę, a Steam podaje twoje najrzadsze osiągnięcie i to, ilu graczy tej gry też je ma. Osiągnięcia, które emulator lub gra na PC spoza launcherów zapisuje na twoim urządzeniu, są wymienione pod sklepem, który przypominają, na przykład RPCS3 pod PlayStation, i nigdy nie są doliczane do wyniku tego sklepu. Pod spodem wymienione są połączone sklepy, w których nie masz jeszcze nic zdobytego.
- **We wszystkich sklepach**: gry, które masz w więcej niż jednym sklepie, każda z paskiem pokazującym, co masz zdobyte w obu, a co ma tylko jeden sklep. **Zobacz wszystkie** otwiera W wielu

sklepach.

- **Co dalej**: do trzech gier, do których warto wrócić, każda z własnego powodu. Zobacz Co dalej.
- **Aktywność**: twoje odblokowania miesiąc po miesiącu albo rok po roku w widoku **Od początku** oraz kwadrat dla każdego dnia ostatniego roku, ciemniejszy przy większej liczbie. Obok: najwięcej odblokowań w jeden dzień, najaktywniejszy dzień tygodnia, najdłuższa przerwa w tym roku i twoje pierwsze odblokowanie.
- **Ostatnio odblokowane**: twoje najnowsze osiągnięcia według dni, od najnowszych. Kilka osiągnięć z jednej gry z rzędu jest zgrupowanych jako jedna sesja, a każde pokazuje, ile jest warte w swoim sklepie: punkty, klasę trofeum albo to, ilu graczy je ma.
- **Gry**: każda gra z osiągnięciami, po 25 naraz; **Pokaż jeszcze 25** na dole dodaje kolejne.

Naciśnij dowolną grę, aby otworzyć jej stronę z pełną listą osiągnięć.

Zawęź listę



Wyszukiwanie, filtrowanie i sortowanie listy gier

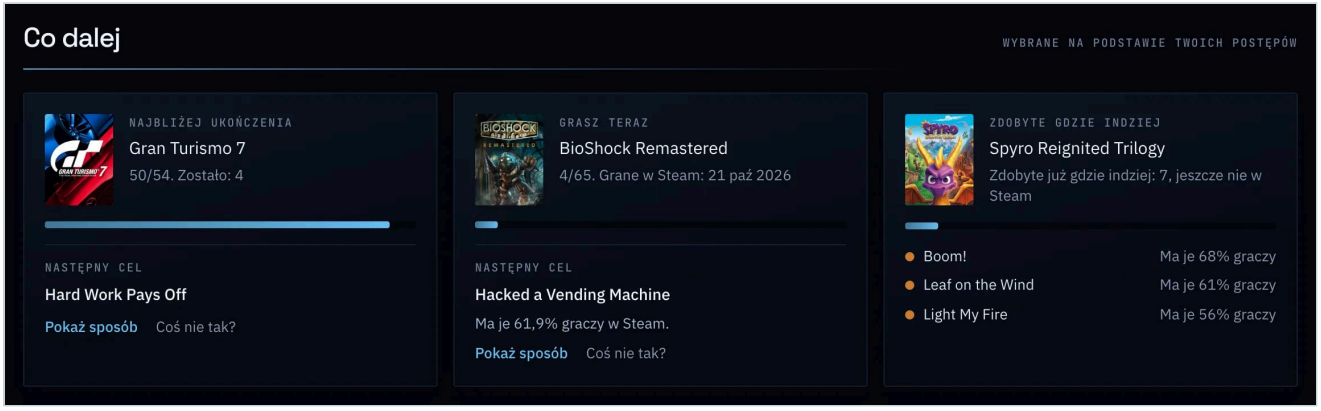
- Wpisz tekst w polu **Szukaj** A, aby znaleźć grę po nazwie.
- Przyciski **Pokaż** B wybierają **Wszystkie**, **W toku**, **Ukończone** lub **Nierozpoczęte**, każdy z liczbą gier.
- **Sortuj** C ustawia kolejność listy: **Najbliżej ukończenia**, **Najwięcej zdobytych**, **Ostatnio grane** lub **Tytuł**.
- Menu **Sklep** D, dostępne w widoku **Wszystkie źródła**, gdy masz gry w więcej niż jednym sklepie, pokazuje gry tylko z jednego sklepu.

Wiersze pod pozycją **Osiągnięcia** na pasku bocznym pokazują po jednej platformie: **Steam**, **PlayStation**, **Xbox**, **Epic Games**, **GOG**, **Spoza launcherów** lub **Emulatory**, gdzie są też twoje osiągnięcia RetroAchievements. Wiersz **Wszystkie źródła** znów pokazuje wszystko.

Strona każdej platformy dotyczy tylko tej platformy. Na stronie PlayStation liczby zmieniają się na trofea, platyny, złote trofea i gry, a dochodzi **Gablota trofeów** według konsoli, gry **Najbliżej platyny** z klasami trofeów, które zostały do zdobycia, oraz **Złote trofea**, od najnowszych. Strona Emulatory pokazuje każdą grę, której osiągnięcia zapisuje twoje urządzenie, obok listy osiągnięć tej samej gry ze sklepu, więc można je porównać.

> UWAGA
>
> Nie ma wiersza dla Lutris ani Heroic, bo launchery same nie przyznają osiągnięć. Osiągnięcia, które gra na PC spoza launcherów zapisuje w pliku na twoim komputerze, są w widoku **Spoza launcherów** (zobacz Osiągnięcia w grach na PC spoza launcherów), gra z Epic Games uruchamiana przez Heroic jest w widoku **Epic Games**, a gra z GOG uruchamiana przez Heroic w widoku **GOG**.

Co dalej



Co dalej, wybrane na podstawie twoich postępów

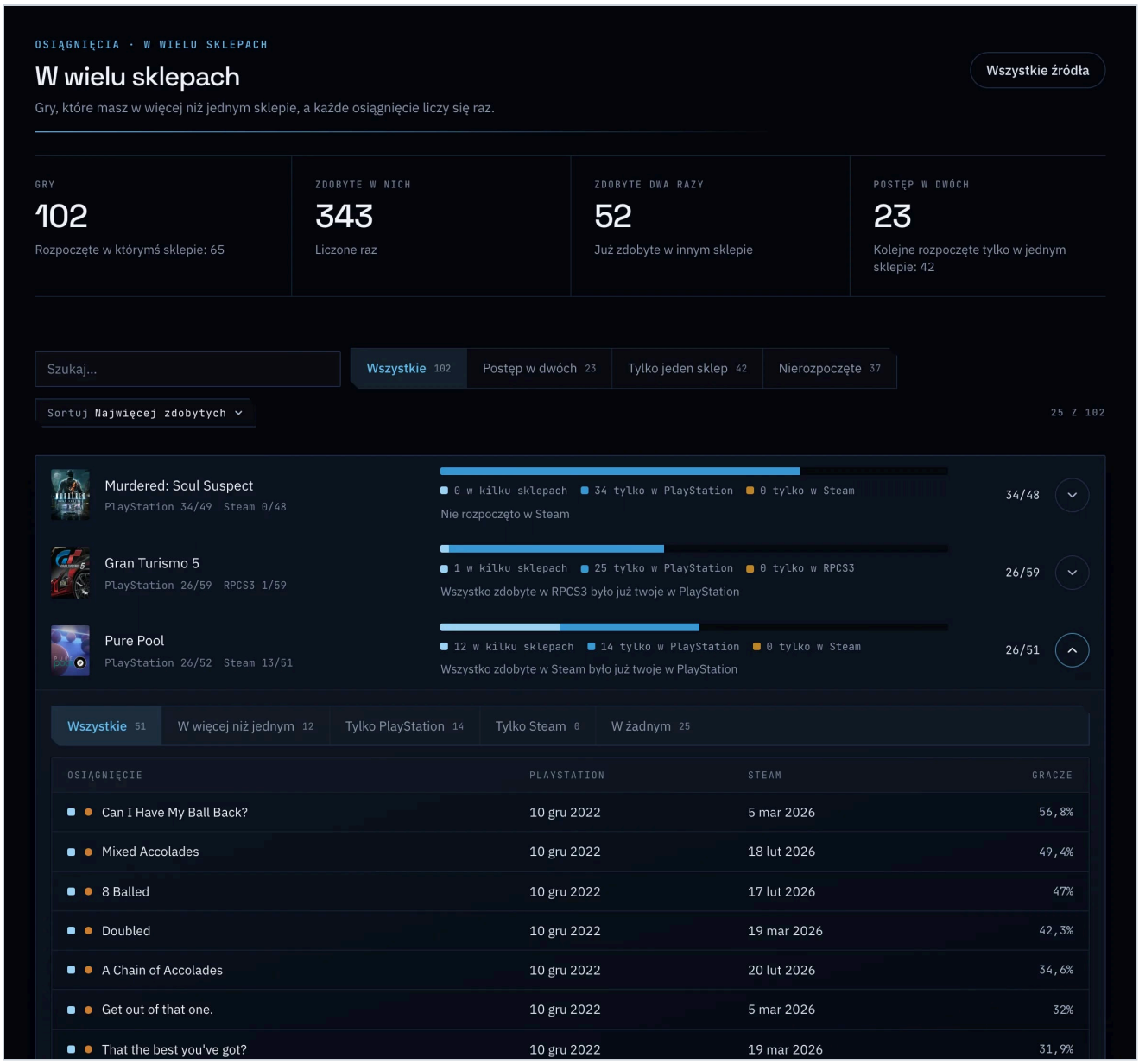
Każda karta mówi, dlaczego została wybrana:

- **Najbliżej ukończenia**: rozpoczęta gra z największą zdobytą częścią listy.
- **Grasz teraz**: gra z niedawnym odblokowaniem albo grana w ostatnich dwóch tygodniach.
- **Zdobyte gdzie indziej**: gra, w którą grasz w jednym sklepie, z osiągnięciami zdobytymi już w innym sklepie, których ta kopia jeszcze nie ma.
- **Wróć do gry**: gra, w której masz już spory postęp, ale nie grasz w nią od roku.

Pod kartą sekcja **Następny cel** czasem wskazuje jedno osiągnięcie do zdobycia i podaje powód: ilu graczy je ma, sklep, w którym już je masz, albo odblokowanie, po którym zwykle przychodzi. **Pokaż sposób** wyjaśnia, jak je zdobyć; jest zwinięte, bo może zdradzić fragment gry. Jeśli sugestia jest błędna, naciśnij **Coś nie tak?**, a więcej jej nie zobaczysz.

Następny cel pojawia się tylko wtedy, gdy jest sensowna sugestia. Gra dopiero rozpoczęta, gra ze zbyt skąpymi opisami osiągnięć albo gra o nieznanej typowej kolejności odblokowań nie ma sugestii i nic się nie wyświetla.

W wielu sklepach



W wielu sklepach, z jedną rozwiniętą grą

W wielu sklepach pokazuje każdą grę, którą masz w co najmniej dwóch sklepach, z liczbą zdobytych w nich osiągnięć liczonych raz, liczbą osiągnięć zdobytych dwukrotnie i liczbą gier z postępem w dwóch sklepach. Przyciski **Pokaż** wybierają **Wszystkie**, **Postęp w dwóch**, **Tylko jeden sklep** lub **Nierozpoczęte**.

Otwórz grę, aby zobaczyć każde jej osiągnięcie przy każdym sklepie: datę zdobycia w tym sklepie albo informację, że lista sklepu go nie ma. **Które osiągnięcia** zawęża to do osiągnięć zdobytych w więcej niż jednym sklepie, tych, które ma tylko jeden sklep, albo tych, których nie masz w żadnym z nich.

Jak liczona jest suma gry

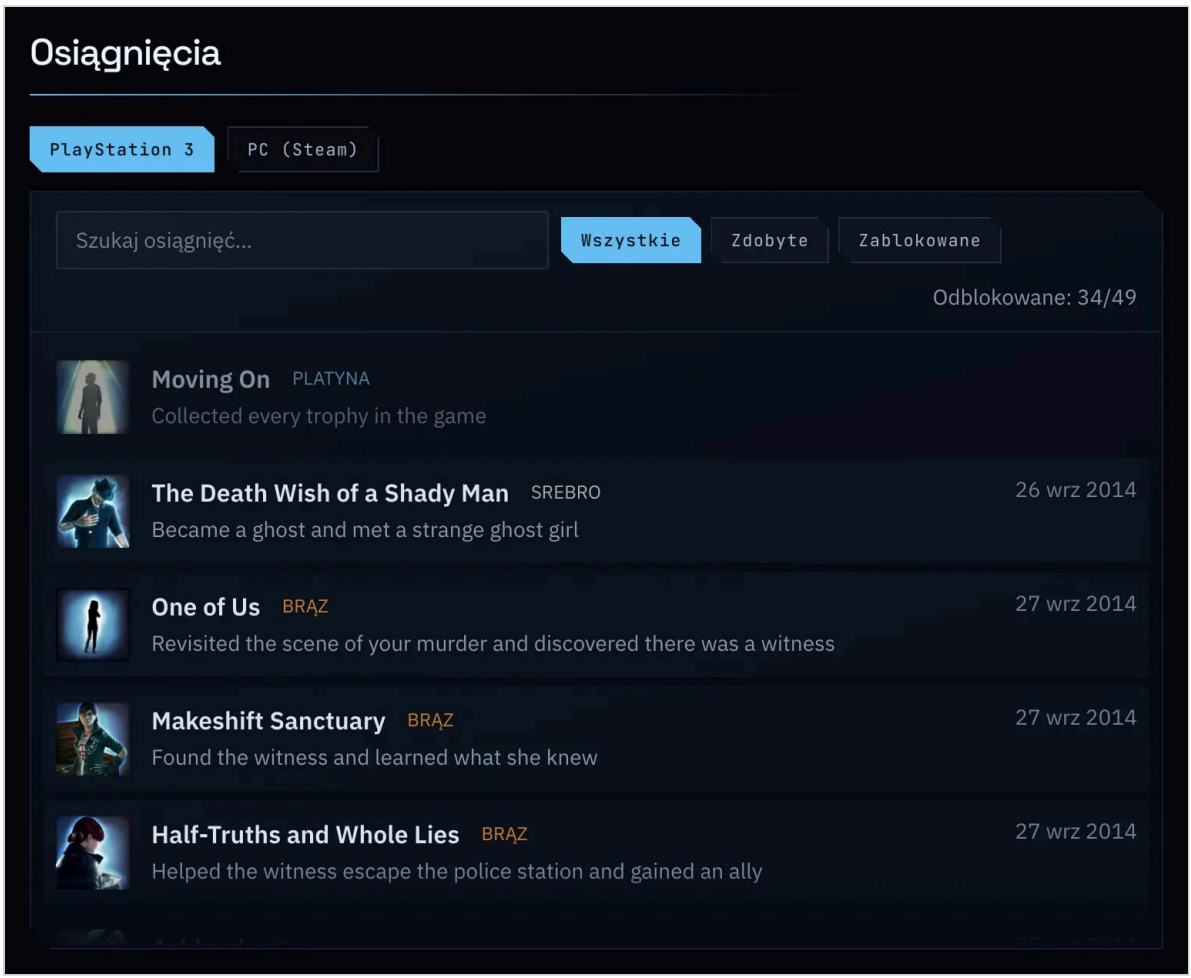
Gdy masz grę na więcej niż jednej platformie, GameDock scala listy platform w jedną, dopasowując osiągnięcia po nazwie:

- Osiągnięcie, które mają obie platformy, liczy się raz i jako zdobyte, jeśli odblokowano je na którejkolwiek z nich. Gra z tymi samymi 50 osiągnięciami w Steam i Xbox ma ich łącznie 50.
- Osiągnięcia, które ma tylko jedna platforma, są dodawane: wersja z dodatkowymi osiągnięciami za dodatki je dolicza.
- Platynowe trofeum PlayStation jest pomijane, gdy reszta listy pokrywa się z listą innej platformy, bo jest nagrodą za zdobycie wszystkich pozostałych.
- Listy należące do różnych gier, na przykład zestaw RetroAchievements obok listy współczesnego remastera, po prostu się sumują.

Strona gry nadal pokazuje listę każdej platformy osobno, z przyciskami do przełączania między nimi.

Osiągnięcia gry

Na stronie gry sekcja **Osiągnięcia** pokazuje każde osiągnięcie lub trofeum tej gry:



Trofea gry z klasami i datami zdobycia

- Gdy masz grę na więcej niż jednej platformie, przyciski na górze wybierają, który zestaw pokazać.
- **Szukaj osiągnięć...** znajduje osiągnięcie po nazwie, a **Wszystkie**, **Zdobyte** i **Zablokowane** zawężają listę.
- Każde osiągnięcie pokazuje opis, datę zdobycia oraz, jeśli platforma je podaje, klasę trofeum, Gamerscore i rzadkość wśród graczy.

Jeśli gra informuje, że jej osiągnięcia *nie zostały jeszcze sprawdzone*, GameDock nadal je pobiera: gry, w które jeszcze nie grasz, są sprawdzane w tle partiami, zwykle w ciągu kilku dni. Granie w grę przesuwa ją na początek kolejki.

Jeśli twoje gry ze Steam przychodzą bez żadnych osiągnięć, twój profil Steam jest prawdopodobnie prywatny. Zobacz Osiągnięcia Steam przy prywatnym profilu.

Osiągnięcia Steam przy prywatnym profilu

Przenieś swoje osiągnięcia Steam do GameDock bez upubliczniania profilu Steam.

Steam udostępnia twoje osiągnięcia innym aplikacjom tylko wtedy, gdy **Szczegóły gier** w twoim profilu są publiczne. Jeśli są prywatne, twoje gry ze Steam nadal trafiają do GameDock z czasem gry, ale bez osiągnięć, a strona Osiągnięcia pokazuje komunikat *Steam jest połączony, ale „Szczegóły gier" są prywatne.*

Możesz to naprawić na trzy sposoby. Wybierz ten, który ci odpowiada.

Opcja 1: ustaw szczegóły gier jako publiczne

Najprostsze rozwiązanie, jeśli nie przeszkadza ci, że inni użytkownicy Steam widzą, w jakie gry grasz.

1. Otwórz ustawienia prywatności Steam albo naciśnij **Otwórz ustawienia prywatności Steam** na stronie Osiągnięcia.
2. Ustaw **Mój profil** na **Publiczny**.
3. Ustaw **Szczegóły gier** na **Publiczny**. *Tylko znajomi* nie wystarczy.
4. W GameDock przejdź do **Ustawienia** → **Synchronizacja** i naciśnij **Synchronizuj** obok Steam.

Ta synchronizacja wykrywa zmianę i od tej pory twoje osiągnięcia przychodzą razem z biblioteką.

Opcja 2: pozwól rozszerzeniu Companion je odczytać

GameDock Companion może odczytać twoje osiągnięcia z twojej własnej, zalogowanej sesji Steam, co działa niezależnie od tego, jak prywatny jest twój profil.

1. Upewnij się, że w Chrome masz zalogowane konto Steam, a rozszerzenie Companion jest zainstalowane i ma włączony Steam.
2. Przejdź do **Ustawienia** → **Synchronizacja** i naciśnij **Synchronizuj wszystko**: osiągnięcia zostaną odczytane po zakupach i DLC. Aby odczytać tylko je, otwórz wiersz Steam i naciśnij **Synchronizuj** obok **Osiągnięcia**. Gdy twój profil jest prywatny, to zadanie rozszerzenia Companion.

Rozszerzenie Companion odczytuje do 50 gier za każdym razem, otwierając po kolei stronę osiągnięć każdej gry, więc duża biblioteka wymaga kilku przebiegów. Aby zamiast tego odczytać wszystkie naraz, naciśnij **Odczytaj osiągnięcia wszystkich ... gier** pod wierszem **Osiągnięcia** w sekcji Steam; przycisk pojawia się, gdy czeka więcej niż 50 gier. Przed startem podaje, ile mniej więcej to potrwa (kilka sekund na grę), a **Przerwij** kończy odczyt po bieżącej grze. GameDock odczytuje do 150 gier co 10 minut, więc przy bardzo dużej bibliotece odczyt w pewnym momencie się zatrzymuje i sam wznawia. Najpierw odczytywane są gry ostatnio grane lub dodane, bo to one mają nowe odblokowania albo nie mają jeszcze żadnych odczytanych osiągnięć. A gdy synchronizacja Steam uruchomiona przyciskiem **Synchronizuj teraz** w bibliotece, na Pulpicie albo w wierszu Steam na stronie **Ustawienia** → **Synchronizacja** przyniesie nowe gry, ich osiągnięcia są odczytywane od razu. W trakcie odczytu widać nazwę bieżącej gry, a po zakończeniu podsumowanie: które gry zostały odczytane, które nie mają osiągnięć, których nie udało się odczytać i dlaczego oraz ile zostało na następny przebieg. Aby wszystko było aktualne bez myślenia

o tym, włącz **Run automatically** w sekcji **Background sync** rozszerzenia Companion. Zobacz Synchronizuj wszystko na bieżąco.

Opcja 3: pozwól aplikacji GameDock Helper je odczytać

Jeśli grasz na komputerze lub konsoli przenośnej z systemem Linux i masz sparowaną aplikację GameDock Helper, Helper może odczytać twoje osiągnięcia bezpośrednio z aplikacji Steam, bez zmieniania ustawień prywatności.

1. W aplikacji Helper otwórz **Steam library** i wybierz folder swojego konta Steam, jeśli nie jest jeszcze wybrany.
2. W GameDock przejdź do **Ustawienia** → **Synchronizacja** i zsynchronizuj **GameDock Helper**, a potem Steam.

Aplikacja Steam przechowuje osiągnięcia tylko tych gier, których strona była w niej otwierana, więc gra, której strony nigdy nie otwierano w aplikacji Steam, może nadal przychodzić bez nich.

OSIĄGNIĘCIA I AKTYWNOŚĆ

Osiągnięcia w grach na PC spoza launcherów

Zaimportuj osiągnięcia, które gry na PC zainstalowane poza launcherem sklepu zapisują w plikach na twoim komputerze.

WYMAGA: GAMEDOCK HELPER

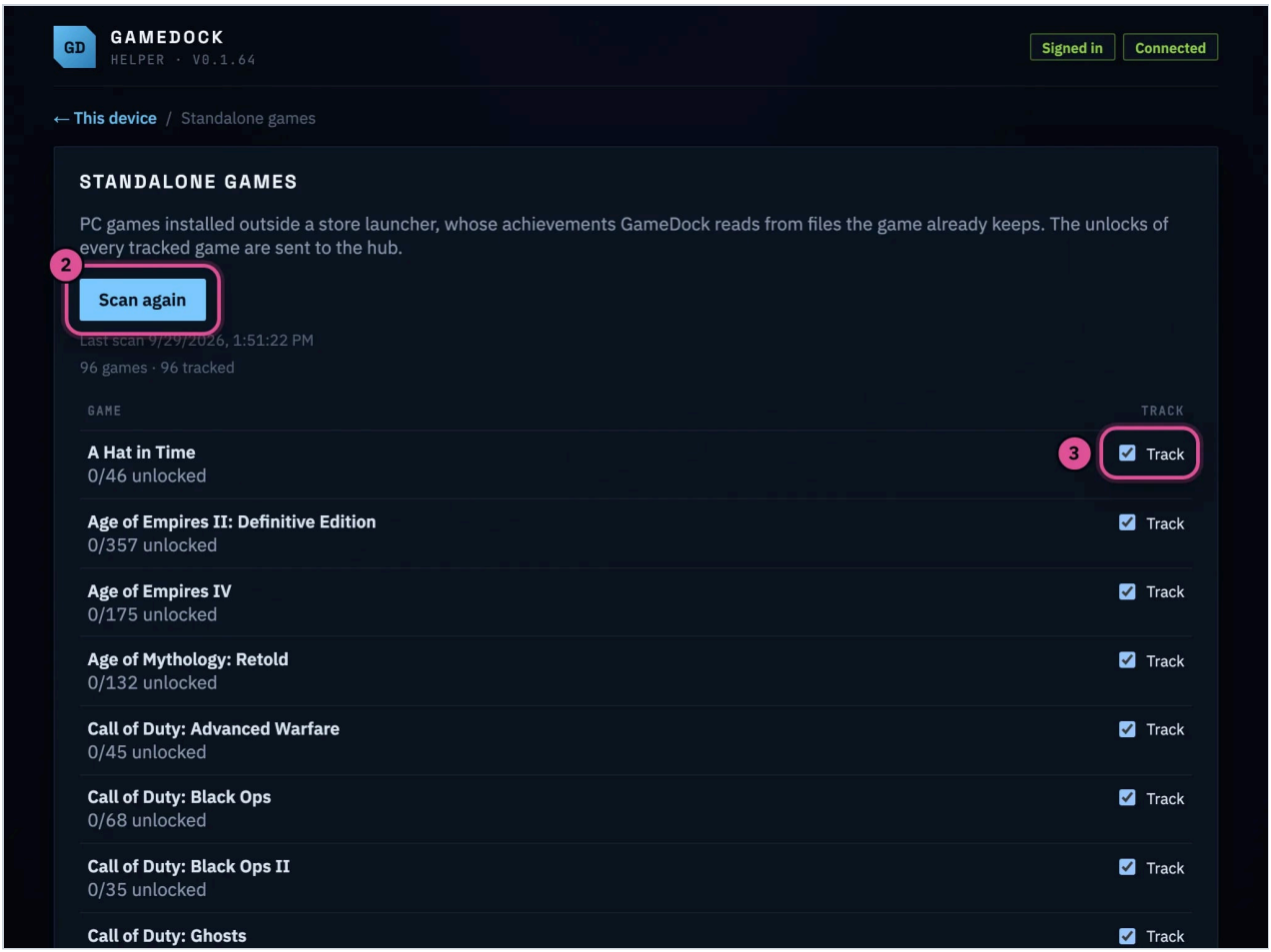
Gra na PC spoza launcherów to gra zainstalowana poza launcherem sklepu, na przykład gra na Windows dodana samodzielnie do Lutris. Nie zapisuje osiągnięć Steam, bo nie uruchamia jej klient Steam. Niektóre z takich gier przechowują za to osiągnięcia w plikach na twoim komputerze, a GameDock Helper potrafi odczytać te pliki i przenieść osiągnięcia do GameDock razem z resztą.

GameDock tylko odczytuje te pliki. Nie konfiguruje gry tak, by je zapisywała, niczego w grze nie zmienia i nie odblokowuje oficjalnych osiągnięć Steam. Gra spoza launcherów, która sama nie zapisuje osiągnięć w ten sposób, nie pokazuje żadnych.

Potrzebujesz sparowanej aplikacji GameDock Helper, w której Lutris jest wykryty w sekcji **Game folders**.

Włącz to

1. W aplikacji GameDock Helper otwórz **Standalone games**.
2. Naciśnij **Scan** 2 albo **Scan again**, jeśli skanowanie było już wcześniej uruchamiane. Helper przegląda twoje gry na PC spoza launcherów w Lutris i pokazuje te, które przechowują osiągnięcia w plikach, wraz z liczbą odblokowanych. Przy dużej bibliotece trwa to minutę lub dwie.



Standalone games w aplikacji GameDock Helper

3. Zostaw włączony przełącznik **Track** 3 przy grach, które GameDock ma śledzić, i wyłącz go przy pozostałych.
4. Graj. Przy następnej synchronizacji aplikacji Helper albo gdy zsynchronizujesz **GameDock Helper** na stronie **Ustawienia** → **Synchronizacja**, twoje osiągnięcia trafią do GameDock.

Gdzie się pojawiają

Te osiągnięcia pojawiają się jako **PC (spoza launcherów)** na stronie gry, obok innych platform, na których ją masz, oraz w widoku **Spoza launcherów** na stronie **Osiągnięcia**. W twojej bibliotece gra jest w widoku **Spoza launcherów**, a filtr **Platforma** na stronie **Wszystkie źródła** liczy ją jako **PC (inne)**, chyba że masz ją też w sklepie na PC, takim jak Steam.

Gdy brakuje gry

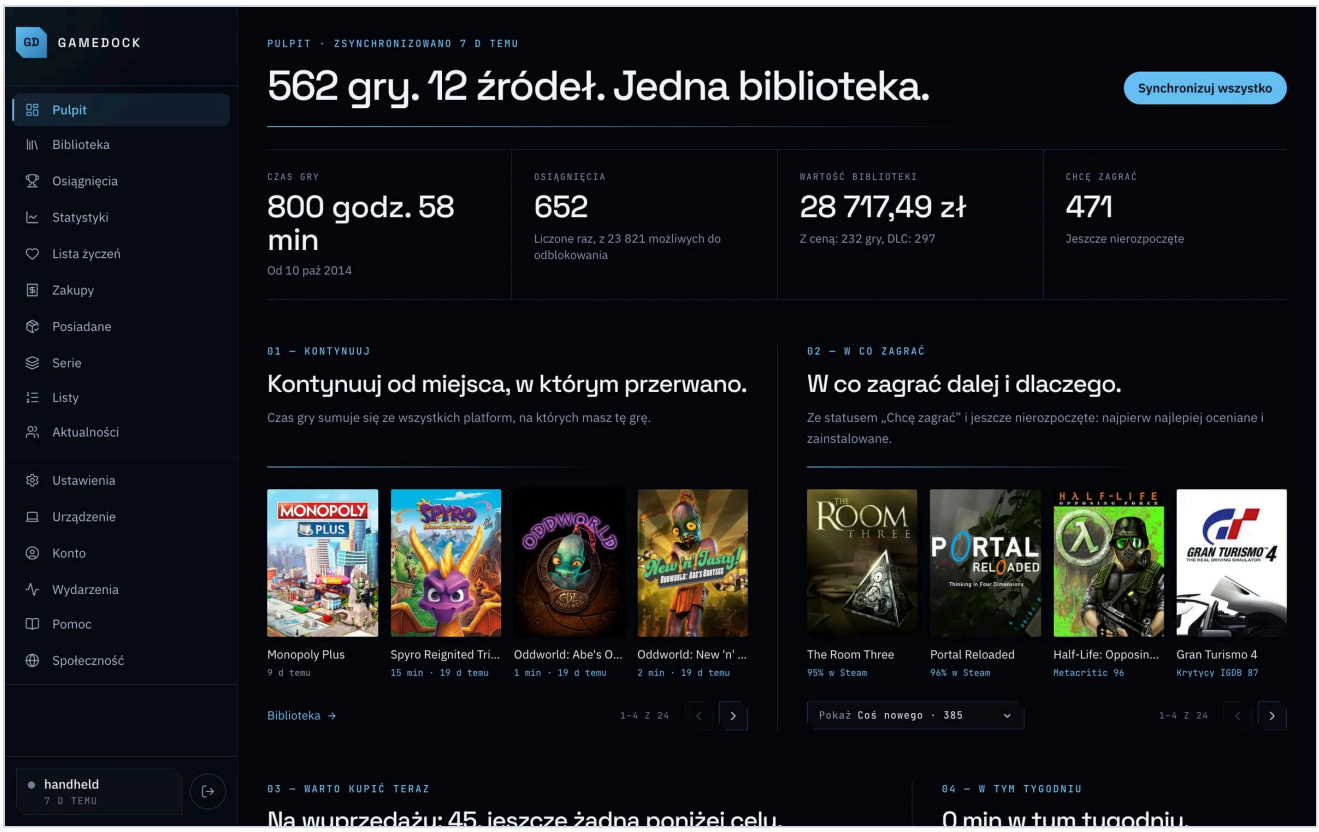
Helper pokazuje grę tylko wtedy, gdy jej pliki osiągnięć już istnieją: plik z definicjami obok gry i pliki odblokowań, które gra zapisuje podczas grania. Jeśli brakuje gry, której się spodziewasz, zagraj w nią raz, aby zapisała swój pierwszy plik odblokowania, a potem naciśnij **Scan again**.

OSIĄGNIĘCIA I AKTYWNOŚĆ

Pulpit

Co pokazuje każda część pulpitu, od tego, w co zagrać dalej, po to, co zmieniło się pod twoją nieobecność.

Pulpit to pierwsza strona, którą widzisz po zalogowaniu. Od razu odpowiada na cztery pytania: w co ostatnio gram, w co zagrać dalej, co warto kupić i co się zmieniło od mojej ostatniej wizyty.



Górna część pulpitu

Na górze

Nagłówek podaje liczbę twoich gier i połączonych źródeł oraz to, kiedy GameDock ostatnio je zsynchronizował. **Synchronizuj wszystko** pobiera najnowsze dane ze wszystkich połączonych sklepów z wyjątkiem tego, co może odczytać tylko rozszerzenie Companion (zakupy, DLC i osiągnięcia z prywatnego profilu w Steam, Epic Games oraz zakupy na PlayStation); **Synchronizuj wszystko** na stronie **Ustawienia** → **Synchronizacja** uruchamia także te części. Więcej na stronie Synchronizuj wszystko na bieżąco.

Cztery liczby poniżej to łączny czas gry, zdobyte osiągnięcia (każde liczone raz, bez względu na to, na ilu platformach masz daną grę, wraz z liczbą tych z bieżącego tygodnia), wartość twojej biblioteki według dzisiejszych cen w Steam oraz liczba gier, w które chcesz zagrać: tych, które masz, ale które są właściwie jeszcze nierozpoczęte.

Twój miesiąc w Statystykach

Przez pierwsze siedem dni każdego miesiąca (w strefie czasowej ustawionej w Preferencjach) pod liczbami pojawia się karta z informacją, że poprzedni miesiąc jest gotowy: **Twój październik jest gotowy**, z czasem gry, odblokowaniami i wydatkami z tego miesiąca w jednym zdaniu oraz faktem, który najbardziej się wyróżnił w Statystykach. **Otwórz swój październik** przenosi do Przeglądu tego miesiąca. W darmowym planie przycisk to **Zobacz swój październik** z kłódką, karta podaje, ile jeszcze faktów czeka, a miesiąc otwiera się z liczbami, ale z ukrytą treścią faktów, tak jak każdy miesiąc w darmowym planie. ✕ ukrywa kartę do następnego miesiąca na wszystkich twoich urządzeniach. Miesiąc, o którym nie ma nic do powiedzenia, nie ma karty.

Sekcje

	SEKCJA	CO POKAZUJE
01	**Kontynuuj**	Ostatnio grane gry z czasem gry z ostatnich dwóch tygodni. Przewijaj je strzałkami.
02	**W co zagrać**	Propozycje spośród gier, w które chcesz zagrać, i tych odłożonych, w trzech widokach, a przy każdej grze powody jej wyboru. Zobacz W co zagrać poniżej.
03	**Warto kupić teraz**	Gry z twoich list życzeń ze wszystkich połączonych sklepów, które są na wyprzedaży lub poniżej ustawionej przez ciebie ceny, każda ze sklepem i dzisiejszą ceną. Najpierw te poniżej twojej ceny.
04	**W tym tygodniu**	Ile grasz w tym tygodniu w porównaniu z poprzednim, wykres ostatnich ośmiu tygodni, osiągnięcia zdobyte od poniedziałku na każdej platformie (tydzień trwa od poniedziałku do niedzieli w strefie czasowej ustawionej w Preferencjach) oraz w ilu z ostatnich siedmiu dni było jakieś odblokowanie. Czasem podsuwa też osiągnięcie do zdobycia w grze, w którą grasz, tak jak Co dalej. Wynik każdej platformy jest na stronie Osiągnięcia. Na końcu **Ze Statystyk** podaje fakt, od którego zaczyna się Przegląd tego tygodnia w Statystykach, a **Twój tydzień** go otwiera; każde konto ma ten tydzień w całości, a tydzień, o którym nie ma jeszcze nic do powiedzenia, nie pokazuje żadnego faktu.
05	**Pod twoją nieobecność**	Co się zmieniło w ostatnich siedmiu dniach i wszystko, co czeka na ciebie.
06	**Skąd pochodzą twoje dane**	Każde połączone źródło i czas jego ostatniej synchronizacji.

W co zagrać

Sekcja W co zagrać podsuwa propozycje spośród gier, które wciąż są przed tobą: tych ze statusem **Chcę zagrać** i tych ze statusem **Odłożona**. Gry ze statusem **Gram** są obok, w sekcji Kontynuuj, a gry ze statusem **Ukończona**, **Ukończona w 100%** lub **Porzucona**, gry ukryte oraz DLC nigdy nie są proponowane. Wybierz widok w menu **Pokaż** pod okładkami; wiersz pod nagłówkiem mówi, co dany widok proponuje:

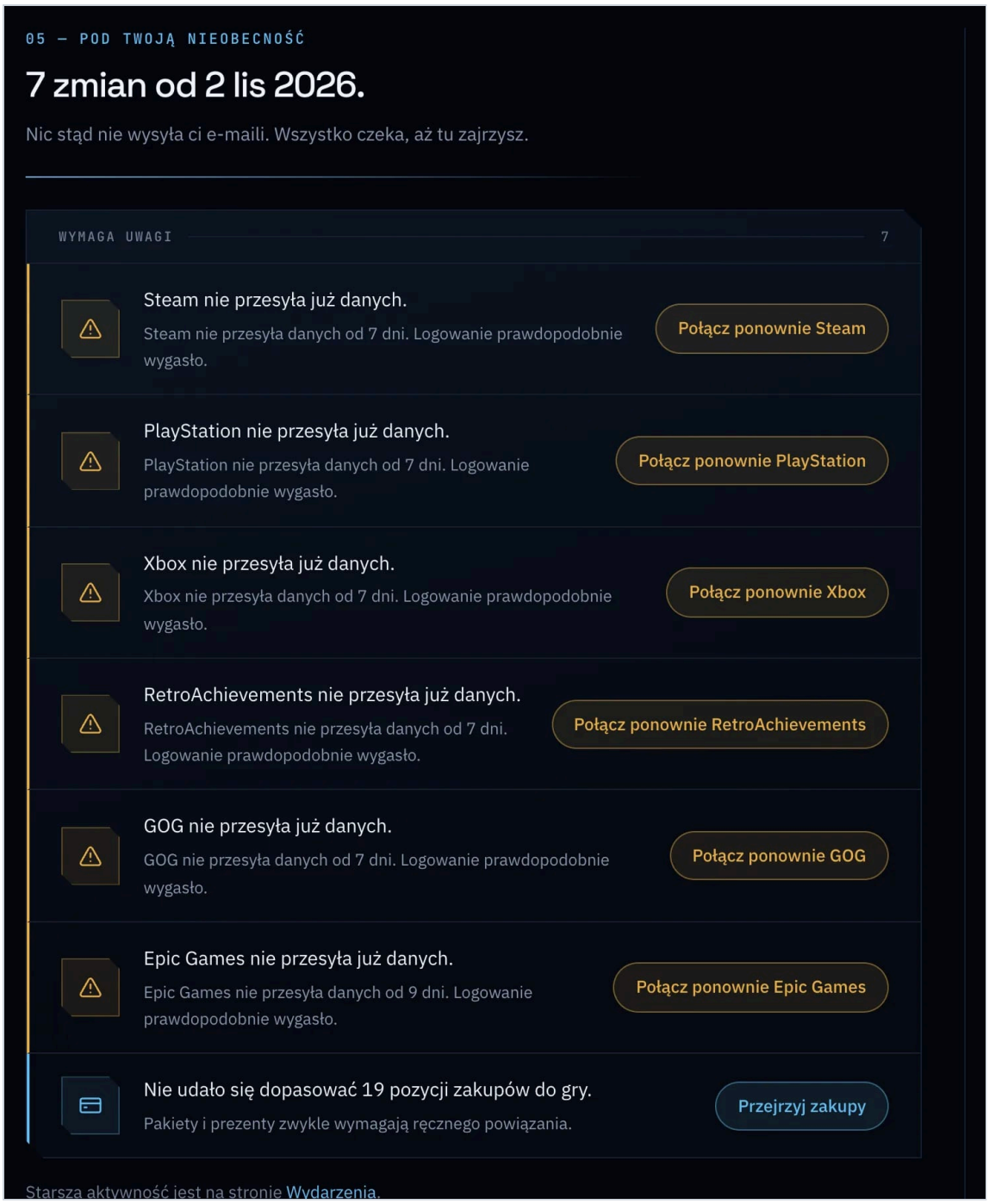
WIDOK	CO PROPONUJE
Coś nowego	Gry, w które chcesz zagrać i w których nie masz jeszcze żadnego osiągnięcia. Najpierw najlepiej oceniane, potem gry już zainstalowane na twoim urządzeniu, gry z serii, która ci się podoba (ocenionej przez ciebie na co najmniej cztery gwiazdki, ukończonej albo z co najmniej dziesięcioma godzinami gry), krótkie gry i gry kupione w ostatnich trzech miesiącach.
Szybkie sukcesy	Gry, które możesz wkrótce ukończyć: według szacowanego przez IGDB czasu przejścia zostało kilka godzin po odjęciu czasu, który masz już za sobą, albo do 100% brakuje kilku osiągnięć, a co najmniej połowa jest już zdobyta.
Niedokończone	Gry zaczęte i odłożone. Najpierw te najbardziej zaawansowane i ostatnio grane, potem gry zainstalowane i dobrze oceniane.

Pod każdą okładką widać w skrócie najważniejszy powód, na przykład „Metacritic 94”, „~4 h do ukończenia” albo „Czas gry: 16 godz. · 2 mies. temu”. Najedź kursorem na grę, aby zobaczyć wszystkie powody w całości. Liczba przy każdym widoku w menu **Pokaż** mówi, ile gier ten widok uszeregował; w rzędzie widać pierwsze 24.

Nie teraz (× w rogu okładki, gdy na nią wskażesz) odkłada grę na 30 dni we wszystkich widokach i na wszystkich twoich urządzeniach. **Cofnij** od razu ją przywraca. Po 30 dniach gra może znów zostać zaproponowana.

Szacowany czas przejścia pochodzi z IGDB i jest pobierany podczas synchronizacji gier, więc widok Szybkie sukcesy rośnie w miarę, jak przybywa tych danych.

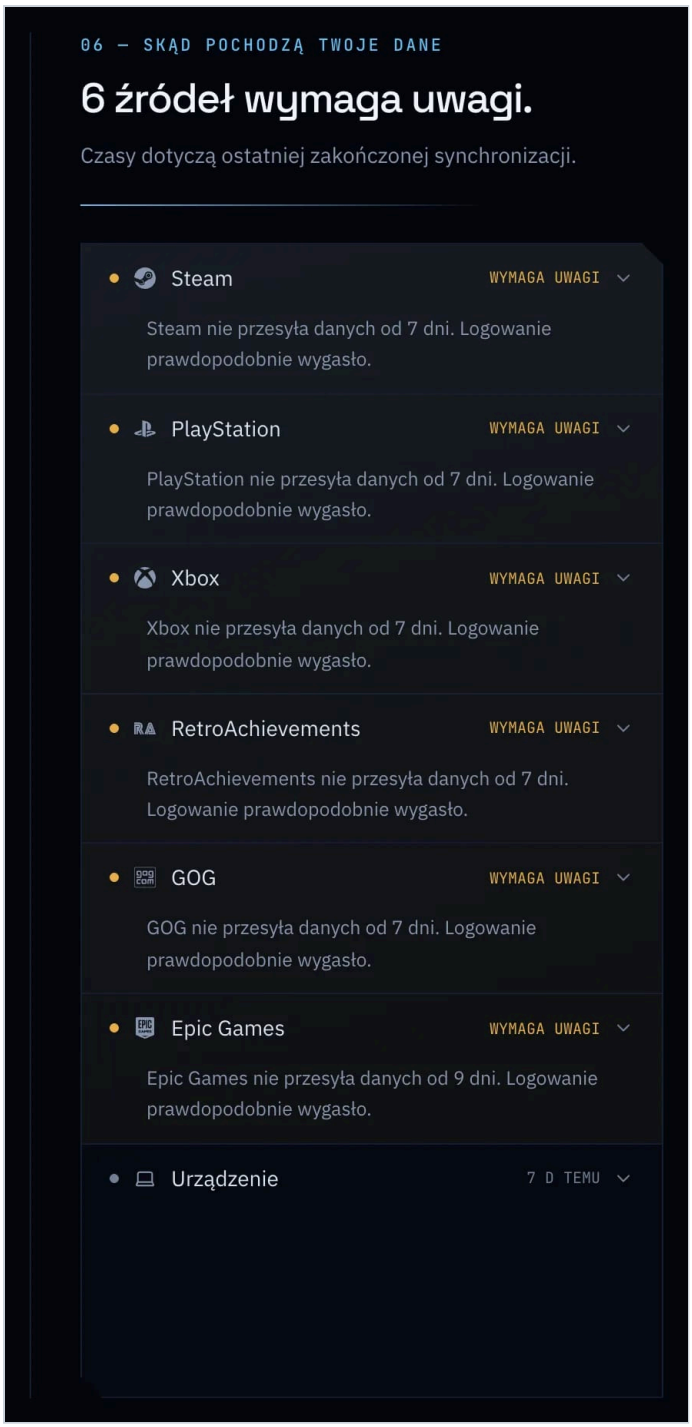
Pod twoją nieobecność



Pod twoją nieobecność

Ta sekcja obejmuje ostatnie siedem dni i dzieli zmiany na **Wymaga uwagi** (gra z listy życzeń, która potaniała poniżej twojej ceny docelowej, sklep, który przestał przesyłać dane, zakupy, których nie udało się dopasować do gry) i **Do twojej wiadomości**: zdobyte osiągnięcia, czas gry, gry dodane do biblioteki. Przy każdej pozycji jest przycisk, który prowadzi prosto we właściwe miejsce. Sekcja nigdy nie wysyła ci e-maili, a podsumowanie dnia jej nie opróżnia: po jego wysłaniu pulpit zostaje taki, jaki był. Wszystko, co starsze, jest w dzienniku wydarzeń.

Skąd pochodzą twoje dane



Skąd pochodzą twoje dane

Każde połączone źródło z kropką, która pokazuje, czy działa prawidłowo, i z czasem ostatniej zakończonej synchronizacji. Niepołączonych źródeł tu nie ma; połącz źródło na stronie **Ustawienia** → **Synchronizacja**. Otwórz źródło, aby zobaczyć każdą jego część. Źródło, które wymaga uwagi, informuje o tym i podaje link do naprawy. Więcej na stronie Napraw połączenie, które wymaga uwagi.

Nowe konto

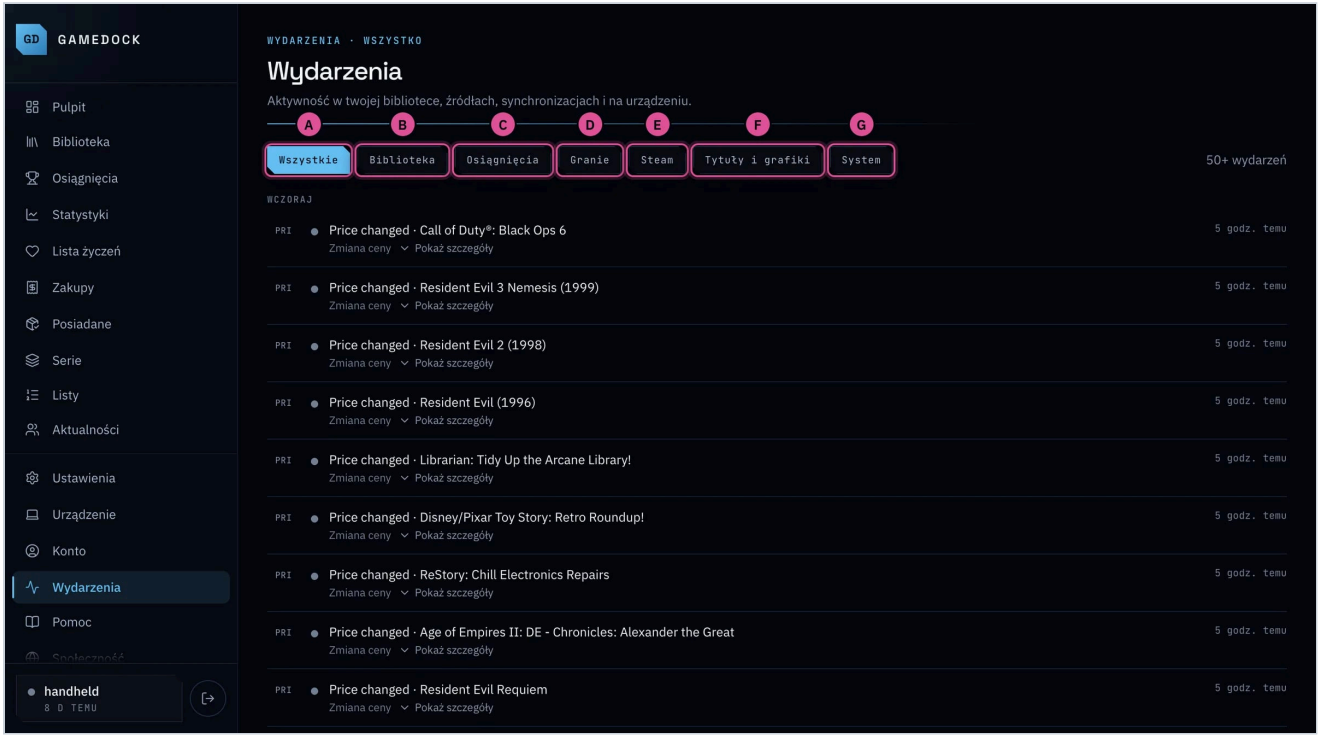
Zanim cokolwiek połączysz, pulpit pokazuje zamiast tego trzy kroki: logowanie, które masz już za sobą, potem **Połącz platformę** i opcjonalnie **Sparuj urządzenie**. Więcej w sekcji Pierwsze kroki.

