GD GAMEDOCK

O guia do GameDock

Tudo o que você pode fazer com o GameDock, o GameDock Companion e o GameDock Helper, passo a passo.

13 de novembro de 2026

Sumário

1. Primeiros passos

- Como as partes do GameDock se encaixam
- Crie sua conta e entre
- Instale o GameDock Companion
- Conecte a Steam e faça sua primeira sincronização
- Como se orientar

2. Conectar suas lojas

- Como as conexões funcionam
- Steam
- PlayStation
- Xbox
- RetroAchievements
- GOG
- Epic Games
- Mantenha tudo sincronizado
- Corrija uma conexão que precisa de atenção
- Desconecte uma loja

3. Sua biblioteca

- Navegue, pesquise e filtre
- A página de um jogo
- Jogos que o GameDock não conseguiu identificar
- Corrija jogos duplicados
- Renomeie um jogo ou troque a arte
- Status e jogos ocultos
- Dê notas e faça anotações
- Escreva análises
- Páginas públicas de jogos
- Crie listas de jogos
- Franquias de jogos
- Jogos físicos

4. Conquistas e atividade

- A página Conquistas
- Conquistas da Steam com perfil privado
- Conquistas de jogos de PC independentes
- O painel
- O feed de atividade

5. Estatísticas

- Visão geral das Estatísticas
- Tempo de jogo
- Desbloqueios
- Gastos
- Biblioteca
- Lista de desejos
- Seu ano em jogos

6. Lista de desejos, compras e adquiridos

- Preços e alertas da lista de desejos
- Revise suas compras na Steam
- Resgate uma chave da Steam
- Compras na PlayStation
- Todas as compras em um só lugar
- O que você tem e quanto vale
- Moedas e taxas de câmbio

7. GameDock Helper

- Instale o GameDock Helper
- Configure o GameDock Helper
- Mantenha o Helper rodando
- Faça backup dos seus saves
- Seu dispositivo no GameDock
- Instale um jogo pelo GameDock
- Coleções da Steam e categorias do Lutris
- Nomes, ordem e arte na Steam
- Remova ou vincule de novo um dispositivo

8. Conta e plano

- Seu nome de usuário e e-mail
- Moeda, região e fuso horário
- Planos e cobrança
- E-mails e notificações
- Exporte seus dados
- Privacidade e visibilidade
- Compartilhe seu perfil
- Siga pessoas e veja a atividade delas
- Explore a comunidade
- Rankings
- Denuncie ou bloqueie alguém
- Navegadores conectados
- Exclua sua conta
- A API do GameDock

9. Ajuda

- Solução de problemas
- Glossário

PARTE 1

Primeiros passos

De uma conta nova a uma biblioteca cheia dos seus jogos, na ordem em que você vai fazer.

PRIMEIROS PASSOS

Como as partes do GameDock se encaixam

As três partes do GameDock, o que cada uma faz e de quais você precisa.

O GameDock reúne todos os jogos que você tem (na Steam, PlayStation, Xbox, GOG, Epic Games, em disco e no seu próprio computador com Linux) em uma única biblioteca privada. Ele é formado por três partes. A primeira você sempre usa, a segunda é necessária para conectar qualquer loja, e a terceira é opcional.

O site do GameDock

É o site em que você está lendo isto. É nele que ficam sua biblioteca, suas conquistas, sua lista de desejos e suas compras, onde **Estatísticas** mostra como foi sua semana, seu mês ou seu ano, e onde você muda as configurações. Tudo o que está nele pertence só à sua conta.

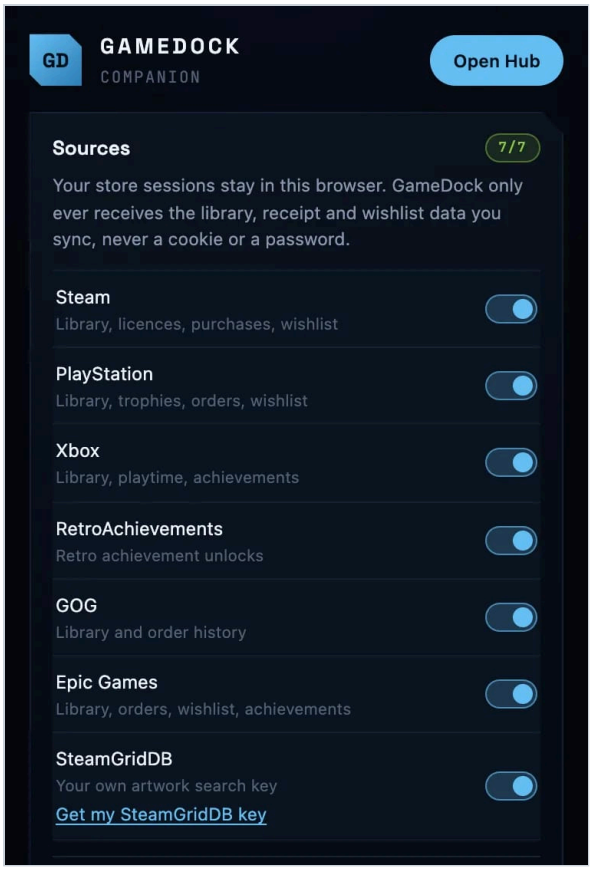


O Painel, a primeira página que você vê depois de entrar

Uma conta nova começa vazia. Nada aparece até você conectar uma loja e fazer uma sincronização, e as próximas páginas mostram como fazer isso, passo a passo.

GameDock Companion, a extensão de navegador

O GameDock Companion é uma extensão para o Google Chrome. É por meio dele que o GameDock se conecta às suas contas nas lojas: ele lê seus jogos, conquistas, compras e lista de desejos nas lojas em que você já entrou no seu navegador e passa essas informações para o GameDock.



O pop-up do Companion, aberto pela barra de ferramentas do Chrome

> NOTA
>
> Suas senhas das lojas e seus cookies de login nunca saem do seu navegador. O GameDock só recebe os dados de biblioteca, recibos e lista de desejos que o Companion sincroniza.

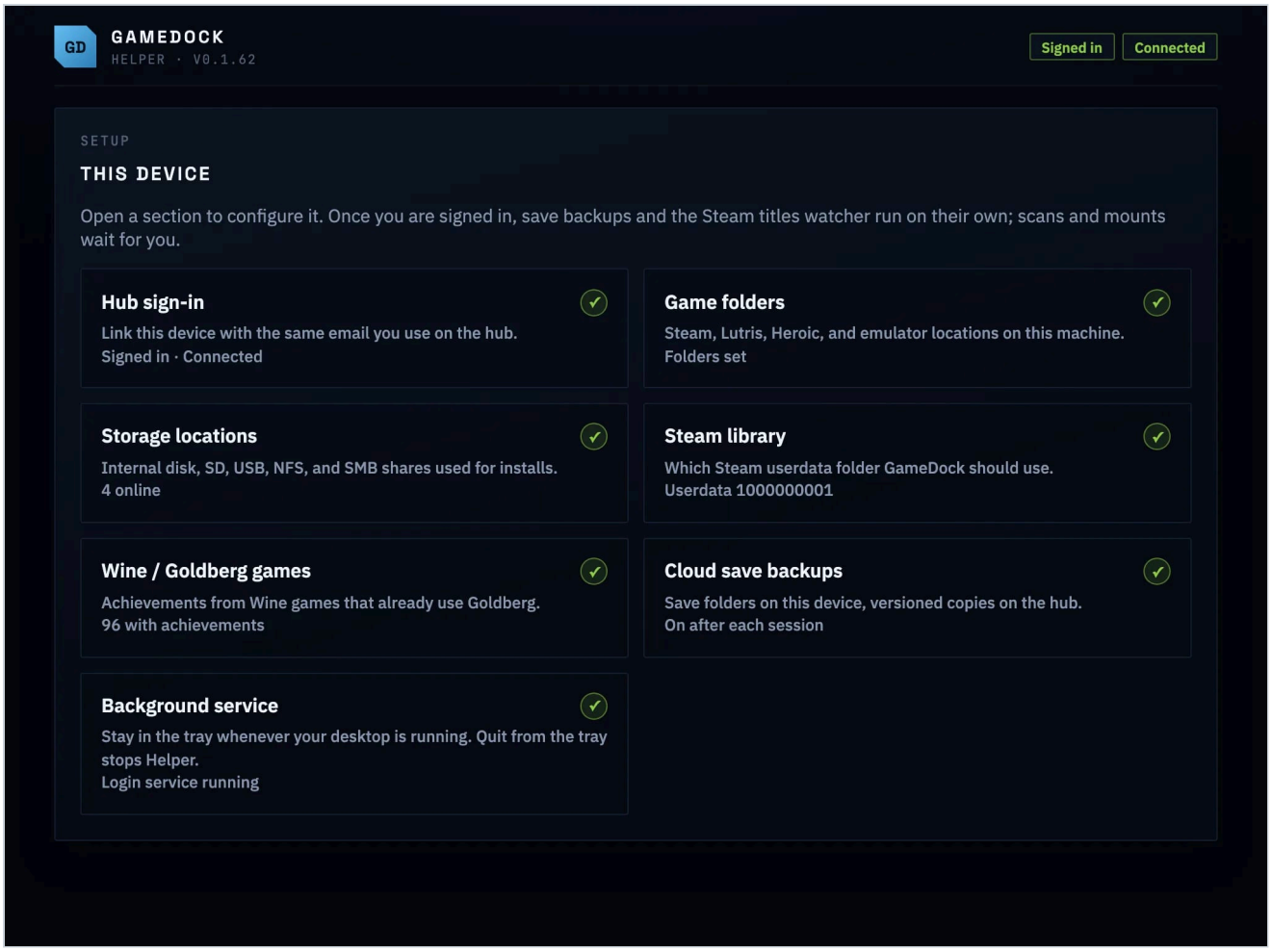
Você precisa do Companion para conectar qualquer loja. Veja Instale o GameDock Companion.

GameDock Helper, para um PC ou console portátil com Linux

O GameDock Helper é um app opcional para um computador com Linux: um desktop, um notebook ou um console portátil como o Steam Deck. Ele traz o que só esse computador pode saber:

- quais jogos estão instalados, e em qual unidade
- os jogos que você joga pelo Lutris, pelo Heroic ou por um emulador
- conquistas de jogos de PC independentes, instalados fora do launcher de uma loja
- backups dos seus saves

Ele também permite que o GameDock aja nesse computador: instalar nele um jogo da Steam, mover jogos entre unidades e manter organizados os nomes dos jogos e as coleções da Steam.



O GameDock Helper em um computador com Linux

Se você só joga em consoles ou em um PC com Windows, não precisa do Helper.