OSIĄGNIĘCIA I AKTYWNOŚĆ

Dziennik wydarzeń

Bieżący zapis wszystkiego, co zmieniło się w twojej bibliotece, i jak go zawęzić.

Wydarzenia na pasku bocznym to bieżący zapis wszystkiego, co zmieniło się w twojej bibliotece, od najnowszych: dodane gry, odblokowane osiągnięcia, czas gry, udane i nieudane synchronizacje, zmiany cen i list życzeń, przejścia twojego urządzenia w tryb online i offline oraz zmienione przez ciebie nazwy i grafiki.



Wydarzenia, od najnowszych

Zawęź listę

Przyciski na górze pokazują jeden rodzaj wydarzeń naraz:

	PRZYCISK	POKAZUJE
A	**Wszystkie**	Wszystko.
B	**Biblioteka**	Gry dodane do biblioteki, ukryte lub ze zmienionym statusem, twoje oceny, publikowane przez ciebie recenzje oraz listę, gdy po raz pierwszy mogą ją zobaczyć inni.
C	**Osiągnięcia**	Odblokowane osiągnięcia.
D	**Granie**	Czas gry: każdą synchronizację, która wykazała wzrost czasu gry w danej grze, i o ile.
E	**Steam**	Zmiany listy życzeń, zakupów, kluczy CD, cen i wartości biblioteki.
F	**Tytuły i grafiki**	Zmienione przez ciebie nazwy i grafiki.

	PRZYCISK	POKAZUJE
G	**System**	Zakończone i nieudane synchronizacje, przejście urządzenia w tryb online lub offline oraz logowania do sklepów.

Wydarzenia są pogrupowane według dni, od najnowszych, a każdy wiersz ma źródło, z którego pochodzi, kropkę pokazującą wynik (zielona: gotowe, bursztynowa: zmiana warta uwagi, czerwona: błąd) i godzinę. Powtarzające się wydarzenia są zebrane w jednym wierszu, z liczbą i okresem, który obejmują. **Pokaż szczegóły** przy wierszu podaje konkrety: którą platformę, starą i nową cenę, nową nazwę. **Wczytaj więcej** na dole sięga dalej wstecz.

Jak daleko wstecz

W darmowym planie strona Wydarzenia pokazuje ostatnie 48 godzin; informacja na górze podaje, ile starszych wydarzeń jest ukrytych. GameDock Plus pokazuje wszystko. Nic nie jest usuwane: starsze wydarzenia wracają, gdy wykupisz subskrypcję.

Czas gry w danej grze nigdy nie jest przycinany: jej Historia grania sięga do pierwszej synchronizacji, która zapisała jakikolwiek czas, w obu planach.

Sekcja **Pod twoją nieobecność** na pulpicie pokazuje podsumowanie tych samych zmian z ostatnich siedmiu dni, a e-mail z podsumowaniem dnia (funkcja GameDock Plus) wysyła je każdego ranka. Żadne z nich nie czyści tego dziennika.

CZĘŚĆ 5

Statystyki

Co przyniósł twój tydzień, miesiąc, kwartał, rok lub cała historia: granie, odblokowania, wydatki, dodane gry i lista życzeń, wraz z tym, co się wyróżniało.

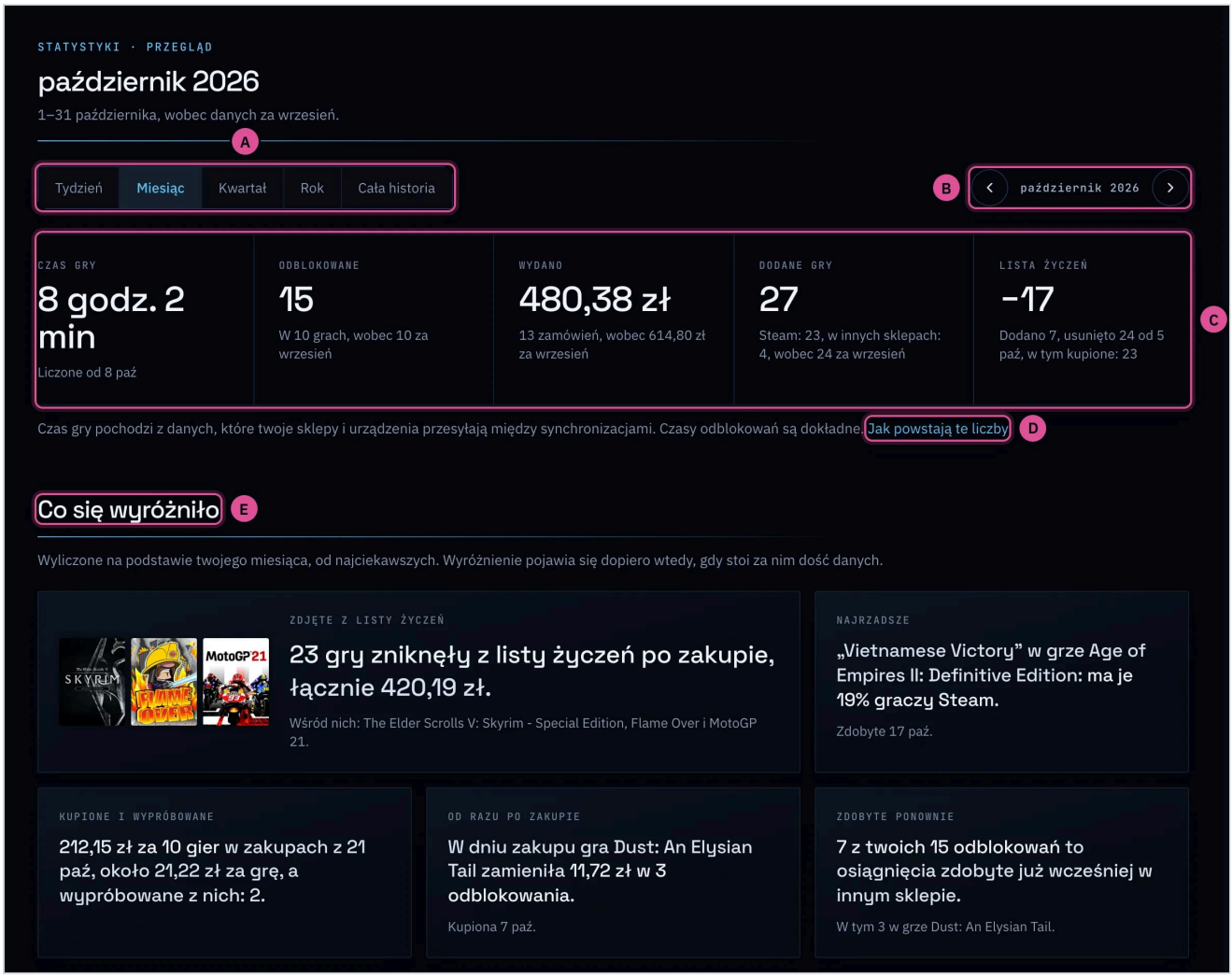
STATYSTYKI

Statystyki w skrócie

Odczytaj pięć liczb z danego okresu i to, z czym są porównywane, fakty, które się wyróżniały, oraz to, co pokazuje plan Darmowy.

WYMAGA: GAMEDOCK PLUS

Statystyki na pasku bocznym pokazują, co przyniósł wybrany okres we wszystkim, co GameDock dla ciebie odczytuje: czas gry, odblokowania, wydatki, dodane gry i zmiany na liście życzeń, na tle poprzedniego okresu, razem z faktami, które się wyróżniły. Na start otwiera się **Przegląd**, który łączy wszystkie pięć.



Przegląd dla miesiąca z literami odpowiadającymi tekstowi poniżej

Wybierz okres

Przyciski na górze **A** wybierają rodzaj okresu: **Tydzień**, **Miesiąc**, **Kwartał**, **Rok** albo **Cała historia**. W GameDock Plus strona otwiera się na bieżącym miesiącu. Strzałki obok nich **B** przechodzą do poprzedniego i następnego okresu; strzałka w przód zatrzymuje się na dzisiejszym dniu, a strzałka wstecz na roku, w którym zaczyna się twoja historia. **Cała historia** nie ma strzałek: to wszystko, co GameDock dla ciebie przechowuje, aż do pierwszego odblokowania lub zamówienia z datą.

Tygodnie trwają od poniedziałku do niedzieli, a każdy okres zaczyna się o północy w strefie czasowej ustawionej w Preferencjach, więc granie w niedzielę wieczorem liczy się do tygodnia, w którym się odbyło, gdziekolwiek jesteś.

Pięć liczb

Na górze C są **Czas gry**, **Odblokowane**, **Wydano**, **Dodane gry** i **Lista życzeń**, a pod każdą liczbą wiersz, który mówi, z czym jest porównywana:

- Trwający okres jest porównywany z tym samym odcinkiem poprzedniego: 22 października październik do tej pory jest porównywany z okresem od 1 do 22 września, a ten tydzień do tej pory z tymi samymi dniami zeszłego tygodnia.
- Zakończony okres jest porównywany z całym poprzednim.
- **Cała historia** nie jest z niczym porównywana. **Czas gry** to wtedy łączny czas podawany przez każdy sklep i urządzenie, a **Odblokowane** liczy osiągnięcie raz, nawet jeśli zdobyto je w dwóch sklepach.

Jak powstają te liczby D wyjaśnia, jak liczona jest każda z nich.

Liczone od

Odblokowania, zamówienia i daty, w których gry trafiły do twojej biblioteki lub na listę życzeń, pochodzą ze sklepów, które przechowują je latami. Z czasem gry jest inaczej: żaden sklep nie podaje, kiedy przypadła każda godzina gry, więc GameDock zapisuje go sam, od pierwszej synchronizacji, która wykazała wzrost twojego czasu gry. Przed tym dniem nie ma czego liczyć.

Dlatego okres, który zaczyna się przed rozpoczęciem zapisu przez GameDock, pokazuje czas gry z dopiskiem **Liczone od** i dniem rozpoczęcia zapisu i nie jest porównywany z wcześniejszym odcinkiem, bo część jednego odcinka zestawiona z całym innym wyglądałaby jak trend, którego nie ma. Okres zapisany w całości, którego wcześniejszy odcinek nie został zapisany, ma dopisek: przed tym dniem **brak danych do porównania**. Okres, który skończył się przed rozpoczęciem zapisu, zamiast zera pokazuje — w polu **Czas gry**, a pod spodem powód. Tak samo jest z usunięciami z listy życzeń: GameDock przechowuje je od dnia, w którym zaczął je zapisywać, a okres sprzed tego dnia pokazuje, co dodano, i — w miejscu zmiany.

Co się wyróżniło

Co się wyróżniło E to kilka faktów o danym okresie, od najmocniejszego: twój najlepszy dzień pod względem odblokowań, gra lub seria, która zajęła najwięcej twojego czasu gry, twoje najrzadsze odblokowanie, gry kupione i uruchomione tego samego dnia, gry, które zniknęły z listy życzeń w dniu zakupu. Każdy fakt pojawia się tylko wtedy, gdy ma wystarczające podstawy, więc spokojny tydzień może nie mieć żadnego, a strona mówi o tym wprost, zamiast coś wymyślać. Fakty są wyliczane według stałych reguł z twoich własnych danych.

Pod nimi **W co grano** pokazuje najczęściej grane gry z danego okresu z czasem i udziałem każdej z nich, a tematy niżej przedstawiają okres na wykresach według dni, tygodni, miesięcy lub lat: czas gry, odblokowania, wydatki, gry dodane według sklepów oraz to, co trafiało na listę życzeń i z niej znikało. Każdy temat otwiera własną stronę dla tego samego okresu: Czas gry, Odblokowania, Wydatki, Biblioteka i Lista życzeń. **Cały czas gry** obok sekcji W co grano otwiera stronę Czas gry. Rok zaczyna się

od karty, która prowadzi do strony Twój rok w grach, czyli roku w formie obrazka do udostępnienia, za darmo w każdym planie.

W darmowym planie

Każde konto ma pełny Przegląd bieżącego tygodnia: pięć liczb, jeden fakt, który się wyróżnił, a pozostałe tylko z nazwy, oraz to, w co grano. Wcześniejsze tygodnie, miesiące, kwartały, lata i cała historia to część GameDock Plus. Po otwarciu takiego okresu w darmowym planie nadal widać jego pięć prawdziwych liczb i to, z czym są porównywane, a także listę faktów, które się wyróżniły, z ukrytą treścią, więc zanim zdecydujesz, widzisz, co powiedziałby ci Plus. Okresy i strony, których darmowy plan nie otwiera, mają kłódkę.

E-mailem

Pierwszego dnia każdego miesiąca miesięczny e-mail ze Statystykami przynosi do twojej skrzynki właśnie zakończony miesiąc w każdym planie: w GameDock Plus cały miesiąc, a w darmowym planie jego liczby i najlepsze wyróżnienie, a pozostałe tylko z nazwy. Wyłącz go w sekcji **Konto → Powiadomienia** albo w samym e-mailu.

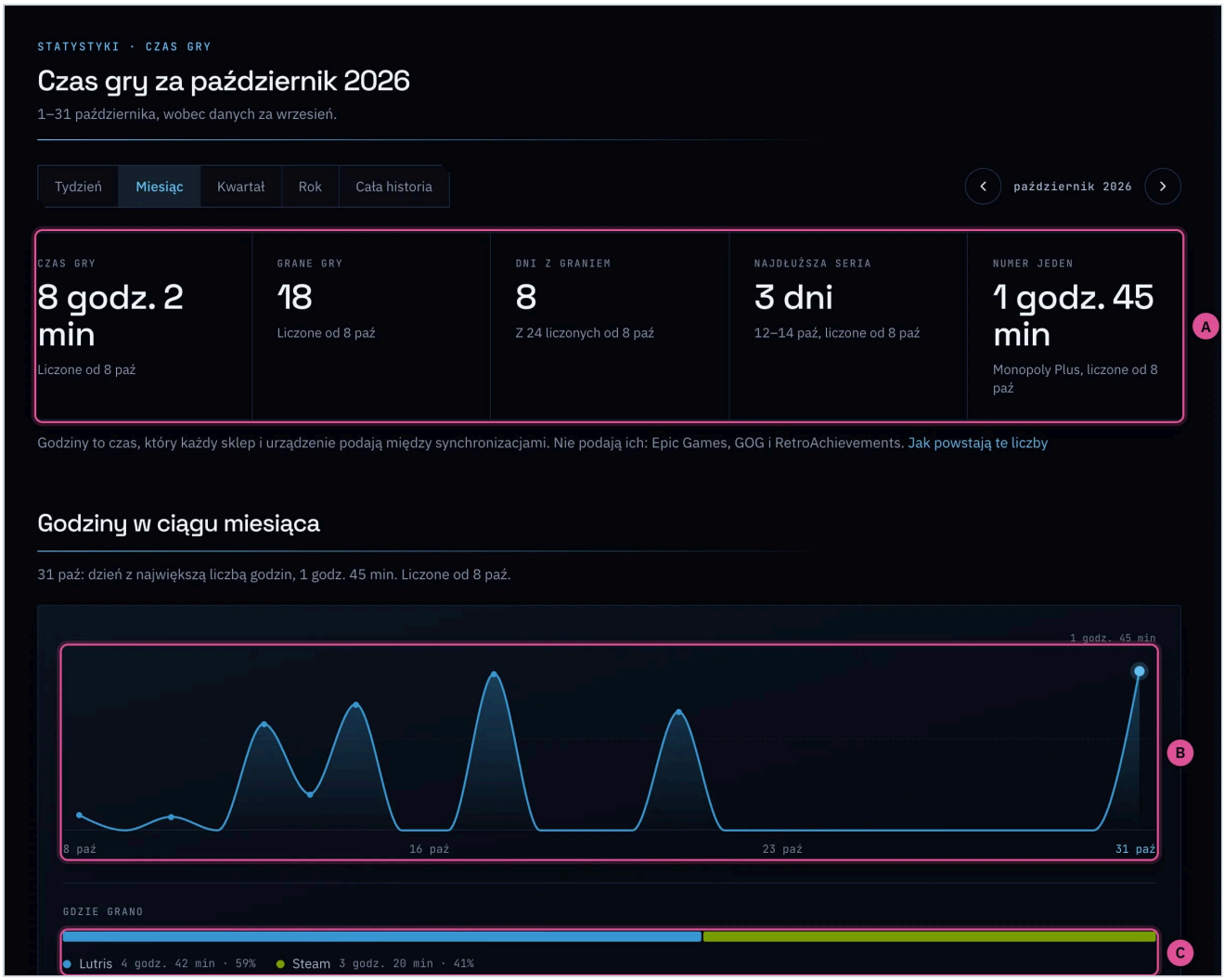
STATYSTYKI

Czas gry

Dni z graniem, twoja najdłuższa seria, najczęściej grane gry i gdzie, gry dla ciebie nowe oraz twoje godziny na tle zwykłego poziomu.

WYMAGA: GAMEDOCK PLUS

Czas gry w sekcji Statystyki na pasku bocznym analizuje czas spędzony na graniu w danym okresie dokładniej niż Przegląd: liczbę dni z graniem i twoją najdłuższą serię, gry, które zajęły ten czas, i to, gdzie w nie grano, które z nich były dla ciebie nowe oraz jak twoje godziny wypadają na tle typowego czasu przejścia każdej gry.



Czas gry dla miesiąca z literami odpowiadającymi tekstowi poniżej

Liczby

Na górze (A) są **Czas gry**, **Grane gry**, **Dni z graniem**, **Najdłuższa seria** i **Numer jeden**. **Czas gry** jest porównywany z tym samym odcinkiem poprzedniego okresu, tak jak na Przeglądzie. **Grane gry** mówi, ile z nich było dla ciebie nowych, a ile to powroty, a **Dni z graniem**, w ilu dotychczasowych dniach okresu w ogóle grano.

Wybierz okres przyciskami nad liczbami i przechodź do poprzedniego lub następnego strzałkami obok nich, tak jak na Przeglądzie. Pasek boczny zachowuje wybrany okres, gdy przechodzisz między stronami Statystyk.

Godziny w danym okresie

Wykres B pokazuje twoje godziny według dni dla tygodnia lub miesiąca, według tygodni dla kwartału i według miesięcy dla roku, z przełącznikiem **Miesiące** i **Tygodnie**. Najedź na punkt albo użyj klawiszy strzałek, aby odczytać jego godziny i liczbę granych gier. **Gdzie grano** C dzieli te same godziny według sklepów i urządzeń.

Najczęściej grane, nowe i powroty

Najczęściej grane pokazuje gry, w które w danym okresie grano najwięcej, wraz z miejscem, gdzie w nie grano, godzinami, udziałem w okresie i tym, co było wcześniej: **Nowa w tym roku**, ile i kiedy grano w nią w innym sklepie albo miesiąc pierwszego grania.

Nowe i powroty pokazuje gry dla ciebie nowe i te, do których wracasz. Pierwsze granie to data podana przez sklep, więc sięga czasów sprzed dołączenia do GameDock. Niektóre źródła nie podają daty pierwszego grania (na przykład Lutris), a gry, w które grano tylko tam, są liczone jako nieznane, bez zgadywania.

Twój czas na tle typowego zestawia wszystkie twoje godziny w danej grze z typowym czasem jej przejścia według IGDB, czyli ze znacznikiem na każdym pasku.

Liczone od

Żaden sklep nie podaje, kiedy przypadła każda godzina gry, więc GameDock zapisuje to sam od pierwszej synchronizacji, która wykazała wzrost twojego czasu gry. Gdy okres zaczyna się przed tym dniem, każda liczba na tej stronie pokazuje **Liczone od** i ten dzień, a okres, który skończył się przed nim, pokazuje — z powodem, obok łączny czas z całej historii podawany przez twoje sklepy i przejście do widoku Cała historia.

Cała historia

Cała historia pokazuje zamiast tego łączny czas podawany przez każdy sklep i urządzenie: gdzie grano według tych sum, twoje najczęściej grane gry ogółem i twoje godziny według dekady, w której wyszła każda gra. Dni z graniem i najdłuższa seria nadal są liczone od dnia, w którym GameDock zaczął zapisywać czas gry.

W darmowym planie

Czas gry to część GameDock Plus dla każdego okresu. W darmowym planie strona nadal pokazuje swoje prawdziwe główne liczby i to, z czym są porównywane, fakty warte uwagi z ukrytą treścią oraz zarysy wykresów.

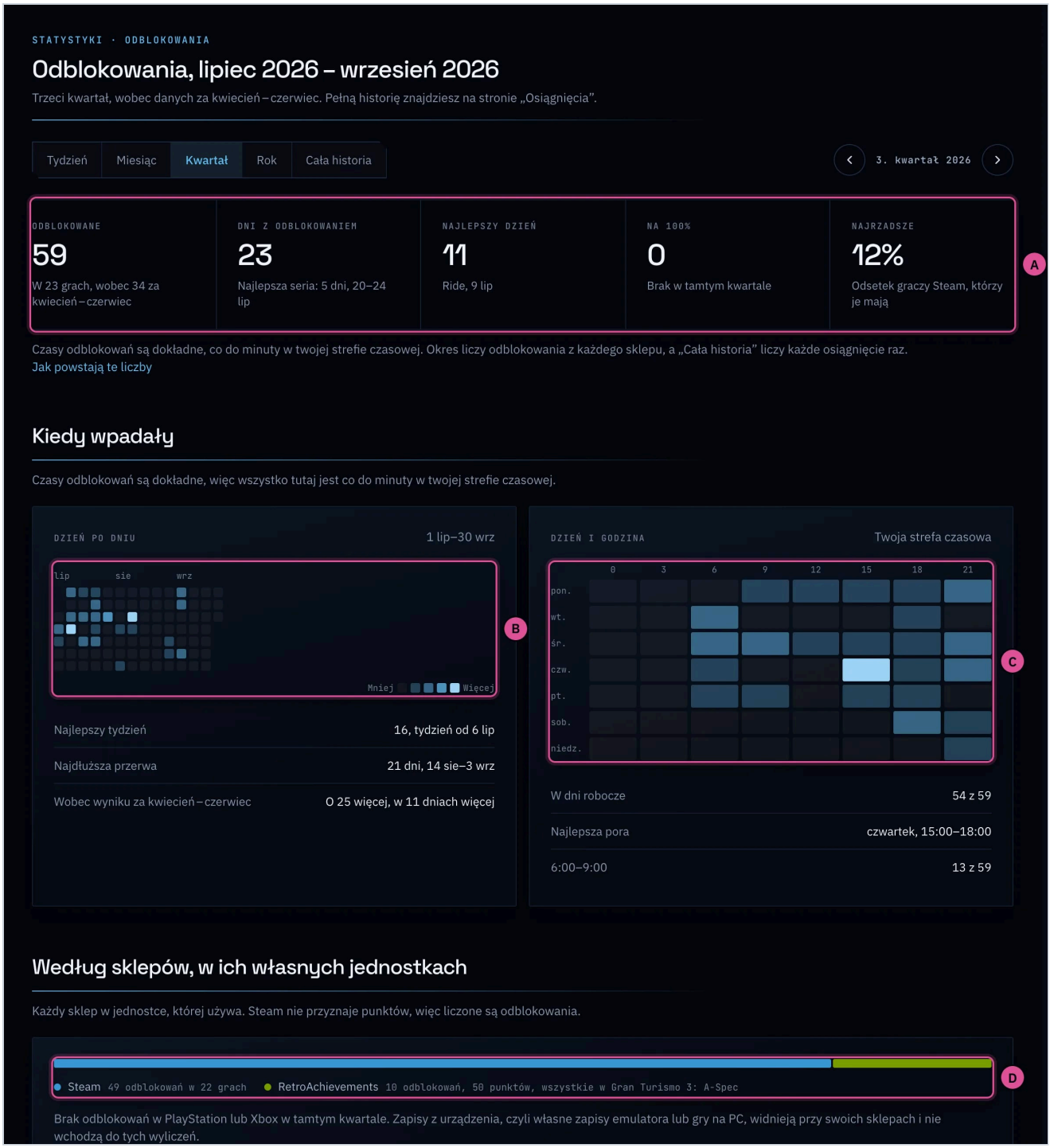
STATYSTYKI

Odblokowania

Kiedy w danym okresie przychodziły odblokowania, według dni i godzin, każdy sklep we własnych jednostkach, gry, które dały ich najwięcej, i te najrzadsze.

WYMAGA: GAMEDOCK PLUS

Odblokowania w sekcji Statystyki na pasku bocznym pokazują, kiedy w danym okresie pojawiały się osiągnięcia i trofea, z jakich sklepów i gier pochodziły i które z nich są najrzadsze. Twoja strona Osiągnięcia przechowuje całą historię; ta strona dotyczy jednego okresu.



Odblokowania dla kwartału z literami odpowiadającymi tekstowi poniżej

Liczby

Na górze A są **Odblokowane**, **Dni z odblokowaniem** z twoją najlepszą serią, **Najlepszy dzień**, **Na 100%** (albo gra najbliższa ukończenia) i **Najrzadsze**, czyli odsetek graczy Steam, którzy mają twoje najrzadsze odblokowanie z tego okresu.

Okres liczy każde odblokowanie zapisane przez sklep, łącznie z osiągnięciem zdobytym ponownie w drugim sklepie, więc jego liczba jest sumą sklepów poniżej. **Cała historia** liczy każde osiągnięcie raz, tak jak strona Osiągnięcia.

Kiedy się pojawiły

Dzień po dniu B to kalendarz dni okresu, ciemniejszy tam, gdzie odblokowań jest więcej; dla tygodnia kolumnami jest zamiast tego jego siedem dni, a dla całej historii lata, przy czym każde osiągnięcie liczy się raz, w roku jego pierwszego zdobycia. Pod spodem jest najaktywniejszy tydzień, najdłuższa przerwa i porównanie okresu z poprzednim.

Dzień i godzina C cieniuje każdy dzień tygodnia w trzygodzinnych przedziałach, w twojej strefie czasowej, z liczbą odblokowań w dni powszednie i najaktywniejszym przedziałem.

Według sklepów, w ich własnych jednostkach

Według sklepów D pokazuje udział każdego sklepu w odblokowaniach i jego liczby w jednostce, której używa: trofea PlayStation, gamerscore Xbox, punkty RetroAchievements i odblokowania w Steam, który nie przyznaje punktów. Osiągnięcia, które emulator lub gra na PC zapisuje samodzielnie, zostają przy swoim sklepie i nie wchodzą do tych liczb.

Gry i najrzadsze odblokowania

Gry, które dały najwięcej pokazuje gry z największą liczbą odblokowań w danym okresie, z tym, kiedy się pojawiły i ile z nich było już zdobytych w innym sklepie. **Najrzadsze** pokazuje odblokowania, które ma najmniej graczy Steam; PlayStation, Xbox i RetroAchievements nie podają jeszcze GameDock odsetka graczy.

W darmowym planie

Odblokowania to część GameDock Plus dla każdego okresu. W darmowym planie strona nadal pokazuje swoje prawdziwe główne liczby i to, z czym są porównywane, fakty warte uwagi z ukrytą treścią oraz zarysy wykresów. Twoja strona Osiągnięcia i jej sekcja Aktywność pozostają darmowe.

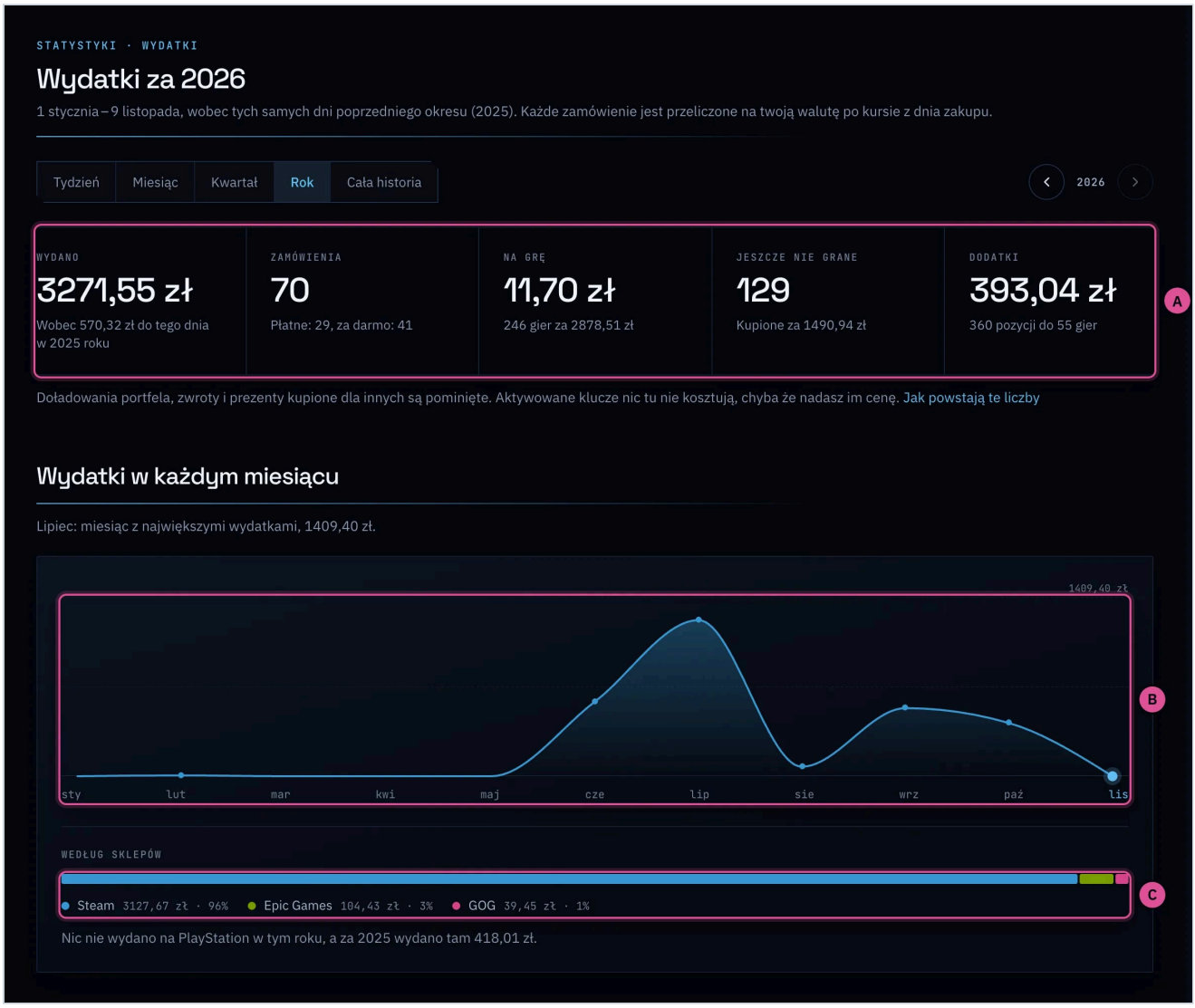
STATYSTYKI

Wydatki

Ile kosztował cię dany okres i kiedy, udział każdego sklepu, na co poszły pieniądze, twoje największe zakupy i ile każdy z nich kosztował za godzinę gry.

WYMAGA: GAMEDOCK PLUS

Wydatki w sekcji Statystyki na pasku bocznym pokazują, ile kosztował cię dany okres we wszystkich sklepach, które odczytuje GameDock: kiedy wydano pieniądze, które sklepy je dostały, na co poszły, twoje największe zakupy i ile każdy z nich kosztuje cię za godzinę gry. Każde zamówienie jest w twojej walucie po kursie z jego dnia, tak jak na twojej stronie Zakupy.



Wydatki dla roku z literami odpowiadającymi tekstowi poniżej

Liczby

Na górze A są: **Wydano**, porównane z tym samym odcinkiem poprzedniego okresu, tak jak na Przeglądzie; **Zamówienia** z liczbą płatnych i darmowych; **Na grę**, czyli koszt kupionych gier rozłożony na

nie wszystkie; **Jeszcze nie grane**, czyli kupione w tym okresie gry, które są jeszcze nierozpoczęte, z ich kosztem; oraz **Dodatki**.

Doładowania portfela, zwroty i prezenty kupione dla kogoś innego są pomijane. Otrzymany prezent, aktywowany klucz i darmowy odbiór liczą się jako zamówienia bez kosztu, chyba że klucz ma podaną przez ciebie cenę.

Kiedy i gdzie

Wykres B pokazuje wydatki w każdym dniu tygodnia, każdym tygodniu miesiąca lub kwartału, każdym miesiącu roku albo każdym roku twojej historii. **Według sklepów** C dzieli te same pieniądze według sklepów i informuje, gdy sklep używany w poprzednim okresie tym razem nic nie dostał. Zamówienia w walucie, dla której GameDock nie ma kursu, i płyty bez podanej jeszcze ceny są wymienione pod wykresem, a nie liczone jako zero.

Na co poszły pieniądze

Na co poszły pieniądze dzieli wydatki z danego okresu na gry, dodatki, subskrypcje i całą resztę, a zamówienia bez kosztu liczy jako prezenty, aktywowane klucze i darmowe odbiory.

Największe zakupy i opłacalność

Największe zakupy pokazuje najdroższe gry z danego okresu z datą zakupu, sklepem, zapłaconą kwotą, łącznym czasem gry we wszystkich sklepach i na wszystkich urządzeniach oraz kosztem za godzinę. Przy grze jeszcze nierozpoczętej widać **Jeszcze nie**. **Wszystkie zakupy** otwiera twoją stronę Zakupy.

Co się opłaciło, a co nie zestawia gry, które najbardziej się opłaciły (spośród tych z co najmniej dwiema godzinami gry), z grami kupionymi, w które jeszcze nie grano.

W darmowym planie

Wydatki to część GameDock Plus dla każdego okresu. W darmowym planie strona nadal pokazuje **Wydano**, **Zamówienia** i **Dodatki** oraz to, z czym porównywana jest kwota Wydano, fakty warte uwagi z ukrytą treścią i zarysy wykresów. Twoja strona Zakupy zachowuje swoje darmowe miesiące.

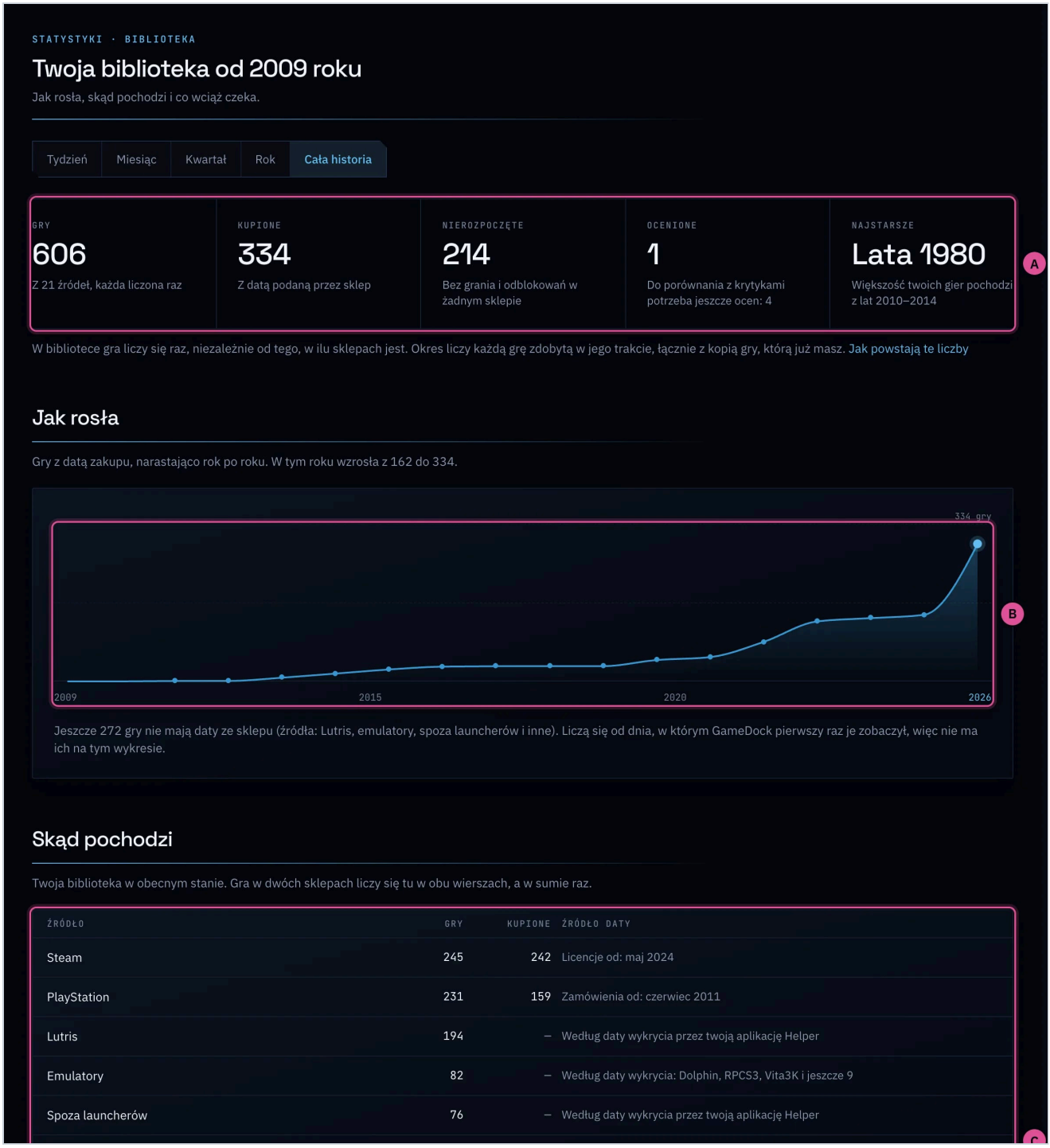
STATYSTYKI

Biblioteka

Jak rosła twoja biblioteka, skąd pochodzi, twój backlog w godzinach, kiedy wyszły twoje gry i jak wypadają twoje oceny w porównaniu z innymi.

WYMAGA: GAMEDOCK PLUS

Biblioteka w sekcji Statystyki na pasku bocznym pokazuje, jak rosła twoja biblioteka, skąd pochodzą jej gry, co wciąż czeka na zagranie, kiedy wyszły twoje gry i jak wypadają twoje oceny na tle innych.



Biblioteka dla całej historii z literami odpowiadającymi tekstowi poniżej

Liczby

Dla widoku **Cała historia** liczby na górze A to: **Gry**, każda liczona raz bez względu na to, w ilu sklepach jest; **Kupione**, czyli gry, dla których sklep podaje datę; **Nierozpoczęte**; **Ocenione**; oraz **Najstarsze**, czyli dekada, w której wyszła twoja najstarsza gra.

Dla tygodnia, miesiąca, kwartału lub roku są to: **Dodane gry**, czyli każda gra, która w tym okresie trafiła do ciebie w dowolnym sklepie, z informacją, ile z nich było już gdzie indziej; **Nowe w bibliotece**; **Nierozpoczęte** spośród dodanych; **Ocenione**; oraz **Ukończone**.

Jak rosła

Wykres B w widoku **Cała historia** sumuje rok po roku gry z datą zakupu, a w krótszym okresie pokazuje gry nowe w twojej bibliotece w każdym dniu, tygodniu lub miesiącu. Na linii jest tylko pierwszy zakup gry. Gry, którym żaden sklep nie przypisuje daty, takie jak gry z emulatorów, gry z Xbox i gry na PC spoza launcherów, liczą się od dnia, w którym GameDock pierwszy raz je zobaczył, a strona podaje, ile ich jest, zamiast umieszczać je wszystkie w tym jednym dniu.

Skąd pochodzi

Skąd pochodzi C pokazuje każdy sklep i urządzenie, na którym są twoje gry, ile z nich kupiono z datą i jak daleko wstecz sięgają te daty: licencje Steam, zamówienia PlayStation, GOG i Epic, twoje płyty albo, w przypadku źródeł, które nie przechowują zakupów, dzień, w którym GameDock pierwszy raz zobaczył grę. Gra w dwóch sklepach liczy się w obu wierszach.

Backlog i kiedy wyszły twoje gry

Backlog to każda gra bez czasu gry i bez odblokowań w jakimkolwiek sklepie. Ustawiony przez ciebie status ma pierwszeństwo: **Chcę zagrać** zostawia grę w backlogu bez względu na to, ile w nią grano. Obok liczby godzin głównej fabuły, którą podaje dla nich IGDB, GameDock pokazuje, ile zajęłyby w twoim tempie, gdy ma już trzy miesiące twojego grania, by je ocenić, oraz ile gier okres dodał w porównaniu z liczbą rozpoczętych.

Kiedy wyszły twoje gry umieszcza gry z twojej biblioteki i godziny spędzone w nich na jednej osi czasu, po pięć lat naraz.

Twój gust

Od pięciu ocen **Twój gust** zestawia twoją średnią z ocenami krytyków dla tych samych gier i z ocenami graczy GameDock, wszystko w skali do 100. Do tego czasu prosi o więcej ocen i podaje link do twoich ukończonych gier.

W darmowym planie

Biblioteka to część GameDock Plus dla każdego okresu. W darmowym planie strona nadal pokazuje swoje prawdziwe główne liczby i to, z czym porównywane są Dodane gry, fakty warte uwagi z ukrytą treścią oraz zarysy wykresów.

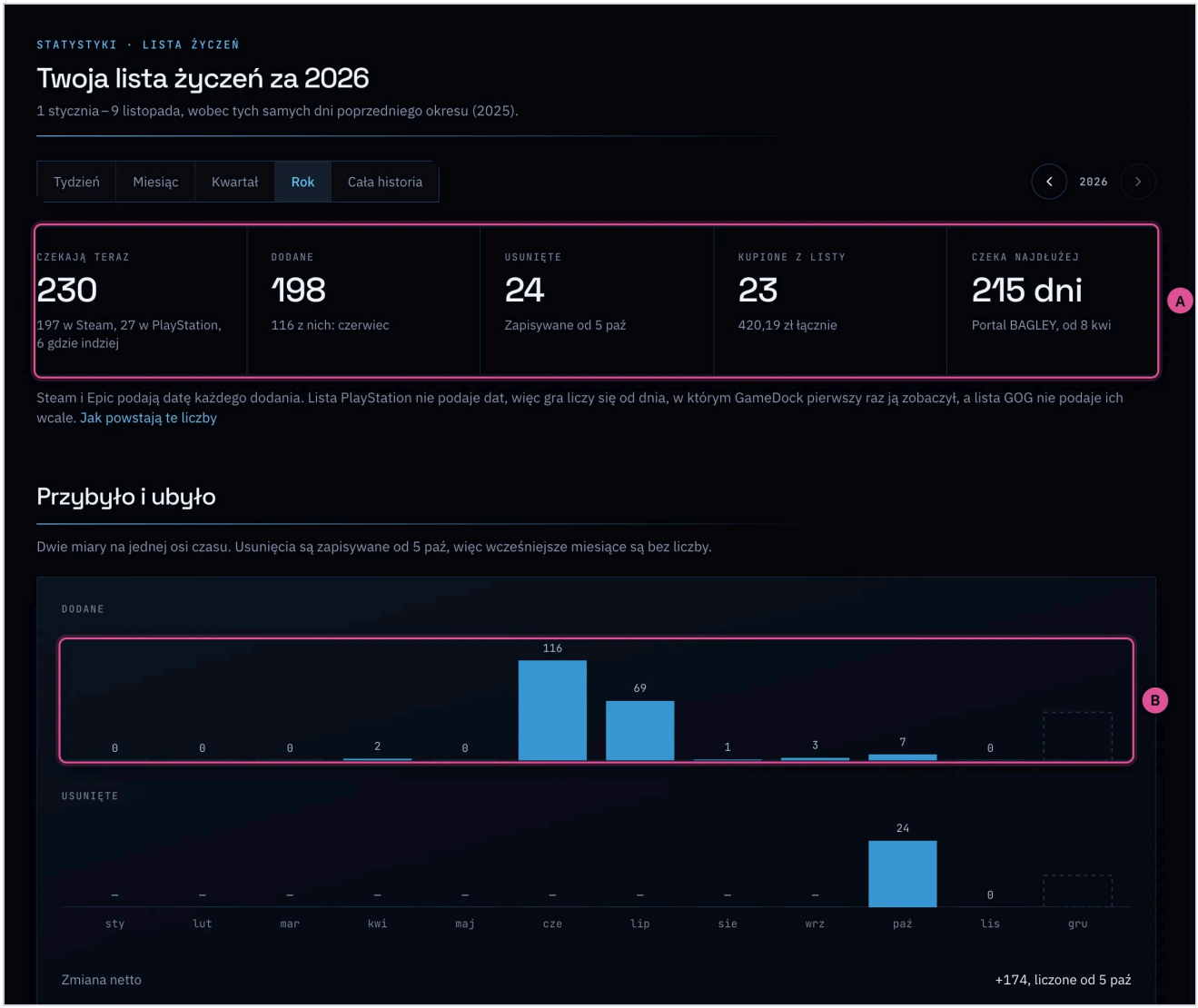
STATYSTYKI

Lista życzeń

Co trafiło na twoje listy życzeń i z nich zniknęło, co z nich kupiono i jak długo czekało oraz alerty cenowe, które się uruchomiły.

WYMAGA: GAMEDOCK PLUS

Lista życzeń w sekcji Statystyki na pasku bocznym pokazuje, co w danym okresie trafiło na twoje listy życzeń i co z nich zniknęło, co z nich kupiono, co czeka najdłużej i które alerty cenowe zadziałały.



Lista życzeń dla roku z literami odpowiadającymi tekstowi poniżej

Liczby

Na górze A są **Czekają teraz** z podziałem na sklepy, **Dodane**, **Usunięte**, **Kupione z listy** i **Czeka najdłużej**.

Steam i Epic podają datę każdej dodanej gry. Lista PlayStation nie podaje dat, więc gra liczy się od chwili, gdy GameDock pierwszy raz ją tam zobaczył, a gry, które były na niej już przy pierwszym odczycie przez GameDock, nie liczą się w żadnym okresie. Lista GOG nie podaje żadnych dat.

Na listę i z listy

Dwa wykresy B pokazują na jednej osi czasu gry dodane i usunięte w każdym dniu, tygodniu, miesiącu lub roku. GameDock przechowuje każdą grę, która znika z twoich list życzeń, od dnia, w którym zaczął je zapisywać, więc okres sprzed tego dnia nie pokazuje liczby usunięć, nigdy zera, a dla okresu, który ten dzień przecina, **Usunięte** pokazuje **Zapisywane od** i ten dzień. Pod wykresami jest zmiana netto porównana z poprzednim odcinkiem.

Z listy życzeń do biblioteki

Gra, która znika z listy życzeń w ciągu dwóch dni od trafienia do twojej biblioteki przez zamówienie, licencję lub płytę, liczy się jako kupiona z listy. Przy każdej widać, kiedy i gdzie ją kupiono i ile wyniosło zamówienie, a jeśli sklep podał dzień dodania, także to, jak długo czekała. Czas oczekiwania i cena z dnia dodania są zapisywane dla gier, które znikają z listy od dnia, w którym GameDock zaczął je zapisywać. **Czeka najdłużej** pokazuje to, co jest na twoich listach życzeń najdłużej.