Do que você precisa para cada coisa

PARA…	GAMEDOCK	COMPANION	HELPER
Ver seus jogos da Steam, PlayStation, Xbox, GOG e Epic	Sim	Sim	—
Acompanhar conquistas e troféus	Sim	Sim	Para jogos de PC independentes ou um perfil privado da Steam
Acompanhar os preços da lista de desejos e receber alertas de promoção	Sim	Sim	—
Ver quanto você pagou pelos seus jogos	Sim	Sim	—
Ver como foi sua semana, seu mês ou seu ano, em Estatísticas	Sim	Sim	—
Acompanhar seus jogos em disco	Sim	—	—
Incluir jogos do Lutris, do Heroic e de emuladores	Sim	—	Sim

PARA…	GAMEDOCK	COMPANION	HELPER
Fazer backup dos seus saves	Sim	—	Sim
Instalar e mover jogos em um computador com Linux	Sim	—	Sim

Grátis e Plus

Tudo o que está acima funciona no plano grátis. O GameDock Plus remove ou aumenta os limites do plano grátis (quantos alertas de preço, cópias físicas e backups de saves você pode manter, quantos dispositivos com Linux você pode parear, até onde no passado vão seu histórico de compras e sua atividade, e com que frequência você pode sincronizar a Steam manualmente) e acrescenta alguns extras, como o e-mail do resumo diário e as Estatísticas de qualquer período além da semana atual. Você pode ver e mudar seu plano em **Conta → Plano e cobrança**.

Por onde começar

1. Crie sua conta e entre.
2. Instale o GameDock Companion.
3. Conecte a Steam e faça sua primeira sincronização.
4. Como se orientar no GameDock.

PRIMEIROS PASSOS

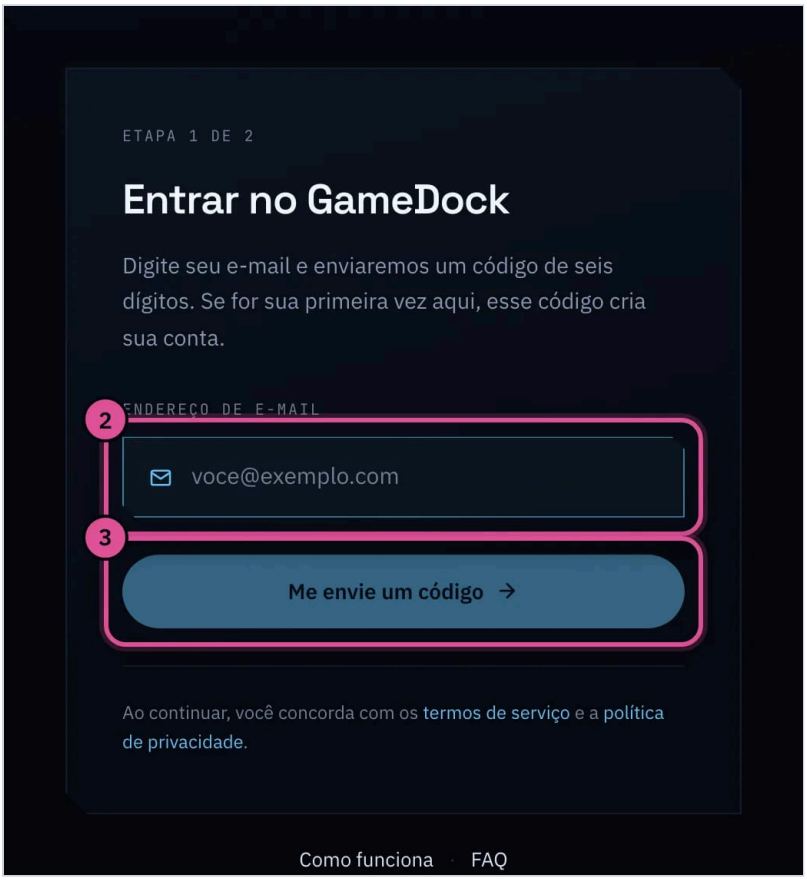
Crie sua conta e entre

Entre com um código enviado para o seu endereço de e-mail. Na primeira vez, isso cria sua conta.

O GameDock não usa senhas. Sempre que você entra, ele envia para o seu e-mail um código de seis dígitos, e é esse código que libera o acesso. Na primeira vez que você entra com um endereço, esse mesmo passo cria sua conta. Não existe um formulário de cadastro separado.

Entre pela primeira vez

1. Acesse gamedock.co e clique em **Entrar**.
2. Digite seu endereço de e-mail em **Endereço de e-mail** 2.
3. Clique em **Me envie um código** 3.



Etapa 1 de 2: seu endereço de e-mail

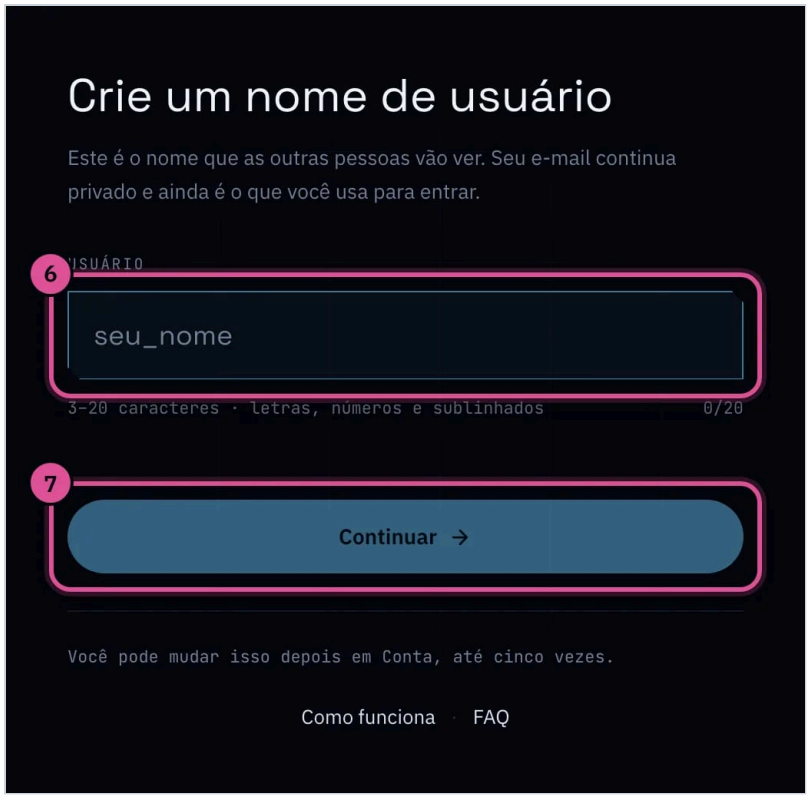
> NOTA
>
> Antes, o GameDock pode fazer uma verificação rápida para confirmar que você é uma pessoa. Enquanto isso, o botão mostra **Confirmando…**. Normalmente ela passa sozinha em um ou dois segundos; se aparecer uma caixa, marque-a.

4. Abra o e-mail do GameDock. O assunto começa com o próprio código (*123456 é seu código de acesso ao GameDock*). Digite os seis dígitos em **Código de seis dígitos** 4.
5. Clique em **Confirmar e continuar** 5.



Etapa 2 de 2: o código do seu e-mail

6. Só na primeira vez, o GameDock pede um nome de usuário. Digite um em **Usuário** 6. Ele precisa ter de 3 a 20 caracteres (letras, números e sublinhados, com pelo menos uma letra), e o GameDock avisa enquanto você digita se ele está disponível.
7. Clique em **Continuar** 7.



Escolhendo um nome de usuário, na primeira vez que você entra

Você chega ao Painel. Até você conectar uma loja, ele mostra três passos para começar no lugar dos seus jogos, então o próximo passo é instalar o GameDock Companion. O GameDock Companion precisa do Chrome em um computador, então, no celular ou no tablet, o Painel oferece **Me mande o link por e-mail**, que envia os links para o seu e-mail para você abrir no computador, e enquanto isso você pode começar a adicionar seus discos e cartuchos pelo celular escaneando o código de barras de um jogo.

> DICA
>
> Seu nome de usuário é o que as outras pessoas veem. Seu endereço de e-mail continua privado e ainda é com ele que você entra. Você pode mudar seu nome de usuário depois em **Conta → Perfil**, até cinco vezes. Veja Seu nome de usuário e e-mail.

Entre de novo depois

Entrar de novo funciona do mesmo jeito, sem o passo do nome de usuário: seu endereço de e-mail e depois o código. Um login dura 30 dias em cada navegador, então o GameDock não vai pedir isso com frequência.

Para sair, clique no botão de sair no fim da barra lateral. Para encerrar todos os outros logins de uma vez (em um computador compartilhado ou perdido, por exemplo), use **Conta → Segurança → Encerrar as outras sessões**, ou **Sair de todas as sessões** para incluir este navegador também. Veja Navegadores conectados.

Se algo der errado

O QUE VOCÊ VÊ	O QUE FAZER
Nenhum e-mail chega	Espere um minuto e procure na sua pasta de spam ou lixo eletrônico uma mensagem de noreply@gamedock.co. Se ela não estiver lá, clique em **Usar outro e-mail**, confira se o endereço tem erros de digitação e envie um novo código. Pedir de novo em menos de meio minuto não envia nada novo, então espere esse tempo.
Código inválido ou expirado	Um código dura cerca de dez minutos e só funciona uma vez. Confira se você digitou o código do e-mail mais recente, ou clique em **Usar outro e-mail** e depois em **Me envie um código** para receber um novo.
Muitas tentativas incorretas. Solicite um novo código.	Cinco tentativas erradas cancelam o código. Clique em **Usar outro e-mail**, depois em **Me envie um código**, e digite o novo com cuidado.
Muitas tentativas. Tente de novo mais tarde.	Muitos códigos foram testados em pouco tempo. Espere quinze minutos e envie um novo código.
Muitos códigos solicitados. Tente de novo mais tarde. (ou **...para este e-mail...**)	Você pediu vários códigos em pouco tempo. Espere um pouco (no máximo uma hora) e use o código mais recente que você recebeu nesse meio-tempo.
Informe um e-mail válido	Falta alguma coisa no endereço, geralmente o `@` ou a parte depois dele.
Falha ao enviar o e-mail	O GameDock não conseguiu enviar a mensagem agora. Tente de novo em alguns minutos.
Falha no desafio de verificação (ou **Desafio de verificação ausente**, **Serviço de verificação indisponível**)	A verificação de que você é uma pessoa não passou. Recarregue a página e tente de novo, e desative qualquer extensão que bloqueie scripts na página de login do GameDock.

PRIMEIROS PASSOS

Instale o GameDock Companion

Adicione ao Chrome, pela Chrome Web Store, a extensão de navegador que conecta suas lojas de jogos, e escolha o que ela pode ler.

O GameDock Companion é a extensão de navegador que conecta o GameDock às suas lojas de jogos. Você a adiciona ao Chrome pela Chrome Web Store. Leva um minuto, e você só faz isso uma vez em cada computador.

> NOTA
>
> O Companion funciona no Google Chrome em um desktop ou notebook. Ele não funciona no Firefox nem no Safari, nem no celular (uma versão para Firefox está no roadmap). Outros navegadores baseados no Chrome, como Microsoft Edge, Brave, Opera, Vivaldi, Arc, Dia, Comet e ChatGPT Atlas, também podem adicioná-lo pela Chrome Web Store, mas o GameDock é testado no Chrome e no Arc. Depois que suas lojas estiverem conectadas, o GameDock em si funciona em qualquer navegador.

Adicione ao Chrome

1. No Chrome, abra o GameDock e vá em **Configurações** → **Sincronização**. Como o Companion ainda não está instalado, um aviso no topo diz que ele não está carregado neste navegador. Clique em **Adicione a extensão GameDock Companion pela Chrome Web Store** 1. A página do Companion na Chrome Web Store abre em uma nova aba.

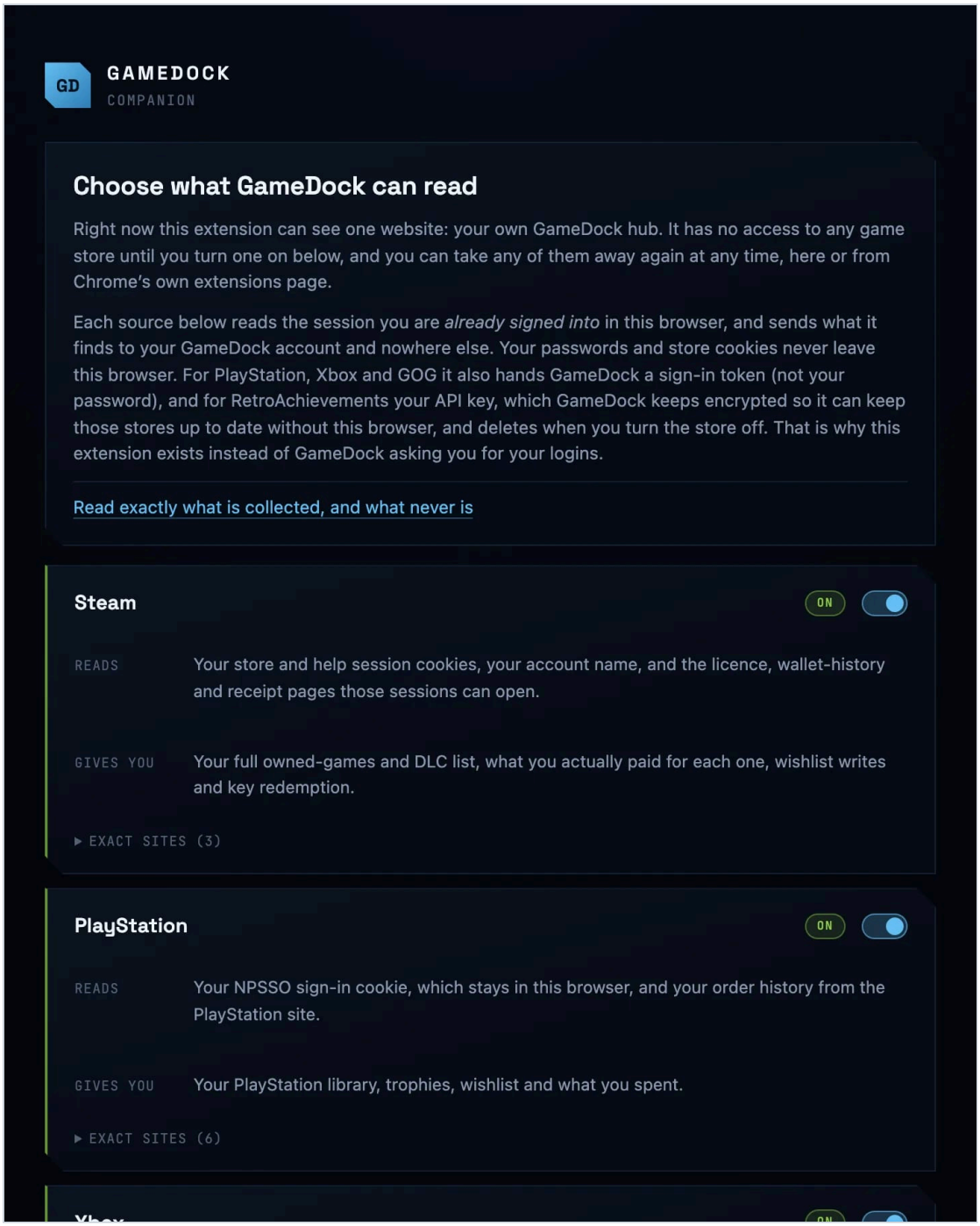


O botão aparece em qualquer lugar onde o Companion estiver faltando

2. Clique em **Usar no Chrome**.
3. O Chrome pede que você confirme e diz que o Companion pode ler e alterar seus dados em gamedock.co. Esse é o único site que ele pode acessar no começo. Clique em **Adicionar extensão**.

Escolha quais lojas ele pode ler

Logo depois que você o adiciona, o Companion abre a página **Sources** dele em uma nova aba. De início, ele só consegue acessar um site: o seu GameDock. Ele não vê nenhuma loja até você ativá-la.



A página Sources: cada loja tem seu próprio interruptor

Ative cada loja que você usa. O Chrome pede que você confirme e lista exatamente quais sites dessa loja o Companion vai poder ler. Você pode desativar uma loja a qualquer momento, e o Companion esquece tudo o que estava guardando para ela.

A lista termina com **SteamGridDB**, que não é uma loja. O botão **Get my SteamGridDB key** dele lê sua chave de API do SteamGridDB uma única vez, para que o GameDock possa buscar no SteamGridDB artes para os seus jogos. Veja Adicione sua chave do SteamGridDB. Você pode deixá-lo desativado até precisar dele.

> DICA
>
> Fixe o Companion para tê-lo sempre à mão: clique no ícone de quebra-cabeça na barra de ferramentas do Chrome e depois no alfinete ao lado de **GameDock Companion**. O pop-up dele mostra os mesmos interruptores das lojas e abre o GameDock.

Confira se funcionou

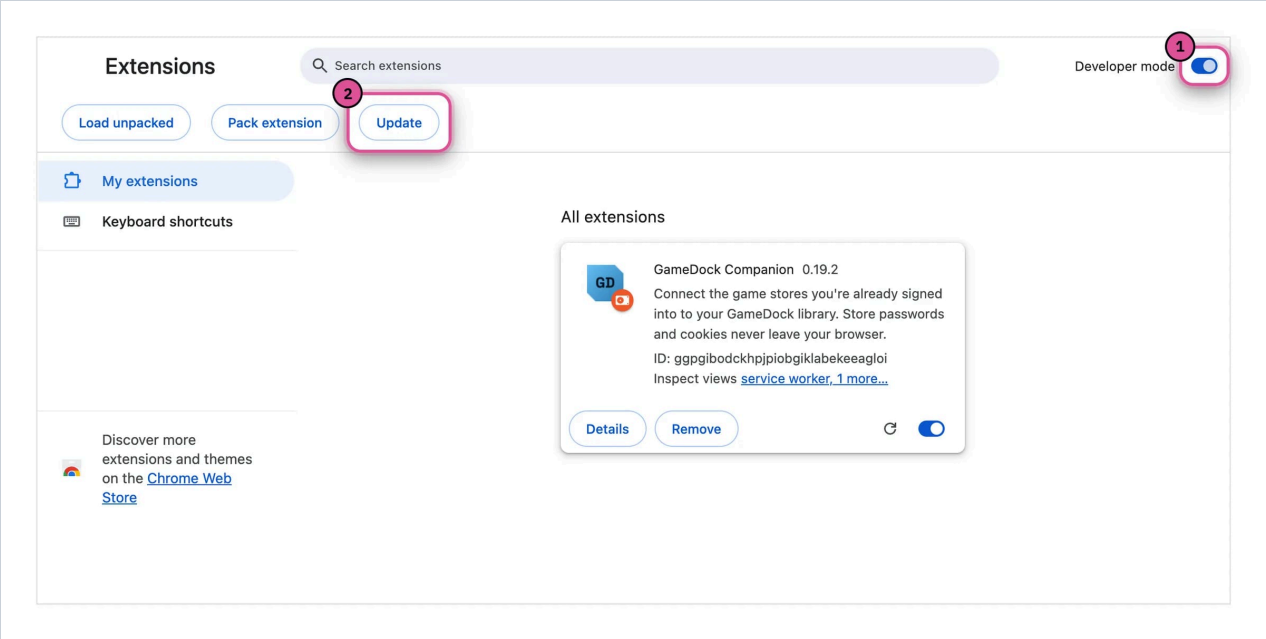
Volte para a aba do GameDock e clique em **Verificar de novo** no aviso, ou recarregue a página. Em **Configurações → Sincronização**, o indicador **Companion** no topo agora mostra a versão que você instalou em vez de *ausente*, e o aviso sumiu. Agora você já pode conectar a Steam e fazer sua primeira sincronização.

Como ele se atualiza

O Chrome mantém o Companion atualizado sozinho: ele verifica a Chrome Web Store a cada poucas horas e instala uma versão nova sem perguntar.

Quando o seu Companion é mais antigo do que o GameDock espera, **Configurações → Sincronização** diz *Há uma versão mais nova do GameDock Companion* e mostra as duas versões. Normalmente o Chrome se atualiza em poucas horas. Para buscar a atualização na hora:

1. Acesse `chrome://extensions`.
2. Ative o **Modo do desenvolvedor** 1, no canto superior direito.
3. Clique em **Atualizar** 2. O Chrome procura uma versão mais nova de cada extensão e instala as que encontrar.



Atualizar verifica todas as extensões de uma vez

4. Desative o **Modo do desenvolvedor** de novo e recarregue o GameDock.

PRIMEIROS PASSOS

Conecte a Steam e faça sua primeira sincronização

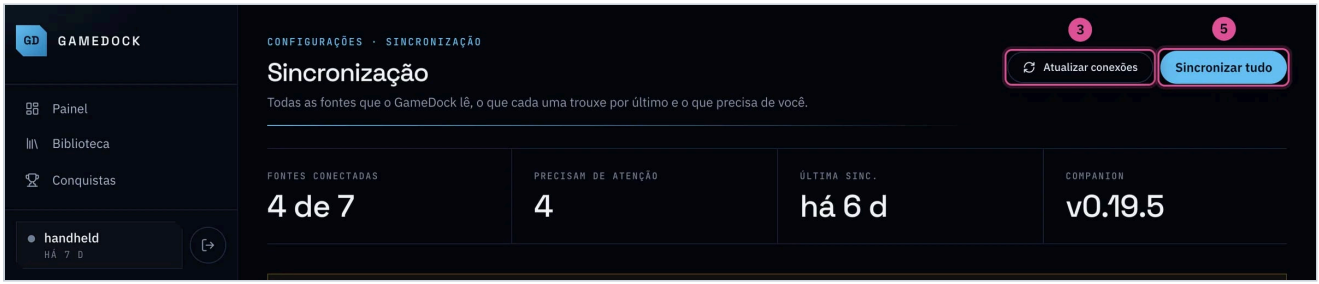
Vincule sua conta Steam pelo Companion, deixe suas conquistas visíveis e preencha sua biblioteca pela primeira vez.