Alerty cenowe pokazuje alerty, które zadziałały w danym okresie, a **Twoja lista życzeń** otwiera listę życzeń, na której możesz ustawić kolejne.

W darmowym planie

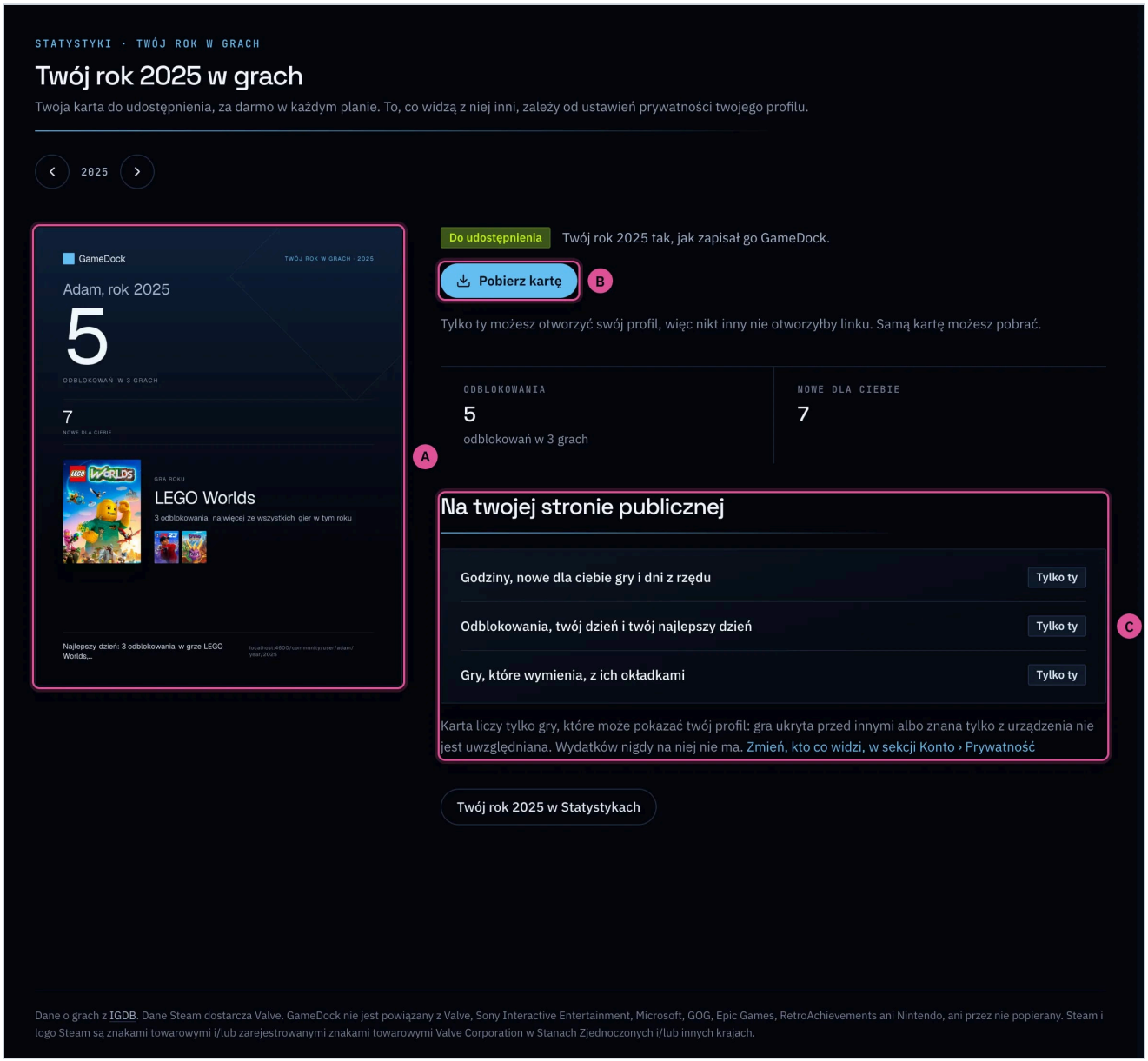
Lista życzeń w Statystykach to część GameDock Plus dla każdego okresu. W darmowym planie strona nadal pokazuje **Czekają teraz**, **Dodane**, **Usunięte** i **Kupione z listy**, fakty warte uwagi z ukrytą treścią oraz zarysy wykresów. Twoja lista życzeń i jej alerty cenowe pozostają darmowe.

STATYSTYKI

Twój rok w grach

Twój rok jako karta do udostępnienia: godziny, odblokowania, gry dla ciebie nowe i twoja gra roku, za darmo w każdym planie, wraz z tym, kto co widzi.

Twój rok w grach w sekcji Statystyki na pasku bocznym zamienia rok w jedną kartę do udostępnienia: godziny gry, twoje odblokowania, nowe dla ciebie gry, twoją najdłuższą serię dni i twoją grę roku. Jest za darmo w każdym planie.



Twój rok w grach za miniony rok z literami odpowiadającymi tekstowi poniżej

Karta

Karta A zaczyna się od godzin gry i liczby gier, w których je spędzono, potem są twoje **Odblokowania**, gry **Nowe dla ciebie**, największa liczba **Dni z rzędu** z graniem i **Twój dzień**, czyli dzień tygodnia, w którym przychodziło najwięcej odblokowań. Pod nimi jest twoja **Gra roku**, czyli gra, w którą grano najwięcej, cztery kolejne i twój najlepszy dzień pod względem odblokowań.

Godziny pochodzą z grania, które GameDock zapisuje między synchronizacjami, więc rok, w trakcie którego zaczął zapisywać, pokazuje **Liczone od** i ten dzień, a rok sprzed jakiegokolwiek zapisanego grania zaczyna się zamiast tego od odblokowań. Nowe dla ciebie gry są ustalane według pierwszego grania zapisanego przez każdy sklep, więc sięgają czasów sprzed GameDock. Liczba, której rok nie może podać, jest pomijana, a nie pokazywana jako zero, a twoje wydatki nigdy nie trafiają na kartę.

Karta liczy tylko gry, które może pokazać twój profil: gra ukryta przed innymi, gra, której GameDock nie dopasował do znanej gry, albo gra znana tylko z urządzenia jest pomijana we wszystkich liczbach.

Udostępnianie

Karta bieżącego roku uzupełnia się w miarę upływu roku i można ją udostępnić od 1 grudnia; do tego czasu strona pokazuje ją jako podgląd. Każdy wcześniejszy rok można udostępnić w dowolnym momencie: cofnij się strzałkami obok roku.

Gdy rok można już udostępnić, **Pobierz kartę** B zapisuje ją jako obrazek, a **Kopiuj link** kopiuje adres jej strony na twoim profilu, która pokazuje kartę, jej liczby i link do twojego profilu, a po opublikowaniu linku wyświetla jego podgląd. **Udostępnij w** X, Threads, Bluesky, Facebook lub Reddit otwiera w nowej karcie okno publikowania danego serwisu, z rokiem i stroną już wpisanymi, a ty możesz je zmienić i opublikować, jak chcesz; **Inne aplikacje** na telefonie i w niektórych przeglądarkach otwiera menu udostępniania twojego urządzenia z obrazkiem karty. Bez nazwy użytkownika ani wtedy, gdy twój profil możesz otworzyć tylko ty, nie ma linku ani niczego do udostępnienia.

Kto co widzi

Na twojej stronie publicznej C mówi, kto widzi każdą część karty: godziny, nowe gry i seria dni zależą od tego, kto może widzieć twój czas gry, odblokowania i najlepszy dzień od tego, kto może widzieć twoje osiągnięcia, a wymienione gry od tego, kto może widzieć twoją bibliotekę; każde z tych ustawień znajdziesz w sekcji **Konto › Prywatność**. Ktoś, kto nie może zobaczyć żadnej z tych części, dostaje to samo „Nie znaleziono” co przy profilu, którego nie może zobaczyć.

Cały rok

Twój rok 2025 w Statystykach otwiera Przegląd roku ze wszystkimi wyróżnieniami; ten widok jest częścią GameDock Plus. W darmowym planie otwiera zablokowany widok roku, a karta pozostaje za darmo.

CZĘŚĆ 6

Lista życzeń, zakupy i posiadane gry

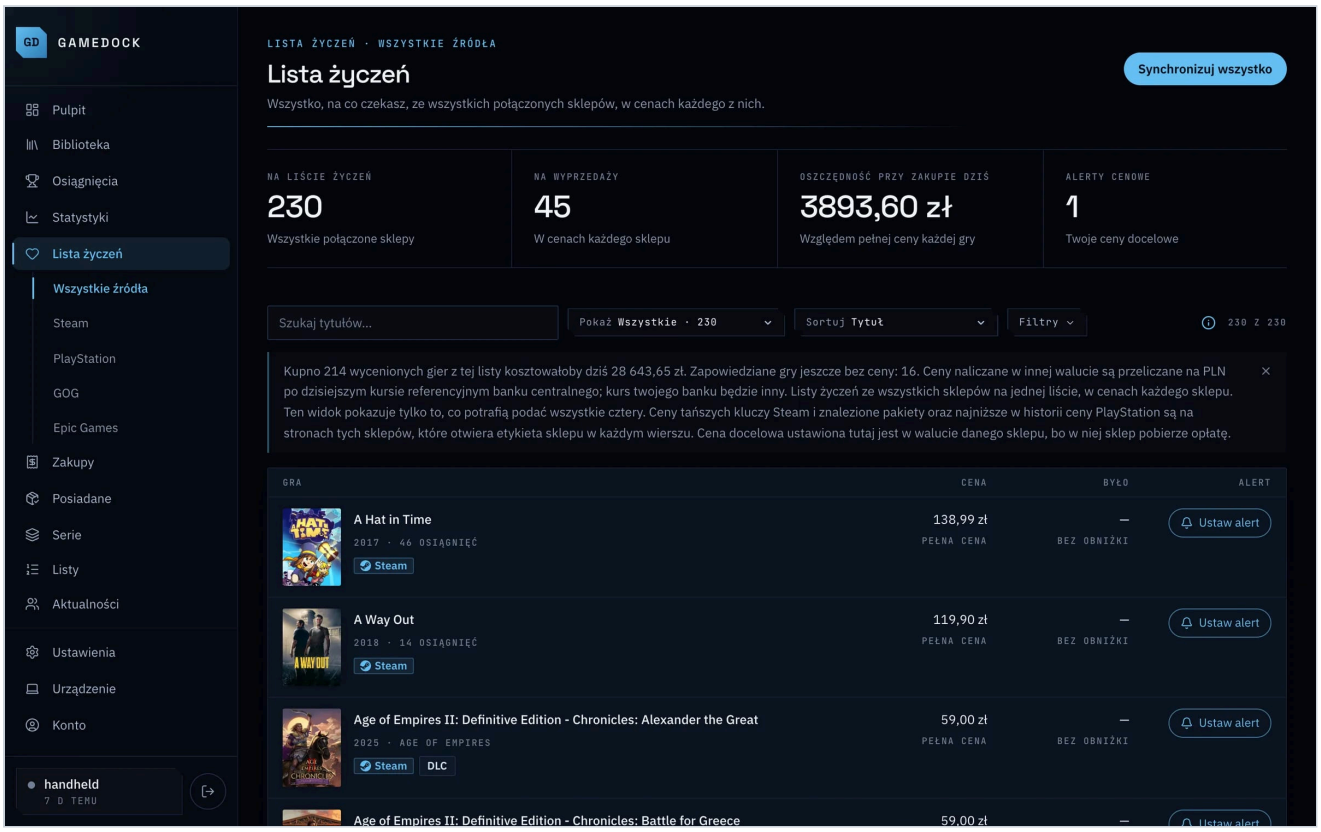
Alerty cenowe dla gier, które chcesz mieć, ile kosztowały cię te, które masz, i ile jest warta twoja biblioteka.

LISTA ŻYCZEŃ, ZAKUPY I POSIADANE GRY

Ceny z listy życzeń i alerty

Zobacz swoje listy życzeń ze wszystkich sklepów z cenami i otrzymuj powiadomienie, gdy gra stanieje do wybranej ceny.

Lista życzeń na pasku bocznym zbiera gry z twoich list życzeń w Steam, PlayStation, GOG i Epic Games, każdą w cenie jej sklepu. Ustaw alert cenowy dla gry, a GameDock da ci znać, gdy stanieje do twojej ceny.



Twoja lista życzeń ze wszystkich sklepów

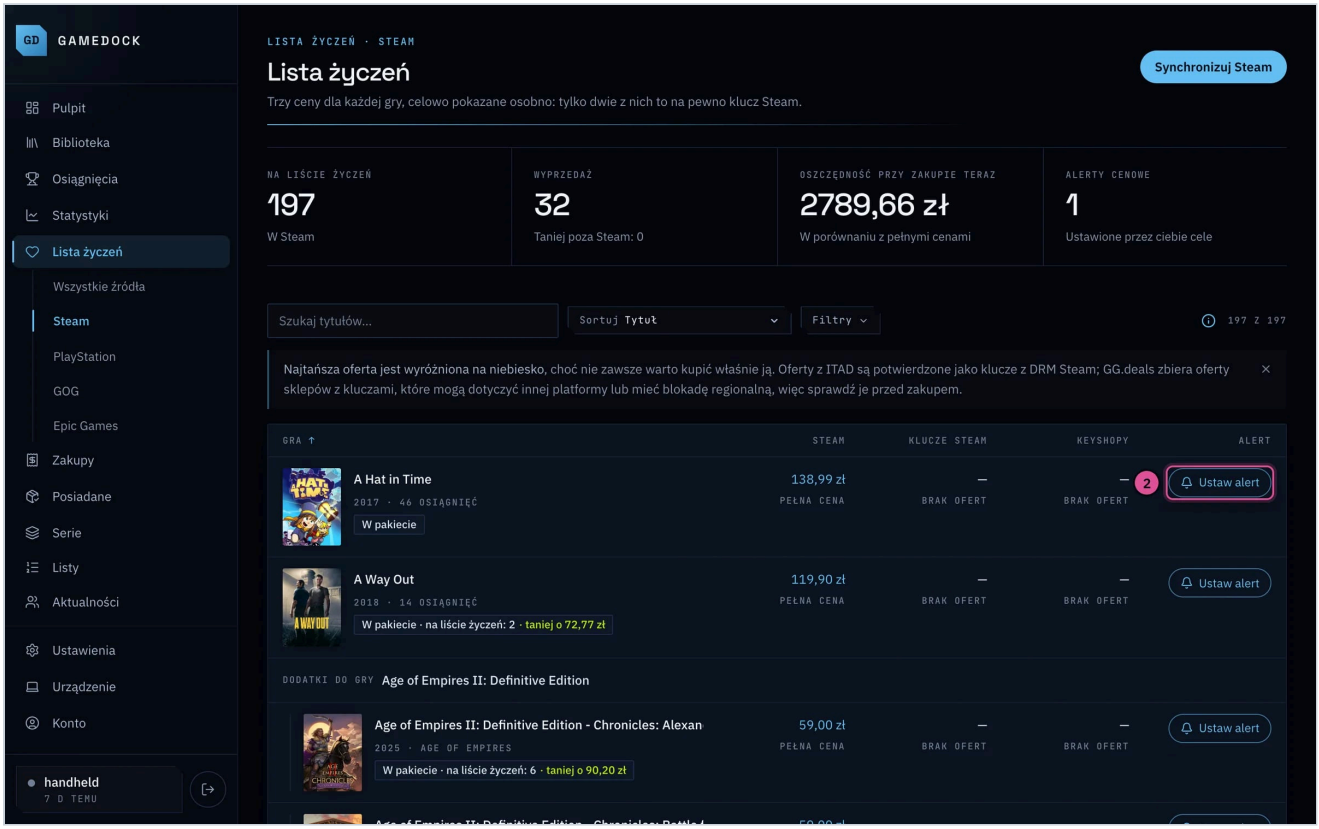
Co pokazuje strona

Wszystkie źródła pokazuje każdą grę z list życzeń z jej sklepem, obecną ceną i ceną sprzed przeceny oraz jej alertem cenowym. Liczby na górze podają, ile gier jest na listach życzeń, ile z nich jest przecenionych, ile zaoszczędzisz, kupując teraz te przecenione, i ile alertów cenowych masz ustawionych. Strona każdego sklepu pokazuje te same cztery liczby; na stronie **Steam** wiersz pod **Wyprzedaż** podaje też liczbę gier, które poza Steam są tańsze.

- **Szukaj tytułów...** znajduje grę po nazwie.
- **Pokaż** zawęża listę do gier **Na wyprzedaży**, **W cenie docelowej**, **Z alertem** (z ustawionym alertem cenowym) albo **Bez ceny**.
- **Sortuj** porządkuje według tytułu, od najtańszych, według największej obniżki albo od ostatnio dodanych.
- **Filtry** wybiera jeden sklep.

Pod każdym tytułem jest rok wydania gry, a na liście Steam także jej seria i liczba osiągnięć; wszystko, co warto o niej wiedzieć, na przykład **W pakiecie** albo **DLC**, jest w osobnym wierszu poniżej. Gra bez okładki ma kafelek z krótką nazwą. Cena w innej walucie jest obok jej przeliczenia na twoją walutę po dzisiejszym kursie, w kolejności wybranej w ustawieniu **Wyświetlana waluta**; na liście każdego sklepu najpierw jest cena sklepu, chyba że wybierzesz swoją walutę. Więcej na stronie Waluty i kursy wymiany. Wiersze pod **Lista życzeń** na pasku bocznym pokazują po jednym sklepie, z większą liczbą szczegółów niż wspólna lista.

Steam: ceny obok siebie

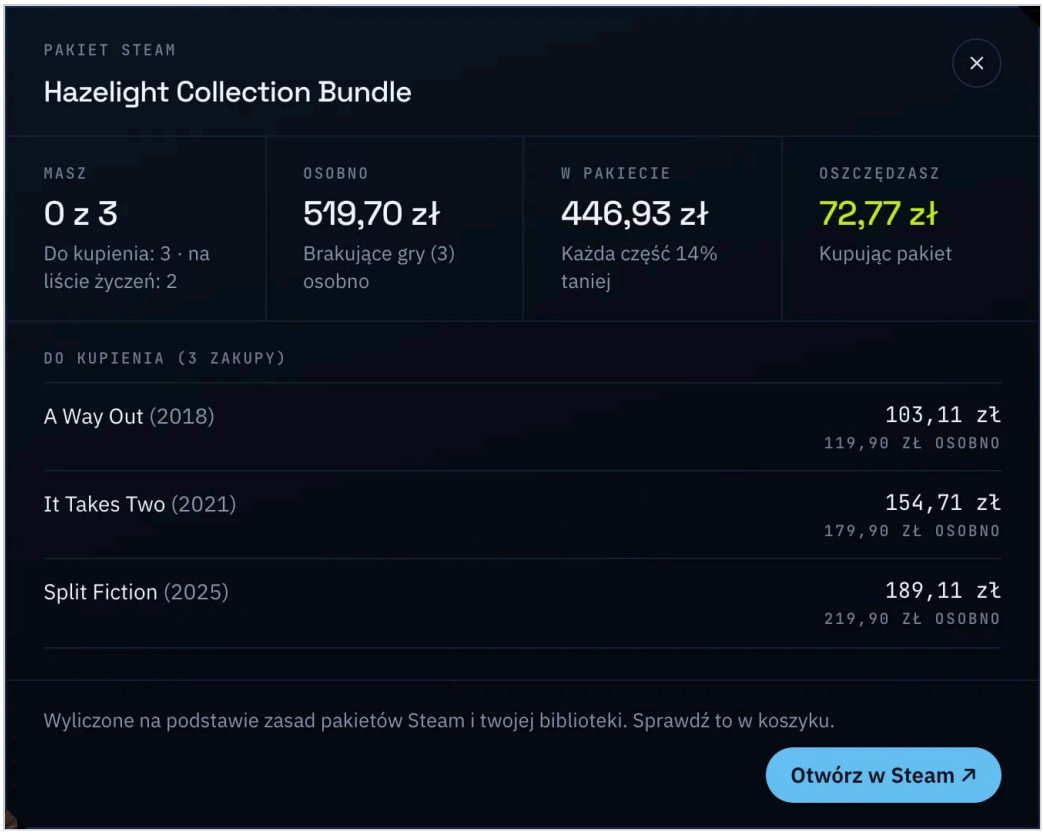


Cena w Steam obok tańszych kluczy

Lista Steam pokazuje dwie ceny obok siebie:

KOLUMNA	SKĄD POCHODZI CENA
Steam	Ze sklepu Steam.
Klucze Steam	Najniższa oferta w IsThereAnyDeal potwierdzona jako klucz Steam.

Każda pokazuje, ile oszczędzasz względem pełnej ceny w Steam, a najtańsza jest na niebiesko. **W pakiecie** pod grą oznacza, że Steam sprzedaje ją w pakiecie; naciśnij tę etykietę, aby zobaczyć, ile kosztowałby cię pakiet bez gier, które już masz. Na początku widać, ile gier z pakietu masz, ile kosztowałaby reszta osobno i w pakiecie oraz ile zaoszczędzisz, a potem listę wszystkich pozycji z ceną w pakiecie i ceną osobno, pogrupowanych według serii. Dodatki są pod swoją grą.

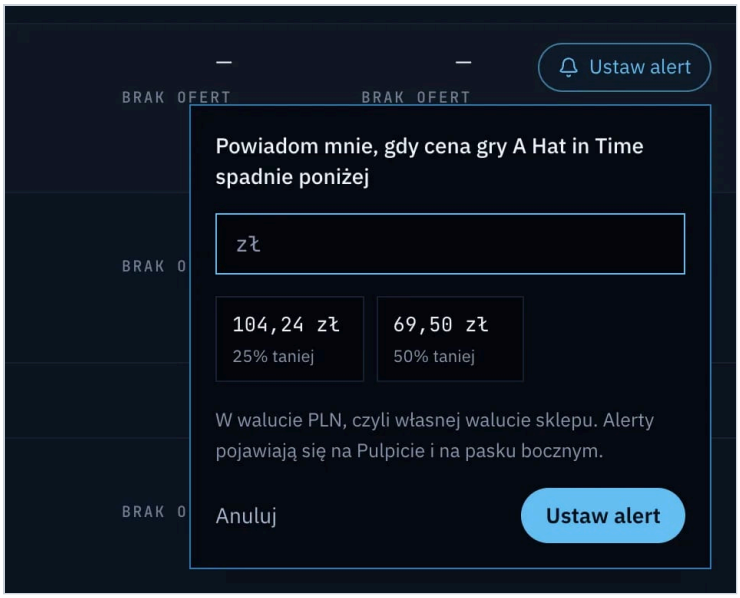


Ile kosztowałby cię pakiet

Filtry zawęża listę do gier przecenionych w Steam, gier, dla których najtańszy jest klucz Steam, albo gier, które śledzisz, a także do gier z osiągnięciami lub bez nich.

Ustaw alert cenowy

1. Otwórz stronę **Lista życzeń** i wybierz sklep gry na pasku bocznym albo zostań w widoku **Wszystkie źródła**.
2. Naciśnij **Ustaw alert** 2 w kolumnie **Alert** przy grze.
3. Wpisz cenę, jaką chcesz zapłacić, albo naciśnij jedną z propozycji pod polem, a potem naciśnij **Ustaw alert**.



Powiadom mnie, gdy cena spadnie poniżej

Propozycje to pełna cena gry obniżona o jedną czwartą i o połowę, a na liście Steam także najtańszy klucz Steam. Wpisz cenę tak, jak zwykle zapisujesz ceny: zadziała `12.50`, `12,50` i `$12`. Cena jest w walucie sklepu, bo w niej sklep pobierze opłatę; pole pokazuje jej symbol.

Po ustawieniu przycisk pokazuje **Poniżej** i twoją cenę oraz to, o ile gra musi jeszcze potanieć. Naciśnij go, aby zmienić cenę, albo naciśnij **Usuń alert**, aby przestać śledzić grę. Gdy cena osiągnie twoją, przycisk zmienia kolor na zielony i pokazuje **Cel osiągnięty**.

Alert możesz też ustawić na stronie gry, w sekcji **Ile kosztuje teraz**, jeśli gra jest na twojej liście życzeń Steam.

> UWAGA
>
> W darmowym planie możesz mieć alerty dla pięciu gier naraz, łącznie we wszystkich sklepach. Szósty zostanie odrzucony z odpowiednim komunikatem; najpierw usuń jeden z nich. GameDock Plus nie ma limitu.

Kiedy dostajesz powiadomienie

Gdy alert jest ustawiony, GameDock powiadamia cię, gdy cena po raz pierwszy osiągnie ustawioną kwotę lub spadnie poniżej niej. W przypadku gry ze Steam sprawdza najtańszą z pokazywanych cen, a w innych sklepach cenę samego sklepu.

- Ponownie powiadomi cię tylko wtedy, gdy cena spadnie jeszcze bardziej.
- Gdy cena wróci powyżej twojej ceny docelowej, następna przecena znów cię powiadomi, nawet przy tej samej cenie.
- Zmiana ceny zaczyna wszystko od nowa.

Alert pojawia się jako liczba przy pozycji **Lista życzeń** na pasku bocznym, jako pozycja w sekcji **Wymaga uwagi** na pulpicie i w panelu **Osiągnięte cele** na górze listy życzeń danego sklepu. **Ukryj wszystkie** w tym panelu usuwa alerty tego sklepu.

Alerty są pokazywane tylko w GameDock; nie są wysyłane e-mailem.

> UWAGA
>
> Gra ze Steam pokazuje **W cenie docelowej**, gdy którakolwiek z jej cen osiągnie twoją cenę docelową (ta sama zasada co przy alercie), więc w widoku **Wszystkie źródła** może być w cenie docelowej, choć cena w Steam obok niej jest nadal wyższa.

Dodaj grę do listy życzeń Steam

Strona gry pokazuje **Dodaj do listy życzeń**, gdy gra jest w Steam, a nie ma jej w twojej bibliotece Steam. Wymaga to rozszerzenia Companion i zalogowania się do sklepu Steam w Chrome; w przeciwnym razie GameDock mówi, którego z tych dwóch warunków brakuje, i otwiera stronę gry w Steam, aby można ją było tam dodać do listy życzeń. Potem GameDock ponownie odczytuje twoją listę życzeń, aby gra od razu się pojawiła; w darmowym planie ten odczyt jest dzienną synchronizacją Steam, a gdy jest już wykorzystana, gra i tak zostaje dodana w Steam i pojawi się tutaj po następnej synchronizacji listy życzeń.

Aktualne ceny

Listy życzeń i ceny synchronizują się z każdym sklepem. Więcej na stronie Synchronizuj wszystko na bieżąco. **Synchronizuj wszystko** na górze strony albo **Synchronizuj Steam** na liście Steam pobiera je od razu.

> UWAGA
>
> W darmowym planie **Synchronizuj Steam** w tym miejscu (lista życzeń razem z cenami) liczy się jako twoja jedna ręczna synchronizacja sklepu w ciągu 24 godzin. Nieudana synchronizacja jej nie zużywa, więc możesz uruchomić ją ponownie tego samego dnia. Ceny i tak odświeżają się same każdego dnia.

Przejrzyj zakupy w Steam

Zaimportuj swoje wydatki w Steam i dopasuj każdą pozycję potwierdzenia do gry, za którą zapłacono.

WYMAGA: GAMEDOCK COMPANION

Zakupy → Steam pokazuje każde potwierdzenie zakupu wystawione ci przez Steam oraz to, której z twoich gier dotyczy każda jego pozycja. Gdy każda pozycja jest dopasowana do właściwej gry, GameDock wie, ile kosztowała cię każda gra ze Steam, i na tej podstawie wylicza **Posiadane** oraz wartość twojej biblioteki.

Pobierz swoje zakupy ze Steam

Steam przechowuje kwoty twoich zakupów na własnych stronach, które może odczytać tylko twoja przeglądarka, więc import odbywa się przez rozszerzenie Companion.

1. Sprawdź, czy w Chrome jest aktywne logowanie zarówno do sklepu Steam, jak i do Pomocy technicznej Steam. Więcej na stronie Steam.
2. Naciśnij **Synchronizuj Steam** na górze strony **Zakupy → Steam** albo przejdź do sekcji **Ustawienia → Synchronizacja**, otwórz wiersz Steam i naciśnij **Synchronizuj** obok **Zakupy**. Na stronie **Posiadane → Steam** przycisk **Synchronizuj Steam** pobiera zakupy, a potem odświeża ceny.

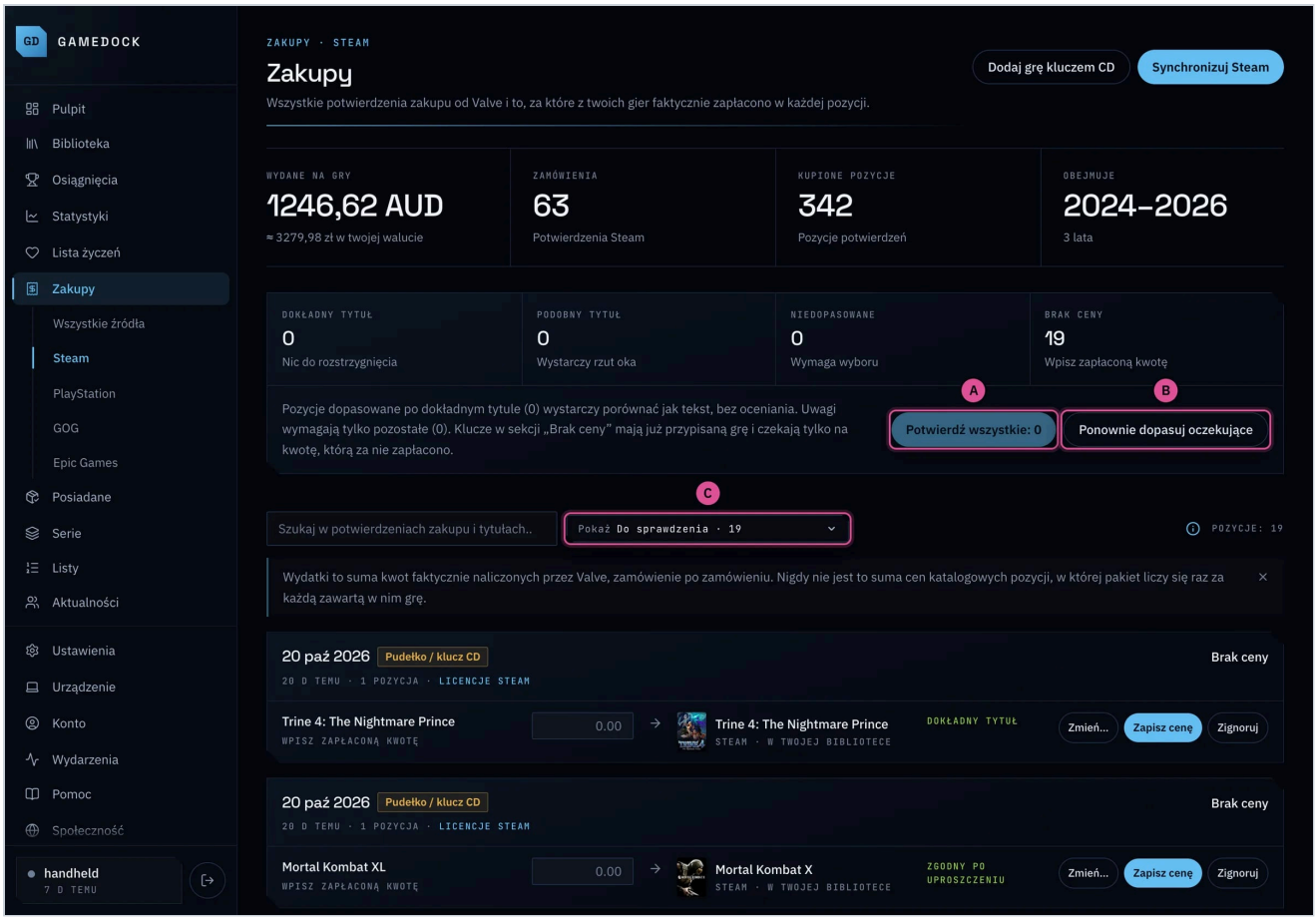
GameDock odczytuje licencje na twoim koncie (łącznie z grami aktywowanymi kluczem lub otrzymanymi za darmo) oraz historię portfela z pozycjami i cenami każdego potwierdzenia zakupu. Ustala, którego produktu dotyczy każda pozycja, po 25 pozycji naraz, więc długa historia wymaga kilku synchronizacji. Włącz w rozszerzeniu Companion opcję **Run automatically**, aby wszystko było aktualne bez twojego udziału. Więcej na stronie Synchronizuj wszystko na bieżąco.

Jeśli logowanie działa w sklepie Steam, ale nie w Pomocy technicznej Steam, synchronizacja pobiera tylko licencje, bez zapłaconych kwot, i informuje o tym.

Logowanie do Pomocy technicznej Steam wygasa szybciej niż logowanie do sklepu. Gdy jest nowe potwierdzenie zakupu do odczytania, synchronizacja najpierw na chwilę otwiera Pomoc techniczną Steam w karcie w tle, co odnawia logowanie. Jeśli Steam nadal prosi o zalogowanie, synchronizacja o tym informuje: zaloguj się na help.steampowered.com i zsynchronizuj ponownie.

Wyczyść kolejkę do sprawdzenia

GameDock dopasowuje każdą pozycję potwierdzenia zakupu do gry w twojej bibliotece po tytule i potwierdza te, w których nazwy są identyczne. Reszta czeka na ciebie w sekcji **Do sprawdzenia**.

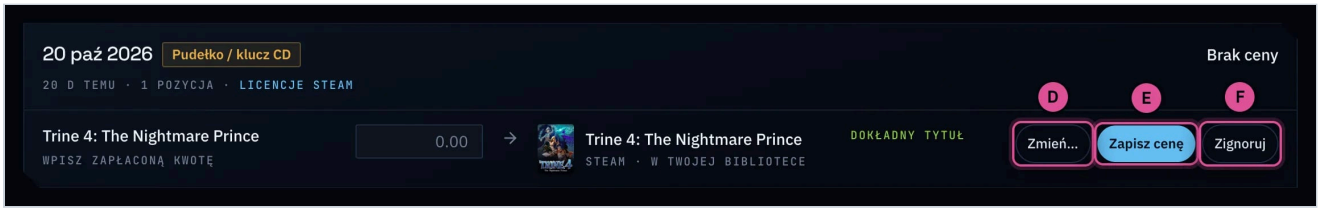


Kolejka do sprawdzenia: dokładne dopasowania, podobne dopasowania i pozycje bez dopasowania

Panel na górze dzieli oczekujące pozycje na cztery grupy: dokładne tytuły, przy których nie ma nic do rozstrzygnięcia, podobne tytuły, na które warto rzucić okiem, pozycje bez dopasowania, które wymagają wyboru, oraz **Brak ceny**, czyli klucze, które mają już swoją grę i czekają tylko na zapłaconą kwotę.

- **Potwierdź wszystkie** A potwierdza za jednym razem każdą pozycję z dokładnym lub prawie dokładnym dopasowaniem. Pozycje z pudełka lub klucza CD, które wciąż czekają na cenę, zostawia tobie do uzupełnienia.
- **Ponownie dopasuj oczekujące** B ponawia próbę dla każdej oczekującej pozycji, co przydaje się po synchronizacji Steam lub DLC, która dodała gry do twojej biblioteki.
- **Pokaż** C przełącza między **Do sprawdzenia**, **Pudełko / klucz CD**, **Gratis / za darmo**, **Potwierdzone**, **Niedopasowane w bibliotece**, **Zignorowane** i **Wszystkie**.

Każda pozycja mówi potem, dlaczego czeka i do czego została dopasowana:



Jedna pozycja potwierdzenia: jak nazwał ją Steam, ile zapłacono i do jakiej gry ją dopasowano

- **Zmień...** D albo **Przypisz...**, gdy nic nie zostało dopasowane, pozwala samodzielnie wybrać właściwą grę lub DLC. Przeszukaj swoją bibliotekę i posiadane DLC albo wklej numer aplikacji Steam lub adres DLC w sklepie w pole **Albo appid Steam / adres URL sklepu...**. Pozycję, w której

zapłacono za kilka gier, można podzielić między nie; kwota zostanie rozłożona. Naciśnij **Zapisz 1 przypisanie** (przycisk podaje, ile wybrano), aby potwierdzić wybór. Klucz, który wciąż czeka na cenę, zachowuje wybraną grę i zostaje w sekcji **Do sprawdzenia**, dopóki nie zapiszesz ceny.

- **Zapisz cenę** E zapisuje zapłaconą kwotę dla pozycji, dla której Steam nie ma ceny: klucza kupionego gdzie indziej albo prezentu. Najpierw wpisz kwotę w pole obok tytułu.
- **Zignoruj** F odkłada na bok pozycję, która nie jest grą, na przykład środki w portfelu. **Przywróć** cofa tę decyzję.
- **Potwierdź** akceptuje dopasowanie zaproponowane przez GameDock. Klucz nie ma przycisku Potwierdź: gdy ma już swoją grę, zapisanie jego ceny go potwierdza.

Etykieta przy każdym dopasowaniu mówi, jak pewny jest GameDock: **Dokładny tytuł**, **Zgodny po uproszczeniu**, **Zgodny początek**, **Tytuł zawiera**, **Wybrane przez ciebie** albo **Niedopasowane**. Jeśli pozycji nadal nie da się zidentyfikować, pojawia się link do SteamDB, aby można ją było tam sprawdzić.

Pozycja oznaczona jako **Nieposiadane** to potwierdzenie zakupu czegoś, czego Steam nie pokazuje już na twoim koncie, więc zakup został zwrócony albo był prezentem dla kogoś innego. Nie liczy się do pozycji bez dopasowania; naciśnij **Zignoruj**, aby odłożyć ją na bok.

Klucze i prezenty: Pudełko / klucz CD

Gra aktywowana kluczem produktu pojawia się jako pozycja **Pudełko / klucz CD** z etykietą **Brak ceny**, bo Steam nigdy nie widział, ile za nią zapłacono. Wybierz **Pudełko / klucz CD** w menu **Pokaż**, wpisz zapłaconą kwotę przy każdej pozycji i naciśnij **Zapisz cenę**. Aby aktywować nowy klucz i od razu zapisać jego cenę, zobacz Aktywuj klucz CD Steam.

Gry, które przyszły za darmo z inną grą

Niedopasowane w bibliotece pokazuje posiadane przez ciebie gry i DLC ze Steam, do których nie przypisano żadnej pozycji potwierdzenia zakupu; często są to rzeczy dołączone do czegoś innego, na przykład ścieżka dźwiękowa albo gra z pakietu. Naciśnij **Przypisz jako darmowe** przy jednej z nich albo zaznacz kilka i naciśnij **Przypisz jako darmowe: N…**, potem wybierz zakup, do którego były dołączone, i naciśnij **Zapisz darmowy element** (albo **Zapisz darmowe elementy: N**). Zostaje to zapisane bez kosztu, a cała cena pozostaje przy grze, za którą zapłacono.

Darmowy element można przypisać tylko do pozycji, która jest już potwierdzona, więc najpierw potwierdź płatną grę.

Liczby na górze

Strona podaje wydatki na gry (kwoty, które Steam faktycznie naliczył za każde zamówienie, a nie sumę pełnych cen gier), twoje zamówienia, kupione pozycje (po jednej na każdą pozycję potwierdzenia) i lata, które obejmują twoje potwierdzenia zakupu. Pozycje, których nigdy nie sprawdzono, są liczone w karcie do sprawdzenia poniżej i właśnie tam je rozpatrujesz.

UWAGA

W darmowym planie strona Zakupy pokazuje ostatnie 12 miesięcy, a starsze potwierdzenia zakupu nie są zachowywane podczas importu zakupów. Po wykupieniu subskrypcji GameDock Plus zsynchronizuj zakupy ponownie, aby pobrać resztę.

LISTA ŻYCZEŃ, ZAKUPY I POSIADANE GRY

Aktywuj klucz CD Steam

Aktywuj klucz Steam z poziomu GameDock, zapisz cenę i rozpocznij instalację.

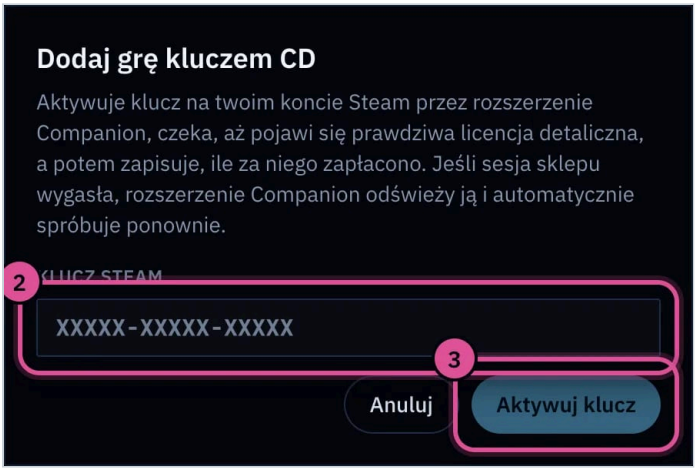
WYMAGA: GAMEDOCK COMPANION

Jeśli kupisz klucz Steam w innym sklepie, możesz aktywować go z poziomu GameDock zamiast w Steam. GameDock aktywuje go na twoim koncie Steam, zapisuje jako zakup detaliczny z zapłaconą kwotą i może rozpocząć instalację gry na twoim urządzeniu.

Potrzebujesz zainstalowanego rozszerzenia Companion i aktywnego logowania do sklepu Steam w Chrome.

Aktywuj klucz

1. Przejdź do sekcji **Zakupy** → **Steam** i naciśnij **Dodaj grę kluczem CD**.
2. Wpisz lub wklej klucz w pole **Klucz Steam** 2.
3. Naciśnij **Aktywuj klucz** 3.



Aktywacja klucza Steam z poziomu GameDock

4. GameDock aktywuje klucz w Steam, czeka, aż Steam pokaże nową licencję, a potem dodaje ją do twojej biblioteki. Trwa to około minuty; jeśli twoje logowanie do Steam wygasło, rozszerzenie Companion je odświeża i kontynuuje.
5. Wpisz kwotę zapłaconą za każdą grę odblokowaną kluczem i naciśnij **Zapisz cenę**. **Na razie pomiń** zostawia to na później: pozycja czeka jako **Brak ceny** na karcie **Pudełko / klucz CD**.
6. Jeśli masz urządzenie z GameDock Helper, **Zainstaluj na urządzeniu** rozpoczyna tam instalację gry. W przeciwnym razie naciśnij **Zamknij** albo **Zobacz szczegóły gry**, aby przejść na jej stronę.

Jeśli klucz był już na twoim koncie, GameDock o tym informuje i mimo to pobiera licencję, aby można było zapisać jej cenę.

Jeśli to nie działa

Pole klucza pokazuje wtedy komunikat, który mówi, co poszło nie tak:

KOMUNIKAT	CO ZROBIĆ
Ten kod produktu jest nieprawidłowy.	Sprawdź, czy nie ma znaków, które wyglądają podobnie (I, L i 1; 0 i O; V i Y), i spróbuj ponownie.
Ten kod produktu został już aktywowany na innym koncie Steam.	Klucz został już użyty. Skontaktuj się ze sklepem, w którym go kupiono.
Ten produkt nie jest dostępny do kupienia w twoim kraju.	Klucz jest zablokowany na inny region i nie można go użyć na twoim koncie.
Ten kod produktu wymaga gry podstawowej, której jeszcze nie masz.	Klucz jest do dodatku. Najpierw zdobądź grę, do której należy.
Ostatnio było zbyt wiele prób aktywacji.	Steam na jakiś czas wstrzymał aktywacje na twoim koncie. Odczekaj, a potem spróbuj ponownie.
Zaloguj się na store.steampowered.com, zanim aktywujesz klucz.	Zaloguj się do sklepu Steam w Chrome, a potem spróbuj ponownie.
Zainstaluj lub włącz rozszerzenie GameDock Companion, aby aktywować klucze.	Zainstaluj rozszerzenie Companion. Więcej na stronie Zainstaluj GameDock Companion.
Steam nie pokazuje jeszcze tej licencji.	Klucz zadziałał, ale Steam z opóźnieniem pokazuje licencję. Za minutę zsynchronizuj zakupy, a potem wpisz cenę na karcie **Pudełko / klucz CD**.
Ten klucz mógł już zostać aktywowany w Steam	Nie aktywuj go ponownie. Zsynchronizuj Steam, a gra się pojawi.

Instalacja wymaga sparowanego i włączonego urządzenia. Jeśli okno pokazuje **Brak sparowanego urządzenia**, sparuj urządzenie na stronie **Ustawienia**; jeśli pokazuje **Urządzenie jest offline**, wybudź je i spróbuj ponownie.

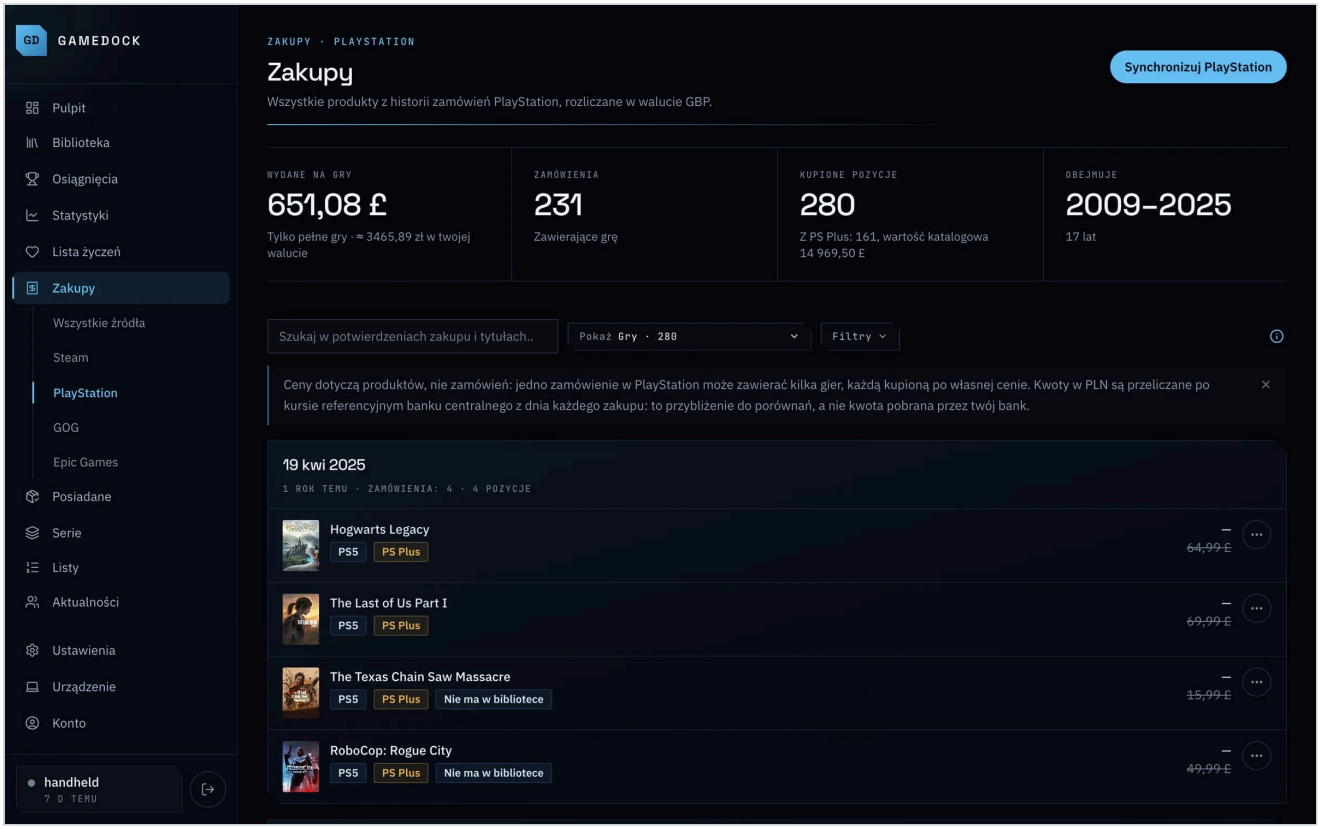
LISTA ŻYCZEŃ, ZAKUPY I POSIADANE GRY

Zakupy na PlayStation

Zaimportuj historię zamówień z PlayStation Store i popraw, czym jest dana pozycja.

WYMAGA: GAMEDOCK COMPANION

Zakupy → PlayStation pokazuje wszystko z historii zamówień w PlayStation Store (gry, dodatki, subskrypcje i nie tylko) wraz z ceną każdej pozycji. Jeśli zakup w PlayStation został rozliczony w innej walucie, przy każdej kwocie widać, ile pobrano, oraz kwotę w twojej walucie, w kolejności wybranej opcją **Wyświetlana waluta** w sekcji Preferencje.



Twoja historia zamówień PlayStation

Zaimportuj historię zamówień

PlayStation pokazuje historię zamówień tylko tobie, po zalogowaniu, dlatego import odbywa się przez rozszerzenie Companion.

1. Przejdź do sekcji **Zakupy → PlayStation** i naciśnij **Synchronizuj PlayStation**.

Rozszerzenie Companion otwiera PlayStation w karcie w tle i przechodzi przez kolejne strony historii zamówień, pokazując na bieżąco każdy krok: otwieranie PlayStation, odczytywanie każdej strony historii, zapisywanie jej, a na koniec ustalanie, której gry dotyczy każdy zakup. Jeśli na playstation.com nie ma aktywnego logowania, rozszerzenie loguje cię przy użyciu istniejącej sesji konta Sony, o ile taka jest. Jeśli PlayStation wymaga hasła, karta pozostaje otwarta, aby można było się zalogować; potem naciśnij ponownie **Synchronizuj PlayStation**. Po zakończeniu GameDock podaje, ile transakcji zaimportowano. Uruchom import ponownie po każdym nowym zakupie albo zdaj się na przycisk **Synchronizuj wszystko** w

sekcji **Ustawienia → Synchronizacja** lub na synchronizację w tle w rozszerzeniu Companion, aby dane były zawsze aktualne.

Jeśli komunikat zawiera dopisek *przechwycono tylko część*, części historii nie udało się odczytać, więc uruchom import ponownie. Jeśli komunikat mówi, że waluta pochodzi z twoich ustawień, GameDock nie zdołał ustalić regionu twojego konta PlayStation, więc przyjęto twoją walutę; sprawdź, czy jest właściwa.

Co pokazuje strona

Liczby u góry to kwota wydana na gry, zamówienia zawierające grę, kupione pozycje i lata, które obejmuje twoja historia. **Wydane na gry** obejmuje tylko pełne gry (bez dodatków i dem, które **Zakupy → Wszystkie źródła** wlicza do kategorii **Gry**), a wiersz pod spodem podaje łączną kwotę wydatków, bez pieniędzy dodanych do portfela. Wiersz pod **Kupione pozycje** podaje, ile pozycji odebrano w ramach PlayStation Plus, i ich wartość w pełnej cenie.

Zakupy są pogrupowane według dni. Przy każdej pozycji widać konsolę i oznaczenia takie jak:

- **PS Plus**: gra odebrana w ramach subskrypcji PlayStation Plus. Możesz w nią grać, dopóki masz subskrypcję, ale nie należy do ciebie na stałe, więc nie ma ceny.
- **Za darmo**: darmowa gra lub demo.
- **Nie ma w bibliotece**: GameDock nie dopasował jeszcze tej pozycji do gry w twojej bibliotece.
- **Dodatek do gry**: dodatek i gra, do której należy.

Przy przecenionej pozycji pełna cena jest przekreślona. Pakiet gier pokazuje listę gier, które zawiera.

Pokaż wybiera rodzaj pozycji: **Gry** (domyślnie), aplikacje, dodatki, dema, motywy, wideo, subskrypcje, doładowania portfela, **Nierozpoznane** albo wszystko. Jeśli masz zakupy na więcej niż jedną konsolę, **Filtry** zawężają listę do jednej z nich.

Popraw rodzaj pozycji

PlayStation nie zawsze podaje, czym jest dana pozycja. Pozycje bez opisu trafiają do grupy **Nierozpoznane**, każda z przyciskami do wskazania, czym jest; przy każdej innej pozycji otwórz menu ⋯ obok ceny i wybierz **Zmień kategorię**, aby zobaczyć te same przyciski.

Najczęściej trafiają tam aplikacje do streamingu, takie jak Netflix, YouTube i Spotify: nic w historii zamówień nie odróżnia aplikacji od gry, więc zamiast zgadywać, GameDock zostawia je tobie do oznaczenia jako **Aplikacja**. Mniej więcej raz w miesiącu GameDock ponownie sprawdza też pozycje, których nie udało się rozpoznać, więc gra dodana później do baz danych gier sama trafia na swoje miejsce.

1. Wybierz **Gra…**, **Aplikacja**, **Dodatek**, **Demo**, **Motyw**, **Wideo**, **Subskrypcja** lub **Coś innego**.
2. Przy **Gra…** wyszukaj grę i wybierz ją (albo kilka, jeśli to pakiet), a potem naciśnij **Zapisz**.

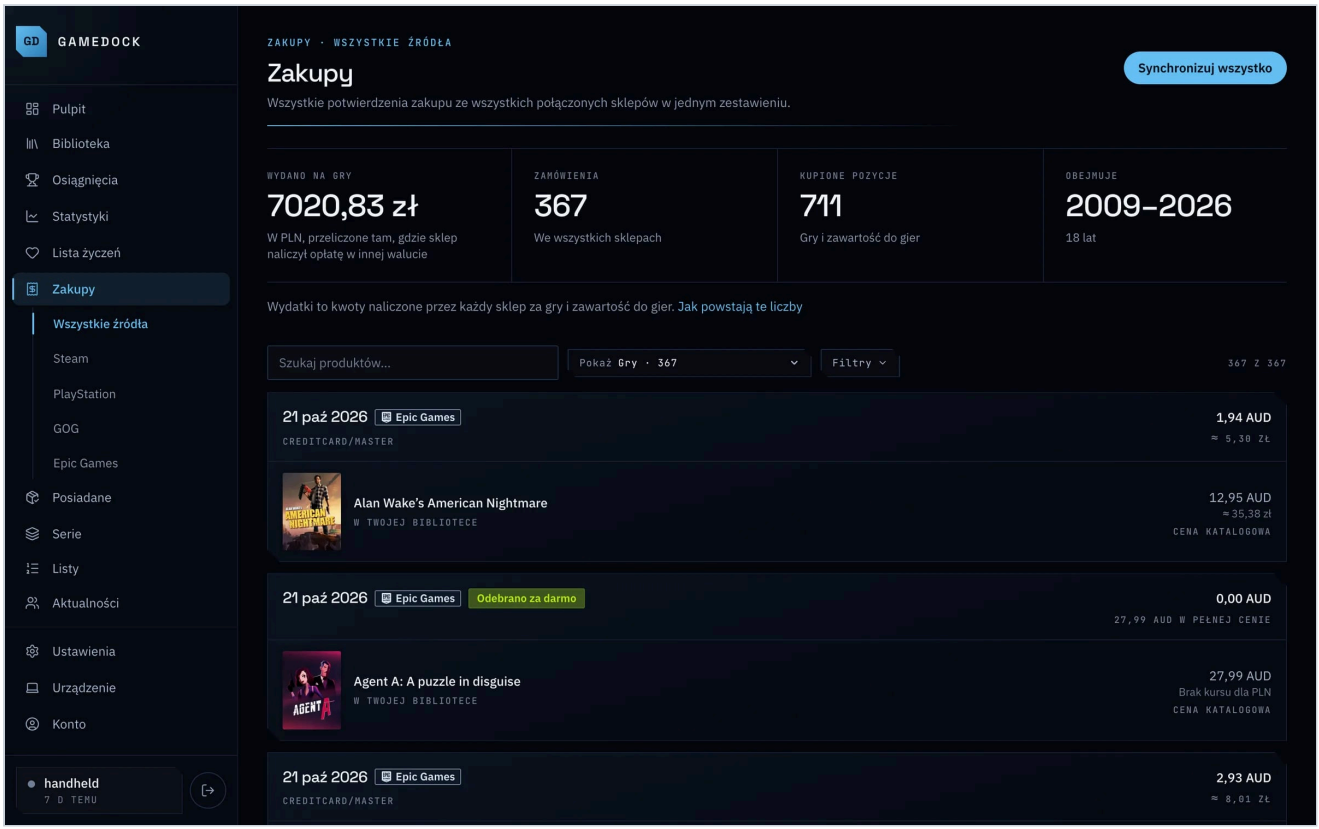
Zmiana od razu obejmuje twoje zakupy i trafia jako propozycja do wspólnego katalogu GameDock, więc po jej zatwierdzeniu skorzystają z niej też inni gracze. Przycisk **cofnij** obok **Rozpoznano** wycofuje zmianę.

LISTA ŻYCZEŃ, ZAKUPY I POSIADANE GRY

Wszystkie zakupy w jednym miejscu

Twoje wydatki we wszystkich sklepach i sposób ich liczenia.

Zakupy → **Wszystkie źródła** zbiera na jednej liście, od najnowszych, każde zamówienie ze Steam, PlayStation, GOG i Epic Games oraz każdą kupioną płytę lub wersję pudełkową, i sumuje twoje wydatki.



Każde potwierdzenie zakupu z każdego sklepu

Co liczy się jako wydatek

- Zamówienie liczy się według kwoty, którą sklep faktycznie pobrał, a nie według tego, ile kosztowałyby osobno zawarte w nim gry.
- Pieniądze dodane do portfela Steam lub PlayStation nie są wydatkiem, bo zamiast nich liczą się gry, które potem za nie kupujesz.
- Zamówienie w innej walucie jest przeliczane na twoją po kursie z dnia zamówienia. Widać przy nim kwotę pobraną przez sklep, a pod nią przeliczenie oznaczone ≈, albo odwrotnie, jeśli opcja **Wyświetlana waluta** jest ustawiona na twoją walutę. Zobacz Waluty i kursy wymiany.

Pokaż wybiera, co jest liczone: **Gry** (domyślnie: gry, dodatki i dema), **Wszystko**, **Subskrypcje i media** albo **Doładowania portfela**. Liczby u góry się do tego dostosowują, a wiersz pod nimi mówi, co obejmują; **Jak powstają te liczby** obok wyjaśnia każdą z nich oraz to, ile poszło na subskrypcje i doładowania portfela. **Szukaj produktów...** znajduje zamówienie po jego zawartości, a **Filtry** zawężają listę do jednego sklepu (**Sklep**), do zamówień płatnych lub darmowych (w polu „Opłata”: **Płatne** lub **Za darmo**) albo do jednego roku (**Rok**).

Przy każdym zamówieniu widać sklep, kwotę i do ośmiu zawartych w nim pozycji (z informacją, ile jest jeszcze), każdą z oznaczeniem **W twojej bibliotece** lub **Poza biblioteką**. Edycja z GOG sprzedawana jako pakiet, np. Platinum lub Ultimate Edition, liczy się jako będąca w twojej bibliotece, gdy wszystkie zawarte w niej gry to w bibliotece jedna i ta sama gra; edycja z kilkoma różnymi grami, np. trylogia, pozostaje **Poza biblioteką**. Zamówienia odebrane za darmo, np. cotygodniowe darmowe gry w Epic, mają oznaczenie **Odebrano za darmo**.

> UWAGA
>
> W planie Darmowy strona Zakupy pokazuje ostatnie 12 miesięcy; uwaga u góry podaje, ile starszych zamówień jest ukrytych. Przy imporcie zakupów ze sklepu starsze zamówienia nie są zachowywane, więc po wykupieniu GameDock Plus zsynchronizuj ponownie zakupy z każdego sklepu, aby pobrać resztę.

Synchronizuj wszystko u góry strony od razu pobiera nowe zamówienia ze wszystkich sklepów. Zobacz Synchronizuj wszystko na bieżąco.

Osobna strona każdego sklepu

Wiersze pod **Zakupy** na pasku bocznym pokazują po jednym sklepie:

- **Steam**: każda pozycja potwierdzenia zakupu dopasowana do gry, za którą zapłacono, z kolejką do sprawdzenia. Zobacz Przejrzyj zakupy w Steam.
- **PlayStation**: twoja historia zamówień z oznaczonymi grami z PlayStation Plus. Zobacz Zakupy na PlayStation.
- **GOG** i **Epic Games**: każde zamówienie z kwotą i informacją, czy odebrano je za darmo. **Pokaż** zawęża listę do zamówień płatnych lub odebranych za darmo. Zamówienia trafiają tu przy synchronizacji danego sklepu. Zobacz GOG i Epic Games.
- **Kopie fizyczne**: ile kosztowała każda płyta lub wersja pudełkowa; tu możesz dodać brakującą cenę. Zobacz Gry na płytach.

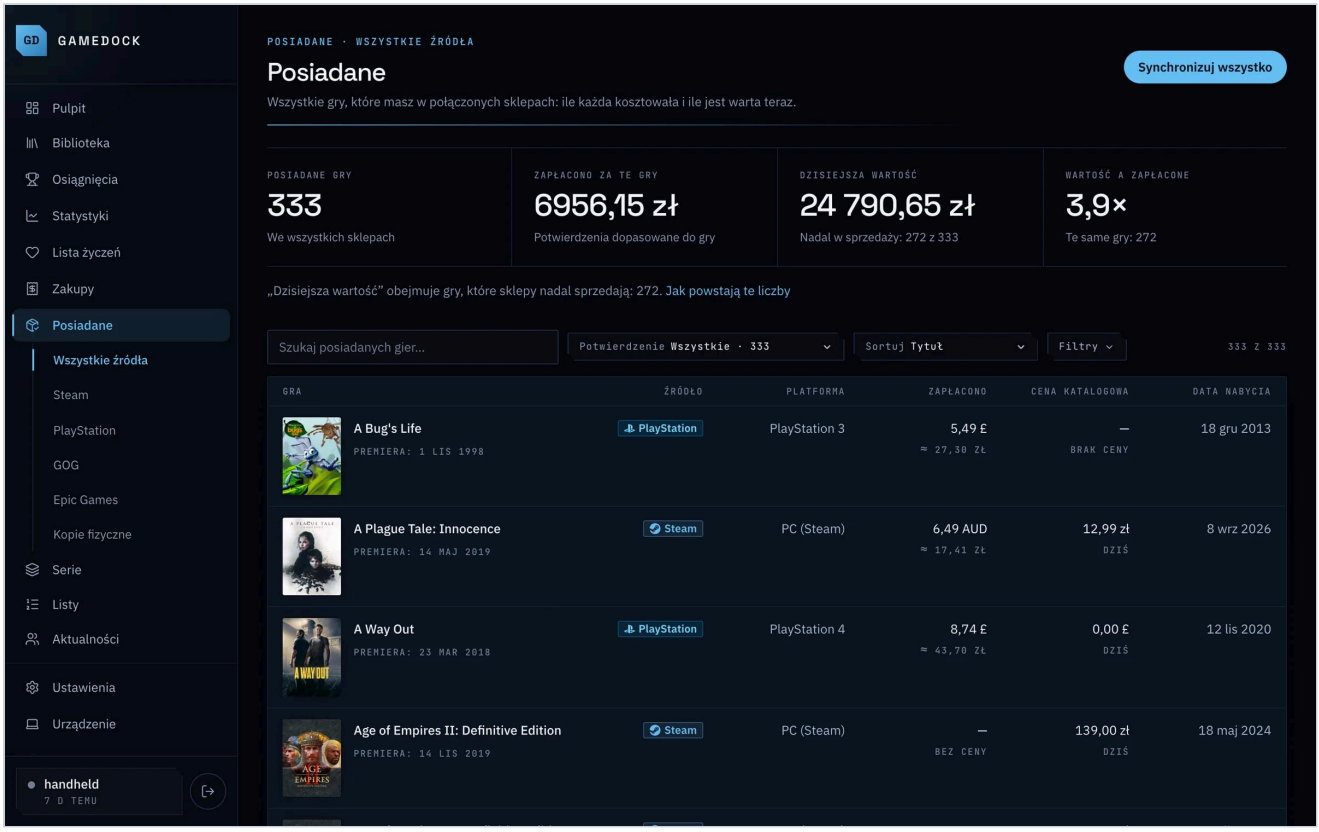
Płyty i wersje pudełkowe

W widoku **Wszystkie źródła** każda kupiona płyta lub wersja pudełkowa to osobne zamówienie, z datą zakupu i ceną w walucie, w której za nią zapłacono. Kopia otrzymana w prezencie, w wymianie lub w zestawie z konsolą nie jest zakupem, więc jest pomijana, podobnie jak kopia, która nie ma jeszcze daty. Datę dodasz w sekcji **Zakupy → Kopie fizyczne**. Kopia z datą, ale bez ceny, pokazuje przycisk **Dodaj cenę**, który otwiera tę kopię właśnie tam.

Co posiadasz i ile to jest warte

Porównaj, ile kosztowały cię gry, z tym, ile kosztują dzisiaj.

Posiadane pokazuje każdą grę, którą masz w każdym sklepie, ile za nią zapłacono i ile kosztowałaby dziś.



Co masz i ile jest to dziś warte

Liczby

- **Posiadane gry**: każda gra w każdym połączonym sklepie oraz każda dodana płyta lub wersja pudełkowa.
- **Zapłacono za te gry**: ile za nie zapłacono, według potwierdzeń zakupu, każda kwota przeliczona po kursie z dnia płatności.
- **Dzisiejsza wartość**: ile te gry kosztują dziś w swoich sklepach, po dzisiejszej cenie i dzisiejszym kursie. Gra na wyprzedaży liczy się po cenie z wyprzedaży. Wiersz pod spodem podaje, ile twoich gier sklep wciąż sprzedaje.
- **Wartość a zapłacone**: porównanie obu kwot dla tych samych gier.

Dwie ostatnie liczby obejmują tylko gry, które mają zarówno potwierdzenie zakupu, jak i dzisiejszą cenę w swoim sklepie, więc obie dotyczą tych samych gier; wiersz pod liczbami podaje, ile to gier, a **Jak powstają te liczby** obok podaje definicję każdej z nich. Strona każdego sklepu pokazuje te same cztery liczby w tej samej kolejności; sklep, który nie podaje aktualnej ceny, np. GOG czy Epic Games, pokazuje tam kreskę i wyjaśnia dlaczego.

Lista

Przy każdej grze widać, gdzie ją masz, na jakiej platformie, ile za nią zapłacono, ile kosztuje dziś i od kiedy ją masz. **Szukaj posiadanych gier...** znajduje grę po nazwie. **Potwierdzenie** zawęża listę do gier **Z potwierdzeniem** lub **Bez potwierdzenia**; **Sortuj** porządkuje listę według: **Tytuł**, **Największy zysk**, **Najdroższe** lub **Najwyższa cena**. **Filtry** wybierają jeden sklep. **Synchronizuj wszystko** u góry strony od razu pobiera najnowsze zakupy i ceny.

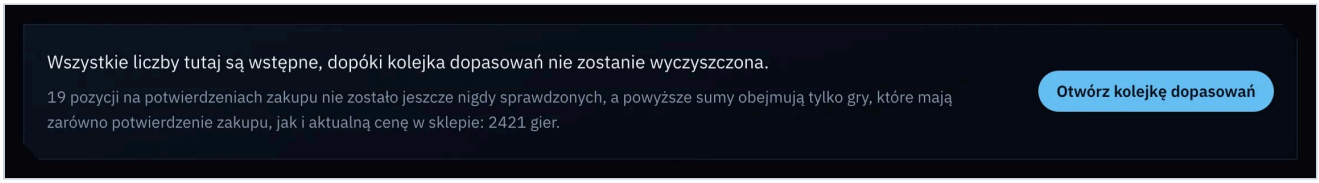
Cena, którą sklep pobrał lub podaje w innej walucie, pokazuje obie kwoty: najpierw kwotę sklepu albo twoją, zależnie od opcji **Wyświetlana waluta** w sekcji Preferencje. Sumy u góry są w twojej walucie albo w walucie sklepu, jeśli wszystko na stronie danego sklepu rozliczono w jednej innej walucie, a na pierwszym miejscu ustawiono kwotę sklepu.

Gra z oznaczeniem **Bez potwierdzenia** to gra, dla której GameDock nie ma zakupu: mogła być prezentem, być darmowa albo zostać kupiona przed początkiem twojej historii zakupów. Gra, która nie jest już sprzedawana, pokazuje cenę z potwierdzenia zakupu zamiast dzisiejszej.

Każda płyta lub wersja pudełkowa to osobny wiersz z kwotą, którą za nią zapłacono. **Cena katalogowa** pozostaje pusta, bo żaden sklep nie podaje dzisiejszej ceny płyty, więc kopie nie wchodzą do dwóch ostatnich liczb. Przy kopii otrzymanej w prezencie, w wymianie lub w zestawie z konsolą zamiast ceny widać tę informację, a przy kupionej kopii, która nie ma jeszcze ceny, widać **Jeszcze bez ceny**. Cenę dodasz w sekcji **Zakupy** → **Kopie fizyczne**.

Wiersze pod **Posiadane** na pasku bocznym pokazują po jednym sklepie. W PlayStation gry dostępne w ramach PlayStation Plus mają oznaczenie **Subskrypcja** i można je wyświetlić osobno.

Steam: najpierw opróżnij kolejkę



Liczby dla Steam zależą od kolejki do sprawdzenia

Liczby dla Steam są tak dokładne, jak dopasowanie pozycji z potwierdzeń zakupu do gier. Dopóki jakieś pozycje czekają na sprawdzenie, **Posiadane** → **Steam** o tym informuje; naciśnij **Otwórz kolejkę dopasowań**, aby przejść do nich i je rozpatrzyć. Zobacz Przejrzyj zakupy w Steam.

Wartość biblioteki na pulpicie

Wartość biblioteki na pulpicie to kwota, jaką kosztowałyby dziś w sklepie Steam wszystkie twoje gry i DLC ze Steam, w walucie twojego konta Steam. Darmowe gry liczą się jako zero, a gry, których Steam już nie sprzedaje, są pomijane. Wartość jest aktualizowana przy każdym odświeżeniu cen w Steam.

Waluty i kursy wymiany

Wybierz walutę, w której pokazywane są kwoty, i sposób przeliczania innych walut.

GameDock przechowuje każdą cenę w walucie, której użył sklep, i przelicza ją na twoją tylko do wyświetlenia. Przeliczona kwota jest przybliżeniem: twój bank zastosował własny kurs.

Wybierz walutę

1. Przejdź do sekcji **Konto** → **Preferencje**.
2. W polu **Waluta** wybierz walutę, w której mają być pokazywane kwoty.
3. Naciśnij **Zapisz zmiany**.

Region sklepu określa, z którego regionu GameDock pobiera ceny, gdy nie da się tego ustalić na podstawie twojego konta w sklepie, a **Strefa czasowa** określa, kiedy zaczyna się twój dzień: dla czasu gry, podsumowania dnia i miesięcznego e-maila ze Statystykami oraz przy ustalaniu, do którego roku należy zakup.

Każdy połączony sklep zwykle zna swój region i GameDock korzysta z niego, gdy tylko może. Ceny w Steam i wartość twojej biblioteki są zawsze w walucie twojego konta Steam.

Jak zapisywane są kwoty

Gdy sklep rozliczył zakup w innej walucie, opcja **Wyświetlana waluta** (w sekcji Preferencje) decyduje, co jest pierwsze: kwota pobrana przez sklep, a pod nią kwota w twojej walucie oznaczona ≈, albo kwota w twojej walucie, a pod nią kwota pobrana przez sklep. Najedź kursorem na którąkolwiek z nich, aby zobaczyć, z którego dnia jest użyty kurs. Dzisiejsza cena w sklepie, np. na liście życzeń, działa tak samo, tylko zamiast **zapłacono** widać **cena**, bo nikt jej jeszcze nie zapłacił.

Kwoty są zapisywane zgodnie z ustawieniem **Format liczb i dat**. Waluta jest pokazywana własnym symbolem, jeśli żadna inna go nie używa, np. **£** lub **€**. Jeśli symbol jest wspólny, zachowuje go tylko waluta, do której należy twój format: w formacie English (Australia) dolary australijskie są zapisywane jako **$59.99**, a dolary amerykańskie jako **USD 59.99**; w formacie English (United States) te same kwoty są zapisywane jako **A$59.99** i **$59.99**.

Jaki kurs jest używany

GameDock korzysta z kursów referencyjnych publikowanych przez Europejski Bank Centralny. Dla dwóch walut, których ten bank nie publikuje, używa kursu nowego dolara tajwańskiego Rezerwy Federalnej USA i kursu rubla Banku Rosji, każdy przeliczony przez kurs Europejskiego Banku Centralnego:

KWOTA	KURS PRZELICZENIA
Kwota zapłacona za zakup	Kurs z dnia płatności. Jeśli tego dnia nie było kursu, np. w weekend, ostatni wcześniejszy.
Dzisiejsze ceny i wartość twojej biblioteki	Dzisiejszy kurs.

Najedź kursorem na przeliczoną kwotę, aby zobaczyć, z którego dnia jest użyty kurs. Gdy dla danej waluty nie ma żadnego kursu, kwota pozostaje bez zmian i nie wlicza się do sum; uwaga na stronie podaje, co pominięto.

CZĘŚĆ 7

GameDock Helper

Aplikacja dla systemu Linux, dzięki której GameDock widzi gry na komputerze, na którym grasz, i nimi zarządza.

Zainstaluj GameDock Helper

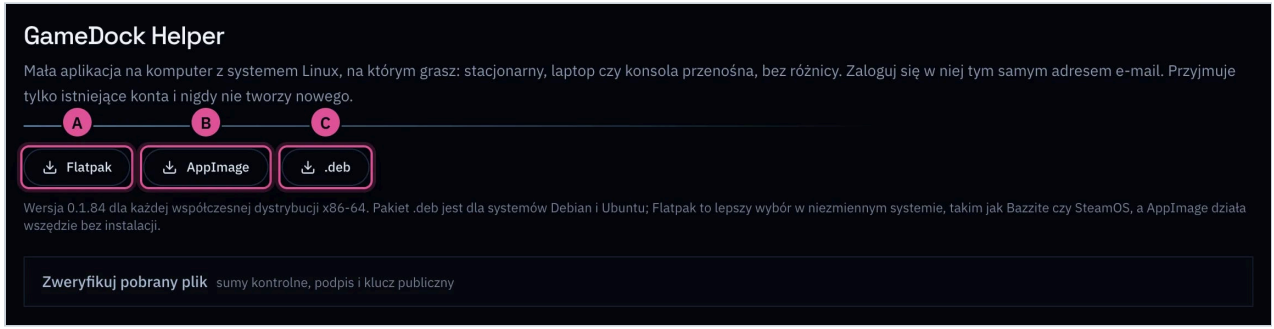
Pobierz aplikację Helper na swój komputer z systemem Linux, zainstaluj ją i zaloguj się.

GameDock Helper to niewielka aplikacja na komputer lub konsolę przenośną z systemem Linux, na których grasz. Pozwala GameDock zobaczyć, co jest na tym urządzeniu (zainstalowane gry, gry z Lutris i Heroic, emulatory, pliki zapisów i wolne miejsce na dysku), i działać na tej podstawie: instalować gry, przenosić je między dyskami i tworzyć kopie zapasowe zapisów.

Działa w każdym nowoczesnym 64-bitowym (x86-64) systemie Linux, na komputerze stacjonarnym, laptopie lub konsoli przenośnej. Nie ma wersji dla systemów Windows ani Mac.

Pobierz

1. W GameDock przejdź do sekcji **Ustawienia** → **Urządzenia**.
2. W sekcji **GameDock Helper** pobierz rodzaj pliku odpowiedni dla twojego systemu. Nazwa każdego pliku zawiera numer wersji, np. `GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.flatpak`, więc bez instalowania wiesz, którą wersję masz.



Trzy sposoby instalacji GameDock Helper

	DO POBRANIA	KIEDY WYBRAĆ
A	**Flatpak**	Konsole przenośne, systemy z rdzeniem tylko do odczytu i każdy system, w którym instalujesz aplikacje przez Discover lub GNOME Software. Najlepszy wybór, jeśli nie masz pewności.
B	**AppImage**	Dowolny Linux, bez instalowania czegokolwiek: uruchamiasz sam plik.
C	**.deb**	Debian i Ubuntu.

Zainstaluj

Otwórz terminal w folderze z pobranym plikiem i użyj polecenia z jego nazwą:

- **Flatpak**: `flatpak install --user --bundle GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.flatpak`, a potem otwórz **GameDock Helper** z menu aplikacji. Jeśli środowisko uruchomieniowe GNOME, na którym działa, nie jest jeszcze zainstalowane, instalacja dodaje Flathub i je pobiera, co za pierwszym razem trwa kilka minut.

- **AppImage**: `chmod +x GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.AppImage`, a potem uruchom plik. Trzymaj go w stałym miejscu, np. w `~/Applications`, bo to właśnie ta kopia będzie się uruchamiać razem z pulpitem.
- **.deb**: `sudo apt install ./GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.deb`, a potem otwórz **GameDock Helper** z menu aplikacji.

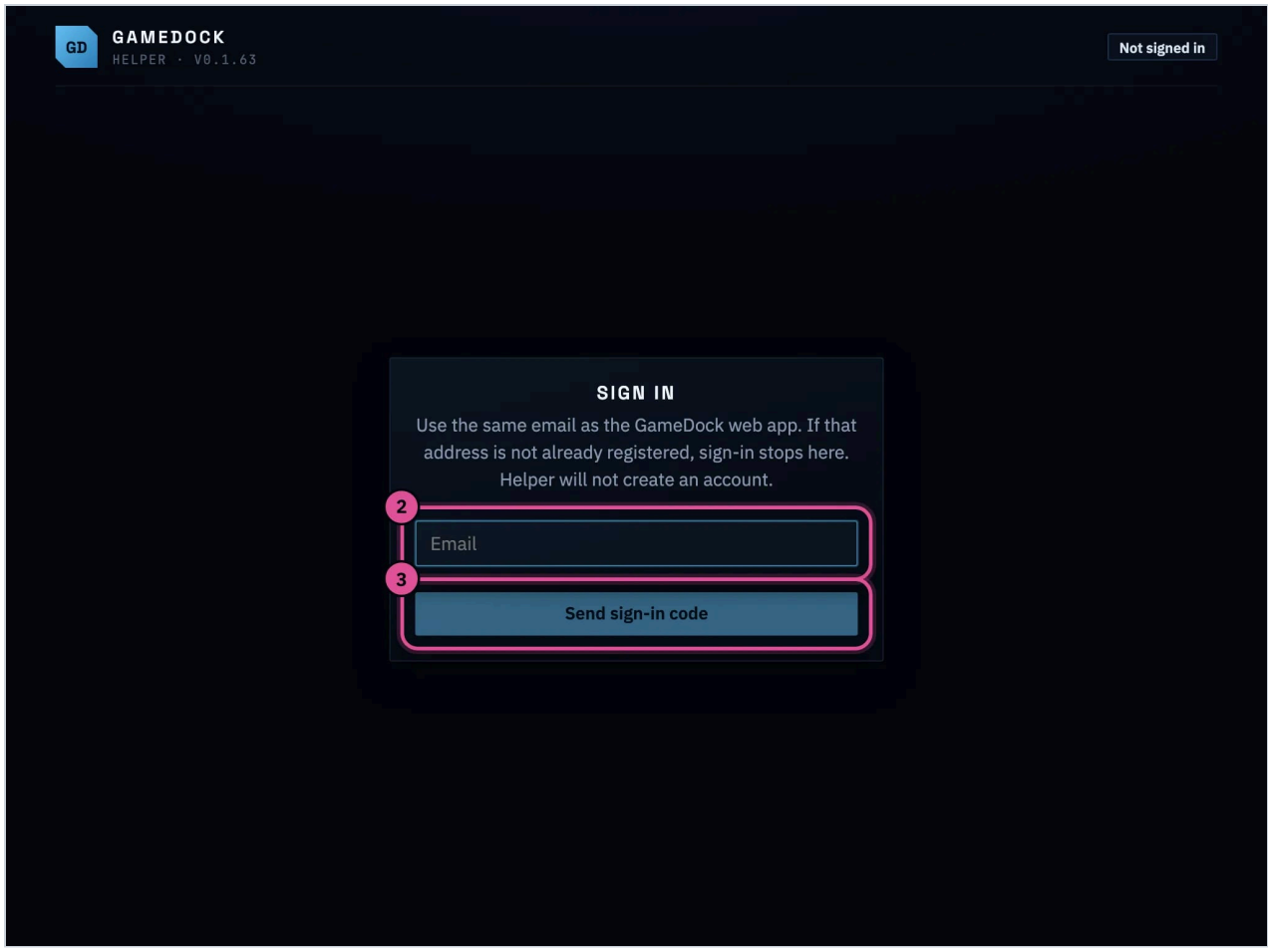
Korzystaj tylko z jednego rodzaju instalacji. Flatpak i AppImage przechowują ustawienia osobno i nie mogą działać jednocześnie.

> PORADA
>
> Aby sprawdzić, czy pobrany plik to ten opublikowany przez GameDock, otwórz **Zweryfikuj pobrany plik** pod przyciskami. Znajdziesz tam sumę kontrolną i podpis każdego pliku, klucz publiczny oraz polecenie, którym można je sprawdzić.

Zaloguj się

Helper przed wszystkim innym prosi o zalogowanie się tym samym adresem e-mail, którego używasz w GameDock.

1. Otwórz GameDock Helper.
2. Wpisz swój adres e-mail 2.
3. Naciśnij **Send sign-in code** 3.



Logowanie do GameDock Helper

4. Wpisz sześciocyfrowy kod z e-maila w polu, które się pojawi, i naciśnij **Sign in**.

Helper pokazuje wtedy ekran konfiguracji. Zobacz Skonfiguruj GameDock Helper. Po kilku sekundach urządzenie pojawia się w GameDock w sekcji **Ustawienia** → **Urządzenia** z oznaczeniem **Online** obok.

Helper nigdy nie zakłada konta. Jeśli informuje, że dla twojego adresu nie ma konta GameDock, najpierw zaloguj się w witrynie GameDock (zobacz Załóż konto i zaloguj się), a potem wróć.

> UWAGA
>
> Plan Darmowy pozwala na jedno urządzenie, a GameDock Plus na trzy. Ponowne zalogowanie się z tego samego komputera nie liczy się jako kolejne urządzenie. Jeśli wszystkie urządzenia z twojego planu są w użyciu, Helper wyświetla komunikat *Device limit reached* i nie loguje się: aby zamienić jedno urządzenie na inne, najpierw usuń stare. Zobacz Usuń lub ponownie połącz urządzenie.

Aktualizowanie

Od wersji 0.1.84 Helper sam się aktualizuje: co kilka godzin sprawdza, czy jest nowa wersja, i ją instaluje, chyba że wyłączysz **Install updates automatically** (zobacz Aktualizacje). Starszy Helper tego nie potrafi, więc trzeba go raz zaktualizować ręcznie; to samo dotyczy wersji, która nie może sama się zastąpić, np. pakietu .deb.

Gdy urządzenie ma starszą wersję i nie aktualizuje się samo, GameDock informuje o tym przy następnym otwarciu, niezależnie od strony, na którą trafisz: komunikat wymienia każde twoje urządzenie z

nieaktualną wersją i podaje, jaką wersję ma, z przyciskami **Pobierz aktualizację**, który otwiera **Ustawienia → Urządzenia**, oraz **Nie teraz**, który odkłada przypomnienie o tydzień w tej przeglądarce. Sekcja **Ustawienia → Urządzenia** pokazuje też komunikat *Dostępna jest nowsza wersja GameDock Helper*, dopóki któreś urządzenie ma starszą wersję.



Każde nieaktualne urządzenie jest wymienione z nazwy, razem z wersją

Większość aktualizacji może poczekać, aż będzie ci wygodnie. Od czasu do czasu któraś naprawia coś ważnego dla bezpieczeństwa twojego urządzenia i od tej chwili GameDock przestaje wysyłać starszej wersji aplikacji Helper jakiekolwiek zadania: instalacja, przenoszenie czy skanowanie kończy się komunikatem *GameDock Helper na tym urządzeniu jest nieaktualny*. Zaktualizuj aplikację Helper, a wszystko znów zadziała; w międzyczasie nic nie przepada.

Pobierz ten sam rodzaj pliku, który masz zainstalowany, i naciśnij **Quit** w menu aplikacji Helper w zasobniku systemowym. Następnie:

- **Flatpak**: `flatpak install --user --reinstall --bundle` i nazwa nowego pliku. `--reinstall` zastępuje zainstalowaną aplikację Helper; twoje ustawienia i logowanie zostają zachowane.
- **AppImage**: umieść nowy plik obok starego i wykonaj na nim `chmod +x`. Po uruchomieniu to on będzie startował razem z pulpitem, a stary plik możesz usunąć.
- **.deb**: `sudo apt install ./` i nazwa nowego pliku. Zastępuje to zainstalowaną wersję.

Otwórz ponownie GameDock Helper (w przypadku AppImage: nowy plik). Po kilku sekundach **Ustawienia → Urządzenia** pokazuje nową wersję obok urządzenia, a komunikat znika, gdy wszystkie urządzenia są aktualne.

GAMEDOCK HELPER

Skonfiguruj GameDock Helper

Wskaż aplikacji Helper, gdzie są twoje gry, dyski i konto Steam, i dodaj je do GameDock.

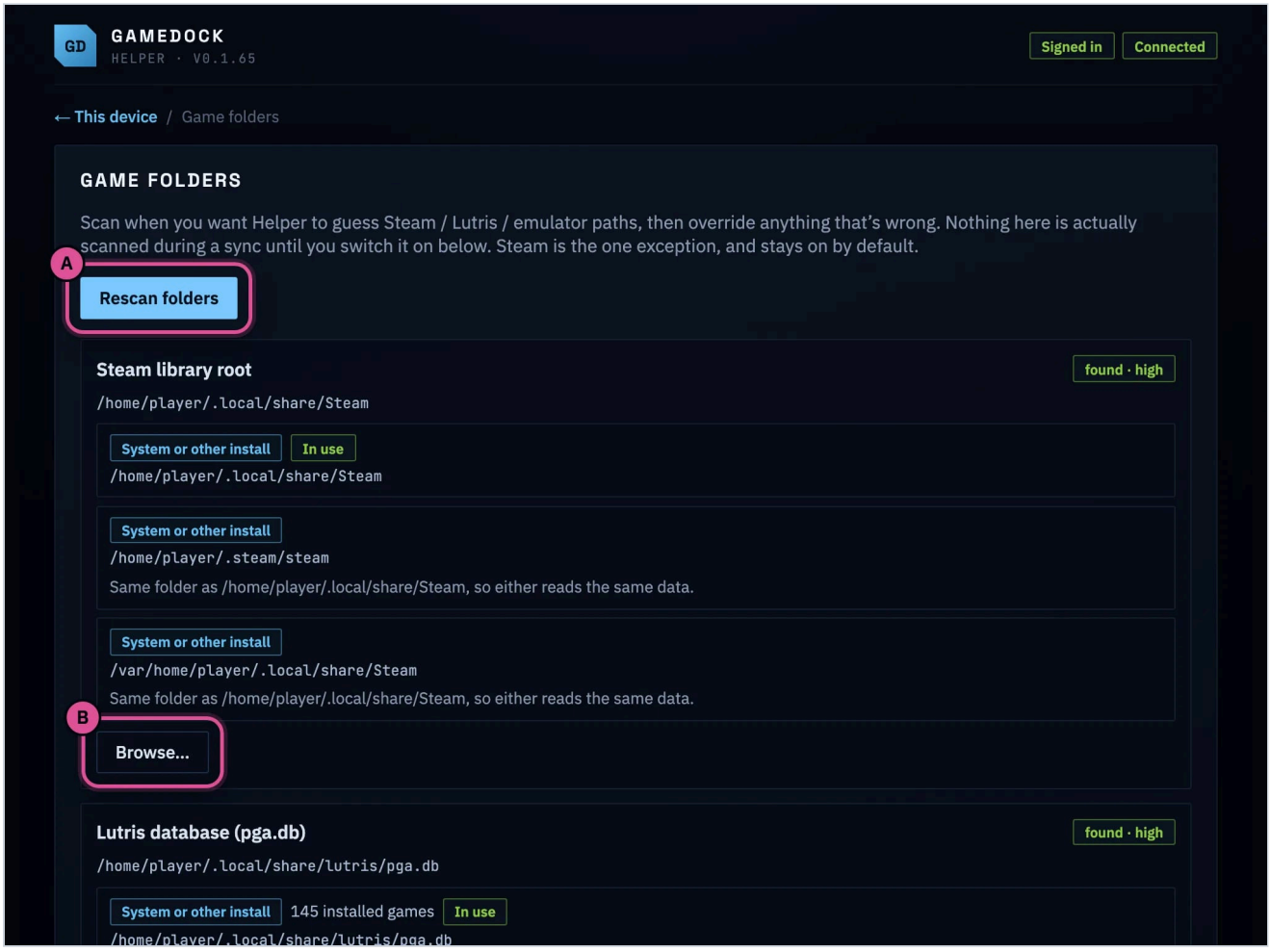
WYMAGA: GAMEDOCK HELPER

Po zalogowaniu GameDock Helper otwiera się na stronie **This device**: to lista sekcji konfiguracji, a przy każdej pojawia się znacznik, gdy jest gotowa. Otwórz sekcję, zrób to, o co prosi, i naciśnij ← **This device**, aby wrócić.

Nic nie jest skanowane, dopóki o to nie poprosisz. Każda strona ma przycisk, który uruchamia wyszukiwanie; Helper zapamiętuje, co znalazł. Po zalogowaniu kopie zapasowe zapisów i zmiana nazw twoich gier w Steam działają same; skanowanie folderów i dysków czeka na ciebie.

Game folders

Wskaż aplikacji Helper, gdzie są twoje gry i emulatory.



Game folders: gdzie Steam, Lutris i twoje emulatory trzymają gry

1. Naciśnij **Scan folders** A; po pierwszym wyszukiwaniu przycisk nazywa się **Rescan folders**. Helper szuka w typowych miejscach dla Steam, Lutris, Heroic i każdego znanego mu emulatora: RPCS3, Xenia,

PCSX2, DuckStation, Dolphin, melonDS, Cemu, PPSSPP, Vita3K, shadPS4, Flycast, RMG i emulatorów Switch.

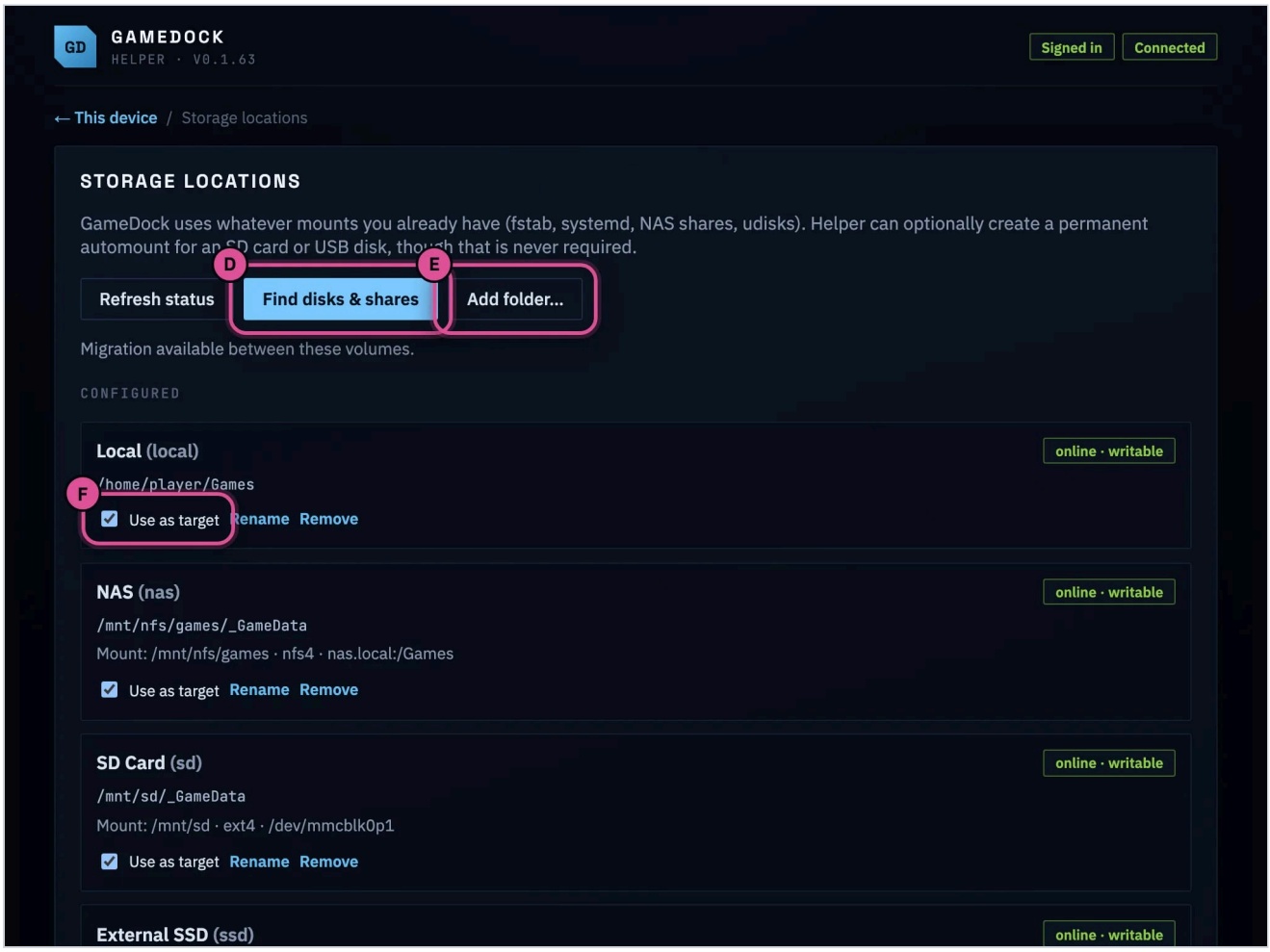
2. Sprawdź każdy wiersz. **found** oznacza, że folder istnieje, a **missing**, że go nie ma; drugie słowo mówi, na ile Helper jest pewny, że to właściwy folder. Pod spodem jest każdy folder znaleziony przez Helper dla tej aplikacji, z opisem, jak aplikację zainstalowano (Flatpak, AppImage, runner Lutris lub inna instalacja), i ile zawiera, np. zainstalowanych gier lub zapisów. Używany folder ma oznaczenie **In use**. Jeśli dwa foldery to w rzeczywistości ten sam, przy drugim jest o tym informacja.
3. Jeśli wiersz używa złego folderu, naciśnij **Use this folder** pod właściwym albo naciśnij **Browse…** B i wybierz inny. Najczęstszy powód, by to sprawdzić, to emulator zainstalowany zarówno jako Flatpak, jak i AppImage: wybierz folder, w którym są twoje gry.
4. Włącz **Scan this source** dla każdego launchera lub emulatora, który chcesz mieć w GameDock.

PCSX2 i DuckStation prowadzą własne listy znalezionych gier. Ich wiersze pokazują, ile gier jest na każdej liście; odczytywana jest każda lista, więc nie trzeba wybierać folderu.

Steam jest odczytywany zawsze. Wszystko inne pozostaje nietknięte, dopóki tego nie włączysz: sparowanie urządzenia samo w sobie nie uruchamia odczytu biblioteki Lutris ani emulatorów.

Storage locations

Wskaż aplikacji Helper, na których dyskach mogą znajdować się twoje gry, aby GameDock pokazywał zapełnienie każdego z nich i mógł przenosić gry między nimi.



Storage locations: dyski i udziały sieciowe, na których są twoje gry

1. Naciśnij **Find disks & shares** D. Helper wyświetla dyski i udziały sieciowe, które widzi: proponowane foldery bibliotek Steam, już zamontowane udziały NFS i SMB oraz karty SD i dyski USB.
2. Naciśnij **Use this location**, **Use this share** lub **Use current mount** obok każdego, którego chcesz używać. Aby dodać folder, którego nie ma na liście, naciśnij **Add folder...** E.
3. Zostaw zaznaczone **Use as target** F przy każdej lokalizacji, na którą można przenosić gry.