REQUER GAMEDOCK COMPANION

Com o Companion instalado, conectar uma loja é só questão de ter entrado nela no Chrome e pedir para o GameDock dar uma olhada. Esta página usa a Steam, a loja pela qual a maioria das pessoas começa; todas as outras lojas se conectam do mesmo jeito.

Conecte a Steam

1. No Chrome, entre na loja Steam com sua conta Steam, se ainda não tiver entrado.
2. Confira se a Steam está ativada no Companion: clique no ícone dele na barra de ferramentas e veja o interruptor ao lado de **Steam**. (Se você a ativou quando instalou o Companion, ela já está ativada.)
3. No GameDock, vá em **Configurações** → **Sincronização** e clique em **Atualizar conexões** 3.
4. O GameDock informa o que leu (*3 credenciais atualizadas a partir deste navegador*, por exemplo), e **Steam** aparece na lista, marcada como **Conectado**, com seu nome da Steam ao lado. Se a Steam continuar em **Não conectado**, ou a Steam está desativada no Companion (a linha ao lado dela diz isso; ative e atualize de novo), ou você não entrou na loja Steam no Chrome: clique em **Abrir Steam** ao lado dela, entre na sua conta na aba que abrir, volte e clique em **Atualizar conexões** de novo.
5. Clique em **Sincronizar tudo** 5.



Configurações → Sincronização, a página de todas as lojas que você conectar

A primeira sincronização busca sua biblioteca inteira, então leva alguns minutos se ela for grande. O progresso aparece na página enquanto isso. Mantenha a página aberta até terminar, porque alguns detalhes da Steam são lidos pelo Companion nesta aba. Quando terminar, seus jogos estarão em **Biblioteca** e o Painel vai se preencher.

> DICA
>
> **Atualizar conexões** lê de uma vez todas as lojas que estão ativadas no Companion e em que você entrou neste navegador. Se você também tiver entrado na PlayStation, no Xbox, no RetroAchievements ou na Epic Games, um clique conecta essas lojas também. Ele conecta as lojas e não sincroniza nada; quem faz isso é o **Sincronizar** de cada loja. O GOG pede sua senha, então ele tem um botão próprio em **Não conectado**.

Deixe o GameDock ver suas conquistas

A Steam só compartilha as conquistas de um jogador quando o perfil dele permite. Se seus jogos chegarem mas as conquistas não, mude duas configurações na Steam:

1. Abra suas configurações de privacidade da Steam com sua conta conectada.
2. Defina **Meu perfil** como **Público**.
3. Defina **Detalhes dos jogos** como **Público**. *Somente amigos* não é suficiente.
4. De volta ao GameDock, clique em **Sincronizar** ao lado da Steam em **Configurações → Sincronização**.

> NOTA
>
> Se você preferir manter privados os detalhes dos seus jogos na Steam, o GameDock Helper pode ler suas conquistas no app da Steam em um computador com Linux. Sua biblioteca e seu tempo de jogo são sincronizados de qualquer jeito.

O que acontece depois

Você não precisa clicar em **Sincronizar tudo** de novo. O GameDock sincroniza sozinho suas lojas conectadas todos os dias (a biblioteca da Steam a cada seis horas no GameDock Plus), então sua biblioteca fica em dia sem você fazer nada. Se você ficar um tempo sem aparecer, essas sincronizações ficam mais espaçadas, e o GameDock põe tudo em dia assim que você voltar. Algumas coisas só podem ser lidas em um navegador com login feito, como seu histórico de compras da Steam; o Companion pode coletar essas informações em segundo plano se você ativar **Run automatically** no pop-up dele.

Você ainda pode sincronizar manualmente quando quiser, pelo **Sincronizar tudo** ou pelo botão **Sincronizar** de uma loja. No plano grátis, sincronizar manualmente a biblioteca, os preços e a lista de desejos da Steam é limitado a uma vez a cada 24 horas (uma sincronização que falhar pode ser feita de novo no mesmo dia); depois disso, **Sincronizar tudo** continua sincronizando todas as outras lojas, e as sincronizações automáticas seguem normalmente.

Os logins das lojas no seu navegador expiram de vez em quando. Quando isso acontece, **Configurações → Sincronização** mostra que a loja precisa de atenção, com um botão que leva você para entrar de novo.

PRIMEIROS PASSOS

Como se orientar

Para que serve cada parte da barra lateral e aonde ir para encontrar o que você quer.

Tudo no GameDock fica na barra lateral à esquerda. No celular, abra-a com o botão de menu no topo da tela.



A barra lateral, com letras que correspondem à tabela abaixo

Para que serve cada seção

	SEÇÃO	O QUE VOCÊ ENCONTRA LÁ
A	**Painel**	Sua página inicial: o que você tem jogado, o que jogar a seguir, ofertas da sua lista de desejos e tudo o que precisa de você.

	SEÇÃO	O QUE VOCÊ ENCONTRA LÁ
B	**Biblioteca**	Todos os jogos que você tem, de todas as lojas, em uma lista só: com busca, ordenação e filtro por loja. Abra um jogo para ver tudo o que o GameDock sabe sobre ele.
C	**Conquistas**	Suas conquistas e troféus em todas as plataformas, com seu progresso em cada jogo.
D	**Estatísticas**	Um resumo da sua semana, mês, trimestre, ano ou de todo o seu histórico: tempo jogado, desbloqueios, gastos, jogos adicionados e sua lista de desejos, com o que mais se destacou. Veja Visão geral das Estatísticas.
E	**Lista de desejos**	Os jogos que você está esperando, com os preços atuais e os alertas de preço que você criou.
F	**Compras**	O que você pagou, recibo por recibo, em cada loja da qual você importou compras.
G	**Adquiridos**	Tudo o que você tem, comparado com o que você pagou e com quanto vale hoje, incluindo seus jogos em disco.
H	**Franquias**	Todas as franquias que aparecem na sua biblioteca, como prateleiras, e cada uma em ordem de lançamento com os jogos que estão faltando. Veja Franquias de jogos.
I	**Listas**	Listas de jogos que você mesmo cria (um backlog, um top 10, favoritos) na ordem que quiser. Veja Crie listas de jogos.
J	**Feed**	O que as pessoas que você segue têm jogado, as notas que deram, as análises que escreveram e as listas que montaram. Veja Siga pessoas e veja a atividade delas.
K	**Configurações**	Conectar e sincronizar lojas, parear dispositivos, escolher quais plataformas contam quando uma franquia mostra os jogos que faltam e unir entradas duplicadas em um só jogo.
L	**Dispositivo**	Seu computador com Linux: jogos instalados, unidades, coleções e nomes na Steam. Aparece depois que o GameDock Helper é pareado.
M	**Conta**	Seu perfil, quem pode ver o quê, plano e cobrança, preferências, notificações por e-mail, chave da API, seus dados e a segurança de login.
N	**Eventos**	Um registro contínuo do que mudou: jogos adicionados, conquistas desbloqueadas, preços que caíram, sincronizações feitas.
O	**Docs**	Este guia.
P	**Comunidade**	Tudo o que as pessoas compartilham: listas, análises, os jogos que as pessoas estão avaliando, os rankings deste mês e jogadores para seguir. Veja Explore a comunidade.

Seções que aparecem conforme você usa

A barra lateral só mostra o que se aplica a você. **Lista de desejos**, **Compras** e **Adquiridos** mostram uma entrada para cada loja que você conectou, além de **Todas as fontes** para ver tudo junto, e **Lista de**

desejos e **Compras** ficam ocultas até você conectar uma loja que tenha esses dados. **Dispositivo** aparece quando você pareia o GameDock Helper, e **Feed** e **Comunidade** aparecem quando o compartilhamento com outras pessoas fica disponível para você ou quando você segue alguém. Em **Biblioteca** e **Conquistas**, cada loja ou plataforma de onde vêm seus jogos ganha uma linha própria com uma contagem ao lado. **Estatísticas** abre na **Visão geral**, que todos os planos têm para a semana atual; uma página que o plano grátis não abre mostra um cadeado.

Aonde ir para...

VOCÊ QUER…	VÁ EM
Conectar uma loja ou sincronizar uma agora	**Configurações → Sincronização**
Encontrar um jogo e ver os detalhes dele	**Biblioteca** e depois abra o jogo
Ser avisado quando um jogo cair para um certo preço	**Lista de desejos** ou a página do próprio jogo
Ver quanto custou sua coleção	**Compras** ou **Adquiridos**
Ver como foi seu mês ou seu ano	**Estatísticas**
Corrigir duas entradas que são o mesmo jogo	**Configurações → Jogos unidos**
Mudar sua moeda ou seu fuso horário	**Conta → Preferências**
Sair de outros navegadores	**Conta → Segurança**

PARTE 2

Conectar suas lojas

Como vincular cada loja de jogos ao GameDock, mantê-las sincronizadas e o que fazer quando uma delas precisar de você.

Como as conexões funcionam

O que a página Configurações → Sincronização mostra, o que o Companion lê e o que Atualizar conexões realmente faz.

REQUER GAMEDOCK COMPANION

Toda loja que você conecta é gerenciada em uma única página: **Configurações → Sincronização**. Ela mostra o que está conectado, o que cada loja trouxe da última vez e tudo o que precisa de você.

Como uma loja é conectada

O GameDock nunca pede as senhas das suas lojas. Em vez disso, o GameDock Companion, a extensão de navegador, lê as lojas em que você já entrou no Chrome e passa para o GameDock o que ele precisa para vincular sua conta: seu Steam ID, um código de uso único da PlayStation e assim por diante. Suas senhas e seus cookies de login ficam no seu navegador.