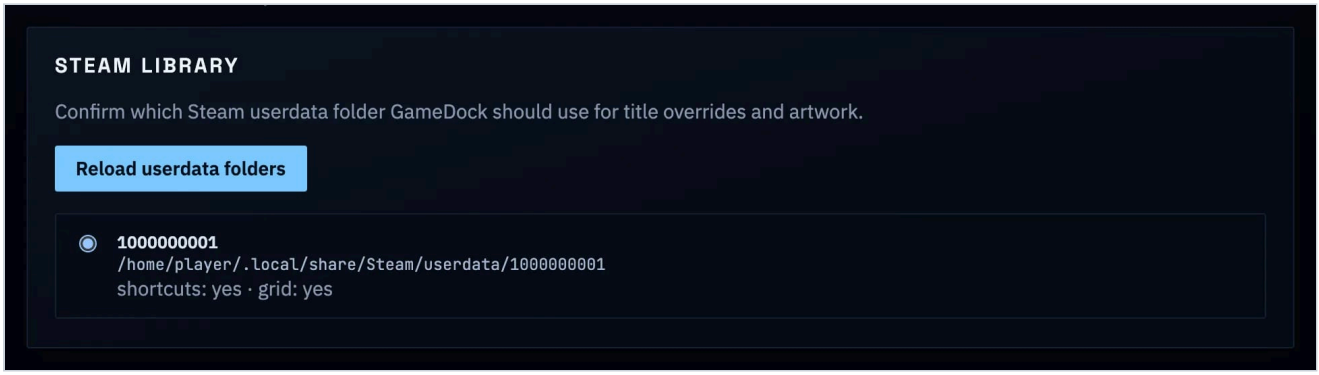
Twoje lokalizacje są wymienione w sekcji **Configured**, gdzie **Rename** nadaje lokalizacji rozpoznawalną nazwę, a **Remove** usuwa ją z listy. **Refresh status** ponownie sprawdza, które są podłączone.

Helper korzysta z dysków i udziałów, które już masz zamontowane: nigdy nie musi niczego konfigurować. Dla karty SD lub dysku USB, które nie są zamontowane na stałe, **Make permanent mount...** może ustawić automatyczne montowanie; wymaga to podania hasła.

Odłączony dysk jest pokazywany jako offline i wraca, gdy go podłączysz. Przenoszenie gier wymaga co najmniej dwóch lokalizacji. Zobacz Twoje urządzenie w GameDock.

Steam library

Wybierz, z którym kontem Steam na tym urządzeniu współpracuje GameDock przy zmianie nazw gier i ich grafik w Steam.



Steam library: wybór konta Steam, którego folder ma być używany

1. Naciśnij **Find userdata folders**.
2. Wybierz folder swojego konta. Nazwą każdego folderu jest numer konta Steam, do którego należy; jeśli na tym urządzeniu ze Steam korzysta tylko jedna osoba, folder jest tylko jeden.

Pozostałe sekcje

- **Standalone games**: osiągnięcia w grach na PC zainstalowanych poza launcherem sklepu, które zapisują je w plikach na twoim komputerze. Zobacz Osiągnięcia w grach na PC spoza launcherów.
- **Cloud save backups**: zobacz Kopie zapasowe zapisów.
- **Background service**: zobacz Niech Helper działa w tle.
- **Hub sign-in**: zaloguj się ponownie, jeśli kiedyś zajdzie taka potrzeba. Zobacz Usuń lub ponownie połącz urządzenie.

Wczytaj gry do GameDock

Gdy foldery są ustawione, przejdź w GameDock do sekcji **Ustawienia** → **Synchronizacja** i naciśnij **Synchronizuj** obok **GameDock Helper**. Twoje gry z Lutris, Heroic i emulatorów pojawią się w sekcji **Biblioteka**, w grupach **Launchery** i **Emulatory**. Potem, dopóki Helper działa, na bieżąco aktualizuje dane w GameDock.

Niech Helper działa w tle

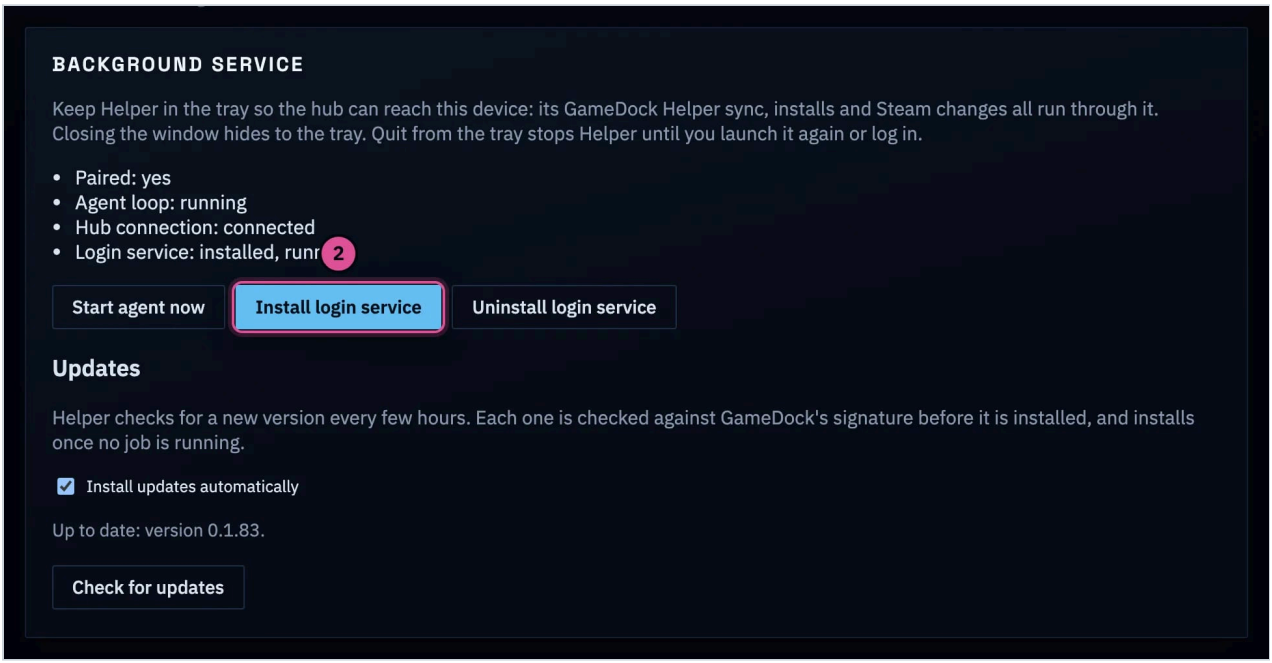
Uruchamiaj aplikację Helper razem z pulpitem, aby GameDock zawsze mógł połączyć się z twoim urządzeniem.

WYMAGA: GAMEDOCK HELPER

GameDock może połączyć się z twoim urządzeniem tylko wtedy, gdy działa GameDock Helper. Ustaw, aby uruchamiał się razem z pulpitem, a będzie po cichu czekał w zasobniku systemowym.

Uruchamiaj go razem z pulpitem

1. W GameDock Helper otwórz **Background service**.
2. Naciśnij **Install login service** 2.



Background service: uruchamianie aplikacji Helper razem z pulpitem

Od następnego logowania do pulpitu Helper uruchamia się sam, od razu w zasobniku. Teraz nie uruchamia drugiej kopii: ta, którą masz otwartą, działa dalej. Lista na stronie pokazuje, czy jest zalogowany (**Paired**), czy teraz działa (**Agent loop**), czy jest połączony z GameDock (**Hub connection**) i czy ma się uruchamiać razem z pulpitem (**Login service**). **Uninstall login service** wyłącza samodzielne uruchamianie.

Na konsoli przenośnej uruchamia się ponownie sam przy każdym przełączeniu między trybem gry a trybem pulpitu.

Aktualizacje

Install updates automatically w sekcji **Updates** na stronie **Background service** jest włączone, dopóki tego nie wyłączysz. Co kilka godzin Helper sprawdza, czy jest nowa wersja, upewnia się, że ma ona podpis GameDock, czeka, aż zakończy się wszystko, co robi dla GameDock, instaluje ją i uruchamia się

ponownie w nowej wersji. **Check for updates** sprawdza od razu. Gdy przełącznik jest wyłączony, Helper nadal informuje o nowej wersji, a **Install version** instaluje ją, kiedy zechcesz.

- Flatpak zainstalowany z opcją `--user`, jak w krokach instalacji, oraz AppImage w twoim własnym folderze aktualizują się same.
- Pakiet .deb jest instalowany dla całego systemu, więc jego instalacja wymaga hasła. Helper sam pobiera i sprawdza nową wersję, a o hasło prosi, gdy naciśniesz **Install version**.
- Flatpak zainstalowany dla wszystkich użytkowników komputera albo AppImage w folderze, do którego nie masz prawa zapisu, nie może sam się zastąpić. Strona o tym informuje; zainstaluj nową wersję z GameDock tak jak dotąd (zobacz Aktualizowanie).

Zasobnik systemowy

- Zamknięcie okna aplikacji Helper chowa ją do zasobnika; działa dalej.
- Kliknij ikonę w zasobniku albo wybierz **Open settings**, aby przywrócić okno.
- **Quit** całkowicie zatrzymuje aplikację Helper, do czasu ponownego otwarcia lub następnego logowania do pulpitu.
- Najedź kursorem na ikonę w zasobniku, aby sprawdzić, czy Helper jest połączony z GameDock.

Jeśli twój pulpit nie ma zasobnika systemowego, zamknięcie okna kończy działanie aplikacji Helper.

Czy jest połączenie?

Druga plakietka w prawym górnym rogu okna aplikacji Helper, obok plakietki **Signed in**, pokazuje, czy GameDock może teraz połączyć się z twoim urządzeniem. **Connected** oznacza, że tak, a **Connecting...**, że połączenie zaraz zostanie nawiązane. **Reconnecting...** oznacza, że Helper nie może połączyć się z GameDock i sam ponawia próby; najedź kursorem na plakietkę, aby zobaczyć, dlaczego, i kiedy nastąpi kolejna próba. **Not connected** oznacza, że Helper w ogóle nie utrzymuje połączenia: naciśnij **Start agent now** na stronie **Background service**. **Background service** pokazuje to samo w pozycji **Hub connection**.

Co robi, gdy działa

- Na bieżąco informuje GameDock o tym, co jest zainstalowane, jak zapełnione są twoje dyski i w co grasz.
- Wykonuje to, o co prosisz w GameDock: instaluje gry, przenosi instalacje, aktualizuje twoje kolekcje, nazwy i grafiki w Steam.
- Tworzy kopie zapasowe twoich zapisów po grze, jeśli ta opcja jest włączona. Zobacz Kopie zapasowe zapisów.
- Co piętnaście minut ponownie zapisuje nazwy twoich gier w Steam, jeśli masz jakieś ustawione. Zobacz Nazwy, kolejność i grafiki w Steam.
- Co kilka godzin sprawdza, czy jest jego nowa wersja, i instaluje ją, jeśli **Install updates automatically** jest włączone.

Skanowanie folderów i dysków odbywa się tylko wtedy, gdy naciśniesz odpowiedni przycisk.

GAMEDOCK HELPER

Kopie zapasowe zapisów

Przechowuj w GameDock wersjonowane kopie plików zapisu i przywracaj je.

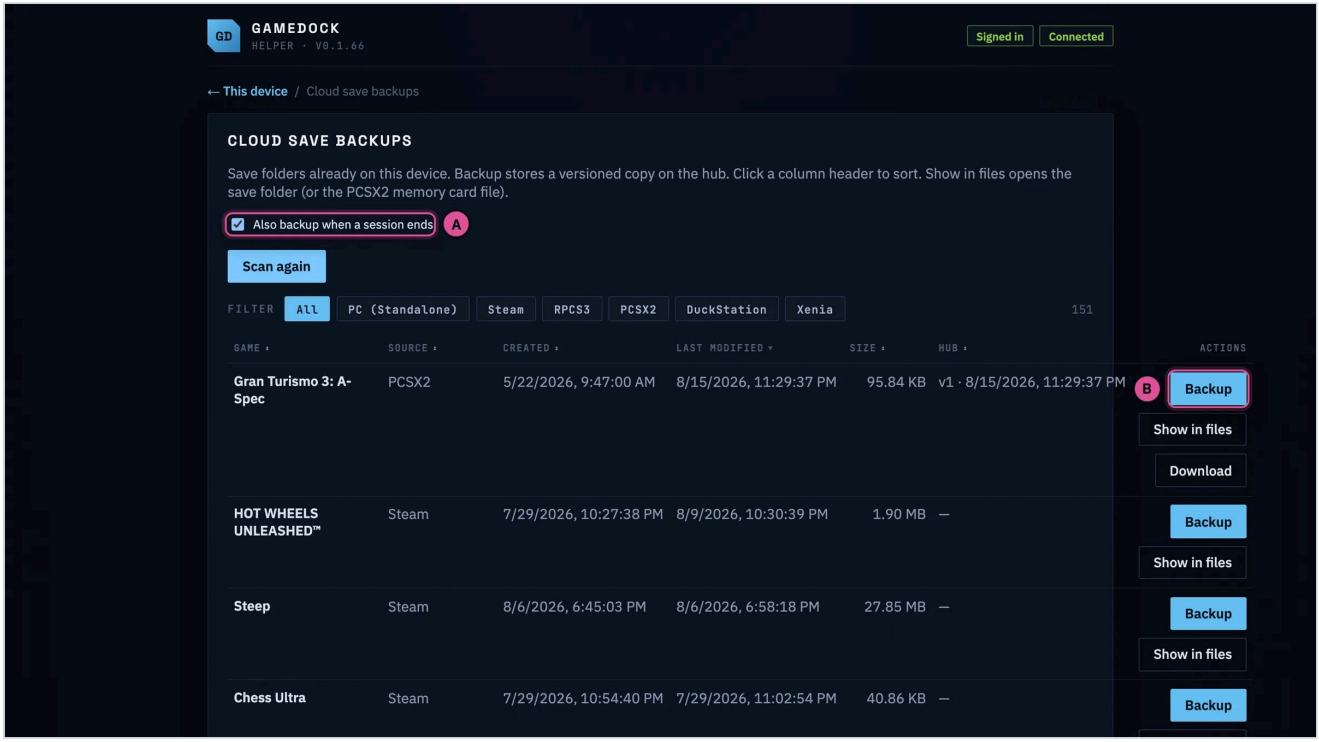
WYMAGA: GAMEDOCK HELPER

GameDock Helper może przechowywać kopie twoich plików zapisu w GameDock, aby utracony lub uszkodzony zapis dało się przywrócić. Każda kopia zapasowa to osobna wersja; to ty wybierasz, którą pobrać.

Znajduje zapisy z gier na PC spoza launcherów, gier Steam oraz emulatorów RPCS3, PCSX2, DuckStation i Xenia.

Znajdź swoje zapisy

1. W GameDock Helper otwórz **Cloud save backups**.
2. Naciśnij **Scan save folders**.



Każdy folder zapisów znaleziony przez Helper i data jego ostatniej kopii zapasowej

Lista pokazuje zapisy każdej gry, ich źródło, czas ostatniej zmiany, rozmiar oraz (w kolumnie **Hub**) najnowszą wersję w GameDock. Przyciski w sekcji **Filter** pokazują po jednym źródle, a naciśnięcie nagłówka kolumny sortuje według niej. Naciśnij **Scan again**, aby później poszukać nowych folderów zapisów.

Utwórz kopię zapasową

- **Automatycznie**: zostaw włączone **Also backup when a session ends** A. Gdy kończysz grać, a zapisy gry nie zmieniają się przez około pięć minut, Helper tworzy ich kopię zapasową. Gdy Helper

widzi grę po raz pierwszy, tylko ją odnotowuje, więc nie wysyła od razu całej twojej biblioteki.

- **Ręcznie**: naciśnij **Backup** B obok gry.

Show in files otwiera folder zapisów gry.

Odzyskaj zapis

- W aplikacji Helper naciśnij **Download** obok gry, aby zapisać jej najnowszą wersję w folderze Pobrane.
- W GameDock otwórz stronę gry. W sekcji **Zapisy w chmurze** każda wersja jest wymieniona z datą zapisu, urządzeniem, z którego pochodzi, i rozmiarem; naciśnij **Pobierz** obok tej, której potrzebujesz.

Kopia zapasowa to skompresowana kopia folderu zapisów. Umieść jej zawartość z powrotem w folderze zapisów, gdy gra jest zamknięta.

Limity

	DARMOWY	GAMEDOCK PLUS
Wersje zachowywane dla każdej gry	3	10

Każda kopia zapasowa może mieć do 200 MB, a wszystkie twoje kopie razem do 5 GB. Gdy gra ma tyle wersji, ile zachowuje twój plan, nowa kopia zastępuje najstarszą. Jeśli przejdziesz z Plus na plan Darmowy, starsze wersje nie są usuwane od razu: jedna znika za każdym razem, gdy dochodzi nowa.

GAMEDOCK HELPER

Twoje urządzenie w GameDock

Sprawdzaj zajętość dysków, dodawaj do nich biblioteki Steam, przenoś gry między dyskami i usuwaj postęp usuniętych gier.

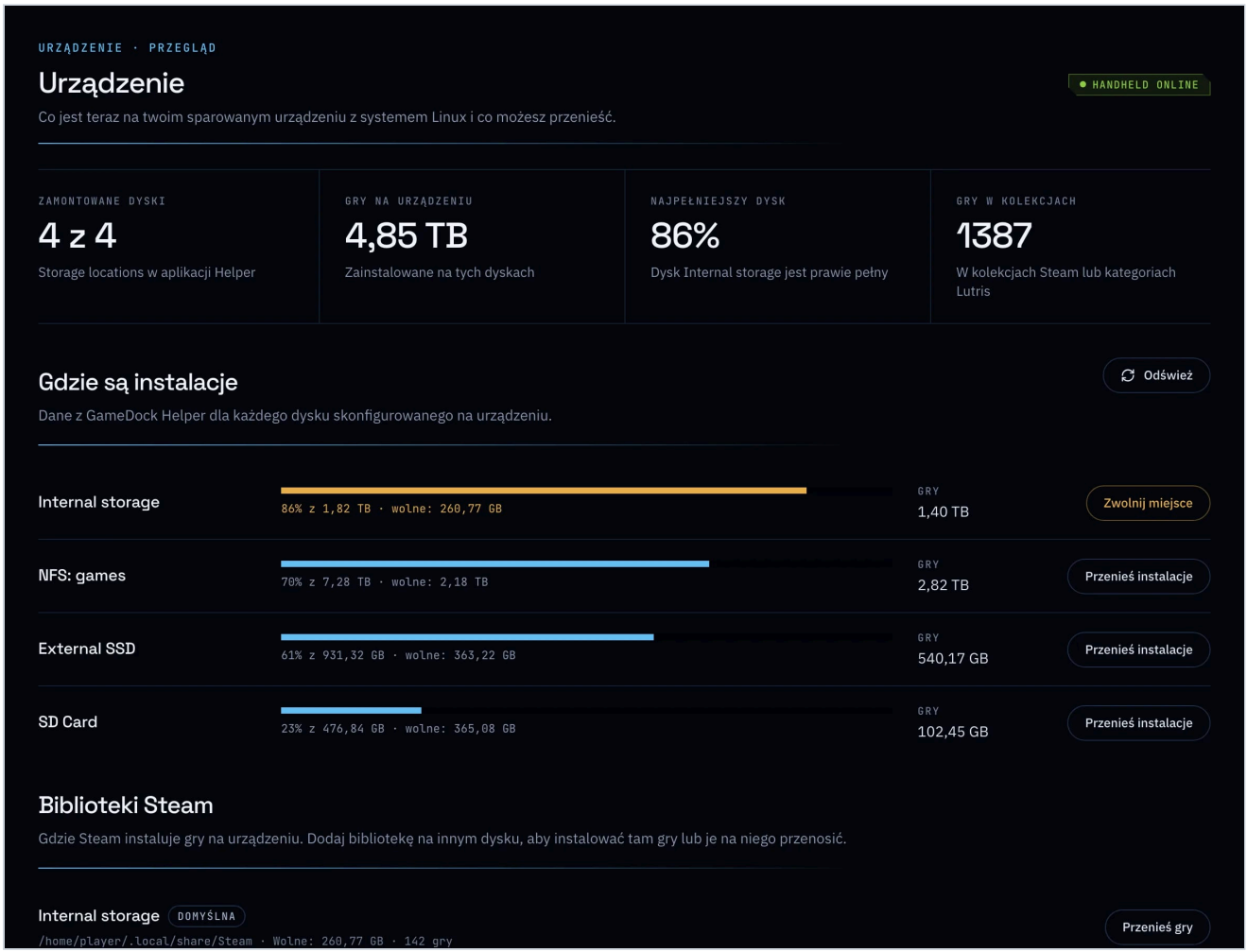
WYMAGA: GAMEDOCK HELPER

Gdy działa GameDock Helper, sekcja **Urządzenie** na pasku bocznym pokazuje, co jest na twoim komputerze z systemem Linux: jak zapełniony jest każdy dysk, jakie gry są na nim oraz twoje kolekcje Steam i kategorie Lutris. Pojawia się dopiero po sparowaniu urządzenia.

Strony odczytują dane z urządzenia na żywo, więc musi ono być włączone, a Helper musi działać. Gdy tak nie jest, **Urządzenie** informuje, że urządzenie jest offline, i w miarę możliwości pokazuje ostatnie znane dane.

Przegląd

Urządzenie → **Przegląd** pokazuje cały obraz w skrócie:



Twoje urządzenie w skrócie

- **Zamontowane dyski**: ile twoich lokalizacji jest teraz podłączonych.
- **Gry na urządzeniu**: ile miejsca zajmują twoje gry na wszystkich dyskach.

- **Najpełniejszy dysk** z jego zapełnieniem oraz **Gry w kolekcjach**: ile gier jest w kolekcji Steam lub kategorii Lutris.
- **Gdzie są instalacje**: każda lokalizacja z paskiem, który pokazuje, jak jest zapełniona, ile jest wolnego miejsca i ile zajmują gry. Odczyt wszystkich dysków może potrwać do pół minuty; **Odśwież** odczytuje je ponownie.
- **Biblioteki Steam**: miejsca, w których Steam instaluje gry na urządzeniu, każde nazwane od swojego dysku, z wolnym miejscem i liczbą gier. **Domyślna** oznacza bibliotekę, której Steam używa, jeśli nie wskażesz innej. Zobacz Biblioteki Steam.
- **Przenoszenie instalacji**: czy któryś dysk jest zapełniony w ponad 85%, oraz przycisk **Zaplanuj migrację**, który otwiera stronę **Urządzenie → Migracja**.
- **Steam i Lutris**: ile masz kolekcji i kategorii, oraz przycisk **Otwórz kolekcje**.

Pasek na dole podaje nazwę urządzenia i wersję aplikacji Helper oraz link **Zarządzaj urządzeniami** prowadzący do strony **Ustawienia → Urządzenia**.

Kartę SD lub inny dysk dodaje się w aplikacji Helper. Zobacz Skonfiguruj GameDock Helper.

Biblioteki Steam

Steam instaluje gry w folderze biblioteki i na początku ma jeden taki folder na dysku wewnętrznym. Aby instalować gry Steam na innym dysku lub przenosić je na niego (kartę SD, zewnętrzny dysk SSD, udział sieciowy), utwórz na tym dysku bibliotekę Steam:

1. Upewnij się, że dysk jest lokalizacją w aplikacji Helper (zobacz Skonfiguruj GameDock Helper).
2. Na stronie **Urządzenie → Przegląd**, w sekcji **Biblioteki Steam**, naciśnij **Dodaj bibliotekę Steam** obok dysku.

GameDock zleca dodanie biblioteki samemu Steam na twoim urządzeniu, w folderze, który wybrałby Steam (zwykle **SteamLibrary** w katalogu głównym dysku), tak jak zrobiłyby to **Ustawienia → Przestrzeń dyskowa** w samym Steam. Nie musisz w ogóle otwierać Steam na urządzeniu. Każdy dysk dostaje jedną bibliotekę Steam.

Udział sieciowy też może mieć bibliotekę, choć samo okno Steam nie oferuje udziałów. Gry z takiej biblioteki uruchamiają się tylko wtedy, gdy udział jest podłączony.

Biblioteka, którą Steam pamięta na niepodłączonym dysku, ma oznaczenie **Brak połączenia**.

> UWAGA
>
> Steam musi być osiągalny na twoim urządzeniu. Jeśli jest zamknięty, GameDock go otwiera. Steam uruchomiony na pulpicie musi mieć włączoną opcję **Zdalne debugowanie CEF** w sekcji **Ustawienia → Deweloper** w Steam i zostać uruchomiony ponownie, zanim GameDock będzie mógł poprosić go o dodanie biblioteki.

Przenoś gry między dyskami

Gdy dysk się zapełnia, przenieś z niego gry w sekcji **Urządzenie → Migracja** albo naciśnij **Zwolnij miejsce** obok dysku na stronie Przegląd; ten przycisk pojawia się, gdy dysk jest zapełniony w ponad 85% (w przeciwnym razie widać **Przenieś instalacje**).

1. Wybierz gry do przeniesienia. Naciśnij kafelek dysku u góry, aby zobaczyć tylko gry na nim, a **Od największych**, aby znaleźć te, które zwolnią najwięcej miejsca.
2. Zaznacz gry do przeniesienia. Pasek na dole sumuje ich rozmiar.
3. W polu **Przenieś na** wybierz dysk docelowy. Przy każdym widać, ile ma wolnego miejsca.
4. Naciśnij **Przenieś**.

Gry są przenoszone jedna po drugiej, a dziennik pokazuje, jak poszło z każdą. Przenoszenie zatrzymuje się na pierwszej grze, której nie udało się przenieść, i kończy komunikatem *Zakończono.* lub *Przerwano.* Gra, która już jest na wybranym dysku, jest pomijana. Gry z Lutris są aktualizowane tak, by same odnalazły swoje nowe miejsce.

Przenoszenie wymaga co najmniej dwóch lokalizacji, które są podłączone i mają w aplikacji Helper włączone **Use as target**. Gry poza nimi wszystkimi mają oznaczenie **Poza dyskami** i nie można ich przenieść.

> UWAGA
>
> Przenoszenie gier jest częścią GameDock Plus. W planie Darmowy nadal możesz wybierać gry i sprawdzać, ile miejsca by zwolniły.

Po zakończeniu przenoszenia GameDock sam odświeża twoje kolekcje, więc przeniesiona gra trafia do kolekcji dysku, na którym teraz jest. Nie uruchamia przy tym ponownie Steam: jeśli Steam jest otwarty na pulpicie, jego kolekcje nadrobią zmiany przy następnym zastosowaniu twoich reguł na stronie **Kolekcje**.

Konserwacja urządzenia na dole strony zawiera dwie naprawy na wypadek, gdyby coś się rozjechało: **Odśwież kolekcje**, które ponownie odczytuje twoje kolekcje Steam i kategorie Lutris i ponownie przypisuje gry według twoich reguł kolekcji, oraz **Napraw uprawnienia**.

Gry Steam

Naciśnij **Gry Steam** u góry strony **Urządzenie** → **Migracja**, aby przenosić gry między bibliotekami Steam.

1. Naciśnij kafelek biblioteki, aby zobaczyć tylko gry w niej. Własne narzędzia Steam, takie jak Proton i Steam Linux Runtime, są ukryte; aby je zobaczyć, wybierz **Gry i narzędzia Steam** w polu **Pokaż**.
2. Zaznacz gry do przeniesienia, wybierz bibliotekę w polu **Przenieś do** i naciśnij **Przenieś**.

Steam sam przenosi każdą grę wraz z jej prefiksem Proton i zapisami, które się w nim znajdują, a potem sprawdza grę, co trwa jeszcze kilka sekund. Gry, która jest uruchomiona albo dzieli zawartość z inną grą (dodatki do Half-Life), nie można przenieść osobno, a dziennik wyjaśnia dlaczego. Przenoszenie gier Steam wymaga co najmniej dwóch podłączonych bibliotek Steam (zobacz Biblioteki Steam) i również jest częścią GameDock Plus.

Usunięte gry

Urządzenie → **Usunięte gry** pokazuje gry, dla których Lutris zapisał czas gry, historię gry lub osiągnięcia, a których nie ma już na żadnym z twoich urządzeń: gry usunięte w GameDock z zachowaniem postępów albo usunięte w samym Lutris. Przy każdej widać, co zachowano i kiedy ostatnio w nią grano, a także to, czy po usunięciu jej postępów gra pozostanie w twojej bibliotece dzięki innej platformie.

Naciśnij **Usuń** obok gry, a potem **Usuń postępy**, aby usunąć to, co Lutris dla niej zapisał, albo **Usuń wszystko**, aby wyczyścić listę. Postępy ze Steam, PlayStation, Xbox i RetroAchievements nigdy nie są naruszane.

GAMEDOCK HELPER

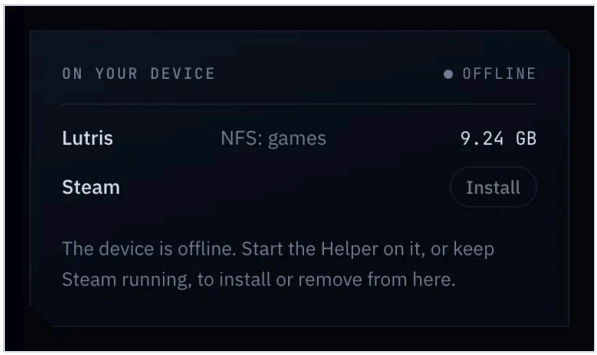
Zainstaluj grę z GameDock

Instaluj, dodawaj do Steam lub usuwaj gry na swoim urządzeniu ze strony gry.

WYMAGA: GAMEDOCK HELPER

Gdy na twoim urządzeniu działa GameDock Helper, strona gry w GameDock pokazuje, co jest na nim zainstalowane, i pozwala instalować gry, dodawać je do Steam lub usuwać je z urządzenia.

Co jest na twoim urządzeniu



Na twoim urządzeniu, na stronie gry

Na stronie gry panel **Na twoim urządzeniu** pokazuje, czy twoje urządzenie jest online, i wymienia każdą zainstalowaną na nim kopię: z jakiego launchera lub emulatora pochodzi, na jakim jest dysku i jaki ma rozmiar. Widać tu też gry, w które grasz w emulatorze. Gra, którą Lutris uruchamia w emulatorze, a ten emulator również ją wymienia, to jedna kopia, pokazana np. jako **PCSX2 przez Lutris**. Jeśli masz więcej niż jedno urządzenie, przy każdej kopii widać, na którym urządzeniu jest. Gra zainstalowana przez Steam lub Heroic, której GameDock jeszcze nie zmierzył, ma opis **Zainstalowana przez Steam** (lub Heroic), dopóki jej dysk i rozmiar nie przyjdą z następną synchronizacją; w przypadku gry Steam GameDock od razu pyta o nie urządzenie, gdy jest ono online.

Biblioteka ma też widok **Zainstalowane**, obok widoków **Wszystkie gry** i **Przeglądaj**, który pokazuje tylko gry z kopią na twoim urządzeniu, z dowolnego launchera lub emulatora. Gdy masz sparowane urządzenie, **Biblioteka** otwiera się właśnie w tym widoku, dopóki nie wybierzesz innego.

Zainstaluj grę Steam

Gdy gra jest w twojej bibliotece Steam, ale nie jest zainstalowana, panel **Na twoim urządzeniu** ma przycisk **Zainstaluj** w sekcji **Steam**.

1. Otwórz stronę gry.
2. W panelu **Na twoim urządzeniu** naciśnij **Zainstaluj**.
3. Jeśli Steam na twoim urządzeniu ma więcej niż jedną bibliotekę, wybierz dysk dla gry. Na początku wybrana jest domyślna biblioteka Steam, a przy każdym dysku widać, ile ma wolnego miejsca. Naciśnij przycisk **Zainstaluj na** z nazwą dysku.

Steam na twoim urządzeniu od razu zaczyna pobieranie do tej biblioteki, bez żadnych pytań na urządzeniu. Dwie rzeczy mogą jednak tam na ciebie czekać:

- Gra z umową licencyjną lub kluczem produktu pokazuje je na ekranie urządzenia, a GameDock wyświetla **Czekanie na urządzenie**. Zaakceptuj umowę lub wpisz klucz na urządzeniu, a pobieranie się rozpocznie. GameDock nigdy nie akceptuje umowy za ciebie.
- Kilka gier musi trafić obok zawartości, którą dzielą z inną grą, np. Team Fortress Classic i Half-Life: Source obok Half-Life. GameDock podaje, którego dysku wymaga Steam, i niczego nie instaluje.

Aby zainstalować grę na dysku, który nie ma jeszcze biblioteki Steam, najpierw ją dodaj (zobacz Biblioteki Steam). Aby później przenieść grę, zobacz Przenoś gry między dyskami.

> UWAGA
>
> Wybór dysku wymaga, by Steam był osiągalny na twoim urządzeniu. Jeśli Steam jest zamknięty, GameDock go otwiera. Steam uruchomiony na pulpicie musi też mieć włączoną opcję **Zdalne debugowanie CEF** w sekcji **Ustawienia → Deweloper** w Steam; bez niej **Zainstaluj** otwiera na urządzeniu własne okno instalacji Steam, w którym wybierasz dysk.

Dodaj grę do Steam

W przypadku gry, w którą grasz przez Heroic, Lutris, RPCS3, DuckStation lub PCSX2, **Dodaj do Steam** dodaje ją do twojej biblioteki Steam jako grę spoza Steam, dzięki czemu możesz ją uruchamiać ze Steam albo w trybie gry na konsoli przenośnej. To funkcja GameDock Plus.

Usuń kopię z urządzenia

Każdą kopię w panelu **Na twoim urządzeniu** można usunąć z urządzenia, niezależnie od tego, w jakim launcherze lub emulatorze jest, i od tego, czy masz inną kopię.

1. Otwórz stronę gry.
2. W panelu **Na twoim urządzeniu** naciśnij ⋯ obok kopii, a potem **Usuń z urządzenia**.
3. GameDock pyta urządzenie, co zostałoby usunięte, i wyświetla listę. Naciśnij **Potwierdź usunięcie**, aby usunąć dokładnie to.

To, co zostanie usunięte, zależy od tego, gdzie jest kopia:

- **Steam**: Steam sam odinstalowuje grę, tak jak jego własny przycisk Odinstaluj.
- **Heroic**: folder gry, usunięty tak, jak robi to opcja Odinstaluj w samym Heroic, z zachowaniem prefiksu Wine. Najpierw zamknij Heroic na urządzeniu.
- **Lutris**: gra, jej prefiks Wine i jej wpis w Lutris.
- **Emulator**: obraz płyty gry, ROM lub folder oraz każdy wpis w Lutris, który ją uruchamia.

Razem z kopią znika każdy skrót do niej w Steam. Twoje zapisy i karty pamięci nigdy nie są usuwane, a gra zostaje w twojej bibliotece wraz z czasem gry i osiągnięciami.

Gdy jest to ostatnia kopia gry uruchamianej przez Lutris, GameDock pyta też, co zrobić z tym, co Lutris dla niej zapisał:

- **Zachowaj jej postęp** (domyślnie): czas gry, historia gry i osiągnięcia zostają przy grze.
- **Usuń też jej postęp**: znikają one także z GameDock, a gra, której nie masz nigdzie indziej, znika z twojej biblioteki.

Zachowane postępy możesz później usunąć w sekcji Urządzenie → Usunięte gry.

GameDock usuwa wyłącznie pliki samej gry. Odmawia, gdy te same pliki wykorzystuje inna gra albo gdy dysk z kopią nie jest podłączony, i podaje powód. Jeśli po twoim sprawdzeniu coś zmieniło się na urządzeniu, nic nie zostaje usunięte, a GameDock prosi o ponowne sprawdzenie.

Usuwanie wymaga aktualnej wersji GameDock Helper na tym urządzeniu. Jeśli trzeba ją zaktualizować, menu o tym informuje.

Gdy urządzenie jest offline

Te przyciski wymagają włączonego urządzenia z działającą aplikacją Helper. Jeśli tak nie jest, strona o tym informuje: uruchom aplikację Helper na urządzeniu i spróbuj ponownie.

GAMEDOCK HELPER

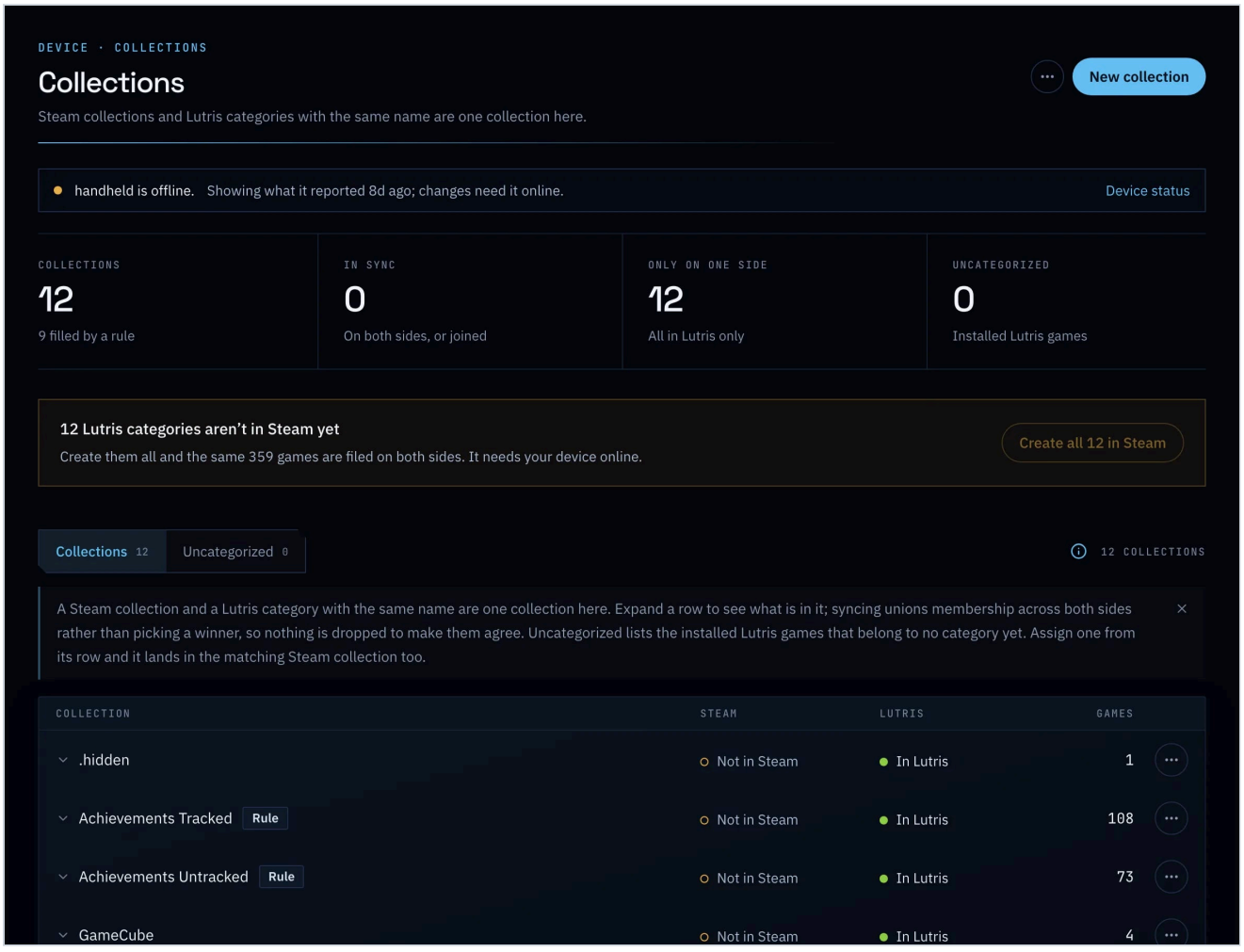
Kolekcje Steam i kategorie Lutris

Utrzymuj zgodność kolekcji Steam i kategorii Lutris oraz automatycznie przydzielaj gry.

WYMAGA: GAMEDOCK HELPER I GAMEDOCK PLUS

Urządzenie → Kolekcje zestawia obok siebie twoje kolekcje Steam i kategorie Lutris oraz dba o to, by były takie same. Kolekcja Steam i kategoria Lutris o tej samej nazwie są traktowane jako jedna kolekcja.

Co pokazuje strona



Kolekcje Steam i kategorie Lutris obok siebie

Przy każdej kolekcji widać, czy jest **W Steam** i **W Lutris**, oraz ile ma gier. Znacznik **Reguła** obok nazwy oznacza, że kolekcję wypełnia pakiet reguł. Rozwiń kolekcję, aby zobaczyć pierwsze z jej okładek i sposób wypełniania; **Pokaż wszystkie** wyświetla każdą grę w niej. Liczby u góry podają liczbę twoich kolekcji, kolekcji zgodnych po obu stronach, kolekcji istniejących tylko po jednej stronie oraz zainstalowanych gier z Lutris bez kolekcji.

Bez kategorii, obok przycisku **Kolekcje** u góry, pokazuje zainstalowane gry z Lutris, które nie należą jeszcze do żadnej kategorii. Każda ma proponowaną kolekcję: naciśnij **Przypisz proponowane** albo wybierz kolekcję w menu **Przypisz do…**.

Praca z kolekcją

- Gdy kolekcje są tylko po jednej stronie, uwaga nad listą podaje, ile ich jest, i proponuje utworzenie wszystkich po drugiej stronie, np. **Utwórz wszystkie 12 w Steam**.
- **Nowa kolekcja** tworzy kolekcję od razu po obu stronach.
- Menu obok każdej kolekcji zawiera **Utwórz w Steam** lub **Utwórz w Lutris**, gdy kolekcja jest tylko po jednej stronie (albo **Zastosuj regułę**, gdy jest po obu), a dalej **Zmień nazwę...**, **Dodaj grę...**, **Synchronizuj strony** i **Usuń kolekcję**.
- Na pełnej liście kolekcji (**Pokaż wszystkie**) **Usuń** obok gry usuwa ją z kolekcji.

Synchronizacja łączy obie strony: gra, która jest w kolekcji po którejkolwiek stronie, trafia do niej po obu. Nic nie jest usuwane po to, by strony się zgadzały.

Na pulpicie Steam musi zostać zamknięty na czas zapisywania kolekcji, co może potrwać kilka minut.

Automatycznie przypisuj gry

Pakiety reguł w menu u góry (albo **Edytuj regułę** w kolekcji wypełnianej przez regułę) przypisują gry do kolekcji za ciebie, np. jedna kolekcja na emulator, według dysku, na którym jest gra na PC spoza launcherów, albo według tego, czy jej osiągnięcia są śledzone. Włącz wybrane pakiety, naciśnij **Zapisz**, a potem **Zastosuj włączone**.

> UWAGA
>
> Tworzenie, zmienianie i wysyłanie kolekcji na urządzenie jest częścią GameDock Plus. W planie Darmowy widzisz wszystkie kolekcje i reguły.

Gdy urządzenie jest offline, wiersz pod tytułem o tym informuje i podaje, kiedy urządzenie ostatnio się zgłosiło, z linkiem do jego stanu. Strona pokazuje ostatnie znane dane, a zmiany są wyłączone, dopóki urządzenie nie wróci.

GAMEDOCK HELPER

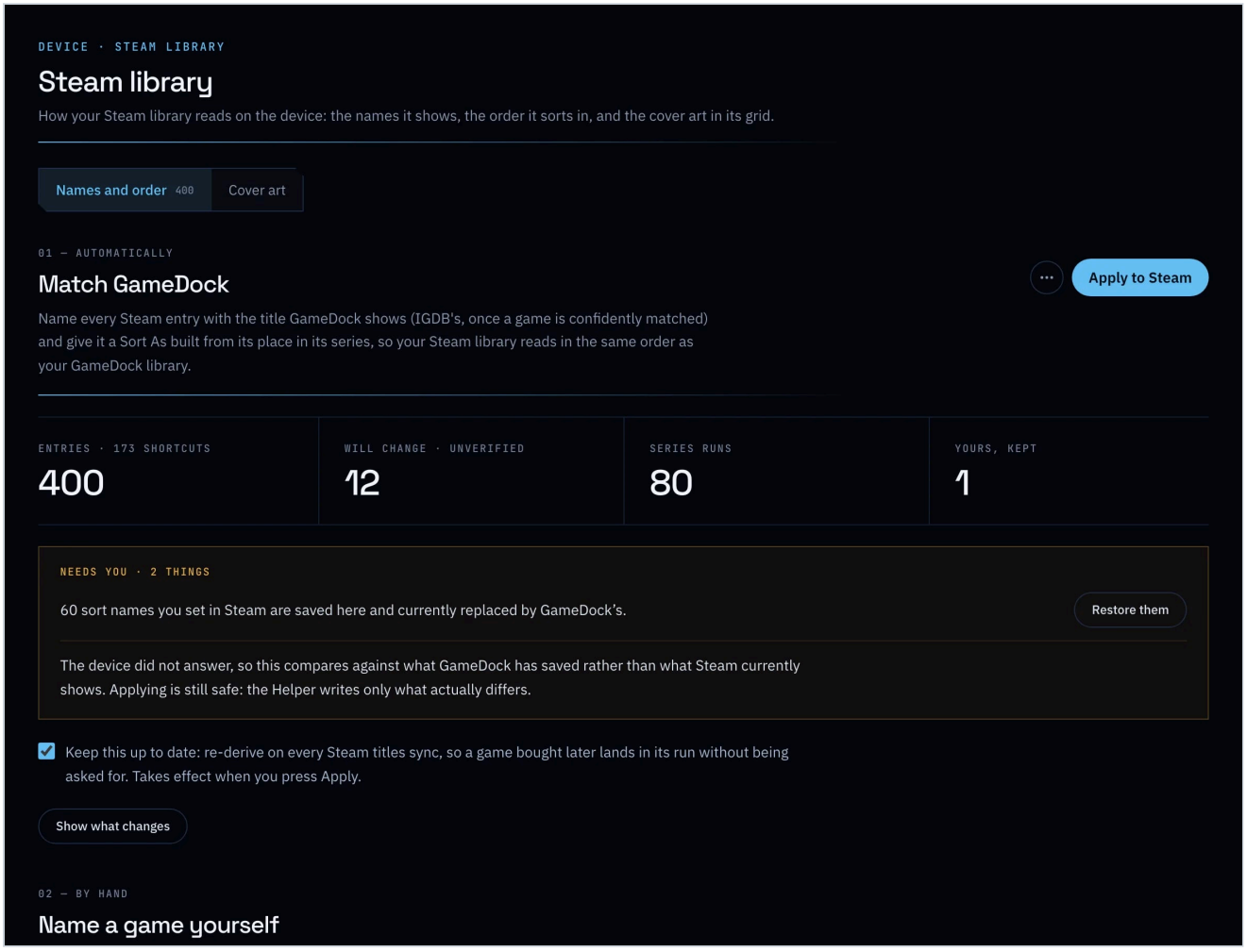
Nazwy, kolejność i grafiki w Steam

Spraw, by biblioteka Steam pokazywała te same nazwy, kolejność i okładki co GameDock.

WYMAGA: GAMEDOCK HELPER I GAMEDOCK PLUS

Strona **Urządzenie → Biblioteka Steam** zmienia wygląd twojej biblioteki Steam na urządzeniu: nazwy, pod którymi widać gry, kolejność ich sortowania i okładki w siatce Steam. Zmiany wprowadza GameDock Helper bezpośrednio w kliencie Steam.

Dopasuj do GameDock



Jak wygląda twoja biblioteka Steam na urządzeniu

Nazwy i kolejność → Dopasuj do GameDock nadaje każdej grze w Steam nazwę, którą pokazuje dla niej GameDock, oraz nazwę sortowania opartą na jej miejscu w serii, dzięki czemu biblioteka Steam ma tę samą kolejność co twoja biblioteka GameDock.

1. Naciśnij **Pokaż, co się zmieni**, aby zobaczyć gra po grze, którym grom zmieni się nazwa.
2. Naciśnij **Zastosuj w Steam**.

Gry, którym nazwę w Steam zmieniasz samodzielnie, zostają bez zmian i mają oznaczenie **Twoje · zachowane**. Zaznacz **Aktualizuj na bieżąco**, aby nowe gry dostawały nazwy w ten sam sposób, gdy

tylko się pojawią.

Menu obok przycisku **Zastosuj w Steam** pozwala wybrać **Ponownie wyślij nazwy**, **Przywróć moje własne nazwy sortowania w Steam** albo **Usuń wyznaczone tytuły**, aby to cofnąć. Cofanie wymaga, by urządzenie było online, bo tylko wtedy można przywrócić własne nazwy Steam; dopóki go nie ma, GameDock niczego nie zmienia.

Nadaj grze własną nazwę

W sekcji **Nadaj grze własną nazwę** znajdź grę, zmień **Nazwa w Steam** lub **Do sortowania** i naciśnij **Zapisz**. Menu obok pozwala przywrócić grze jej oryginalną nazwę ze Steam.

Nazwy sortowania trafiają do Steam mniej więcej co piętnaście minut i działają od razu, bez ponownego uruchamiania. GameDock zapisuje je tam, gdzie Steam przechowuje nazwy sortowania, które możesz samodzielnie ustawić dla gry, więc należą do twojego konta Steam i zostają na miejscu, gdy Steam aktualizuje szczegóły gry. Nowa nazwa pojawia się dopiero po ponownym uruchomieniu Steam. Helper robi to, gdy Steam nie jest używany (na konsoli przenośnej w trybie gry Steam na chwilę się restartuje; w trybie pulpitu zamyka się i otwiera ponownie), i nie częściej niż raz na godzinę, więc gdy Steam przywróci grze swoją nazwę, powrót twojej może potrwać do godziny. Zapisanie nazwy nigdy nie restartuje Steam od razu; **Synchronizuj** obok pozycji **Zmienione tytuły w bibliotece Steam** na stronie **Ustawienia** → **Synchronizacja** stosuje ją natychmiast.

Okładki

Okładki → **Wyślij okładki GameDock do Steam** umieszcza okładki widoczne w GameDock w siatce Steam, dzięki czemu Steam pokazuje te same grafiki. Naciśnij **Wyślij do Steam**; **Cofnij w Steam**, w menu obok, przywraca oryginalne grafiki Steam. Zaznacz **Aktualizuj Steam automatycznie**, aby wysyłać nowe okładki, gdy się zmieniają.

Każda okładka jest rysowana w proporcjach 2:3 używanych przez Steam, czyli w ramce, którą wypełni w Steam. Okładki pudełek w GameDock mają proporcje 3:4, więc okładka o innym kształcie niż w Steam jest oznaczona swoim rozmiarem, a **Inne proporcje niż w Steam** pokazuje tylko takie. Sprawdź, czy ich krawędzie nie są przycięte, albo naciśnij **Wybierz ze SteamGridDB** przy którejś z nich, aby wybrać grafikę siatki, która ma już 600×900. Jeśli w chwili naciśnięcia **Wyślij do Steam** czekają jakieś takie okładki, GameDock zapyta, czy najpierw wybrać dla nich grafiki, czy wysłać mimo to.

Gra z okładką wybraną przez ciebie jest pomijana przy wysyłaniu: twój wybór trafił do Steam już wtedy, gdy go zastosowano.

Synchronizuj je w Ustawieniach

Obie rzeczy są też w sekcji **GameDock Helper** na stronie **Ustawienia** → **Synchronizacja**, każda z własnym przyciskiem **Synchronizuj**:

- **Zmienione tytuły w bibliotece Steam** ponownie wpisuje do Steam nazwy i nazwy sortowania, które masz zapisane.
- **Okładki w bibliotece Steam** wysyła okładki od razu, tak samo jak **Wyślij do Steam**, bez względu na to, czy zaznaczono **Aktualizuj Steam automatycznie**. W nocy i po naciśnięciu **Synchronizuj wszystko** okładki są wysyłane tylko wtedy, gdy ta opcja jest zaznaczona.

Wybór grafiki, którą pokazuje GameDock, opisuje strona Zmień nazwę gry lub jej grafikę.

> UWAGA
>
> Zapisywanie nazw i okładek w Steam jest częścią GameDock Plus. W planie Darmowy możesz dokładnie zobaczyć, co by się zmieniło.

Usuń lub ponownie połącz urządzenie

Usuń urządzenie z konta albo zaloguj je ponownie.

Strona **Ustawienia → Urządzenia** pokazuje każdy komputer z GameDock Helper na twoim koncie: czy jest online, jaką ma wersję aplikacji Helper i kiedy był ostatnio widziany.

Usuń urządzenie

Usuń komputer, z którego już nie korzystasz, albo taki, który chcesz zamienić na inny w planie Darmowy.

1. Przejdź do strony **Ustawienia → Urządzenia**.
2. Naciśnij **Odłącz** obok urządzenia.
3. Naciśnij **Odłącz je**, aby potwierdzić.

Urządzenie od razu przestaje przesyłać dane do GameDock, a Helper na tym komputerze wylogowuje się w ciągu kilku sekund od następnej próby połączenia albo przy następnym uruchomieniu, jeśli nie był włączony. Jego okno wraca do ekranu logowania z informacją, że urządzenie usunięto z twojego konta. Twoje foldery i ustawienia w aplikacji Helper zostają zachowane.

> UWAGA
>
> Urządzenie odłożone po przejściu na plan Darmowy nie jest jeszcze usunięte, więc jego Helper pozostaje zalogowany i dalej próbuje się połączyć. Połączy się sam, jeśli w ciągu 30 dni znów wykupisz subskrypcję; po tym czasie urządzenie zostaje usunięte, a jego Helper wylogowuje się, jak opisano wyżej. Zobacz Powrót do planu Darmowy.

Zaloguj urządzenie ponownie

Jeśli urządzenie zostało usunięte, jego Helper jest już na ekranie logowania. Jeśli Helper przestaje łączyć się z GameDock z innego powodu, najpierw otwórz w nim **Hub sign-in**. Następnie:

1. Wpisz swój adres e-mail i naciśnij **Send sign-in code**.
2. Wpisz kod i naciśnij **Sign in** (**Re-link this device**, jeśli Helper był nadal zalogowany).

Usunięte urządzenie wraca jako nowe i wlicza się do limitu urządzeń w twoim planie: jedno w planie Darmowy, trzy w GameDock Plus.

Więcej niż jedno urządzenie online

Z GameDock Plus możesz uruchamiać aplikację Helper na maksymalnie trzech komputerach. Wszystko, co zmienia coś na komputerze (instalacja gry, usunięcie kopii z Lutris, dodanie skrótu Steam, przeniesienie gry między dyskami), wymaga, by GameDock wiedział, o który komputer chodzi, więc gdy online jest więcej niż jedno twoje urządzenie, GameDock prosi, by najpierw zamknąć GameDock Helper na pozostałych, i nic nie robi, dopóki tego nie zrobisz. Cała reszta działa jak zwykle.

Ostrzeżenia o ścieżkach

Jeśli Helper zauważy, że folder launchera lub emulatora, który odczytuje, jest prawie pusty, a w innym miejscu na komputerze jest pełniejszy, GameDock pokazuje na górze każdej strony ostrzeżenie z nazwą urządzenia i folderu. To tylko informacja: GameDock niczego nie zmienia. Wybierz właściwy folder w sekcji **Game folders** w aplikacji Helper (zobacz Skonfiguruj GameDock Helper) albo naciśnij **Zamknij**.

CZĘŚĆ 8

Konto i plan

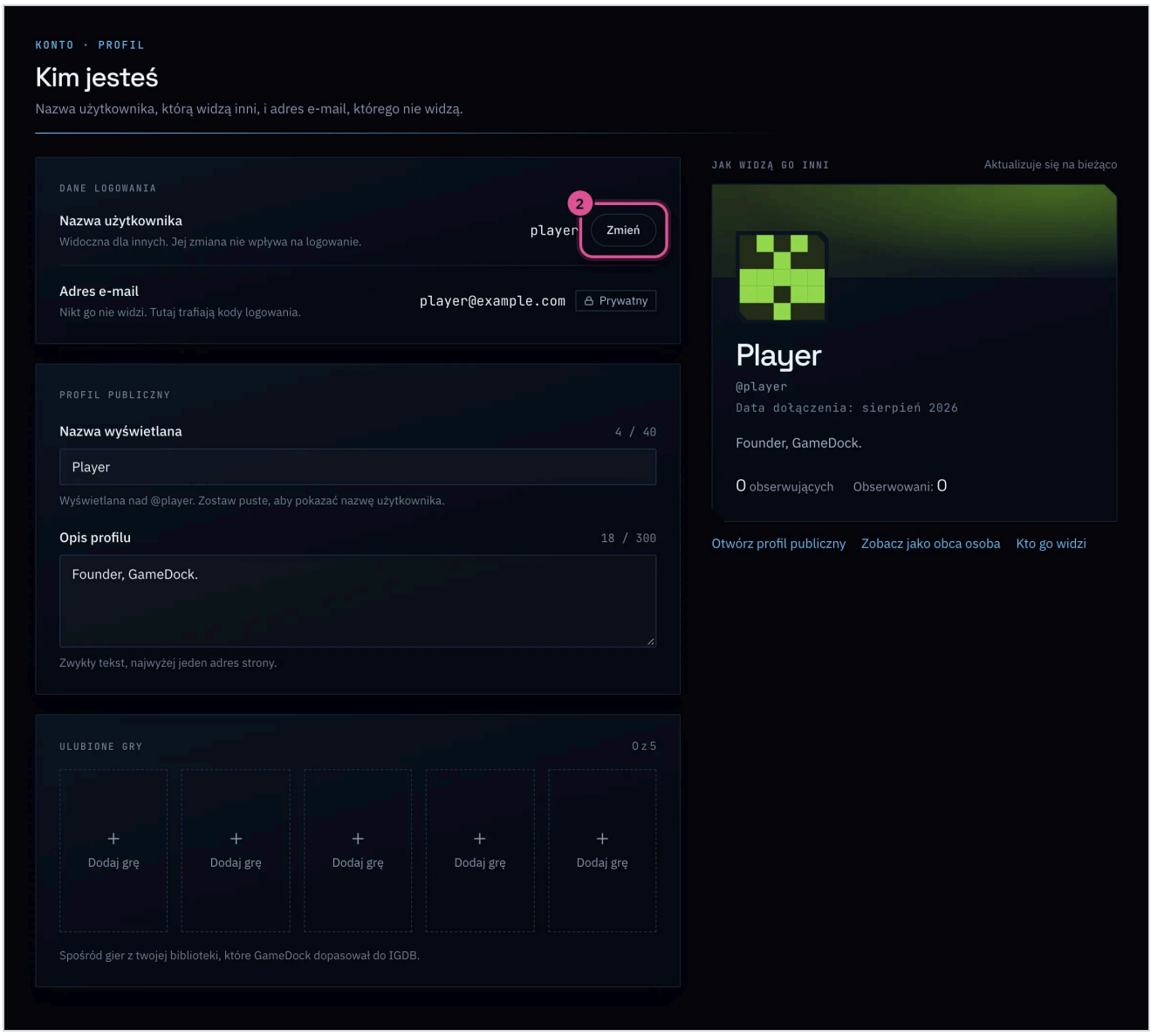
Twój profil, plan, dane i odczytywanie biblioteki z własnych skryptów.

KONTO I PLAN

Nazwa użytkownika i e-mail

Zmień nazwę użytkownika widoczną dla innych i dowiedz się, do czego służy twój adres e-mail.

Strona **Konto** → **Profil** zawiera dwie rzeczy, które cię identyfikują: nazwę użytkownika, którą widzą inni, i adres e-mail, którego nie widzi nikt poza tobą.



Twoja nazwa użytkownika, adres e-mail i profil publiczny

GameDock nie ma haseł. Na adres e-mail przychodzą twoje kody logowania, więc to on jest całym twoim kontem.

Zmień nazwę użytkownika

1. Przejdź do strony **Konto** → **Profil**.
2. Naciśnij **Zmień** 2 obok pola **Nazwa użytkownika**.
3. Wpisz nową nazwę. GameDock sprawdza ją na bieżąco i informuje, czy jest wolna.

4. Naciśnij **Zapisz**.

Nazwa użytkownika ma od 3 do 20 znaków: litery, cyfry i podkreślenia, ale nie same cyfry. Wielkie litery zostają tak, jak je wpiszesz, ale dwie nazwy różniące się tylko wielkością liter liczą się jako ta sama nazwa.

Nazwę użytkownika możesz zmienić łącznie pięć razy, z co najmniej 30-dniową przerwą między zmianami; nazwa wybrana przy rejestracji się nie liczy. Wiersz pod nazwą pokazuje, ile zmian ci zostało i kiedy możesz wprowadzić następną. Nazwa, z której rezygnujesz, jest zarezerwowana dla ciebie przez 30 dni, zanim ktoś inny będzie mógł ją zająć.

Zmiana nazwy użytkownika nie zmienia sposobu logowania.

Twój adres e-mail

Adresu e-mail nie można jeszcze zmienić. Użycie innego adresu oznaczałoby założenie nowego konta.

Twój profil publiczny

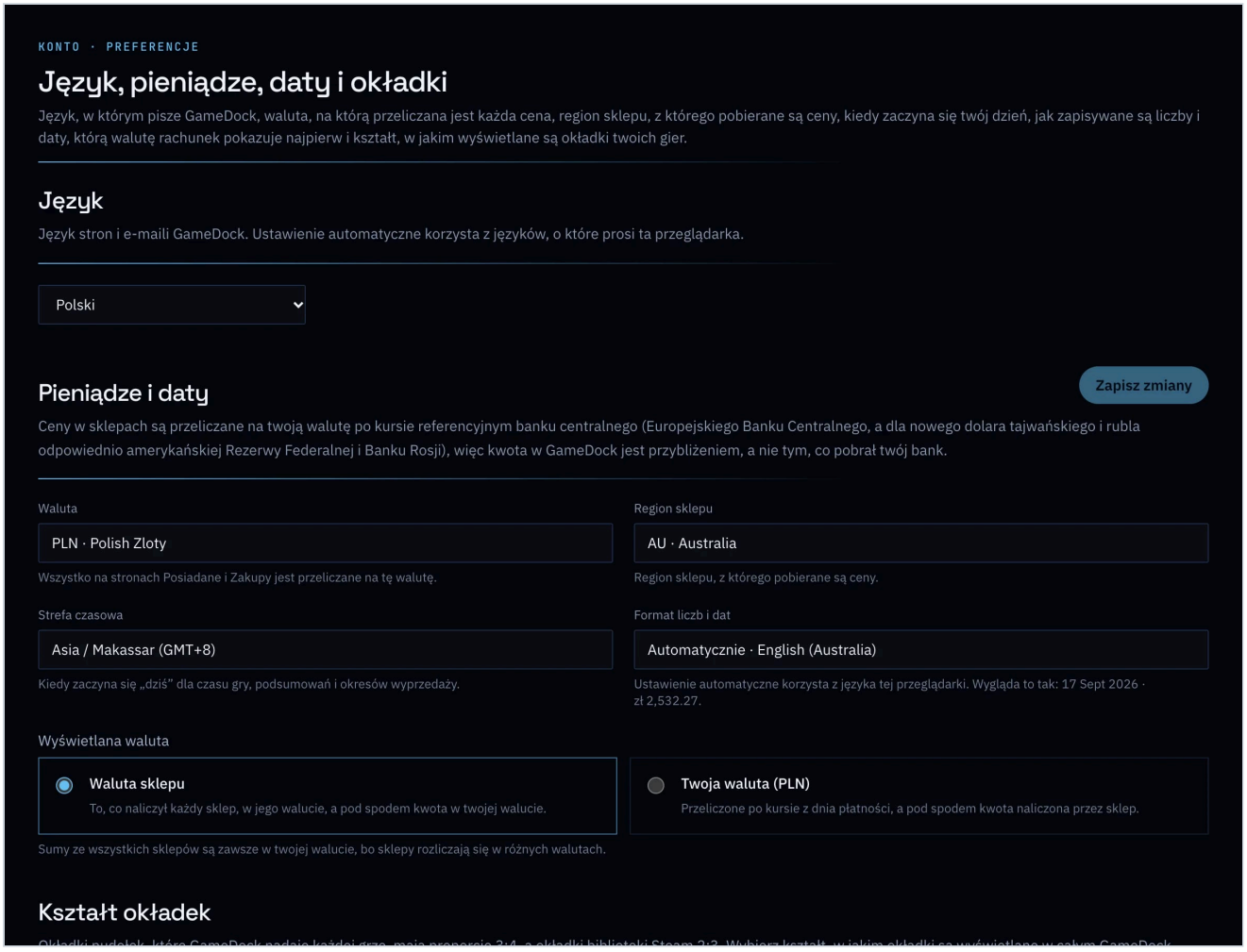
W sekcji **Profil publiczny** na tej samej stronie możesz ustawić nazwę wyświetlaną, krótki opis profilu i maksymalnie pięć ulubionych gier na stronę profilu pod adresem **/community/user/** z twoją nazwą użytkownika. **Jak widzą go inni**, obok, pokazuje kartę twojego profilu na bieżąco, w miarę pisania. Nikt inny ich nie widzi, dopóki nie udostępnisz profilu. Zobacz Udostępnij swój profil.

KONTO I PLAN

Waluta, region i strefa czasowa

Wybierz walutę, w której pokazywane są kwoty, skąd pochodzą ceny ze sklepów i kiedy zaczyna się twój dzień.

Na stronie **Konto** → **Preferencje** ustawiasz język GameDock, walutę, w której są pokazywane kwoty, region sklepu, z którego odczytywane są ceny, strefę czasową, sposób zapisu liczb i dat, walutę, w której jako pierwszej jest pokazywany rachunek ze sklepu, oraz kształt okładek gier. Waluta, region i strefa czasowa są przy pierwszym logowaniu ustawiane na podstawie ustawień przeglądarki.



Język, pieniądze i daty

Wybierz język

W polu **Język** wybierz język stron i e-maili GameDock: English, Español (Latinoamérica), Español (España), Deutsch, Français, Polski, Português (Brasil), Português (Portugal), Русский, 日本語, 简体中文 lub 繁體中文. Wybór zapisuje się od razu, a strona natychmiast się zmienia.

Automatycznie, ustawienie domyślne, podąża za przeglądarką: GameDock używa pierwszego z języków przeglądarki, który obsługuje, a angielskiego, gdy nie obsługuje żadnego z nich. E-maile przychodzą w języku, w którym GameDock był ostatnio wyświetlany.

Strona logowania również ma u dołu menu **Język**. Język wybrany w nim staje się twoim wyborem tutaj po zalogowaniu, chyba że masz już wybrany język. Strona internetowa GameDock także stosuje twój wybór, a jej strony mają u dołu menu języka, które zapamiętuje wybrany w nim język.

Język jest niezależny od ustawienia **Format liczb i dat** poniżej: możesz na przykład czytać GameDock po angielsku, a daty mieć zapisywane po niemiecku.

Zmień ustawienia kwot i dat

1. Przejdź do strony **Konto** → **Preferencje**.
2. Wybierz wartości w polach **Waluta**, **Region sklepu**, **Strefa czasowa** i **Format liczb i dat**. Każdą listę można przeszukiwać, wpisując tekst.
3. W polu **Wyświetlana waluta** wybierz **Waluta sklepu** lub **Twoja waluta**.
4. Naciśnij **Zapisz zmiany**.

Co robi każde z ustawień

USTAWIENIE	CO ROBI
Waluta	Wszystko na stronach **Posiadane** i **Zakupy** oraz wartość twojej biblioteki jest przeliczane na tę walutę. Zobacz Waluty i kursy wymiany.
Region sklepu	Z którego regionu GameDock odczytuje ceny w sklepach, gdy konto w sklepie tego nie określa.
Strefa czasowa	Kiedy zaczyna się twój dzień i tydzień (tydzień zaczyna się w poniedziałek): dla czasu gry, dla tego, do którego dnia lub roku należy zakup, oraz dla godziny, o której przychodzą podsumowanie dnia i miesięczny e-mail ze Statystykami.
Format liczb i dat	Jak zapisywane są wszystkie daty, liczby i kwoty w całym GameDock i w jego e-mailach: „17 Sept 2026” i „$2,532.27” w formacie English (Australia), „Sep 17, 2026” w formacie English (United States), „17. Sept. 2026” i „2.532,27 €” w formacie Deutsch (Deutschland). **Automatycznie**, ustawienie domyślne, podąża za językiem przeglądarki w twoim regionie sklepu. Wiersz pod polem pokazuje, jak będzie wyglądać twój wybór, zanim go zapiszesz.

Wybierz, która waluta jest pierwsza

Sklep może rozliczać cię w innej walucie niż twoja: na przykład konto PlayStation w Wielkiej Brytanii rozlicza w funtach. Opcja **Wyświetlana waluta** decyduje, która z nich jest pokazywana przy każdej kwocie jako pierwsza. Druga zawsze jest widoczna pod spodem.

WYBÓR	ZAMÓWIENIE ROZLICZONE NA 49,99 £ WYGLĄDA TAK
Waluta sklepu (domyślnie)	**49,99 £**, a pod spodem **≈ 98,70 USD**
Twoja waluta	**98,70 USD**, a pod spodem **zapłacono 49,99 £**

Kwota, która już jest w twojej walucie, jest pokazywana raz. Suma z kilku sklepów jest zawsze w twojej walucie, bo sklepy rozliczają w różnych walutach. Zobacz Waluty i kursy wymiany.

Czas gry jest zapisywany w godzinach i minutach w każdym formacie: **120h 50m** w formacie angielskim, a w każdym innym w jego własnych skrótach jednostek, na przykład **120 godz. 50 min** w polskim.

Wybierz kształt okładek

W polu **Kształt okładek** wybierz, jak okładki są rysowane w całym GameDock. Wybór zapisuje się od razu, a wszystkie okładki natychmiast się zmieniają.

KSZTAŁT	DO CZEGO
Okładka pudełka (3:4)	Do okładek pudełek, które GameDock daje każdej grze. Te okładki są widoczne w całości. Okładka ze Steam lub SteamGridDB wybrana przez ciebie traci trochę z góry i z dołu. To ustawienie domyślne.
Steam (2:3)	Do biblioteki, w której wybrano głównie okładki ze Steam lub SteamGridDB, mające 600×900. Te pasują idealnie, ale okładki pudełek tracą trochę z lewej i prawej krawędzi.

> UWAGA
>
> Wszędzie tam, gdzie wybierasz grafiki dla samego Steam (podglądy **Okładka** w panelu **Zmień grafikę** oraz **Urządzenie → Biblioteka Steam → Okładki**), okładki są zawsze rysowane w proporcjach 2:3 używanych przez Steam, bo taką ramkę wypełnią w Steam.

KONTO I PLAN

Plany i płatności

Co daje GameDock Plus i ile kosztuje, jak przejść na Plus i jak go zmienić lub anulować.

GameDock jest za darmo dla całej twojej biblioteki: każdego sklepu, każdej gry, każdego osiągnięcia i eksportu tego wszystkiego. **GameDock Plus** znosi limity planu Darmowy i dodaje funkcje, które zmieniają coś na twoim własnym komputerze.

Co daje Plus

	DARMOWY	GAMEDOCK PLUS
Synchronizacja biblioteki i katalogu Steam	Raz dziennie	Co sześć godzin
Sprawdzanie cen w Steam	Raz dziennie	Dwa razy dziennie
Ręczna synchronizacja tych danych	Raz na 24 godziny	Tyle razy, ile chcesz
Alerty cenowe	5 naraz	Bez limitu
Kopie fizyczne na twojej półce	50	Bez limitu
Historia zakupów, w GameDock i przez API, oraz historia wartości biblioteki	Ostatnie 12 miesięcy	Wszystko
Aktualności	Ostatnie 48 godzin	Wszystko
E-mail z podsumowaniem dnia	—	Tak
Miesięczny e-mail ze Statystykami	Liczby z miesiąca i jego najlepsze wyróżnienie	Cały miesiąc
Statystyki	Przegląd bieżącego tygodnia	Każdy tydzień, miesiąc, kwartał, rok i cała historia
Urządzenia z GameDock Helper	1	3
Wersje kopii zapasowych zapisów przechowywane dla każdej gry	3	10
Nazwy, grafiki i kolekcje zapisywane w Steam, dodawanie gier do Steam i przenoszenie instalacji między dyskami	—	Tak
Brakujące gry z serii	—	Tak
API: wartość biblioteki według GameDock, podsumowanie wydatków i scalony postęp osiągnięć	—	Tak
Zapytania API na minutę	5	50

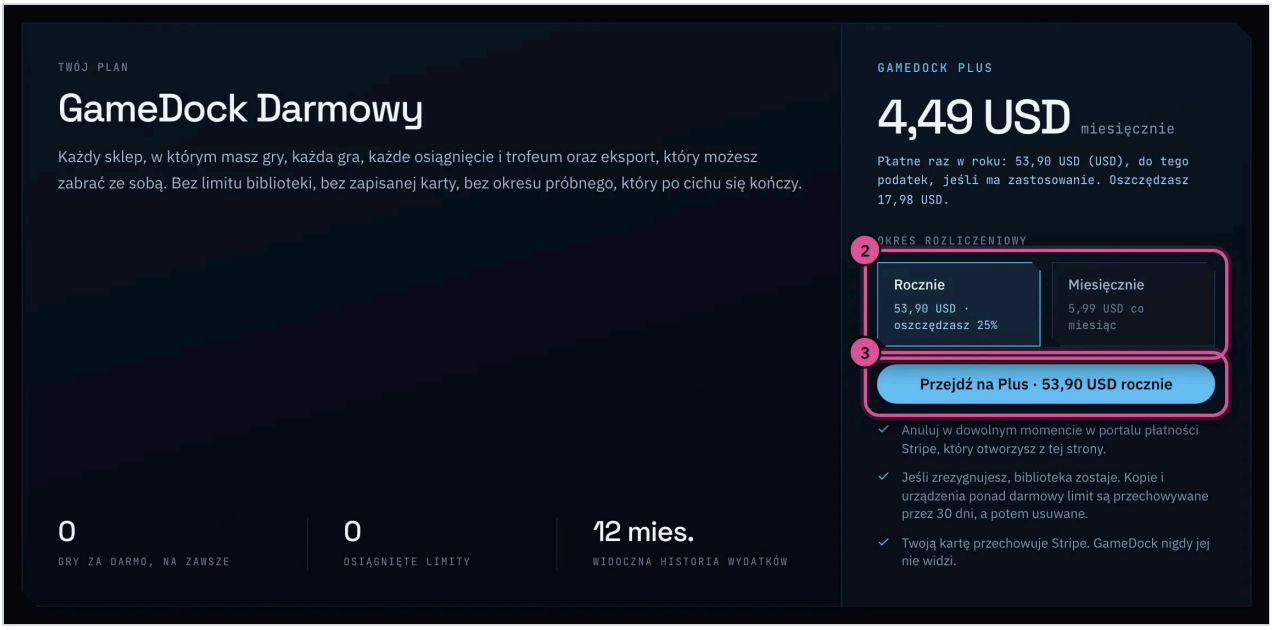
Cała reszta (łączenie sklepów, wielkość biblioteki, osiągnięcia, własne nazwy i grafiki, eksport danych oraz odczyt biblioteki, osiągnięć, czasu gry i zakupów przez API) jest taka sama w obu planach. Strona **Konto → Plan i płatności** pokazuje, co by się zmieniło w przypadku twojego konta, na przykład ile z 50 kopii fizycznych już wykorzystujesz.

Podane wyżej częstotliwości synchronizacji dotyczą konta, z którego korzystasz. W obu planach automatyczne synchronizacje sklepów zwalniają, gdy cię nie ma, i nadrabiają zaległości, gdy wracasz. Zobacz Synchronizuj wszystko na bieżąco.

Przejdź na Plus

GameDock Plus kosztuje 5,99 USD miesięcznie albo 53,90 USD rocznie (4,49 USD miesięcznie) plus podatki obowiązujące tam, gdzie jesteś.

1. Przejdź do strony **Konto → Plan i płatności**.
2. Wybierz **Rocznie** lub **Miesięcznie** 2. Plan roczny wychodzi o jedną czwartą taniej.
3. Naciśnij **Przejdź na Plus** 3. Przycisk pokazuje też kwotę, którą zaraz zapłacisz.



Plan Darmowy i oferta przejścia na Plus

4. Zapłać na stronie płatności Stripe, która się otworzy. Subskrypcję sprzedaje Link, usługa płatności Stripe, która wylicza podatki obowiązujące tam, gdzie jesteś, i pokazuje je przed płatnością; kwota widoczna przy płatności to kwota, która zostanie pobrana. GameDock nigdy nie widzi twojej karty.

Potem wracasz na stronę **Plan i płatności**, która informuje, że płatność została otrzymana, a gdy tylko Stripe ją potwierdzi, zwykle w ciągu kilku sekund, pokazuje *GameDock Plus jest włączony*. Jeśli zamkniesz stronę Stripe bez płacenia, zobaczysz informację, że płatność została anulowana i nic nie zostało pobrane.

> UWAGA
>
> W planie Darmowy zakupy starsze niż 12 miesięcy w ogóle nie są importowane. Po przejściu na Plus zsynchronizuj zakupy ponownie, aby wczytać resztę. Zobacz Synchronizuj wszystko na bieżąco.

Zmień kartę, przełącz plan lub anuluj



Twoja subskrypcja: następna płatność, okres rozliczenia i miejsce, w którym można je zmienić

Strona **Plan i płatności** pokazuje następną płatność i to, czy płacisz miesięcznie, czy rocznie. Naciśnij **Zarządzaj płatnościami w Stripe** (A), aby zmienić kartę, przełączyć się między płatnością miesięczną a roczną, anulować subskrypcję lub pobrać faktury, wszystko na własnej stronie Stripe. **Poprzednie faktury** prowadzi prosto do twoich faktur. Jeśli Plus został ci podarowany, strona **Plan i płatności** zamiast następnej płatności pokazuje *Gratis*, bo nic nie zostanie pobrane.

Jeśli anulujesz subskrypcję, Plus działa do końca opłaconego okresu, a strona **Plan i płatności** pokazuje datę jego zakończenia w polu **Koniec Plus**. Nie ma minimalnego okresu subskrypcji.

Zwroty nie są udzielane automatycznie, bo anulowanie i tak wstrzymuje następną płatność. Jeśli coś poszło nie tak z płatnością, napisz na support@gamedock.co albo skorzystaj z formularza kontaktowego; ewentualny zwrot trafia przez Link na kartę użytą do płatności. Szczegóły znajdziesz w regulaminie.

Jeśli płatność się nie powiedzie

Strona **Plan i płatności** pokazuje *Twoja ostatnia płatność nie przeszła*, a GameDock wysyła ci e-mail. Plus działa dalej, dopóki Stripe ponawia próbę, do 14 dni po zakończeniu okresu. Naciśnij **Zaktualizuj kartę**, aby to naprawić.

Powrót do planu Darmowy

Gdy Plus się kończy, nic nie jest od razu usuwane:

- Historia zakupów, wartość biblioteki i aktywność starsze, niż pokazuje plan Darmowy, są ukryte, a nie usunięte. Wracają, jeśli znów wykupisz subskrypcję.
- Istniejące alerty cenowe nadal działają; nie możesz dodawać nowych, dopóki masz ich więcej niż pięć.
- Kopie fizyczne ponad 50 i urządzenia ponad jedno są odkładane na 30 dni. Strona **Plan i płatności** pokazuje, ile ich jest i ile dni zostało. Wykup subskrypcję ponownie w tym czasie (przycisk ma wtedy nazwę **Przywróć wszystko**), a wrócą. Po 30 dniach odłożone kopie są usuwane, a nadmiarowe urządzenia odłączane. Najpierw odkładane są najnowsze; aby wybrać samodzielnie, usuń część z nich wcześniej.
- Nadmiarowe wersje kopii zapasowych zapisów są usuwane pojedynczo, w miarę pojawiania się nowych kopii.

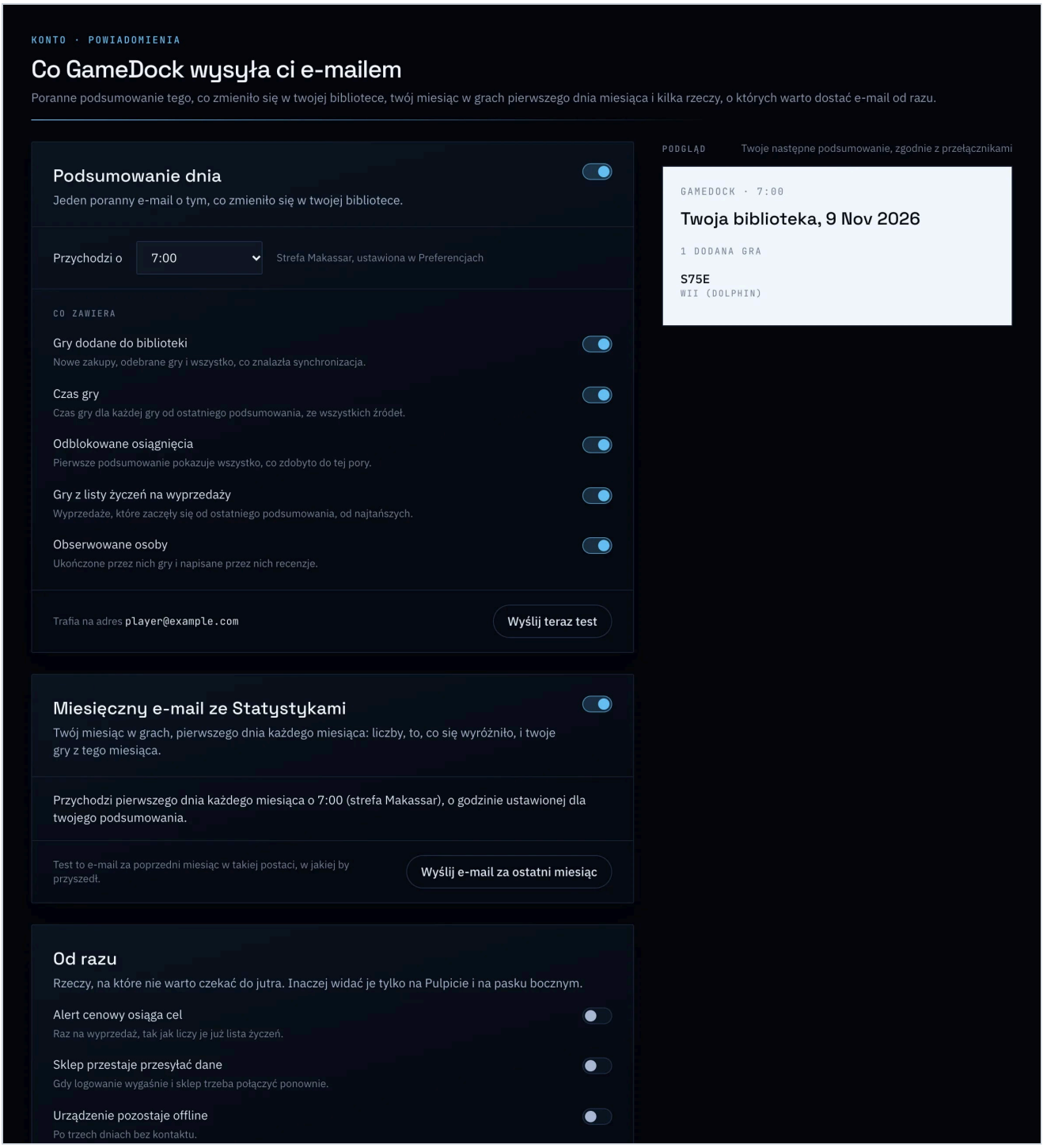
KONTO I PLAN

E-maile i powiadomienia

Wybierz e-maile, które wysyła ci GameDock: podsumowanie dnia, comiesięczny e-mail ze Statystykami i te wysyłane od razu.

Na stronie **Konto** → **Powiadomienia** wybierasz, jakie e-maile wysyła ci GameDock: podsumowanie dnia, miesięczny e-mail ze Statystykami i e-maile wysyłane od razu.

Podsumowanie dnia to e-mail z tym, co się zmieniło od poprzedniego: gry dodane do biblioteki, czas gry, odblokowane osiągnięcia, gry z listy życzeń, które trafiły na wyprzedaż, oraz to, co ukończyły lub zrecenzowały obserwowane przez ciebie osoby. Jest częścią GameDock Plus.



Podsumowanie dnia, jego wygląd i miesięczny e-mail ze Statystykami

Włącz lub wyłącz

1. Przejdź do strony **Konto → Powiadomienia**.
2. Włącz lub wyłącz **Podsumowanie dnia**. Zmiana zapisuje się od razu.

Podsumowanie trafia na adres e-mail twojego konta raz dziennie, o godzinie ustawionej w polu **Przychodzi o** (o 7 rano, jeśli jej nie zmienisz), w strefie czasowej ustawionej w sekcji Preferencje. Na dole każdego podsumowania jest link, który pozwala zmienić jego zawartość lub je wyłączyć.

Wybierz, co zawiera

W sekcji **Co zawiera** włącz lub wyłącz każdą część: **Gry dodane do biblioteki**, **Czas gry**, **Odblokowane osiągnięcia**, **Gry z listy życzeń na wyprzedaży** i **Obserwowane osoby**. Każda część to nagłówek w e-mailu z jej liczbą, na przykład **Czas gry: 2 godz. 14 min**, a pod nim wiersz dla każdej gry. Wyłączona część jest od tej chwili pomijana; po ponownym włączeniu zaczyna od tego dnia, zamiast nadrabiać zaległości.

Gry z listy życzeń na wyprzedaży pokazuje gry z dowolnej z twoich list życzeń, które są teraz na wyprzedaży, a nie były w dniu poprzedniego podsumowania, od najtańszej. **Obserwowane osoby** pokazuje gry, które te osoby ukończyły, i recenzje, które napisały, w takim zakresie, w jakim każda z nich ci to udostępnia. Żadna z tych części nie pojawia się w pierwszym podsumowaniu.

Podgląd obok przełączników pokazuje twoje następne podsumowanie w obecnym stanie i zmienia się razem z przełącznikami. Gdy nic jeszcze na nie nie czeka, pokazuje przykładowe gry i o tym informuje.

Twoje pierwsze podsumowanie

Pierwsze podsumowanie nie zawiera zmian z jednego dnia, jak kolejne. Wymienia wszystkie twoje osiągnięcia zdobyte do chwili jego wysłania i od niego zaczyna się liczenie wszystkiego innego: gry dodane i czas gry sprzed niego nie są wymieniane. Od następnego każde podsumowanie pokazuje tylko to, co zmieniło się od poprzedniego. Jeśli w chwili wysłania pierwszego nic się jeszcze nie zsynchronizowało, informuje o tym i niczego nie wymienia.

Wyślij test

Naciśnij **Wyślij teraz test**, aby od razu wysłać sobie podgląd e-mailem. Niczego to nie zużywa: podsumowanie następnego ranka i tak zawiera wszystko, co pokazał test. Możesz wysłać do pięciu testów dziennie.

Miesięczny e-mail ze Statystykami

Pierwszego dnia każdego miesiąca GameDock wysyła ci e-mailem właśnie zakończony miesiąc ze Statystyk: w co grano, co odblokowano, ile wydano, co dodano i co się wyróżniło. Przychodzi w każdym planie i jest włączony, dopóki go nie wyłączysz.

- **W GameDock Plus** zawiera cały miesiąc: jego liczby w porównaniu z poprzednim miesiącem, to, co się wyróżniło, najczęściej grane gry i kilka najważniejszych faktów, z przyciskiem, który otwiera ten miesiąc w Statystykach.
- **W planie Darmowy** zawiera liczby z miesiąca i jego najlepsze wyróżnienie w całości oraz wymienia pozostałe znalezione wyróżnienia, które w GameDock Plus można zobaczyć, otwierając ten miesiąc w Statystykach.

Przychodzi o 7 rano w twojej strefie czasowej, a w GameDock Plus o godzinie ustawionej w polu **Przychodzi o**, tak samo jak podsumowanie dnia. Za miesiąc, w którym nie ma o czym informować (bez grania, odblokowań, wydatków, dodanych gier i niczego, co by się wyróżniło), e-mail nie jest wysyłany. Czas gry liczy się dopiero od pierwszej synchronizacji, która go zarejestrowała, a e-mail podaje, od kiedy.

Aby go zatrzymać, wyłącz **Miesięczny e-mail ze Statystykami** albo naciśnij **Wyłącz go** na dole e-maila, co działa bez logowania. W każdej chwili możesz go tu włączyć z powrotem. **Wyślij e-mail za ostatni**

miesiąc od razu wysyła ci e-mail za poprzedni miesiąc w takiej postaci, w jakiej by przyszedł. Niczego to nie zmienia, a możesz wysłać do pięciu testów dziennie.

Od razu

Na niektóre rzeczy nie warto czekać cały dzień. W sekcji **Od razu** włącz e-mail dla dowolnej z nich. Wszystkie są wyłączone, dopóki ich nie włączysz, i są dostępne w każdym planie.

PRZEŁĄCZNIK	KIEDY WYSYŁA E-MAIL
Alert cenowy osiąga cel	Gdy gra z listy życzeń osiągnie ustawioną przez ciebie cenę, raz na wyprzedaż, tak jak liczy je lista życzeń.
Sklep przestaje przesyłać dane	Gdy sklep nie przesłał danych od tygodnia, zwykle dlatego, że jego logowanie wygasło i trzeba go ponownie połączyć. Raz na przerwę: kolejny e-mail przychodzi dopiero wtedy, gdy sklep wróci do działania i znów przestanie.
Urządzenie pozostaje offline	Gdy urządzenie nie odezwało się od trzech dni. Raz na każdą taką ciszę.
Ktoś zaczyna cię obserwować	Gdy ktoś zaczyna cię obserwować, najwyżej jeden e-mail dziennie, bez względu na liczbę osób.

Włączenie przełącznika działa od tej chwili: nie dostaniesz e-maili o wcześniejszych alertach, sklepach, urządzeniach ani obserwujących. Bez tych przełączników te same informacje pojawiają się w samym GameDock: na Pulpicie w sekcji **Wymaga uwagi** i na pasku bocznym.

Inne wiadomości

Poza podsumowaniem, miesięcznym e-mailem ze Statystykami i e-mailami opisanymi wyżej GameDock wysyła ci tylko kody logowania, kody usunięcia konta i potwierdzenie usunięcia konta, ostrzeżenie, gdy płatność się nie powiedzie, oraz informację, gdy moderator podejmie działanie wobec czegoś twojego autorstwa (zobacz Zgłoś lub zablokuj kogoś).

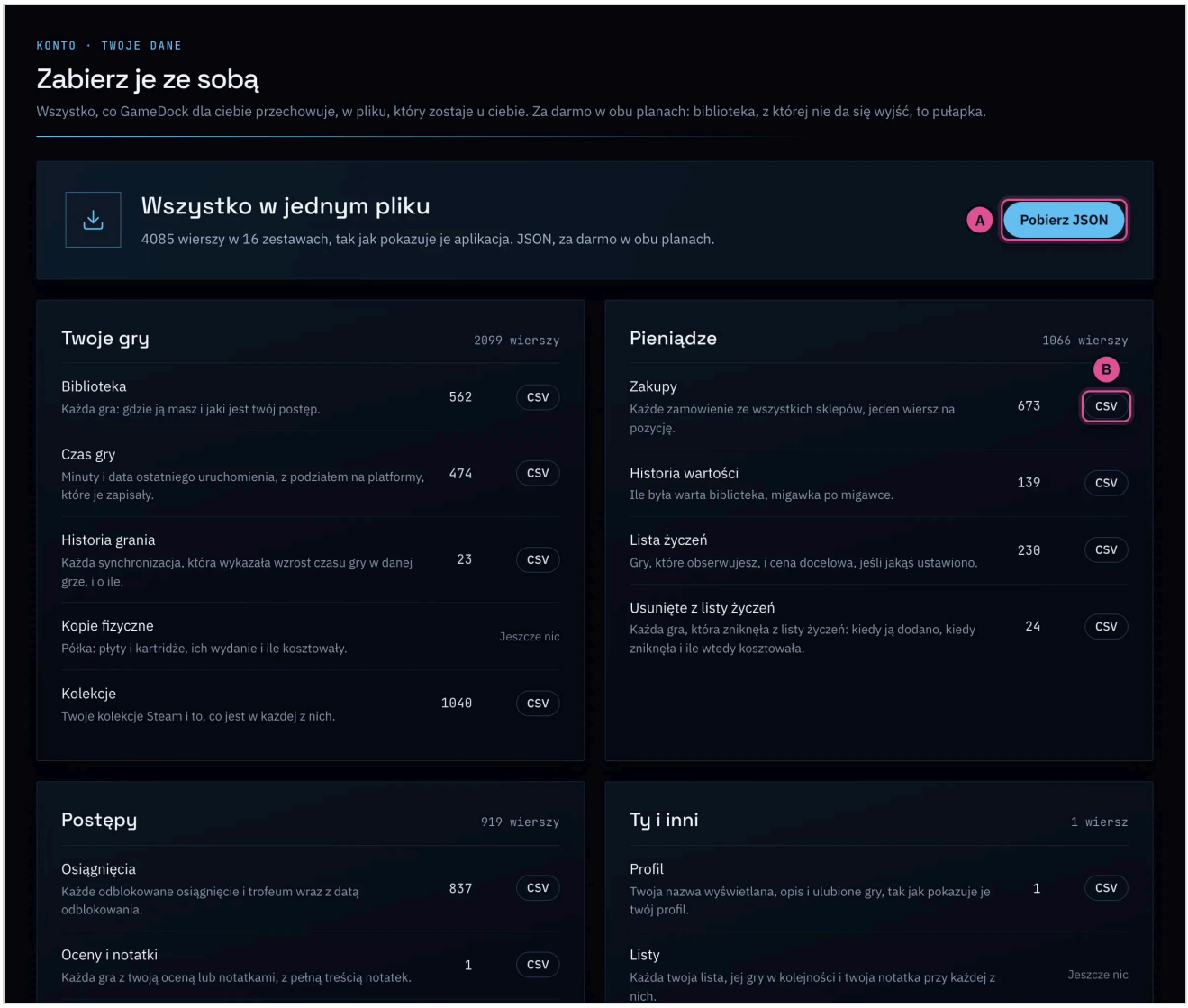
> UWAGA
>
> Jeśli wrócisz do planu Darmowy, podsumowanie przestaje przychodzić, a przełącznik jest wyłączony i zablokowany, ale twój wybór zostaje zapamiętany i podsumowanie wraca, jeśli wykupisz subskrypcję.

KONTO I PLAN

Eksportuj swoje dane

Pobierz wszystko, co GameDock przechowuje dla ciebie, jako jeden plik lub arkusze kalkulacyjne.

Wszystko, co GameDock przechowuje o tobie, możesz pobrać w obu planach. Na stronie **Konto → Twoje dane** na górze jest jeden plik ze wszystkim, a pod nim plik arkusza kalkulacyjnego dla każdej części, w grupach **Twoje gry**, **Pieniądze**, **Postępy** i **Ty i inni**.



Twoje dane jako jeden plik lub arkusze kalkulacyjne

Pobierz wszystko

1. Przejdź do strony **Konto → Twoje dane**.
2. Naciśnij **Pobierz JSON** (A).

Plik zawiera wszystkie szesnaście części opisanych niżej, dokładnie tak, jak pokazuje je GameDock. Warto go zachować albo wczytać do innego programu.

Pobierz jedną część jako arkusz kalkulacyjny

Naciśnij **CSV** obok wybranej części, na przykład **Zakupy** B w grupie **Pieniądze**. Plik otworzysz w programie Excel, Numbers lub w Arkuszach Google. Każda część pokazuje, ile ma wierszy, a część, w której jeszcze nic nie ma, informuje o tym, zamiast oferować pusty plik.