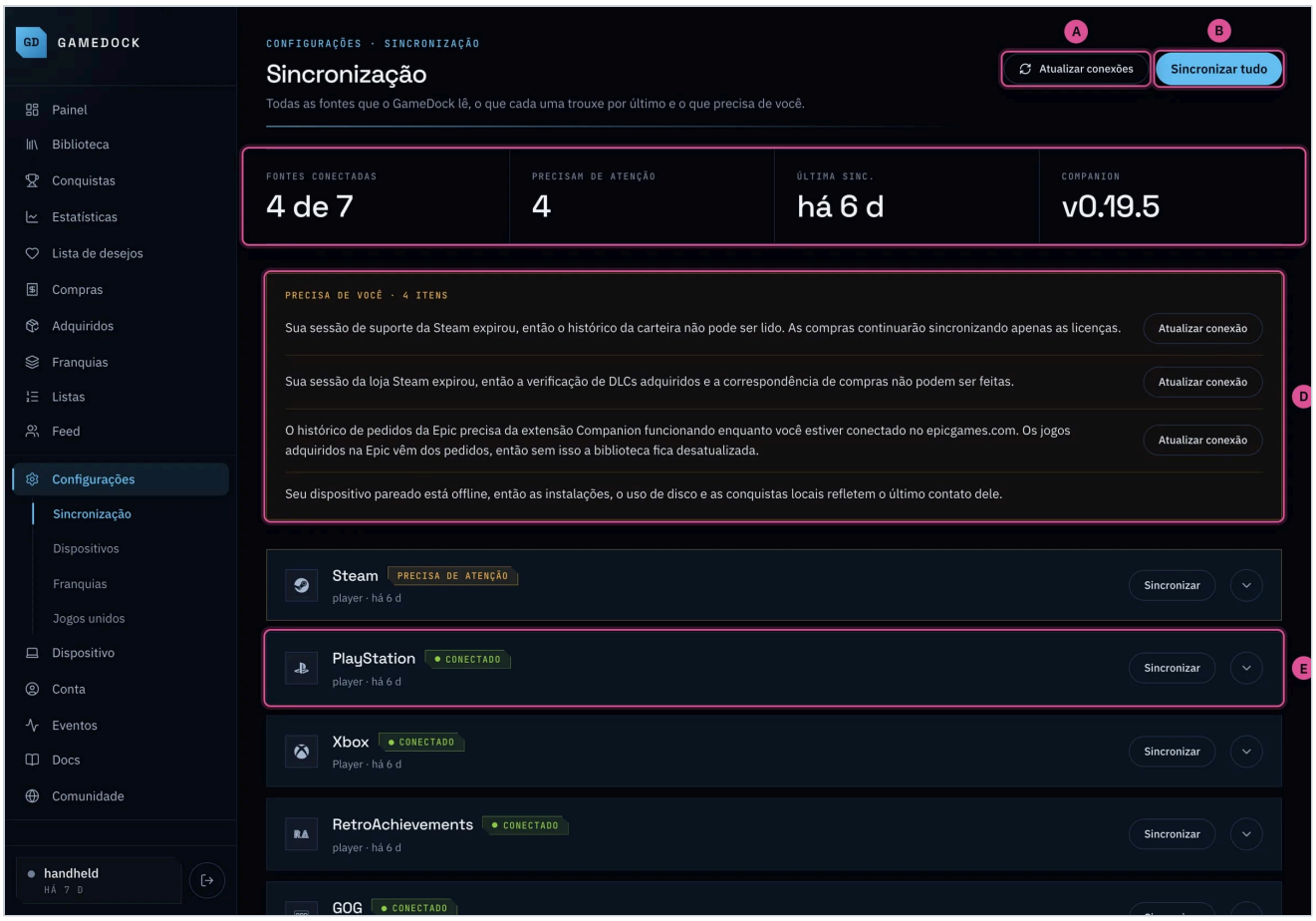
Por isso, conectar uma loja sempre segue os mesmos passos:

1. Ative a loja no Companion, se ela ainda não estiver ativada: clique no ícone do Companion na barra de ferramentas e use o interruptor da loja.
2. Entre no site da loja no Chrome.
3. Em **Configurações → Sincronização**, clique em **Atualizar conexões**.

Atualizar conexões verifica de uma vez todas as lojas que estão ativadas no Companion e em que você entrou, e vincula o que encontrar. Ele conecta contas; não sincroniza seus jogos. Quem faz isso é o **Sincronizar tudo** ou o **Sincronizar** de cada loja. Quando não consegue vincular uma loja, a mensagem final diz por quê (geralmente um login que ele não encontrou), e o mesmo motivo fica ao lado dessa loja em **Não conectado**. Algumas lojas têm um passo a mais, explicado na página de cada uma:

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

A página Configurações → Sincronização



Configurações → Sincronização

O QUE É

A **Atualizar conexões** lê os logins das suas lojas neste navegador e vincula qualquer conta que encontrar. Ele precisa do Companion, então fica desativado em um navegador sem ele.

B **Sincronizar tudo** traz agora as novidades de todas as lojas conectadas.

C Quantas fontes estão conectadas, quantas coisas precisam de atenção, quando a última sincronização terminou e qual versão do Companion este navegador tem: *verificando…* durante os poucos segundos em que a página procura por ele, ou *ausente* se não houver nenhum.

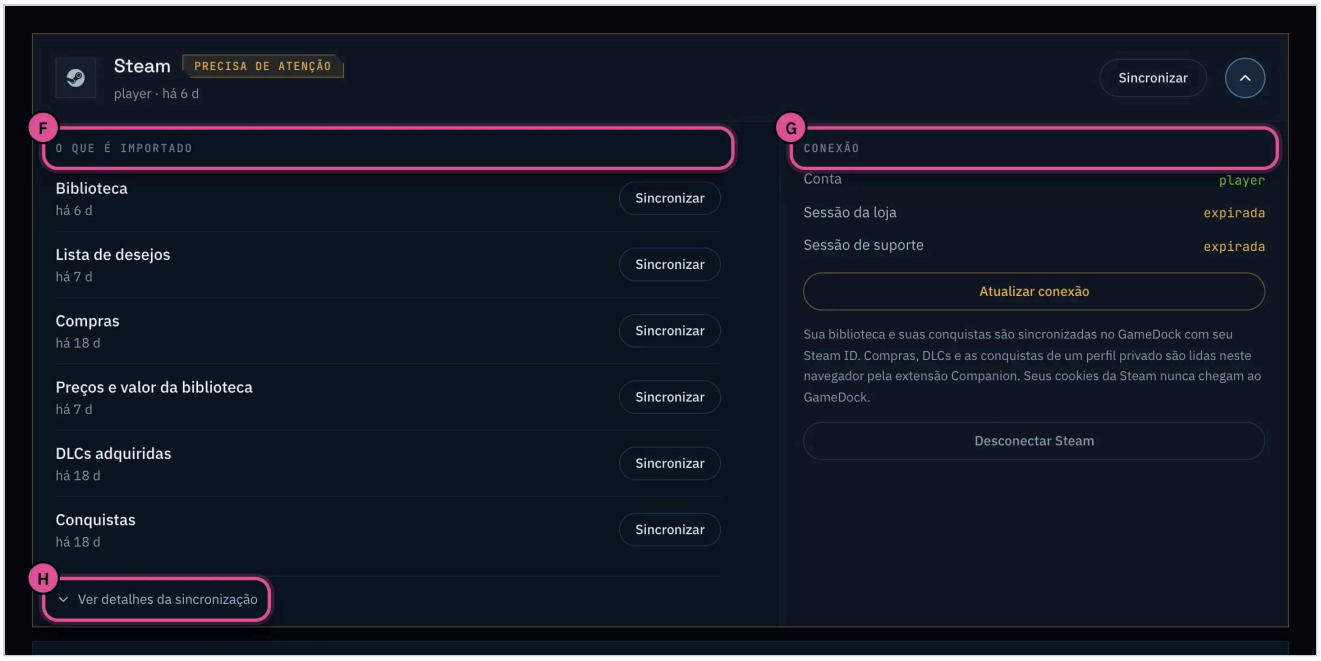
D **Precisa de você**: tudo o que precisa de uma ação sua, cada item com o botão que resolve. Veja Corrija uma conexão que precisa de atenção.

E Uma linha para cada fonte conectada, com o status (**Conectado**, **Precisa de atenção**), a conta à qual ela está vinculada, quando foi sincronizada pela última vez e o próprio botão **Sincronizar**.

As fontes que você ainda não conectou aparecem no final, em **Não conectado**, cada uma com o botão que começa a conexão e uma linha dizendo por quê, quando o último **Atualizar conexões** não conseguiu vinculá-la. O **GameDock Helper** fica listado lá até você parear um dispositivo com Linux em **Configurações** → **Dispositivos** (veja Instale o GameDock Helper) e passa para as linhas de cima depois disso. Uma conta nova vê *Nada conectado ainda* no lugar das linhas.

O que uma fonte traz

Clique na linha de uma fonte para abri-la.



A Steam, aberta

- **O que é importado** F lista cada tipo de informação que a loja sincroniza (no caso da Steam, sua biblioteca, lista de desejos, compras, preços, DLCs e mais), com a última vez que cada um rodou e um botão **Sincronizar** para rodar só aquele. No plano grátis, os marcados com **Plus** dividem uma única sincronização manual a cada 24 horas. Veja Mantenha tudo sincronizado.
- **Conexão** G lista as verificações por trás do vínculo: a conta e, na Steam e na Epic, se o seu navegador continua conectado. Uma verificação que mostra *precisa do Companion* só quer dizer que este navegador não tem o Companion para fazer a verificação. Não é um erro. Uma que mostra *expirada* quer dizer que você precisa entrar de novo, e o botão logo abaixo faz isso.
- **Ver detalhes da sincronização** H mostra o que cada sincronização informou da última vez, que é o primeiro lugar para olhar quando algo parece estar faltando.

No fim de **Conexão** fica **Desconectar**. Veja Desconecte uma loja.

CONECTAR SUAS LOJAS

Steam

Vincule sua conta Steam e entre nos dois sites da Steam que dão ao GameDock seu histórico de compras completo.

REQUER GAMEDOCK COMPANION

A Steam é a loja da qual o GameDock lê mais coisas: sua biblioteca e seu tempo de jogo, conquistas, lista de desejos, o que você pagou, suas DLCs e os preços atuais.

Vincule sua conta Steam

1. Confira se **Steam** está ativada no Companion.
2. No Chrome, entre na loja Steam.
3. No GameDock, vá em **Configurações** → **Sincronização** e clique em **Atualizar conexões**.

A Steam aparece na lista como **Conectado**, com o nome da sua conta Steam. Clique em **Sincronizar** ao lado dela (ou em **Sincronizar tudo**) para trazer sua biblioteca.

Se a Steam continuar em **Não conectado**, clique em **Abrir Steam** ao lado dela e entre na loja Steam na aba que abrir. Quando você voltar ao GameDock, ele vincula a Steam. Se a linha ao lado dela disser que a Steam está desativada no GameDock Companion, ative-a primeiro no pop-up do Companion.

Entre também no Suporte Steam, para ter seu histórico de compras

A Steam guarda o que você pagou em um segundo site, o Suporte Steam. Sem ele, o GameDock ainda consegue listar as licenças que você tem, mas não o histórico da carteira nem os recibos, então **Compras** fica sem preços.

1. Acesse help.steampowered.com no mesmo navegador.
2. Entre lá com sua senha, mesmo que a loja Steam já mostre que você está conectado. A Steam trata os dois logins separadamente, e um login da loja levado para o Suporte não basta. O GameDock informa isso como *escopo errado*.
3. Clique em **Atualizar conexões** de novo.