CZĘŚĆ	CO ZAWIERA
Biblioteka	Każda gra, gdzie ją masz, jak daleko w niej jesteś i twoja ocena w gwiazdkach. Ukryte gry też są uwzględnione, z ustawionym polem **hidden**.
Czas gry	Minuty gry i kiedy ostatnio grano, według platformy, która je zarejestrowała, z ustawionym polem **hidden** przy ukrytych grach.
Historia grania	Każda synchronizacja, która wykazała wzrost czasu gry, z liczbą minut i datą: te same wpisy co w sekcji **Historia grania** na stronie gry.
Oceny i notatki	Każda gra z twoją oceną lub notatkami, z oceną w gwiazdkach i pełną treścią notatek. Zobacz Oceniaj gry i prowadź notatki.
Historia statusów i ocen	Każde ustawienie statusu gry lub zmiana twojej oceny, po jednym wierszu: co było wcześniej, co ustawiono i kiedy. Pusty status oznacza **Niech GameDock zdecyduje**, a pusta ocena brak oceny.
Recenzje	Każda twoja recenzja w całości, z oznaczeniem spoilerów, platformą, na której grano, datą publikacji i edycji oraz polubieniami. Zobacz Pisz recenzje.
Listy	Każda twoja lista, po jednym wierszu na każdą grę w kolejności listy, z twoją notatką przy każdej. Pusta lista to jeden wiersz bez gry. Zobacz Twórz listy gier.
Profil	Twoja nazwa wyświetlana, opis profilu i ulubione gry, tak jak pokazuje je twój profil publiczny. Jeden wiersz albo żaden, jeśli nic nie ustawiono. Zobacz Udostępnij swój profil.
Obserwacje	Każda osoba, którą obserwujesz, i każda, która obserwuje ciebie, po jednym wierszu, wraz z datą. Zobacz Obserwuj innych i ich aktywność.
Osiągnięcia	Każde odblokowane osiągnięcie i trofeum wraz z datą.
Zakupy	Każde zamówienie z każdego sklepu i każda kupiona płyta, po jednym wierszu na pozycję.
Historia wartości	Wartość twojej biblioteki na przestrzeni czasu.
Kopie fizyczne	Twoje płyty i kartridże, ich wydanie i cena zakupu.
Lista życzeń	Gry, które śledzisz, i ustawione ceny docelowe.
Usunięte z listy życzeń	Każda gra, która zniknęła z którejś z twoich list życzeń, po jednym wierszu: sklep, data dodania (w przypadku PlayStation dzień, w którym GameDock pierwszy raz ją tam zobaczył), data usunięcia i jej cena w tamtej chwili. Puste pole to informacja, której sklep nigdy nie przekazał GameDock.
Kolekcje	Twoje kolekcje Steam i ich zawartość.

Każda część pokazuje, ile ma wierszy. Przy części, w której jeszcze nic nie ma, widnieje napis **Jeszcze nic**, bez przycisku.

> UWAGA
>
> W planie Darmowy części **Zakupy** i **Historia wartości** obejmują ostatnie 12 miesięcy, tak samo jak strony, które je pokazują. Starsze dane nie są usuwane: wracają do eksportu, jeśli wykupisz subskrypcję.

Prywatność i udostępnianie

Wybierz, co inni zobaczą z twojego konta i czy będzie ono wliczane do anonimowych statystyk.

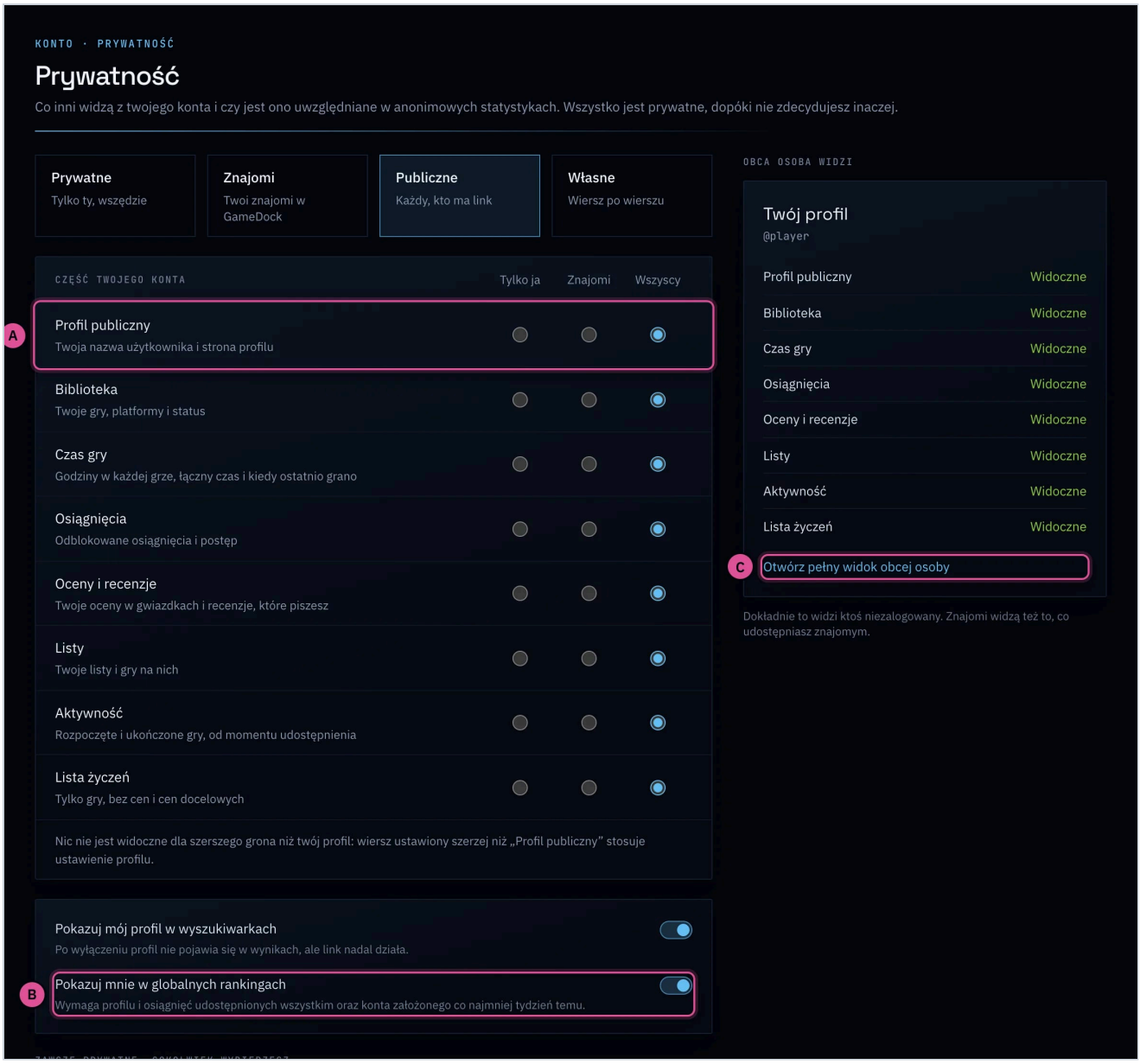
Twoje konto należy tylko do ciebie, chyba że postanowisz inaczej. Ta strona opisuje, o czym możesz zdecydować: co inni będą mogli zobaczyć z twojego konta, kogo blokujesz i czy twoje konto jest uwzględniane w anonimowych statystykach.

Wybierz, co widzą inni

Inni widzą te części twojego konta, które udostępniasz, i nic więcej.

1. Przejdź do strony **Konto** → **Prywatność**.
2. W wierszu każdej części konta wybierz, kto może ją zobaczyć: **Tylko ja**, **Znajomi** lub **Wszyscy**. Każda część zaczyna od ustawienia Tylko ja, a każda zmiana zapisuje się od razu. **Prywatne**, **Znajomi** i **Publiczne** nad wierszami ustawiają wszystkie części naraz; **Własne** podświetla się, gdy wiersze się różnią.

Znajomi to osoby, które obserwujesz i które obserwują również ciebie. Zobacz Obserwuj innych i ich aktywność.



Konto → Prywatność

Profil publiczny A jest pierwszy i ogranicza wszystko pod nim: dopóki twój profil ma ustawienie Tylko ja, żadna część twojego konta nie jest nikomu pokazywana, a dopóki ma ustawienie Znajomi, nic nie jest pokazywane nikomu poza znajomymi. **Obca osoba widzi**, obok wierszy, pokazuje, które części może zobaczyć ktoś niezalogowany, i zmienia się razem z twoimi wyborami.

CZĘŚĆ	CO OBEJMUJE
Profil publiczny	Twoją nazwę użytkownika i stronę profilu.
Biblioteka	Jakie gry masz, ich platformy i status gry.
Czas gry	Godziny w każdej grze, łączny czas i kiedy ostatnio grano.
Osiągnięcia	Co odblokowano i jak daleko jesteś w każdej grze.

CZĘŚĆ	CO OBEJMUJE
Oceny i recenzje	Twoje oceny w gwiazdkach i recenzje.
Listy	Twoje listy i gry na nich.
Aktywność	Co ostatnio robisz, na przykład rozpoczęte i ukończone gry, w aktualnościach twoich obserwujących i na twoim profilu. Nic sprzed udostępnienia nie jest pokazywane, a po rozszerzeniu jej ze znajomych na wszystkich zaczyna się od nowa, od tej chwili.
Lista życzeń	Tylko gry.

Udostępnianie wymaga potwierdzonego adresu e-mail i nazwy użytkownika. Jeśli czegoś brakuje, strona informuje, czego, i jak to naprawić.

Pokazuj mój profil w wyszukiwarkach, pod częściami, działa dla profilu udostępnionego wszystkim. Po wyłączeniu twój profil nie pojawia się w wynikach wyszukiwania; każdy, kto zna jego adres, nadal może go otworzyć.

Pokazuj mnie w globalnych rankingach B, poniżej, umieszcza twoje osiągnięcia i gry ukończone w 100% w rankingu dla wszystkich. Domyślnie jest wyłączone i samo niczego nie udostępnia: ranking wymaga też, by twój profil i osiągnięcia były udostępnione wszystkim. Zobacz Rankingi.

To, co udostępniasz, jest widoczne na twoim profilu pod adresem **/community/user/** z twoją nazwą użytkownika na końcu. **Otwórz pełny widok obcej osoby** C pod **Obca osoba widzi** pokazuje stronę dokładnie tak, jak widzi ją ktoś niezalogowany. Zobacz Udostępnij swój profil, aby dowiedzieć się, co pokazuje ta strona i jak ukryć na niej grę lub listę.

Czego nigdy się nie udostępnia

Zapłacone i wydane kwoty, ceny i twoje ceny docelowe, wartość twojej biblioteki, twoje urządzenia i to, co jest na nich zainstalowane, zajętość dysków i kopie zapisów gier, twoje prywatne notatki, połączone konta sklepów, twój adres e-mail i twój plan. Są wymienione w sekcji **Zawsze prywatne, cokolwiek wybierzesz**. Żadne z nich nie ma ustawienia, więc nie da się ich udostępnić przez pomyłkę.

Zablokowane konta

Zablokowane konta, przy dole strony, pokazuje wszystkie zablokowane przez ciebie osoby, od najnowszych, z przyciskiem **Odblokuj** przy każdej. Każda jest pokazana pod nazwą użytkownika, którą miała w chwili zablokowania, nawet jeśli później ją zmieniła. Osobę blokuje się z poziomu jej profilu. Zobacz Zgłoś lub zablokuj kogoś.

Anonimowe statystyki

GameDock może łączyć informacje ze wszystkich kont w anonimowe statystyki (ilu graczy ma daną grę albo ile zwykle trwa przejście gry na konsoli przenośnej z systemem Linux) i udostępniać je innym, na przykład studiom, wydawcom lub badaczom. Twoje konto jest uwzględniane od początku, a w każdej chwili możesz je wycofać.

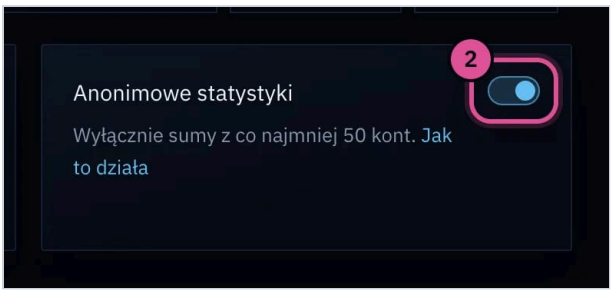
Co jest udostępniane, a co nigdy

Udostępniane są wyłącznie sumy, średnie i udziały obejmujące wielu graczy, nigdy liczba obejmująca mniej niż 50 kont, więc nikogo nie da się z nich wyodrębnić.

Nic, co cię identyfikuje, nie jest nigdy udostępniane: ani twój adres e-mail, ani nazwa użytkownika, konta sklepów, urządzenia, biblioteka, czas gry, osiągnięcia, ani twoje zakupy.

Wyłącz lub włącz

1. Przejdź do strony **Konto** → **Prywatność**.
2. Wyłącz lub włącz **Anonimowe statystyki** 2. Zmiana zapisuje się od razu.



Konto → Prywatność

Wyłączenie tej opcji wyklucza twoje konto ze wszystkich statystyk tworzonych od tej chwili. Wcześniejsze statystyki nie mogą cię zidentyfikować, więc nie są wycofywane. Usunięcie konta również wyklucza cię ze statystyk tworzonych później.

Wszystkie szczegóły znajdziesz w polityce prywatności.

KONTO I PLAN

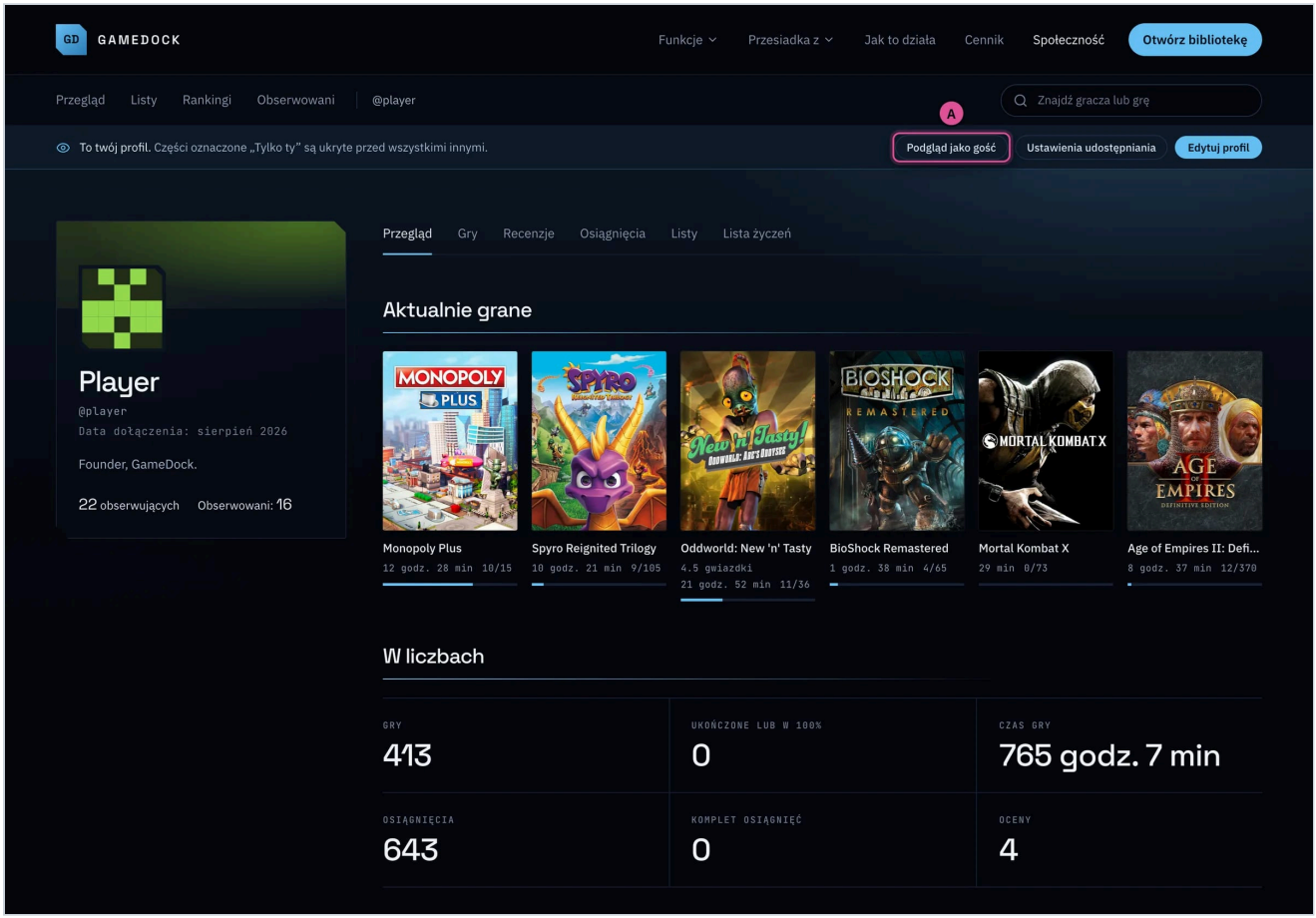
Udostępnij swój profil

Skonfiguruj stronę profilu widoczną dla innych, ukryj na niej wybrane gry i zobacz ją oczami nieznajomego.

Twój profil to strona pod adresem **/community/user/** z twoją nazwą użytkownika na końcu, na przykład `/community/user/ada`. Pokazuje części twojego konta, które postanowisz udostępnić, osobom, które wybierzesz, i nic więcej. Dopóki go nie udostępnisz, widzisz go tylko ty.

Każdy, komu go udostępnisz, może go otworzyć, także bez logowania.

Co pokazuje twój profil



Twój profil z ulubionymi grami i tym, w co teraz grasz

Każda część pojawia się tylko wtedy, gdy ją udostępniasz, a nieudostępniona część jest po prostu pomijana: strona nigdy nie informuje, że coś jest ukryte. Strona otwiera się na karcie **Przegląd**, z odrobiną wszystkiego; karty obok (**Gry**, **Recenzje**, **Osiągnięcia**, **Listy** i **Lista życzeń**) pokazują jedną część w całości, a każda karta pojawia się tylko przy części, którą osoba oglądająca może zobaczyć.

CZĘŚĆ	WIDOCZNA, GDY UDOSTĘPNIASZ	CO POKAZUJE
Nazwa, opis i ulubione	Profil publiczny	Twoją nazwę wyświetlaną, krótki opis profilu i maksymalnie pięć ulubionych gier.

CZĘŚĆ	WIDOCZNA, GDY UDOSTĘPNIASZ	CO POKAZUJE
Aktualnie grane i **Gry**	Biblioteka	Twoje gry, ich platformy i status, z filtrowaniem według statusu lub platformy.
Godziny gry	Czas gry	Godziny w każdej grze, łączny czas i kiedy ostatnio grano.
Osiągnięcia	Osiągnięcia	Jak daleko jesteś w każdej grze i twoje łączne wyniki.
Oceny	Oceny i recenzje	Twoja ocena każdej gry i zestawienie: średnia, liczba ocenionych gier i wiersz dla każdej oceny od pięciu gwiazdek w dół z liczbą gier, które ją mają.
Recenzje	Oceny i recenzje	Twoje recenzje, od najnowszych, każda z własną stroną, twoimi gwiazdkami i, jeśli udostępniasz też czas gry, informacją, jak długo grano.
Listy	Listy	Twoje listy, każda z grami w kolejności i notatkami przy nich.
Lista życzeń	Lista życzeń	Nazwy gier, które chcesz mieć, i sklep, w którym są. Nigdy cena.
Ostatnia aktywność	Aktywność	Co ostatnio robisz (rozpoczęte i ukończone gry, oceny, recenzje, osiągnięcia i listy), każda rzecz tylko wtedy, gdy jej własna część też jest udostępniona.
Obserwujący i **Obserwowani**	Profil publiczny	Ile osób cię obserwuje, ile ty obserwujesz i kto to jest. Inne osoby widzą tylko konta, których profil same mogą zobaczyć.

Gry są pokazywane pod właściwymi nazwami i z właściwymi okładkami, nigdy z nazwami ani okładkami, które ustawiasz dla siebie. Dwa rodzaje gier nigdy nie są pokazywane nikomu innemu: gra, której GameDock nie dopasował do swojego katalogu, a której nazwa może być nazwą pliku (w tym gra z dopasowaniem wybranym przez ciebie, którego GameDock jeszcze nie sprawdził), oraz gra znaleziona tylko na twoich urządzeniach, a nie na koncie w sklepie ani na twojej półce.

Zapłacone kwoty, ceny, wartość twojej biblioteki, twoje urządzenia, prywatne notatki, konta sklepów i adres e-mail nigdy nie pojawiają się na twoim profilu. Żadne z nich nie ma ustawienia.

Ustaw nazwę, opis i ulubione gry

1. Przejdź do strony **Konto** → **Profil**.
2. W sekcji **Profil publiczny** wypełnij pola **Nazwa wyświetlana** (do 40 znaków) i **O mnie** (do 300 znaków). Zostaw nazwę pustą, aby zamiast niej pokazywać nazwę użytkownika.
3. W sekcji **Ulubione gry** naciśnij **Dodaj grę** i wybierz grę ze swojej biblioteki, maksymalnie pięć. Ułóż je w wybranej kolejności przeciąganiem albo zaznacz jedną i użyj klawiszy strzałek; krzyżyk na okładce ją usuwa.
4. Naciśnij **Zapisz profil** na pasku, który pojawia się po wprowadzeniu zmian, albo **Odrzuć**, aby je cofnąć.

Jak widzą go inni, obok formularza, pokazuje kartę twojego profilu ze zmianami na bieżąco, w miarę ich wprowadzania.

Nazwa wyświetlana nie może podszywać się pod GameDock ani jego zespół, a ani nazwa, ani opis profilu nie mogą zawierać obraźliwych słów. Opis profilu może zawierać jeden adres internetowy, gdy twoje konto ma co najmniej tydzień. Adresy internetowe są pokazywane jako zwykły tekst, nigdy jako linki.

Wybierz, kto może go zobaczyć

Kto widzi każdą część, ustawiasz na stronie **Konto** → **Prywatność** → **Udostępnianie**. Zobacz Prywatność i udostępnianie.

Ukryj grę na profilu

1. Otwórz stronę gry.
2. W sekcji **Ukryj przed innymi** naciśnij **Ukryj tę grę przed innymi**.

Gra zostaje w twojej bibliotece i we wszystkich twoich sumach, ale znika z twojego profilu, udostępnionych list, recenzji i wszystkiego innego, co widzą inni, bez względu na ustawienia udostępniania. Naciśnij **Pokaż innym**, aby ją przywrócić.

Udostępnij listę albo zachowaj ją dla siebie

Każda lista podlega ustawieniu **Listy**. Aby zachować jedną listę dla siebie, a resztę udostępniać, otwórz listę i ustaw **Kto widzi tę listę** na **Tylko ja** albo na **Znajomi**, aby udostępnić ją tylko znajomym. Wiersz obok mówi, kto teraz widzi listę, i prowadzi do niej w widoku innych. Gdy listę po raz pierwszy może zobaczyć ktoś inny, pojawia się ona w aktualnościach twoich obserwujących.

Nazwa, opis i notatki listy nie mogą zawierać obraźliwych słów. Lista utworzona przed wprowadzeniem tej zasady, która ją narusza, pozostaje widoczna tylko dla ciebie, dopóki nie zmienisz jej nazwy; informuje o tym strona listy.

Zobacz go oczami obcej osoby

Na swoim profilu naciśnij **Podgląd jako gość** A. Strona pokazuje wtedy dokładnie to, co widzi ktoś niezalogowany. Jeśli twój profil jest prywatny, strona informuje, że nikt inny go nie widzi. Naciśnij **Zakończ podgląd**, aby wrócić.

Każdy, kto nie może zobaczyć twojego profilu, bo jest prywatny albo bo jedno z was zablokowało drugie, dostaje tę samą stronę „Nie znaleziono” co przy nazwie użytkownika, która nie istnieje. Istniejącą nazwę użytkownika wciąż można odkryć, próbując ją zarejestrować, więc nie zakładaj, że adres twojego profilu jest tajny.

Wyszukiwarki

Gdy upubliczniasz profil, wybierasz, czy wyszukiwarki mogą go pokazywać. Dla wyszukiwarek wymieniany jest tylko publiczny profil, którego właściciel na to pozwala, i tylko jego pierwsza strona gier. Możesz to zmienić opcją **Pokazuj mój profil w wyszukiwarkach** na stronie **Konto** → **Prywatność** → **Udostępnianie**.

Obserwujący

Inni mogą obserwować twój profil i widzieć twoją aktywność w swoich aktualnościach w takim zakresie, w jakim ją udostępniasz. Zobacz Obserwuj innych i ich aktywność.

Zgłoszenia i blokady

Każda osoba, która widzi twój profil, recenzje lub listy, może zgłosić je moderatorom, a każda zalogowana osoba może cię zablokować, tak jak ty ją. Zobacz Zgłoś lub zablokuj kogoś.

Obserwuj innych i ich aktywność

Obserwuj innych graczy, sprawdzaj w aktualnościach, w co grają, co oceniają i recenzują, i dziel się ze znajomymi.

Obserwuj innych graczy, aby w jednym miejscu, w aktualnościach, widzieć, w co grają, co oceniają, recenzują i dodają do list. Obserwowanie działa w jedną stronę i nie wymaga zgody: ty obserwujesz kogoś, a ta osoba może zacząć obserwować ciebie. Dwie osoby, które obserwują się nawzajem, to **znajomi** i mogą udostępniać części swoich kont tylko znajomym.

Każda zalogowana osoba może obserwować każdego, kto ma profil publiczny.

Obserwuj kogoś

1. Otwórz profil tej osoby pod adresem **/community/user/** z jej nazwą użytkownika na końcu.
2. Pod jej nazwą naciśnij **Obserwuj**.

Możesz też przejść do **Aktualności**, wpisać co najmniej trzy pierwsze litery nazwy użytkownika w polu **Znajdź osoby** A i nacisnąć **Szukaj**, a potem nacisnąć **Obserwuj** obok tej osoby. Wyszukiwanie na pasku społeczności znajduje osoby w ten sam sposób. Wyszukiwanie znajduje tylko profile publiczne.

Możesz obserwować osobę, której profil jest publiczny. Osobę, która udostępnia tylko znajomym albo nikomu, można obserwować dopiero wtedy, gdy ona zacznie obserwować ciebie: do tego czasu jej profil niczego ci nie pokazuje, ale na twojej liście **Obserwujący** widać ją z przyciskiem **Obserwuj wzajemnie**. Tak konto prywatne wybiera znajomych: obserwuje jako pierwsze.

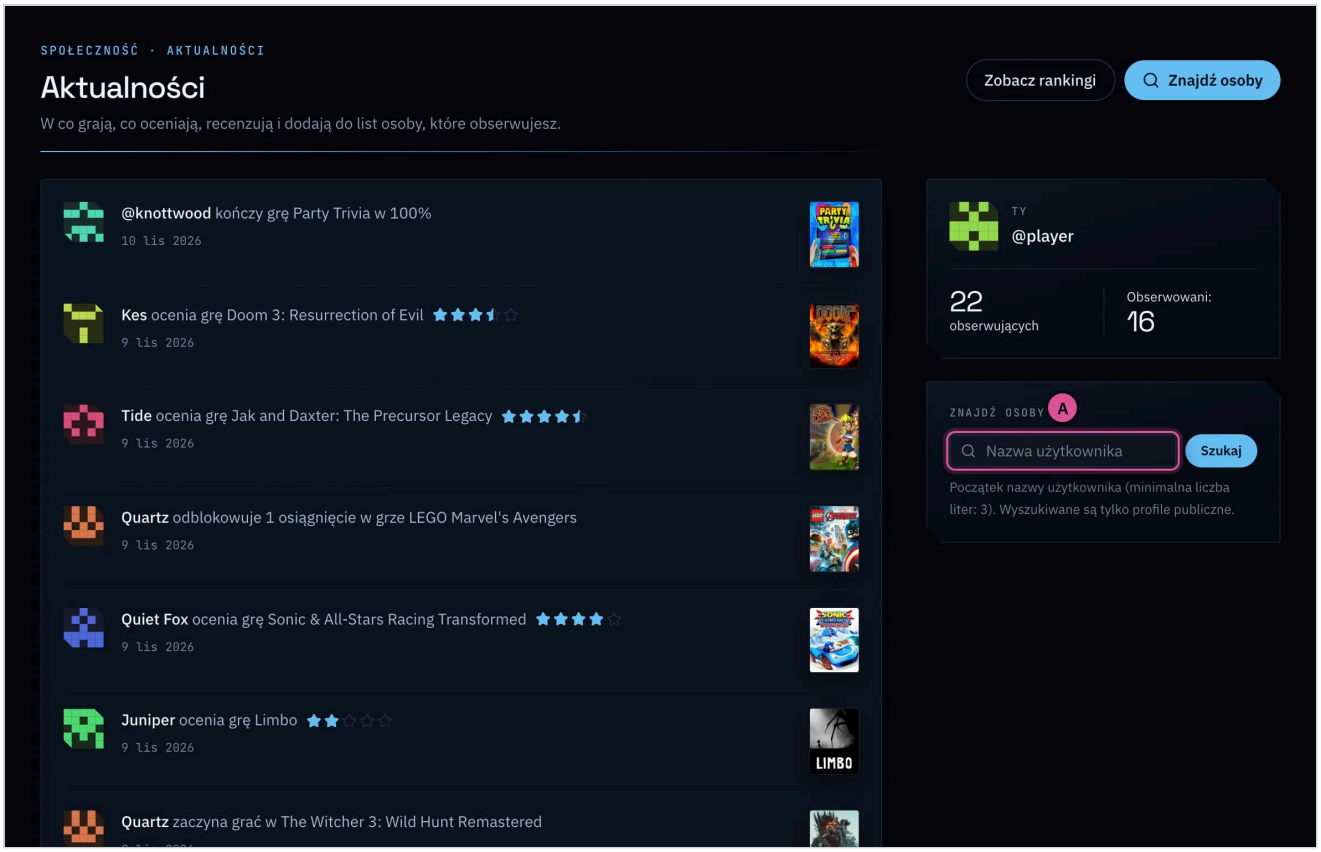
Obserwowanie wymaga potwierdzonego adresu e-mail. Możesz obserwować do 2000 osób.

Przestań obserwować

Naciśnij **Obserwujesz** na profilu tej osoby albo obok niej na twojej liście **Obserwowani**. Ta osoba nie dostaje powiadomienia. Jeśli jesteście znajomymi, wszystko, co ta osoba udostępnia tylko znajomym, od razu przestaje być dla ciebie widoczne, a wszystko, co ty udostępniasz tylko znajomym, przestaje być widoczne dla niej.

Twoje aktualności

Aktualności na pasku bocznym pokazują, co ostatnio robiły obserwowane przez ciebie osoby, od najnowszych:



Twoje aktualności

- gra, w którą zaczynają grać, którą kończą, kończą w 100%, odkładają lub porzucają albo w którą chcą zagrać;
- odblokowywane przez nich osiągnięcia, liczone dla każdej gry i dnia;
- gra, którą oceniają, i recenzje, które piszą, z gwiazdkami obok recenzji;
- lista, którą tworzą lub udostępniają.

Każda osoba decyduje, co widzisz. Karta pojawia się tylko wtedy, gdy ta osoba udostępnia ci **Aktywność** i część, z której pochodzi karta (**Biblioteka** w przypadku statusu gry, **Osiągnięcia**, **Oceny i recenzje** lub **Listy**), a lista tylko wtedy, gdy jest ci udostępniona. Nie są pokazywane żadne wpisy sprzed rozpoczęcia udostępniania aktywności ani starsze niż 90 dni.

Aktualności nigdy nie pokazują daty zakupu ani dodania gry, czasu gry, listy życzeń ani niczego, co dotyczy pieniędzy. Gry są pokazywane pod właściwymi nazwami i z właściwymi okładkami i nigdy nie pojawia się gra ukryta przed innymi ani znaleziona tylko na urządzeniach danej osoby. Recenzja oznaczona jako zawierająca spoilery pozostaje zwinięta, dopóki jej nie otworzysz.

Aby aktualności były czytelne, pokazują najwyżej pięć kart od jednej osoby w ciągu sześciu godzin, a resztę zliczają jako „i jeszcze 12”, oraz pomijają osiągnięcia, które synchronizacja wczytała kilka tygodni po ich odblokowaniu. Naciśnij **Starsza aktywność** na dole, aby zobaczyć więcej.

Twoi obserwujący i obserwowani

Twój profil pokazuje, ile osób cię obserwuje i ile ty obserwujesz. Naciśnij którąś z liczb, aby zobaczyć listę. Na własnych listach widzisz wszystkich, z oznaczeniem **Obserwuje cię** przy osobach, które cię obserwują, i przyciskiem **Obserwuj wzajemnie** przy tych, których jeszcze nie obserwujesz.

Inne osoby widzą na twoich listach tylko konta, których profil same mogą zobaczyć, a liczby, które widzą, obejmują tylko te konta. Osoba z prywatnym profilem, która cię obserwuje, nigdy nie jest pokazywana nikomu innemu.

Te listy nigdy nie są pokazywane wyszukiwarkom.

Udostępniaj znajomym

Na stronie **Konto** → **Prywatność** → **Udostępnianie** ustaw dowolną część konta na **Znajomi**, aby udostępniać ją tylko osobom, które obserwujesz i które obserwują również ciebie. Listę można też ustawić na **Znajomi** na jej własnej stronie. Zobacz Prywatność i udostępnianie.

Powiadomienia

Aby dostawać e-mail, gdy ktoś zacznie cię obserwować, włącz **Ktoś zaczyna cię obserwować** na stronie **Konto** → **Powiadomienia**: przychodzi najwyżej jeden e-mail dziennie, bez względu na to, ile osób zacznie cię obserwować. Twoja lista **Obserwujący** zawsze pokazuje, kto cię obserwuje.

Blokowanie

Zablokowanie kogoś kończy obserwowanie między wami w obie strony, a po zalogowaniu żadne z was nie pojawia się w aktualnościach ani na listach drugiej osoby. Zobacz Zgłoś lub zablokuj kogoś.

Obserwowanie i aktualności są dostępne w obu planach.

KONTO I PLAN

Przeglądaj społeczność

Znajdź listy, recenzje, gry, które ludzie oceniają, i graczy do obserwowania oraz polub listy, które chcesz zachować.

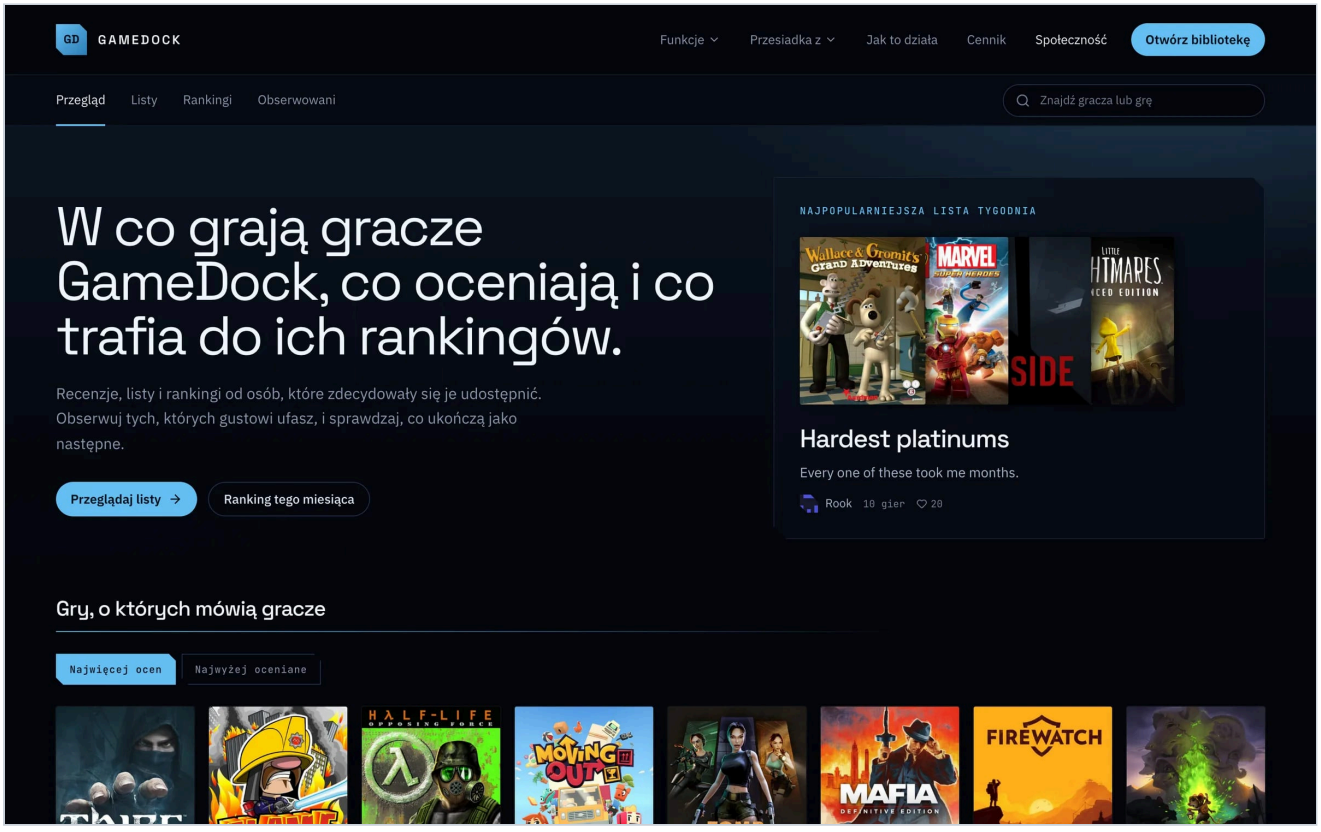
Społeczność to miejsce, w którym spotyka się wszystko, co ludzie udostępniają w GameDock: tworzone przez nich listy, pisane przez nich recenzje, gry, które oceniają, rankingi tego miesiąca i gracze, których warto obserwować. Znajduje się między stroną internetową a twoją biblioteką, pod adresem `/community`, i to w niej mieszczą się wszystkie profile i publiczne strony gier.

Społeczność może przeglądać każdy, także bez logowania. Jest w niej tylko to, co udostępniają właściciele, i tylko dla osób, którym to udostępniają.

Otwórz społeczność

Naciśnij **Społeczność** na pasku bocznym, obok **Aktualności**, albo **Społeczność** na górze strony internetowej. Pasek pod górną krawędzią każdej strony społeczności prowadzi do jej części: **Przegląd**, **Listy**, **Rankingi** oraz, po zalogowaniu, **Obserwowani**, czyli do twoich aktualności.

Strona główna



Strona główna społeczności

SEKCJA	CO POKAZUJE
Najpopularniejsza lista tygodnia	Udostępniona lista, która w ostatnich siedmiu dniach zebrała najwięcej polubień.

SEKCJA	CO POKAZUJE
Gry, o których mówią gracze	**Najwięcej ocen** pokazuje gry najczęściej oceniane w ostatnich 30 dniach, a **Najwyżej oceniane** najlepiej oceniane gry z co najmniej pięcioma publicznymi ocenami. Każda gra pokazuje średnią, gdy zbierze pięć ocen.
Popularne recenzje	Recenzje, które w ostatnich 30 dniach zebrały najwięcej polubień, z grą i autorem.
Liderzy bieżącego miesiąca	Pierwsza piątka tego miesiąca w rankingu dla wszystkich, w kategorii **Osiągnięcia** lub **Gry na 100%**. Zobacz Rankingi.
Nowo udostępnione	Ostatnio udostępnione listy.
Listy, które warto podebrać	Listy z największą liczbą polubień.
Gracze do obserwowania	Kilka osób z publicznymi profilami, którym przybywa obserwujących, z tym, co udostępniają. Po zalogowaniu możesz zacząć je obserwować prosto stąd.

Sekcja, w której jeszcze nic nie ma, jest pomijana.

Znajdź listy

W zakładce **Listy** są wszystkie listy, które ktokolwiek ci udostępnia:

- **Popularne** pokazuje najpierw listy, które ostatnio zebrały najwięcej polubień.
- **Ostatnio udostępnione** pokazuje najpierw najnowsze.
- **Od osób, które obserwujesz** pokazuje tylko listy osób, które obserwujesz. Wymaga zalogowania.

Naciśnij **Tylko rankingowe**, aby zobaczyć tylko listy rankingowe, albo wpisz nazwę gry w polu **Listy z grą**, aby znaleźć listy, na których się znajduje.

Polub listę

Otwórz listę i naciśnij serce pod nią. Naciśnij je ponownie, aby cofnąć polubienie. Wymaga to zalogowania, a własnych list nie można polubić. Polubienia listy są liczone, ale nikt nie widzi, kto ją polubił.

Wyszukiwanie

Wpisz tekst w pole wyszukiwania na pasku społeczności. Wyszukiwarka znajduje gry z publiczną stroną, których nazwy zawierają wpisany tekst (co najmniej dwie litery po zalogowaniu, trzy bez logowania). Po zalogowaniu znajduje też osoby z publicznym profilem, których nazwa użytkownika zaczyna się od tego tekstu (co najmniej trzy litery); bez logowania nie można wyszukiwać osób.

Gdzie co jest

STRONA	ADRES
Społeczność	`/community`
Listy	`/community/lists`

STRONA	ADRES
Rankingi	`/community/leaderboards`
Profil	`/community/user/` , a po nim nazwa użytkownika
Udostępniona lista	`/community/user/<username>/lists/<list>`
Publiczna strona gry	`/community/game/<game>`

KONTO I PLAN

Rankingi

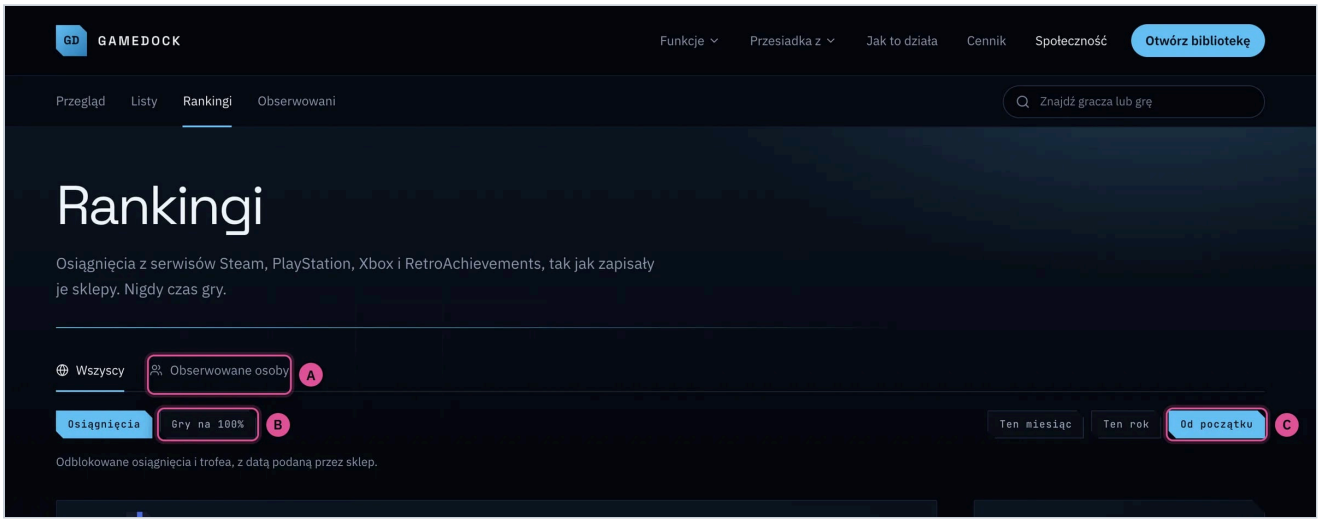
Porównuj osiągnięcia, gry ukończone oraz ukończone w 100% z osobami, które obserwujesz, a jeśli chcesz, pojawiaj się w rankingu dla wszystkich.

Rankingi zestawiają osiągnięcia i ukończone gry: wśród osób, które obserwujesz, i wśród wszystkich, którzy zdecydowali się w nich pojawić. Liczą to, co zapisały same sklepy, a nigdy to, jak długo ktoś grał.

Ranking dla wszystkich może oglądać każdy, także bez logowania.

Otwórz rankingi

Naciśnij **Społeczność** na pasku bocznym, obok **Aktualności**, a potem **Rankingi** na pasku społeczności. Na górze wybierz ranking, **Wszyscy** albo **Obserwowane osoby** A, potem to, co ma być liczone B, i okres C: **Ten miesiąc**, **Ten rok** albo **Od początku**.



Osiągnięcia od początku w rankingu dla wszystkich

Miesiące i lata są liczone według kalendarza UTC, a dane odświeżają się co godzinę.

Co jest liczone

RANKING	CO LICZY	GDZIE
Osiągnięcia	Odblokowane osiągnięcia i trofea, z datą podaną przez sklep	Wszyscy i osoby, które obserwujesz
Gry na 100%	Gry z odblokowanymi wszystkimi osiągnięciami, liczone w chwili odblokowania ostatniego z nich	Wszyscy i osoby, które obserwujesz
Ukończone gry	Gry, którym ustawiasz status **Ukończona** lub **Ukończona w 100%**	Tylko osoby, które obserwujesz
Odrabianie backlogu	O ile zmalał twój stos gier **Chcę zagrać** od początku miesiąca lub roku	Tylko osoby, które obserwujesz

Liczą się tylko osiągnięcia z serwisów Steam, PlayStation, Xbox i RetroAchievements, tak jak je zapisały. Pomijane są osiągnięcia odczytane przez GameDock Helper z plików na twoim urządzeniu, osiągnięcia z emulatorów oraz gry mające ponad 1000 osiągnięć, więc nikt nie wejdzie na szczyt rankingu, edytując plik. Ukończone gry i odrabianie backlogu opierają się na statusach, które ustawiasz samodzielnie, więc są porównywane tylko wśród osób, które obserwujesz.

Gry, które ukrywasz przed innymi, gry znalezione tylko na twoich urządzeniach i gry, których GameDock nie może dopasować do IGDB, nigdy się nie liczą. Gra, którą ukryjesz, znika z twoich wyników przy najbliższym cogodzinnym odświeżeniu.

Osoby, które obserwujesz

Obserwowane osoby pokazuje ciebie i wszystkie obserwowane osoby, które udostępniają ci daną część swojego konta: **Osiągnięcia** w przypadku osiągnięć i gier na 100%, **Biblioteka** w przypadku ukończonych gier i odrabiania backlogu. Nie trzeba niczego włączać: widać tu tylko to, co i tak widzisz na ich profilach. Obserwuj osoby z ich profili albo przez **Znajdź osoby** w aktualnościach. Zobacz Obserwuj innych i ich aktywność.

Pojaw się w rankingu dla wszystkich

Pojawiasz się w rankingu **Wszyscy** tylko wtedy, gdy spełnione są wszystkie te warunki:

1. Na stronie **Konto** → **Prywatność** → **Udostępnianie** wiersze **Profil publiczny** i **Osiągnięcia** są ustawione na **Wszyscy**.
2. Opcja **Pokazuj mnie w globalnych rankingach** w tych samych ustawieniach jest włączona. Domyślnie jest wyłączona.
3. Twój adres e-mail jest potwierdzony, masz nazwę użytkownika, a twoje konto ma co najmniej tydzień.

Jeśli po zalogowaniu nie ma cię w rankingu, strona podaje, czego brakuje. Ranking pokazuje pierwszą setkę, po pięćdziesiąt osób na stronę; jeśli jesteś niżej, twoje miejsce jest widoczne pod stroną. Wyłącz **Pokazuj mnie w globalnych rankingach**, aby od razu zniknąć z rankingu.

Pierwsi na 100%

Każda gra ma na swojej publicznej stronie własny ranking osób, które jako pierwsze odblokowały wszystkie jej osiągnięcia: wśród wszystkich obecnych w rankingach i wśród osób, które obserwujesz. W przypadku gry z twojej biblioteki naciśnij **Strona publiczna** obok jej oceny, na górze strony gry. Zobacz Publiczne strony gier.

Blokowanie

Osoba, którą blokujesz albo która blokuje ciebie, nigdy nie pojawia się w rankingu, który oglądasz po zalogowaniu. Zobacz Zgłoś lub zablokuj kogoś.

Rankingi są dostępne w obu planach.