Deixe suas conquistas visíveis

A Steam só compartilha conquistas de perfis que permitem isso. Se seus jogos chegarem sem conquistas, abra suas configurações de privacidade da Steam e defina **Meu perfil** e **Detalhes dos jogos** como **Público**. *Somente amigos* não é suficiente. Depois, sincronize a Steam de novo.

Se você preferir manter seu perfil privado, o GameDock ainda consegue ler suas conquistas de outro jeito: o Companion as lê na sua própria sessão conectada, e o GameDock Helper pode lê-las no app da Steam em um computador com Linux.

O que a Steam traz

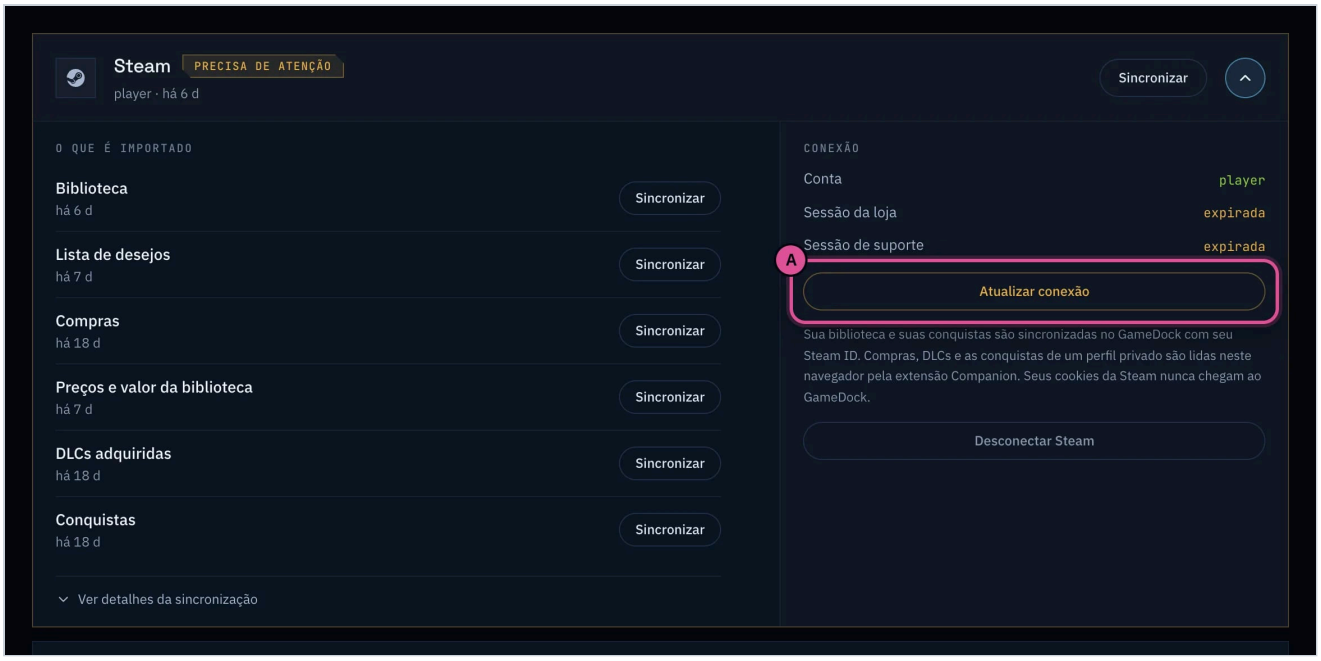
Abra a linha da Steam em **Configurações → Sincronização** para ver cada parte e sincronizá-la separadamente. Quem grava os nomes e as capas dos seus jogos na Steam de um dispositivo com Linux é o GameDock Helper, então essas duas partes ficam em **GameDock Helper** (veja Nomes, ordem e arte na Steam).

PARTE	O QUE É IMPORTADO
Biblioteca	Todos os jogos da sua conta, com tempo de jogo e conquistas. A Steam só informa um jogo free-to-play depois que você o joga, então um que você apenas adicionou à conta entra depois que o Companion lê suas licenças (as sincronizações **Compras** e **DLCs adquiridas**).
Lista de desejos	Sua lista de desejos da Steam.
Compras	O que você pagou, a partir do histórico da carteira e dos recibos. Precisa do Companion e de um login no Suporte Steam.
Preços e valor da biblioteca	Os preços atuais da sua lista de desejos e da sua biblioteca, e quanto vale a sua biblioteca.
DLCs adquiridas	Quais DLCs você tem. Precisa do Companion.
Conquistas	Suas conquistas. As de um perfil público chegam com **Biblioteca**, e **Sincronizar** aqui roda essa sincronização. As de um perfil privado são lidas pelo Companion, e aí **Sincronizar** aqui roda essa leitura.

Compras, DLCs e conquistas de perfil privado só podem ser lidas no seu navegador, então elas são sincronizadas quando você clica em **Sincronizar** ou **Sincronizar tudo**, ou em segundo plano, se você ativar o **Run automatically** do Companion (veja Mantenha tudo sincronizado).

Quando um login da Steam expira

A Steam desconecta você dos sites dela de vez em quando. Quando isso acontece, a Steam mostra **Precisa de atenção**, e as verificações em **Conexão** mostram *expirada*:



A Steam, precisando de um novo login

Entre na loja Steam (e no help.steampowered.com, para a sessão de suporte) neste navegador e clique em **Atualizar conexão** (A). Ele lê a Steam de novo, e nenhuma outra loja. Enquanto isso, sua biblioteca, sua lista de desejos e os preços continuam sincronizando; só as compras e as DLCs esperam por você.

CONECTAR SUAS LOJAS

PlayStation

Vincule sua conta PlayStation para trazer seus jogos e troféus, e importe o que você comprou na PlayStation Store.

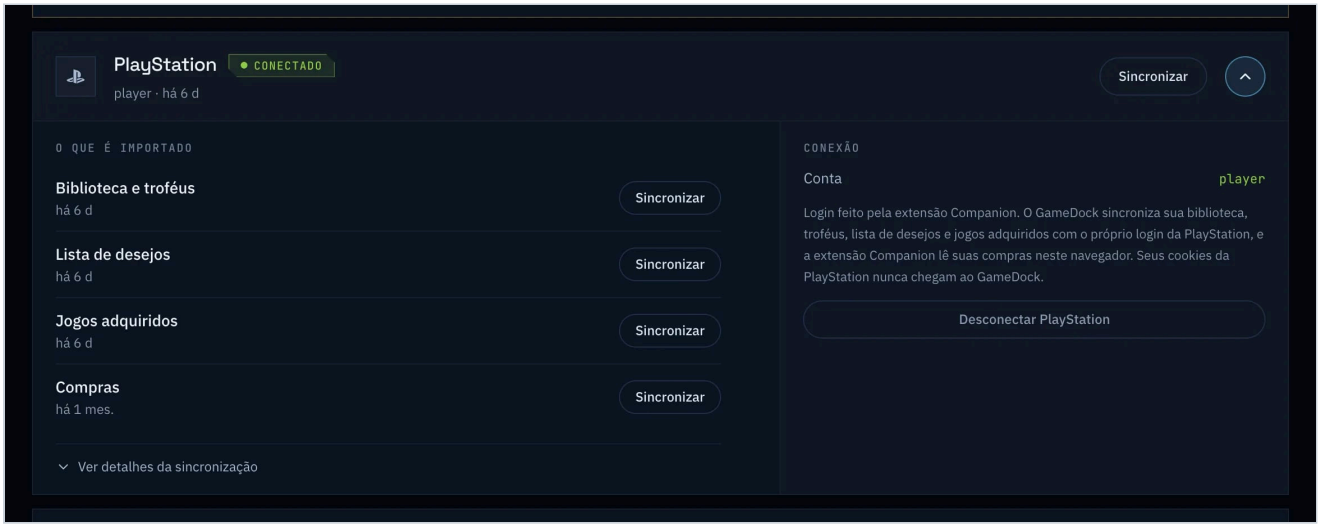
REQUER GAMEDOCK COMPANION

Vincular a PlayStation traz seus jogos, seu tempo de jogo e seus troféus do PS5, PS4, PS3 e Vita, sua lista de desejos da PlayStation Store e os jogos que sua conta tem. Seu histórico de compras é importado separadamente, em uma página própria.

Vincule sua conta PlayStation

1. Confira se **PlayStation** está ativada no Companion. O Chrome pede que você confirme e também que deixe o Companion ler o código de uso único que a Sony envia de volta quando você entra. É só para isso que serve, e só é usado durante a vinculação.
2. No Chrome, entre em playstation.com com sua conta PlayStation.
3. No GameDock, vá em **Configurações → Sincronização**. Em **Não conectado**, clique em **Vincular com o Companion** ao lado de PlayStation. O Companion lê seu login da Sony em uma aba em segundo plano, que fecha sozinha, e o GameDock diz *PlayStation vinculado como* e o seu ID online.

Atualizar conexões vincula a PlayStation do mesmo jeito, junto com todas as outras lojas em que você entrou. A PlayStation aparece como **Conectado** com seu ID online. Clique em **Sincronizar** ao lado dela para trazer seus jogos e troféus.



PlayStation, conectada

> NOTA
>
> Seu login da PlayStation nunca sai do seu navegador. O Companion passa para o GameDock um código de uso único, que o GameDock troca por um acesso próprio.

Se a PlayStation continuar sem conexão, a mensagem que a página mostra diz por quê. Geralmente é porque você não entrou em playstation.com neste navegador: entre e clique em **Vincular com o**

Companion de novo.

O que a PlayStation traz

PARTE	O QUE É IMPORTADO
Biblioteca e troféus	Todos os jogos que você jogou, com tempo de jogo e troféus.
Lista de desejos	Sua lista de desejos da PlayStation Store, com os preços da região da sua conta.
Jogos adquiridos	Os jogos de PS4 e PS5 que sua conta tem, incluindo os que você nunca jogou.

O GameDock sincroniza a PlayStation sozinho todos os dias.

Importe suas compras da PlayStation

O que você pagou vem do seu histórico de pedidos da PlayStation, que só o seu navegador consegue ler:

1. Continue conectado em playstation.com.
2. Vá em **Compras** → **PlayStation** e clique em **Sincronizar PlayStation**, ou, em **Configurações** → **Sincronização**, abra a linha da PlayStation e clique em **Sincronizar** ao lado de **Compras**.

O Companion abre playstation.com em uma aba em segundo plano e lê seu histórico de pedidos, o que leva alguns minutos se ele for longo. Quando termina, o GameDock diz quantas transações importou. Se você estiver desconectado, ele faz o login com a sessão da sua conta Sony, quando houver uma; se a PlayStation pedir sua senha, a aba fica aberta para você entrar, e depois é só sincronizar de novo.

Depois disso, **Sincronizar tudo** em Configurações → Sincronização também traz as compras novas, assim como a sincronização em segundo plano do Companion, se você ativá-la. Veja Mantenha tudo sincronizado.

As compras são registradas na moeda em que a PlayStation cobrou você. Um jogo que você comprou mas nunca jogou também aparece na sua biblioteca, porque um recibo prova que você o tem, exceto os jogos resgatados pela PlayStation Plus, que você só pode jogar enquanto for assinante.

Quando o login expira

O login da Sony para o GameDock dura cerca de dois meses. Quando ele expira, a PlayStation para de sincronizar, **Configurações** → **Sincronização** mostra a PlayStation como *Precisa de atenção* com *Seu login da PlayStation expirou*, e o Painel a lista em **Precisa de você**. Para renovar, entre em playstation.com no navegador onde o Companion está instalado, clique em **Atualizar conexão** ao lado do aviso e sincronize a PlayStation de novo. Isso renova só a PlayStation, e o aviso some quando a Sony entrega um novo login.

CONECTAR SUAS LOJAS

Xbox

Vincule sua conta Microsoft para trazer seus jogos, tempo de jogo e conquistas do Xbox, inclusive do Xbox 360.

REQUER GAMEDOCK COMPANION

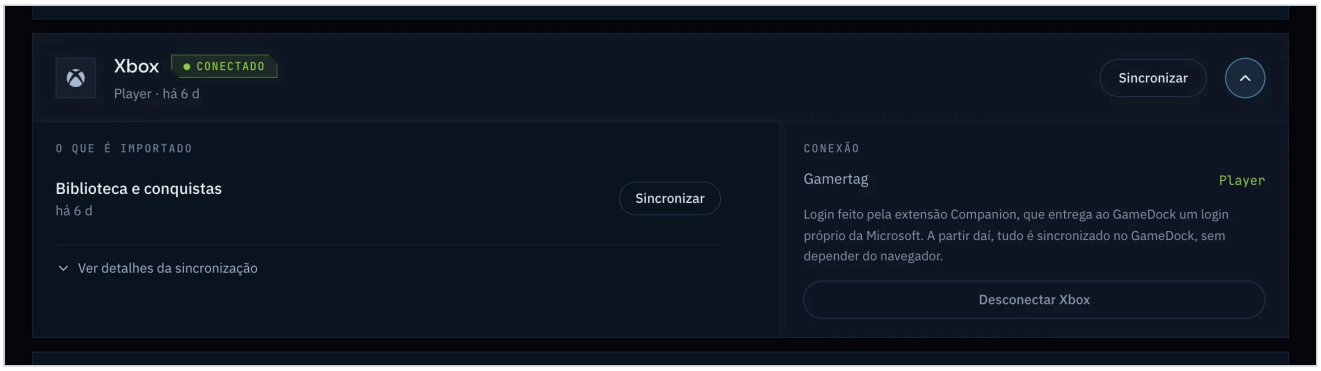
Vincular o Xbox traz seus jogos, seu tempo de jogo e suas conquistas do Xbox, incluindo jogos de Xbox 360 e os jogos de PC que você joga pelo app Xbox.

Vincule sua conta Microsoft

1. Confira se **Xbox** está ativado no Companion.
2. No Chrome, entre em xbox.com com sua conta Microsoft.
3. No GameDock, vá em **Configurações** → **Sincronização**. Em **Não conectado**, clique em **Capturar login da Microsoft** ao lado de Xbox. Uma página de login da Microsoft abre em uma nova aba; conclua o login lá se ela pedir.

Em seguida, o GameDock envia sozinho o login capturado e diz *Xbox vinculado como* e o seu gamertag. O Xbox aparece como **Conectado** com seu gamertag. Clique em **Sincronizar** ao lado dele para trazer seus jogos.

Se você já tiver entrado na sua conta Microsoft no Chrome, **Atualizar conexões** também vincula o Xbox, sem abrir uma página de login. **Capturar login da Microsoft** serve para quando isso não funciona.



Xbox, conectado

O que o Xbox traz

Biblioteca e conquistas: todos os jogos que você jogou nos consoles Xbox e no app Xbox, com tempo de jogo e conquistas. Os jogos de Xbox 360 vêm com os ícones originais das conquistas, e os jogos mais novos com as artes das conquistas, que você pode folhear na página do jogo.

O GameDock sincroniza o Xbox sozinho todos os dias.

Se a vinculação não funcionar

- **Microsoft account not signed in this browser**: entre em xbox.com neste navegador e clique em **Capturar login da Microsoft** de novo.

- **Microsoft sign-in timed out**: a página de login ficou aberta por dois minutos sem ser concluída. Clique em **Capturar login da Microsoft** de novo e conclua o login.
- **O login da Microsoft foi capturado, mas não pôde ser enviado ao GameDock**: o login funcionou, mas a entrega não. Clique em **Atualizar conexões** para terminar de vincular o Xbox; o Companion guarda o login capturado por um dia.

Quando o login expira

O login da Microsoft para o GameDock pode expirar, por exemplo depois que você muda sua senha da Microsoft. Aí o Xbox para de sincronizar, **Configurações → Sincronização** mostra o Xbox como *Precisa de atenção* com *Seu login da Microsoft expirou*, e o Painel o lista em **Precisa de você**. Para renovar, entre em xbox.com no navegador onde o Companion está instalado, clique em **Capturar login da Microsoft** ao lado do aviso e sincronize o Xbox de novo. Seus jogos e conquistas continuam como estão, e o aviso some quando a Microsoft entrega um novo login.

CONECTAR SUAS LOJAS

RetroAchievements

Vincule sua conta RetroAchievements para que as conquistas que você ganha em emuladores apareçam no GameDock.

REQUER GAMEDOCK COMPANION

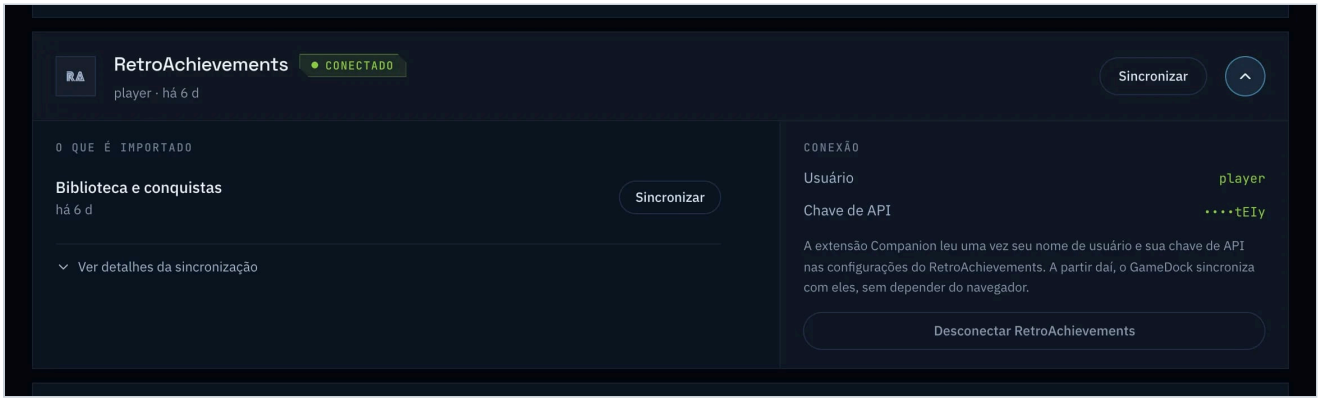
O RetroAchievements adiciona conquistas a jogos de consoles clássicos jogados em emuladores. Vinculá-lo traz para o GameDock as conquistas que você desbloqueou lá, junto com o resto da sua biblioteca.

Vincule sua conta RetroAchievements

O GameDock precisa de duas coisas do RetroAchievements: seu nome de usuário e sua chave da Web API, um código que o RetroAchievements dá a toda conta para que outros apps possam ler as conquistas dela.

1. Confira se **RetroAchievements** está ativado no Companion.
2. No Chrome, entre em retroachievements.org.
3. No GameDock, vá em **Configurações → Sincronização**. Em **Não conectado**, clique em **Abrir configurações do RA** ao lado de RetroAchievements. Isso abre a página onde o RetroAchievements mostra sua chave da Web API; você não precisa copiar nada.
4. Volte ao GameDock. Ele vincula o RetroAchievements quando você volta: o Companion lê seu nome de usuário e sua chave nessa página, em segundo plano.

O RetroAchievements aparece como **Conectado**, com seu nome de usuário e os últimos caracteres da sua chave. Clique em **Sincronizar** ao lado dele para trazer suas conquistas.



RetroAchievements, conectado

O que o RetroAchievements traz

Biblioteca e conquistas: todos os jogos em que você desbloqueou conquistas, com seu progresso e os emblemas. Um jogo que não corresponde a nada que já está na sua biblioteca ganha um card próprio, e todos eles aparecem em **Emuladores** na sua biblioteca e em **Conquistas**.

O GameDock sincroniza o RetroAchievements sozinho todos os dias.

Se ele não vincular

Se o RetroAchievements continuar em **Não conectado** depois de **Atualizar conexões**, a mensagem final da página diz por quê. *Couldn't read your RetroAchievements username and key* quase sempre quer dizer que você não entrou em retroachievements.org no Chrome: entre lá e clique em **Atualizar conexões** de novo. Se você já tiver entrado, confira se **Settings** → **Applications** no RetroAchievements mostra uma chave da Web API. Você nunca precisa copiar a chave: o Companion a lê na página de configurações.

Se ele estiver vinculado só pela metade

Se a página de configurações disser *O RetroAchievements está vinculado só pela metade*, o GameDock tem uma das duas coisas de que precisa, mas não a outra. Confira se você entrou no RetroAchievements neste navegador e clique em **Atualizar conexão**.

CONECTAR SUAS LOJAS

GOG

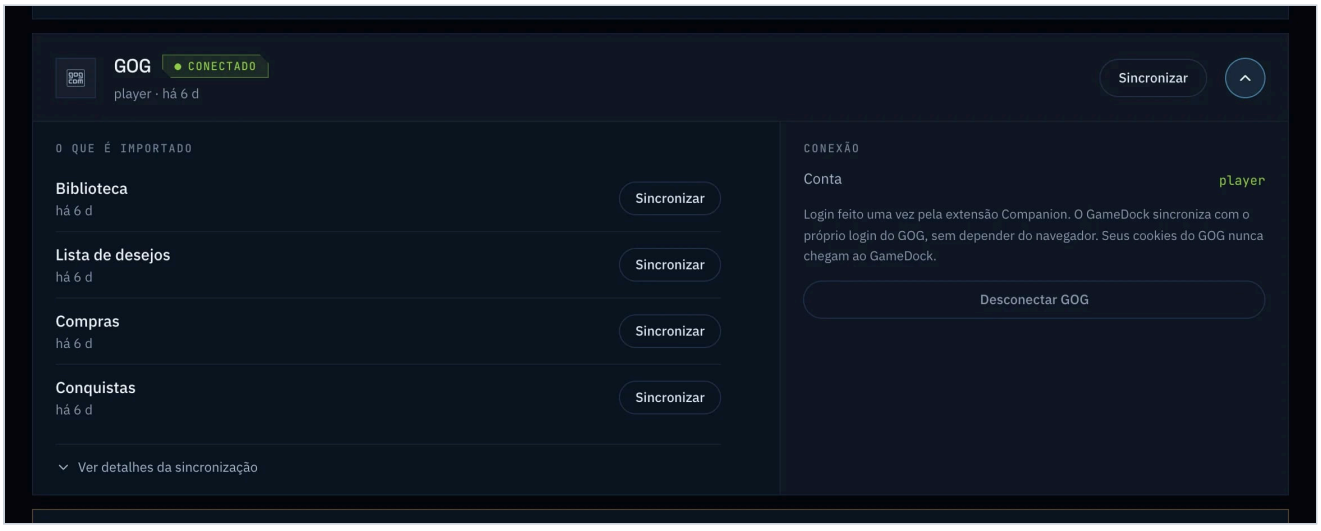
Vincule sua conta GOG uma vez, e o GameDock mantém seus jogos, lista de desejos, compras e conquistas da GOG atualizados sozinho.