KONTO I PLAN

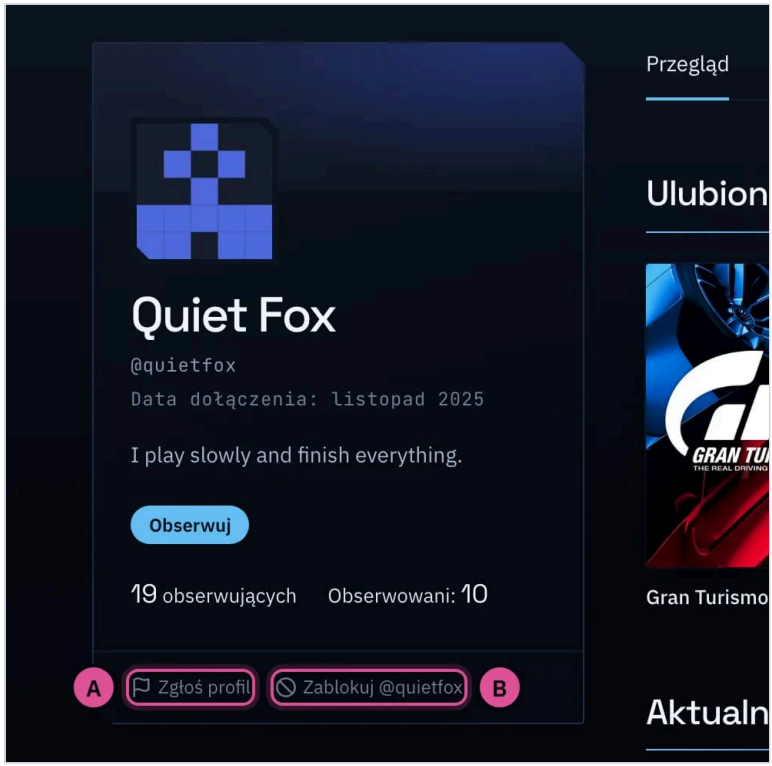
Zgłoś lub zablokuj kogoś

Zgłoś moderatorowi recenzję, listę lub profil, które łamią zasady, i zablokuj konto, z którym nie chcesz mieć nic wspólnego.

Wszystko, co ktoś inny pisze w GameDock (recenzję, listę, nazwę wyświetlaną, opis profilu czy nazwę użytkownika), możesz zgłosić moderatorowi, a każdego, kto ci przeszkadza, możesz zablokować. Każde zgłoszenie czyta człowiek.

Zgłoś coś

1. Obok tego, co chcesz zgłosić, naciśnij **Zgłoś**. Przy recenzji przycisk jest pod recenzją, przy liście pod listą, a w przypadku czyjejś nazwy, opisu profilu lub nazwy użytkownika naciśnij **Zgłoś profil** A pod nazwą tej osoby.



Zgłoś profil i Zablokuj pod czyjąś nazwą

2. Na profilu najpierw wybierz, którą część zgłaszasz: nazwę wyświetlaną, opis profilu czy nazwę użytkownika. Potem wybierz, co jest nie tak: spam, nękanie, mowa nienawiści, treści seksualne, nieoznaczone spoilery, podszywanie się pod kogoś innego lub coś innego.
3. Dodaj notatkę, jeśli moderator powinien wiedzieć coś więcej (do 500 znaków), i naciśnij **Wyślij zgłoszenie**.

Zgłaszana osoba nie dowie się, kto ją zgłosił. GameDock zachowuje tekst w takiej postaci, w jakiej go widzisz, więc późniejsza edycja nie ukryje tego, co zgłoszono. Ponowne zgłoszenie tego samego zastępuje twoje wcześniejsze zgłoszenie.

Możesz zgłaszać bez logowania. Jeśli zgłoszenie wymaga odpowiedzi (np. skarga dotycząca praw autorskich lub kwestii prawnej), skorzystaj zamiast tego z formularza kontaktowego i wybierz **Czyjeś**

treści lub decyzja moderacji.

Co może zrobić moderator

Moderator może ukryć recenzję lub listę przed wszystkimi oprócz autora, oznaczyć recenzję jako zawierającą spoilery, usunąć nazwę wyświetlaną lub opis profilu, zobowiązać kogoś do wybrania nowej nazwy użytkownika albo zawiesić konto. Zawieszone konta są ukryte przed wszystkimi innymi i nie mogą niczego publikować, polubić ani zgłosić. Zasady, na które wszyscy się zgadzają, są w regulaminie.

Jeśli moderator podejmie działanie wobec czegoś twojego, dostaniesz e-mail z informacją, co zrobiono i dlaczego. Ukrytą recenzję nadal widzisz na stronie gry, a ukrytą listę na swojej stronie Listy, każdą z oznaczeniem, że jest ukryta. Jeśli uważasz, że decyzja była błędna, odpisz przez formularz kontaktowy, a człowiek przyjrzy się jej ponownie.

Zablokuj kogoś

1. Otwórz profil tej osoby i pod jej nazwą naciśnij **Zablokuj** z jej nazwą użytkownika B.
2. Przeczytaj, jak działa blokada, i naciśnij **Zablokuj**.

Po zalogowaniu żadne z was nie widzi nigdzie w GameDock profilu, recenzji ani list drugiej osoby. Obserwowanie między wami się kończy, a polubienia, które któreś z was dało recenzjom drugiej osoby, są cofane. Ta osoba nie dostaje powiadomienia.

Blokada nie obejmuje stron oglądanych bez logowania, więc wszystko, co któreś z was udostępnia wszystkim, nadal może przeczytać ktoś niezalogowany. Aby całkowicie coś przed tą osobą ukryć, udostępnij to mniejszemu gronu w sekcji Prywatność i udostępnianie.

Odblokuj kogoś

1. Przejdź do strony **Konto** → **Prywatność**.
2. W sekcji **Zablokowane konta** naciśnij **Odblokuj** obok tej osoby.

Odblokowanie nie przywraca obserwowania ani polubień, które zakończyła blokada.

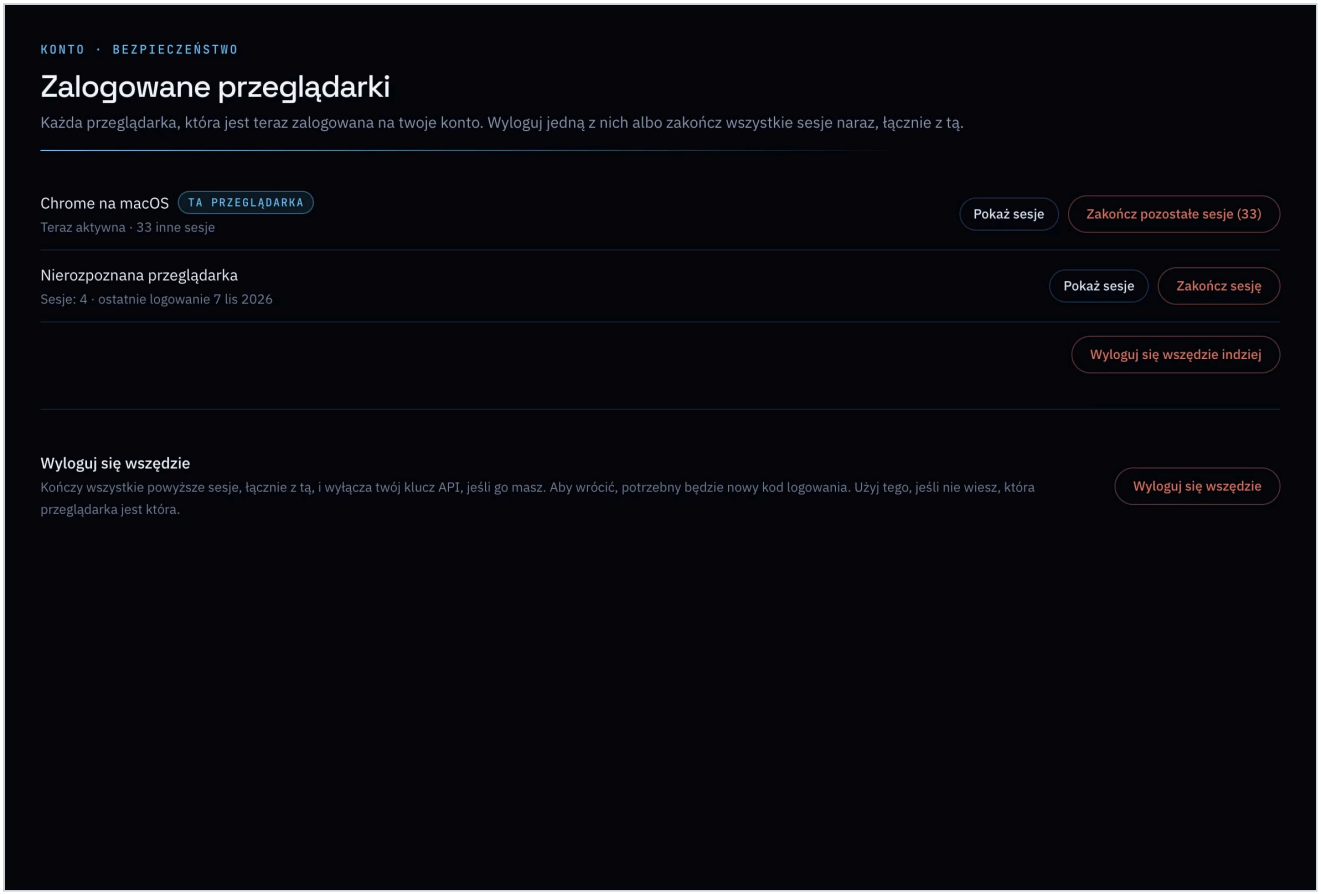
Zgłaszanie i blokowanie są dostępne w obu planach.

KONTO I PLAN

Zalogowane przeglądarki

Sprawdź, w których przeglądarkach jest otwarte twoje konto, i zakończ w nich sesje.

Strona **Konto → Bezpieczeństwo** pokazuje wszystkie przeglądarki zalogowane na twoje konto, pogrupowane według rodzaju przeglądarki, z informacją, kiedy i skąd się zalogowały. Wyloguj przeglądarkę, jeśli jej nie rozpoznajesz albo jeśli zalogowano się na komputerze, który nie jest twój.



Zalogowane przeglądarki

Wyloguj jedną przeglądarkę

1. Przejdź do strony **Konto → Bezpieczeństwo**.
2. Naciśnij **Zakończ sesję** obok przeglądarki.
3. Naciśnij **Zakończ sesję**, aby potwierdzić.

Kilka logowań z tego samego rodzaju przeglądarki ma wspólny wiersz, który podaje, ile ich jest i kiedy zaczęło się najnowsze. **Zakończ sesję** w tym wierszu kończy je wszystkie naraz; **Pokaż sesje** wyświetla je pojedynczo, każde z własnym przyciskiem **Zakończ sesję**.

Przeglądarka, której używasz, jest oznaczona jako **Ta przeglądarka**. W jej wierszu przycisk **Zakończ drugą sesję** kończy pozostałe sesje tego samego rodzaju, a tę zostawia zalogowaną; wylogowanie tej przeglądarki (z listy pod **Pokaż sesje** albo jej własnym przyciskiem **Zakończ sesję**, gdy jest sama) przenosi cię z powrotem na stronę logowania.

Wyloguj się wszędzie indziej pod listą wylogowuje wszystkie przeglądarki oprócz tej.

Wyloguj się wszędzie

Jeśli nie wiesz, która przeglądarka jest która, naciśnij **Wyloguj się wszędzie**, a potem **Wyloguj się ze wszystkiego**. Wszystkie przeglądarki zostają wylogowane, łącznie z tą, i aby wrócić, potrzebujesz nowego kodu logowania. Jeśli masz klucz API, zostaje on w tym samym momencie wyłączony; gdy zechcesz, włącz go z powrotem w sekcji **Konto → Klucz API**.

Logowanie jest ważne 30 dni, a potem przeglądarka prosi o nowy kod.

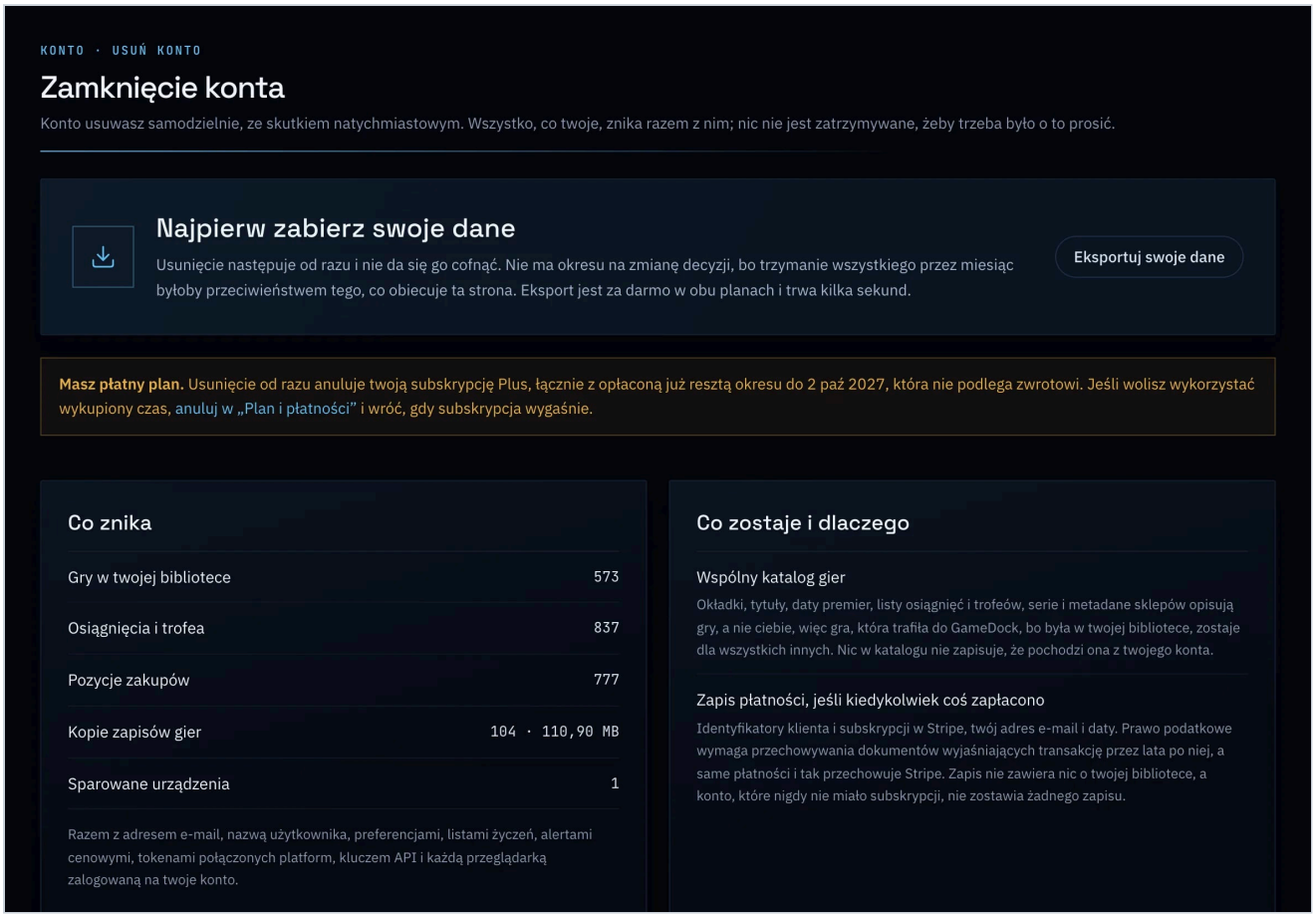
GameDock Helper loguje się osobno i nie ma go na tej liście. Aby usunąć urządzenie z aplikacją Helper, zobacz Usuń lub ponownie połącz urządzenie.

KONTO I PLAN

Usuń swoje konto

Zamknij na zawsze konto i wszystko, co w nim jest.

Możesz samodzielnie usunąć swoje konto w dowolnej chwili. Dzieje się to od razu i nie da się tego cofnąć: nie ma okresu oczekiwania, w którym można zmienić zdanie.



Zamknięcie konta

Zanim to zrobisz

- Eksportuj swoje dane, jeśli chcesz cokolwiek z nich zachować.
- Jeśli masz GameDock Plus, usunięcie konta od razu anuluje subskrypcję, a pozostała część opłaconego okresu nie jest zwracana. Aby wykorzystać wykupiony czas, anuluj subskrypcję w sekcji **Plan i płatności** i usuń konto, gdy okres się skończy. Zobacz Plany i płatności.

Usuń swoje konto

1. Przejdź do strony **Konto** → **Usuń konto**. Znajdziesz tam listę tego, co zostanie usunięte.
2. Naciśnij **Wyślij mi e-mailem kod potwierdzający**.
3. Wpisz kod z e-maila w polu **Kod potwierdzający**. Działa raz, przez 15 minut; jeśli wygasł, naciśnij **Wyślij nowy kod**.
4. W polu pod nim wpisz swoją nazwę użytkownika (jego etykieta to **Wpisz**, po czym twoja nazwa użytkownika i **aby potwierdzić**).

5. Naciśnij **Trwale usuń moje konto**.

Trafiasz na stronę logowania. Jeśli później zalogujesz się tym samym adresem, powstanie nowe, puste konto.

Co znika, a co zostaje

Usuwane jest wszystko, co twoje: biblioteka, osiągnięcia, zakupy, kopie fizyczne, kopie zapisów gier, sparowane urządzenia, listy życzeń i alerty cenowe, twoje oceny, notatki, recenzje i listy, profil i obserwacje, preferencje, połączone konta w sklepach, klucz API i każda zalogowana przeglądarka, a razem z nimi adres e-mail i nazwa użytkownika. Gdy wszystko zostanie usunięte, GameDock wyśle ci e-mail.

Twoja nazwa użytkownika jest zarezerwowana przez 30 dni, bez niczego, co łączyłoby ją z tobą, więc nikt inny nie może jej od razu zająć.

Zostaje wspólny katalog gier GameDock (tytuły, okładki i daty premier), bez żadnego zapisu, że cokolwiek z niego pochodzi od ciebie. Jeśli kiedykolwiek zapłacono za Plus, zapis płatności z twoim adresem e-mail i datami płatności jest przechowywany przez siedem lat, jak wymaga prawo; jeśli nie było żadnej płatności, nic nie zostaje.

Anonimowe statystyki utworzone przed usunięciem konta również zostają. Dotyczą graczy jako całości, a nie ciebie, i nic w nich nie da się powiązać z tobą.

Jeśli przyjdzie kod usunięcia konta, choć prośba o niego nie pochodzi od ciebie, ktoś może być zalogowany na twoje konto, więc wyloguj wszystkie przeglądarki w sekcji **Konto → Bezpieczeństwo**.

KONTO I PLAN

API GameDock

Odczytuj swoją bibliotekę z własnych skryptów za pomocą osobistego klucza.

GameDock ma interfejs HTTP API tylko do odczytu, ograniczony do twojego konta. Istnieje po to, by biblioteka, którą tak długo kompletujesz, służyła ci także gdzie indziej (bot na serwerze Discord, arkusz kalkulacyjny, nakładka na stream, losowanie gier z backlogu), bez wcześniejszego eksportowania jej i patrzenia, jak kopia się dezaktualizuje.

Z założenia jest tylko do odczytu. Nic pod `/api/v1` niczego nie zapisuje, więc klucz, który wycieknie, nie może niczego zmienić, usunąć ani wydać. W najgorszym razie ktoś przeczyta, co masz, w co grasz i ile płacisz.

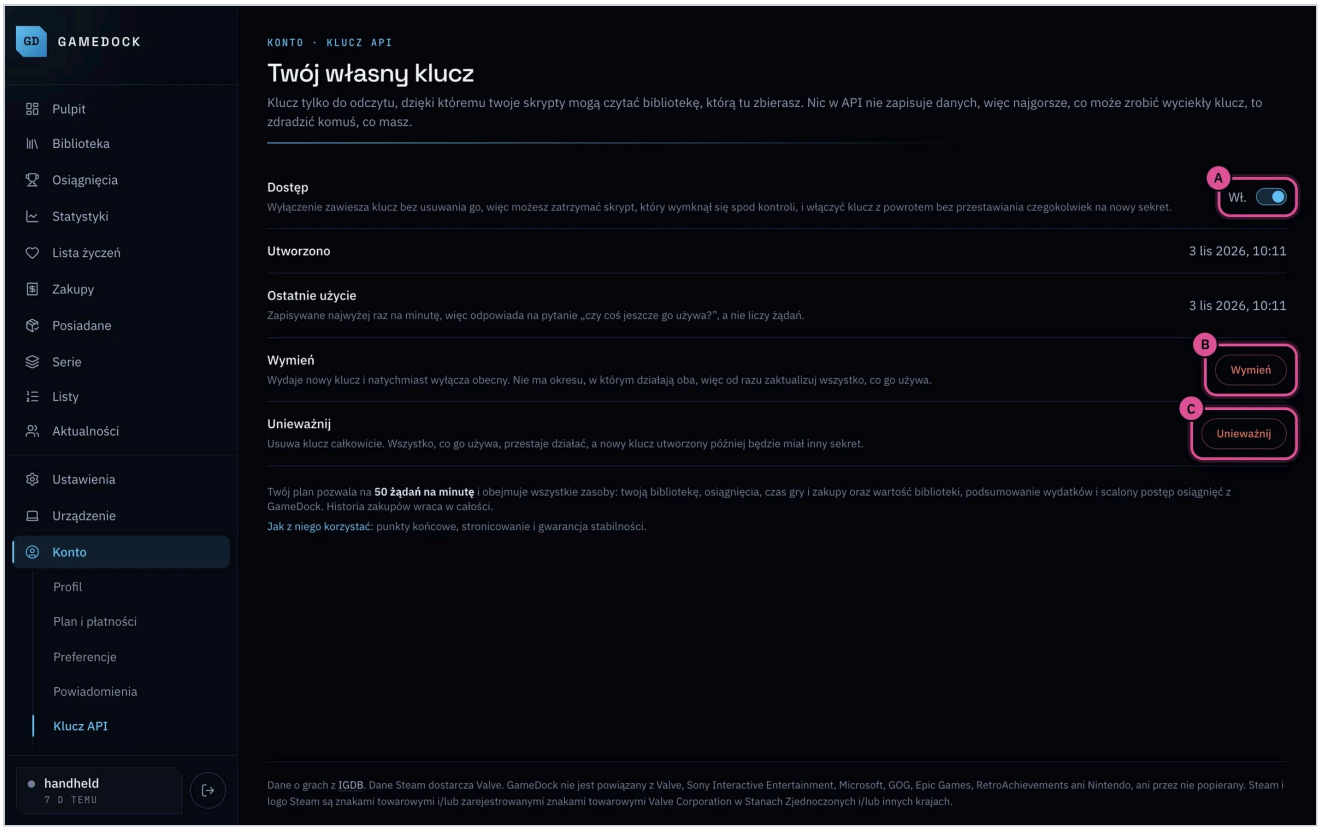
Jak zdobyć klucz

1. Otwórz **Konto** na pasku bocznym, a potem **Klucz API**.
2. Naciśnij **Utwórz klucz**.
3. Naciśnij **Kopiuj** i wklej klucz w bezpieczne miejsce, zanim naciśniesz **Gotowe**.

Utworzenie lub wymiana klucza wymaga logowania z ostatnich piętnastu minut, bo klucz działa dalej po tym, jak przeglądarka, w której go utworzono, się wyloguje. Jeśli od logowania minęło więcej czasu, strona o tym informuje i proponuje **Wyloguj się**: zaloguj się ponownie nowym kodem, a wrócisz tutaj.

> WAŻNE
>
> Klucz jest pokazywany raz, w tym momencie, i nigdy więcej. GameDock przechowuje tylko jego skrót (hash), więc żaden ekran nie może go później pokazać. Jeśli go zgubisz, wymień go.

Masz jeden klucz i możesz zrobić z nim trzy rzeczy:



Konto → Klucz API, gdy klucz już istnieje

DZIAŁANIE	CO ROBI
Dostęp A	Zawiesza klucz bez usuwania go, więc możesz zatrzymać skrypt, który działa nieprawidłowo, a potem włączyć klucz z powrotem bez zmieniania czegokolwiek w konfiguracji.
Wymień B	Tworzy nowy klucz i natychmiast wyłącza stary, bez okresu, w którym działają oba. Potwierdź przyciskiem **Wymień klucz i unieważnij stary**; nowy klucz zostanie wtedy pokazany raz, tak jak przy tworzeniu.
Unieważnij C	Całkowicie usuwa klucz. Potwierdź przyciskiem **Unieważnij ten klucz**. Nowy możesz utworzyć, kiedy tylko zechcesz.

Ostatnie użycie pokazuje, kiedy ostatnio wysłano żądanie z tym kluczem, i jest aktualizowane najwyżej raz na minutę, więc możesz sprawdzić, czy coś jeszcze z niego korzysta.

Wysyłanie żądania

Wysyłaj klucz jako token typu bearer. Każda odpowiedź jest w formacie JSON, a każdy znacznik czasu jest w formacie ISO-8601 w UTC z dokładnością do milisekund, normalizowany przed wysłaniem, więc znaczniki sortują się poprawnie jako zwykłe ciągi znaków, niezależnie od tego, w jakim formacie pierwotnie podała je platforma.

```
curl -H "Authorization: Bearer gdk_..." \
  https://gamedock.co/api/v1/library
```

Zasoby

Każdy zasób odpowiada tylko na `GET`. Twoje własne dane (co masz, twoje osiągnięcia na każdej platformie, czas gry i zapłacone kwoty) są dostępne dla klucza w obu planach. To, co GameDock z nich wylicza (wartość biblioteki, uzgodnione podsumowanie wydatków i postęp osiągnięć scalony ze wszystkich platform), wymaga planu Plus.

ŚCIEŻKA	PLAN	CO ZWRACA
`/api/v1`	Darmowy	Twój plan, limit zapytań, jak daleko wstecz sięga historia oraz ścieżkę każdego zasobu z informacją, czy obejmuje go twój plan. Najszybszy sposób, by sprawdzić, czy klucz w ogóle działa.
`/api/v1/library`	Darmowy	Każdą grę, ze stronicowaniem, z liczbą osiągnięć z każdej platformy osobno i twoją oceną. Ukryte przez ciebie gry są pominięte, tak jak w bibliotece.
`/api/v1/library/{slug}`	Darmowy	Jedną grę, ze szczegółami każdej kopii.
`/api/v1/achievements`	Darmowy	Twoje ostatnie odblokowania, od najnowszych.
`/api/v1/achievements/{slug}`	Darmowy	Pełną listę jednej gry, podzieloną według źródła, które przyznało każde osiągnięcie.
`/api/v1/playtime`	Darmowy	Łączny czas i czas z każdego źródła w minutach, od najdłużej granych gier.
`/api/v1/value/purchases`	Darmowy	Zestawienie zapłaconych kwot ze wszystkich sklepów, jeden wiersz na zamówienie.
`/api/v1/progress`	Plus	Postęp osiągnięć każdej gry scalony ze wszystkich platform, ze stronicowaniem, dla gier, które mają osiągnięcia.
`/api/v1/spending`	Plus	Twoje wydatki z podziałem na gry, wszystko, zakupy inne niż gry i doładowania portfela, w twojej walucie wyświetlania.
`/api/v1/value`	Plus	Obecną wartość biblioteki i jej historię.

Każdy zasób ma jedną strukturę, niezależnie od planu: plan decyduje o tym, które zasoby ci odpowiadają, a nigdy o tym, jakie pola wracają. Zasób, którego twój plan nie obejmuje, odpowiada `403` z `reason: plus_required`.

Identyfikatory, a nie treści katalogu

API zwraca twoje własne dane (co masz, twoje osiągnięcia, czas gry, oceny, zapłacone kwoty), a w planie Plus także to, co GameDock z nich wylicza. Nie zwraca grafik, opisów, dat premier, czasu przejścia, ocen z recenzji i od krytyków ani dzisiejszych cen gier. Należą one do IGDB, sklepów i serwisów cenowych, których warunki nie pozwalają GameDock ich przekazywać. Pole `listCents` pozycji zakupu to co innego: to cena katalogowa zapisana na twoim własnym potwierdzeniu zakupu, a nie obecna cena w sklepie.

Zamiast tego każda gra ma `igdbId`, gdy GameDock dopasował ją do IGDB, więc wszystko to możesz sprawdzić u źródła, na podstawie własnej umowy z nim. Z tego samego powodu osiągnięcia nie mają ikon; jeśli ich potrzebujesz, pobierz grafiki trofeów i osiągnięć z platformy, która je przyznała.

Jak czytać pola

`source` to jedna przestrzeń nazw we wszystkich zasobach, więc można bezpiecznie łączyć dane według tego pola, ale to, które klucze się pojawiają, zależy od tego, co opisuje dany zasób:

- Źródła gry to miejsca, w których ją masz: `steam`, `psn`, `xbox`, `lutris`, `heroic`, `physical`, `retroachievements` i klucze emulatorów.
- Zasoby osiągnięć mówią, skąd pochodzą osiągnięcia. Dochodzą wtedy `standalone` (pliki, które gra na PC spoza launcherów zapisała na twoim komputerze, w przypadku gry, którą masz gdzie indziej) i `epic`, a pomijane jest każde źródło, które nie przyznaje żadnych osiągnięć. Źródło osiągnięć, którego nie znasz z biblioteki, to coś normalnego, a nie niezgodność.

GOG i Epic mają własne pole. Uprawnienie do gry w sklepie to potwierdzenie zakupu, a nie zapis grania, więc nigdy nie tworzy wpisu w `sources`; takie wpisy zawiera `storeSources`, zarówno na liście, jak i w szczegółach. Czytaj oba pola razem, aby poznać wszystkie miejsca, w których masz grę.

`playStatus` gry to jedna z wartości `playing`, `want_to_play`, `beaten`, `completed`, `shelved` lub `abandoned`: status ustawiony przez ciebie albo ten, który GameDock wywnioskował z twojego grania, gdy go nie ustawiasz. Nigdy nie jest null. Co oznacza każdy z nich i które GameDock ustala sam, znajdziesz na stronie Status i ukrywanie gier.

`rating` gry to twoja własna ocena w gwiazdkach, od `0.5` do `5` co pół gwiazdki, albo `null`, gdy gra nie ma twojej oceny. Twoje notatki o grze nigdy nie trafiają do API: są prywatne i widać je tylko na stronie gry i w twoim eksporcie. Zobacz Oceniaj gry i prowadź notatki.

`platformLabel` to tekst do wyświetlania dla ludzi: może wymieniać kilka platform naraz („PC, Xbox One, Xbox Series”), a jego brzmienie może się zmienić, więc nigdy go nie parsuj ani nie uzależniaj od niego działania kodu. Kluczem jest `source`.

Pole `achievements` gry w `/api/v1/library` podaje liczby z każdej platformy osobno (`source`, `earned` i `total`) dla każdej kopii z listą osiągnięć, bez scalania: osiągnięcie wspólne dla dwóch platform pojawia się w obu. `/api/v1/progress` (Plus) scala je w jedno, tak jak strona gry w GameDock: osiągnięcie wspólne dla dwóch platform liczy się raz i jest zdobyte, jeśli odblokowano je na którejkolwiek. Listy należące do różnych gier, takie jak zestaw RetroAchievements obok listy remastera, są za to sumowane. `sets` mówi, ile list z platform weszło do wyniku, a `best` podaje jedną platformę, na której masz największy postęp.

Gdy osiągnięcia gry przychodzą w kilku zestawach (zremasterowana trylogia, tytuł PlayStation na kilka generacji konsol), `/api/v1/achievements/{slug}` zwraca jeden wpis na zestaw, każdy z tym samym płaskim `source` oraz z `setId` i `setTitle`.

Stronicowanie

Zasoby list przyjmują `limit` (do 500, domyślnie 100) i `offset`, a zwracają `items` razem z `total`, `limit` i `offset`, więc możesz przechodzić między stronami bez sprawdzania, gdzie jest koniec. Lista ostatnich osiągnięć przyjmuje tylko `limit`.

> PORADA
>
> Proś o `limit=500`, zamiast zostawiać domyślne 100. Limit zapytań liczy żądania, a nie wiersze, więc biblioteka z 500 grami kosztuje jedno żądanie zamiast pięciu.

W zestawieniu zakupów `total` służy do stronicowania: to liczba wszystkich zamówień, które zwróci punkt końcowy. Sumy z tych zamówień są w `/api/v1/spending` (Plus), a każdy jego zakres ma nazwę: `games` (główna liczba), `everything`, `nonGame` i `wallet`. Dlatego `total` zestawienia i `games.orders` się różnią i oba są poprawne. Kwoty wydatków są przeliczane na twoją walutę wyświetlania (`currency`) po kursie referencyjnym Europejskiego Banku Centralnego, a każdy zakres ma `approximate` i `uncoveredOrders`, więc widać, kiedy w grę wchodzi to przeliczenie.

Limity

PLAN	ŻĄDANIA NA MINUTĘ	OBEJMUJE	ZAKUPY
Darmowy	5	Bibliotekę, osiągnięcia, czas gry i zakupy	Ostatnie 12 miesięcy
Plus	50	Wszystko, a do tego postęp, wydatki i wartość	Wszystkie

Na żądanie z brakującym, błędnym, unieważnionym lub wyłączonym kluczem odpowiedzią jest `401`, w każdym przypadku tak samo. Po przekroczeniu limitu odpowiedzią jest `429` z nagłówkiem `Retry-After`, a odrzucone `403` liczy się do limitu jak każde inne żądanie. Okna historii działają tu dokładnie tak samo jak w GameDock: w darmowym planie zestawienie zakupów kończy się na dwunastu miesiącach, więc API nigdy nie pokaże ci czegoś, czego nie pokazałaby aplikacja. `/api/v1` podaje okno jako `history.windowDays` albo `null`, gdy go nie ma. Biblioteka, osiągnięcia i czas gry nie są historią i nigdy nie są przycinane.

Traktuj limit jak tempo, a nie budżet. Między synchronizacjami nic się tu nie zmienia, a od jednej do drugiej mijają godziny, więc częstsze żądania dwa razy zwracają te same bajty. Pobieraj dane według harmonogramu dopasowanego do rytmu twoich synchronizacji i zapisuj w pamięci podręcznej to, co dostaniesz. Okno jest stałe, a nie przesuwne: licznik startuje przy pierwszym żądaniu, a cała pula wraca minutę później. Dokument opisowy pod `/api/v1` zużywa żądanie jak każdy inny zasób, więc odczytaj go raz przy starcie, a nie przed każdym wywołaniem.

Stabilność

v1 to umowa. Pola mogą dochodzić, ale nigdy nie są usuwane ani nie zmieniają znaczenia. Jeśli jakaś struktura musiałaby zmienić się w niezgodny sposób, powstanie `/api/v2`, a v1 dalej będzie odpowiadać. Jedyny wyjątek wprowadzono przed startem: 27 września 2026 r. `playStatus` zmienił się z czterech wartości (`playing`, `backlog`, `finished`, `dropped`) na sześć wymienionych wyżej, bez zmiany wersji. Gdy potrzebujesz trwałego odwołania do gry, zapisuj liczbowe `id`, a nie slug: slugi zmieniają się razem z tytułami, a tytuły bywają poprawiane.

CZĘŚĆ 9

Pomoc

Co zrobić, gdy coś nie działa, i co oznaczają słowa używane przez GameDock.

POMOC

Rozwiązywanie problemów

Znajdź komunikat lub problem, który widzisz, i dowiedz się, co z nim zrobić.

Znajdź poniżej to, co widzisz. Większość problemów sprowadza się do jednej z trzech rzeczy: rozszerzenie Companion nie dociera do strony, sklep cię wylogował albo urządzenie jest wyłączone.

Logowanie

CO WIDZISZ	CO ZROBIĆ
Nie przychodzi żaden e-mail	Odczekaj minutę i sprawdź folder ze spamem lub wiadomościami-śmieciami, a potem sprawdź, czy w adresie nie ma literówki, i wyślij nowy kod. Zobacz Załóż konto i zaloguj się.
Nieprawidłowy lub wygasły kod	Kod działa około dziesięciu minut i tylko raz. Wyślij nowy.
Zbyt wiele błędnych prób. Poproś o nowy kod.	Wyślij nowy kod i wpisz go uważnie.
Zbyt wiele prób. Spróbuj ponownie później.	Odczekaj kwadrans, a potem wyślij nowy kod.
Poproszono o zbyt wiele kodów...	Odczekaj chwilę (najwyżej godzinę), zanim poprosisz o kolejny kod.
Weryfikacja nie powiodła się	Odśwież stronę logowania i spróbuj ponownie po wyłączeniu dla GameDock wszystkich rozszerzeń blokujących skrypty.

GameDock Companion

CO WIDZISZ	CO ZROBIĆ
Rozszerzenie GameDock Companion nie jest załadowane na tej stronie albo **...nie odpowiedziało**	Sprawdź w `chrome://extensions`, czy rozszerzenie Companion jest zainstalowane i włączone, a potem odśwież stronę GameDock. Zobacz Zainstaluj GameDock Companion.
Steam isn't switched on for this browser (lub inny sklep)	Kliknij ikonę rozszerzenia Companion na pasku narzędzi Chrome i włącz sklep w sekcji **Sources**.
Przełącznik sklepu ciągle sam się wyłącza	W `chrome://extensions` otwórz **Szczegóły** rozszerzenia GameDock Companion i sprawdź, czy **Dostęp do witryn** obejmuje stronę sklepu.
Przycisk **Odśwież połączenia** jest wyszarzony	W tej przeglądarce nie ma rozszerzenia Companion albo jest ono wyłączone. Zobacz pierwszy wiersz.

CO WIDZISZ	CO ZROBIĆ
Nothing to sync przy synchronizacji w tle	Synchronizacja w tle obejmuje zakupy w Steam, Epic Games i PlayStation. Włącz co najmniej jeden z tych sklepów w sekcji **Sources**.
Background sync timed out albo **Tab closed before the sync finished**	Zostaw otwartą kartę GameDock w tle, aż synchronizacja się skończy, albo zsynchronizuj ręcznie w sekcji **Ustawienia → Synchronizacja**.
A background sync is already running	Poczekaj, aż się skończy; podczas synchronizacji ikona na pasku narzędzi pokazuje ···.

Sklepy i synchronizacja

CO WIDZISZ	CO ZROBIĆ
Sklep pokazuje **Wymaga uwagi**	Komunikat obok mówi, co jest nie tak: zwykle chodzi o wygasłe logowanie. Zobacz Napraw połączenie, które wymaga uwagi.
Gry Steam nie mają osiągnięć	Szczegóły gier w twoim profilu Steam są prywatne. Zobacz Osiągnięcia Steam przy prywatnym profilu.
Zakupy w Steam nie mają cen	Zaloguj się do Pomocy technicznej Steam, a nie tylko do sklepu Steam. Zobacz Steam.
Dzisiejsza synchronizacja sklepów i katalogu została już wykorzystana.	W darmowym planie bibliotekę, ceny i listę życzeń Steam można zsynchronizować ręcznie raz na 24 godziny. Synchronizację, która się nie powiodła, można uruchomić ponownie tego samego dnia. Codziennie i tak synchronizują się same.
Ostatnio wysłano zbyt wiele żądań synchronizacji.	Odczekaj kilka minut.
Not signed in to playstation.com	Zaloguj się w karcie, która się otworzyła, a potem ponownie naciśnij **Synchronizuj PlayStation**.
Not signed in to Epic Games	Zaloguj się na epicgames.com w Chrome, a potem ponownie zsynchronizuj Epic Games.
Wciąż wraca **Xbox · Biblioteka i osiągnięcia · błąd**	Zwykle wygasło logowanie do Microsoft. Zobacz Xbox.
Twoje logowanie do PlayStation wygasło	Zaloguj się na playstation.com w Chrome, naciśnij **Odśwież połączenie** obok ostrzeżenia, a potem zsynchronizuj PlayStation.

Twoja biblioteka

CO WIDZISZ	CO ZROBIĆ
Ta sama gra pojawia się dwa razy albo dwie gry są błędnie powiązane	Zobacz Napraw duplikaty gier.

CO WIDZISZ	CO ZROBIĆ
Gra ma złą nazwę lub okładkę	Zobacz Zmień nazwę gry lub jej grafikę.
Przy grze widać, że jej osiągnięcia *nie zostały jeszcze sprawdzone*	GameDock wciąż je pobiera. Uruchomienie gry przesuwa ją na początek kolejki.

GameDock Helper i twoje urządzenie

CO WIDZISZ	CO ZROBIĆ
Urządzenie offline	Włącz urządzenie i uruchom GameDock Helper. Aby działał bez przerwy, zobacz Niech Helper działa w tle.
Device limit reached	Wszystkie urządzenia z twojego planu są w użyciu. Usuń jedno w sekcji **Ustawienia** → **Urządzenia**. Zobacz Usuń lub ponownie połącz urządzenie.
No GameDock account exists yet w aplikacji Helper	Najpierw zaloguj się w serwisie GameDock, a potem zaloguj się w aplikacji Helper tym samym adresem.
Helper wrócił do ekranu logowania i informuje, że urządzenie zostało usunięte	W sekcji **Ustawienia** → **Urządzenia** naciśnięto **Odłącz** przy tym urządzeniu. Zaloguj się ponownie, aby znów je sparować. Zobacz Usuń lub ponownie połącz urządzenie.
Brakuje gier z Lutris lub emulatorów	W aplikacji Helper włącz dla nich **Scan this source** w sekcji **Game folders**, a potem zsynchronizuj **GameDock Helper**. Zobacz Skonfiguruj GameDock Helper.
Migracja niedostępna	Przenoszenie gier wymaga co najmniej dwóch połączonych lokalizacji pamięci z włączoną opcją **Use as target**.

Limity planu

Komunikaty, które zaczynają się od **Na darmowym koncie…** albo kończą na **…to funkcja GameDock Plus**, oznaczają, że osiągnięto limit darmowego planu. Wszystkie są wymienione na stronie Plany i płatności.

Wciąż potrzebujesz pomocy

Napisz do nas przez formularz kontaktowy albo e-mailem na support@gamedock.co: opisz, co próbujesz zrobić, i podaj komunikat, który się pojawił. Tą samą drogą wyślesz pytanie o płatności, prośbę o poprawienie danych i wszystko inne, a jeśli korzystasz z formularza po zalogowaniu, od razu wiemy, o które konto chodzi.

POMOC

Słowniczek

Słowa, których używa GameDock, i co przez nie rozumie.

Słowa, których używa GameDock, i to, co przez nie rozumie.

Twoja biblioteka

SŁOWO	ZNACZENIE
Osiągnięcie	Coś, co gra przyznaje za wykonanie jakiegoś zadania; na PlayStation nazywa się trofeum. W grze, którą masz na kilku platformach, liczy się zestaw z każdej platformy, a wyniki są sumowane.
Ukończona	Status gry: masz już za sobą główną fabułę lub główny cel. To nie to samo co **Ukończona w 100%**, czyli zrobienie w grze wszystkiego, co zamierzasz. Zobacz **Status**.
Wyróżnienie	Fakt, który Statystyki wybrały z danego okresu, np. twój najlepszy dzień pod względem odblokowań albo gra, która zajęła ci najwięcej czasu. Każde pojawia się tylko wtedy, gdy stoi za nim wystarczająco dużo danych.
Statystyki	Część GameDock, która zestawia tydzień, miesiąc, kwartał lub rok z poprzednim: czas gry, odblokowania, wydatki, dodane gry i listę życzeń. Bieżący tydzień jest dostępny w każdym planie; reszta to część GameDock Plus.
Powiązanie	Pokazywanie kilku wpisów (np. tej samej gry na różnych platformach) jako jednej karty w bibliotece. Cofnięcie go niczego nie usuwa.
Status	Gram, Chcę zagrać, Ukończona, Ukończona w 100%, Odłożona lub Porzucona. Status ustawiony przez ciebie ma pierwszeństwo; w przeciwnym razie jest wyliczany z tego, w co grasz: „Ukończona w 100%”, gdy zdobyto każde osiągnięcie, „Gram”, gdy w którymś z ostatnich czterech tygodni grasz co najmniej 15 minut, „Odłożona”, gdy gra jest rozpoczęta, ale nie była uruchamiana w ostatnich czterech tygodniach, a w pozostałych przypadkach „Chcę zagrać”. Statusy „Ukończona” i „Porzucona” ustawiasz wyłącznie ty.
PS Plus	Gra odebrana w ramach subskrypcji PlayStation Plus. Można w nią grać, dopóki trwa subskrypcja, ale nie jest twoją własnością na stałe.
Seria	Cykl gier: wszystkie należące do niego gry, po kolei, także te, których nie masz.
Odłożona	Status gry: gra odłożona na jakiś czas, do której zamierzasz wrócić. To nie to samo co **Porzucona**, czyli gra zarzucona na dobre. Zobacz **Status**.
Chcę zagrać	Status gry: gry, które masz, ale w które jeszcze tak naprawdę nie grasz. Zobacz **Status**.
Twój rok w grach	Rok na jednej karcie do pobrania lub udostępnienia, za darmo w każdym planie. Zobacz Twój rok w grach.

Sklepy i synchronizacja

SŁOWO	ZNACZENIE
Background sync	Synchronizacja w tle: rozszerzenie Companion według harmonogramu synchronizuje to, co da się odczytać tylko w przeglądarce (zakupy Steam, DLC i osiągnięcia z prywatnego profilu oraz zakupy w Epic Games i PlayStation). Włącza się ją opcją **Run automatically** w jego okienku.
Companion	GameDock Companion, rozszerzenie Chrome, które odczytuje twoje konta w sklepach przez twoją własną przeglądarkę, a GameDock nigdy nie przechowuje twoich danych logowania do sklepów.
Wymaga uwagi	Źródło, które jest połączone, ale wymaga od ciebie działania, zwykle ponownego zalogowania. Strona **Ustawienia → Synchronizacja** pokazuje każde takie źródło w sekcji **Wymaga uwagi**.
Odśwież połączenia	Przycisk w sekcji **Ustawienia → Synchronizacja**, który odczytuje z tej przeglądarki twoje logowania do sklepów i łączy znalezione konta. Łączy, ale nie synchronizuje.
Źródło	Sklep lub serwis połączony z GameDock: Steam, PlayStation, Xbox, RetroAchievements, GOG lub Epic Games, a także GameDock Helper dla twojego urządzenia z systemem Linux.
Synchronizacja	Pobieranie najnowszych danych ze źródła. Większość synchronizacji działa sama; możesz je też uruchamiać ręcznie.
Podsumowanie	Codzienny e-mail podsumowujący, co zmieniło się w twojej bibliotece. Część GameDock Plus.
Miesięczny e-mail ze Statystykami	E-mail wysyłany 1. dnia każdego miesiąca z podsumowaniem ze Statystyk za miesiąc, który właśnie się skończył. Dostępny w każdym planie; w darmowym zawiera liczby i najlepsze wyróżnienie.

Ceny i zakupy

SŁOWO	ZNACZENIE
Alert	Cena docelowa ustawiona dla gry z listy życzeń, a także powiadomienie, że została osiągnięta. Widoczny w GameDock, a po włączeniu opcji **Alert cenowy osiąga cel** w sekcji **Konto → Powiadomienia** wysyłany także e-mailem.
Cena docelowa	Cena, jaką chcesz zapłacić za grę z listy życzeń.
Kolejka dopasowań	Pozycje zakupów Steam czekające, aż potwierdzisz, za którą grę była każda z nich.
Darmowy element	Gra lub dodatek, który przyszedł za darmo z inną, płatną pozycją. Jest zapisany bez kosztu, więc zapłacona kwota zostaje przy płatnej grze.

SŁOWO	ZNACZENIE
Pudełko / klucz CD	Gra Steam aktywowana kluczem produktu kupionym gdzie indziej. Steam nie wie, ile zapłacono, więc kwotę wpisujesz ręcznie.

Twoje urządzenie

SŁOWO	ZNACZENIE
Helper	GameDock Helper, aplikacja dla systemu Linux, dzięki której GameDock widzi gry na komputerze, na którym grasz, i może nimi zarządzać.
Urządzenie	Komputer lub konsola przenośna z systemem Linux, na których działa GameDock Helper, sparowane z twoim kontem.
Lokalizacja pamięci	Dysk lub udział sieciowy na twoim urządzeniu, na którym można instalować gry; między takimi lokalizacjami gry można też przenosić.
Kolekcja	Grupa gier w Steam albo kategoria w Lutris na twoim urządzeniu. To nie to samo co **Seria**.