REQUER GAMEDOCK COMPANION

Vincular o GOG traz os jogos da sua conta GOG, sua lista de desejos, seu histórico de pedidos com o que você pagou e suas conquistas. Você vincula uma vez; depois disso, o GameDock o mantém atualizado sem precisar do seu navegador.

Vincule sua conta GOG

1. Confira se **GOG** está ativado no Companion.
2. No GameDock, vá em **Configurações** → **Sincronização**. Em **Não conectado**, clique em **Entrar no GOG** ao lado de GOG.
3. Uma página de login do GOG abre em uma nova aba. Entre com seu e-mail e sua senha do GOG. O GOG pede sua senha aqui todas as vezes, mesmo que você já tenha entrado em gog.com.
4. A aba fecha e **Configurações** → **Sincronização** mostra o GOG como **Conectado**. Abra a linha dele e clique em **Sincronizar** ao lado de cada parte que você quer trazer, ou em **Sincronizar tudo** para trazer todas.



GOG, conectado

> NOTA
>
> Quando você entra, o GOG dá ao GameDock uma permissão própria e duradoura, então o GOG continua sincronizando todos os dias mesmo com o navegador fechado. O Companion só é necessário para esse primeiro login, ou para vincular de novo mais tarde.

O que o GOG traz

Cada parte tem seu próprio **Sincronizar**, e o GameDock sincroniza as quatro todos os dias.

PARTE	O QUE É IMPORTADO
Biblioteca	Todos os jogos da sua conta GOG, incluindo os jogos grátis que você resgatou.
Lista de desejos	Sua lista de desejos do GOG, com os preços da região da sua loja GOG.
Compras	Todos os pedidos do GOG e o que você pagou.
Conquistas	Todas as conquistas dos seus jogos do GOG, mostrando quais você desbloqueou e quão rara é cada uma. As conquistas secretas estão incluídas e marcadas como secretas. Elas aparecem em um jogo depois que **Biblioteca** o traz.

Seus jogos do GOG aparecem em **GOG** em **Biblioteca**, **Lista de desejos**, **Compras**, **Adquiridos** e **Conquistas**.

Se a vinculação não funcionar

- **GOG sign-in timed out**: a página de login ficou aberta por cinco minutos sem ser concluída. Clique em **Entrar no GOG** de novo.
- **GOG sign-in was cancelled**: a aba de login foi fechada antes de terminar. Clique em **Entrar no GOG** de novo e conclua o login.
- Se depois o GOG parar de sincronizar (**Precisa de você** lista uma parte do GOG, como *GOG · Biblioteca falhou: Seu login no GOG expirou*), o GOG continua aparecendo como vinculado, então **Entrar no GOG** não aparece. Abra a linha do GOG, clique em **Desconectar GOG** e depois em **Desconectar e manter minha biblioteca**; ative o **GOG** de novo no Companion; depois clique em **Entrar no GOG** em **Não conectado** para vincular do zero.

CONECTAR SUAS LOJAS

Epic Games

Traga sua biblioteca, pedidos, lista de desejos e conquistas da Epic Games, que são lidos pelo seu navegador toda vez.

REQUER GAMEDOCK COMPANION

Vincular a Epic Games traz os jogos da sua conta Epic, seus pedidos e o que você pagou, sua lista de desejos da Epic e suas conquistas.

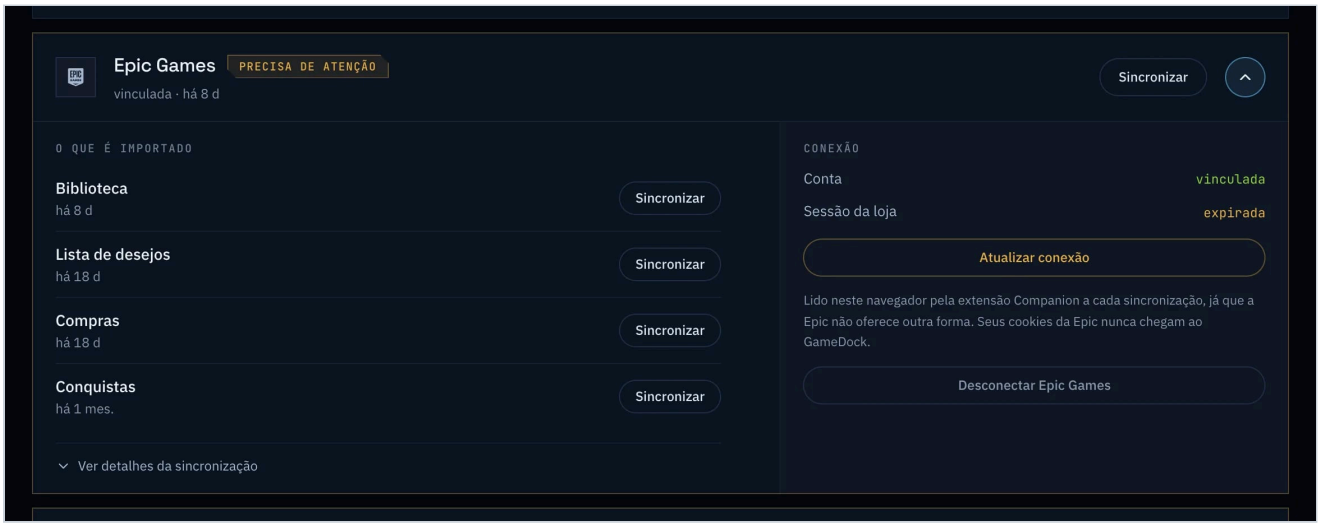
A Epic funciona de um jeito diferente das outras lojas. O GameDock nunca guarda um login próprio da Epic: toda sincronização da Epic acontece no seu navegador, pelo Companion, enquanto você está conectado na Epic. Por isso a Epic não tem sincronização diária do lado do GameDock: ela sincroniza quando o seu navegador faz isso. Só os preços da sua lista de desejos da Epic são atualizados sozinhos.

Conecte a Epic Games

1. Confira se **Epic Games** está ativada no Companion.
2. No Chrome, entre na Epic Games Store.
3. No GameDock, vá em **Configurações → Sincronização**. Em **Não conectado**, clique em **Conectar Epic** ao lado de Epic Games. O Companion lê qual conta da Epic está conectada, em uma aba em segundo plano que fecha sozinha, e o GameDock diz *Epic Games vinculado como* e o seu nome de exibição. Nada é sincronizado ainda.

Atualizar conexões vincula a Epic do mesmo jeito, junto com todas as outras lojas em que você entrou. A Epic Games passa então a aparecer como conectada. Abra a linha dela e clique em **Sincronizar** ao lado de cada parte que você quer trazer: sua biblioteca, lista de desejos, compras ou conquistas. **Sincronizar tudo** traz todas elas e passa a incluir a Epic dali em diante.

Se a Epic continuar sem conexão, a mensagem que a página mostra diz por quê. Geralmente é porque você não entrou em store.epicgames.com neste navegador: entre e clique em **Conectar Epic** de novo.



Epic Games em Configurações → Sincronização

> DICA
>
> Ative **Run automatically** em **Background sync** no Companion para manter a Epic atualizada sem precisar pensar nisso. Veja Mantenha tudo sincronizado.

O que a Epic traz

Cada parte tem seu próprio **Sincronizar**, e cada uma abre rapidamente uma aba da Epic em segundo plano, que é o único jeito que a Epic oferece para lê-las.

PARTE	O QUE É IMPORTADO
Biblioteca	Os jogos da sua conta Epic, incluindo os que você resgatou de graça. A Epic não guarda uma lista do que você tem fora das suas compras, então esta parte as lê e adiciona os jogos, sem guardar o que você pagou.
Lista de desejos	Sua lista de desejos da Epic, com preços.
Compras	O que você comprou na Epic e o que pagou.
Conquistas	Suas conquistas nos jogos da Epic que você tem. Elas aparecem em um jogo depois que **Biblioteca** o traz, não importa qual você sincronize primeiro.

Quando o login expira

Se você estiver desconectado da Epic, a Epic mostra **Precisa de atenção** com a mensagem de que o histórico de pedidos dela precisa do Companion enquanto você estiver conectado em epicgames.com. Entre em store.epicgames.com neste navegador, clique em **Atualizar conexão** e sincronize de novo. Até você fazer isso, a Epic mantém os jogos que já conhece, mas não adiciona nada novo.

Mantenha tudo sincronizado

Quando cada loja sincroniza sozinha, como sincronizar manualmente e como o Companion pode sincronizar em segundo plano.

Depois que uma loja é conectada, o GameDock a mantém atualizada sozinho. Você também pode sincronizar manualmente sempre que quiser as novidades na hora, e deixar a extensão Companion cuidar das poucas coisas que só o seu navegador consegue ler.

O que sincroniza sozinho

O QUÊ	GAMEDOCK PLUS	PLANO GRÁTIS
Biblioteca, tempo de jogo e conquistas da Steam	A cada 6 horas	Uma vez por dia
Preços e lista de desejos da Steam	Duas vezes por dia	Uma vez por dia
PlayStation, Xbox, RetroAchievements e GOG	Uma vez por dia	Uma vez por dia
Preços da PlayStation, do GOG e da Epic	Duas vezes por dia	Uma vez por dia
Seu dispositivo Linux pareado (GameDock Helper)	A cada 6 horas	A cada 6 horas

As sincronizações diárias rodam de manhã cedo, no horário do leste da Austrália.

Esses horários valem para uma conta em uso. Se você passar uma semana sem abrir o GameDock, suas lojas sincronizam uma vez por dia; depois de um mês, uma vez por semana; depois de três meses, só quando você voltar. Ao voltar, o GameDock sincroniza suas lojas na hora, então sua biblioteca se atualiza pouco depois que você chega. Seu dispositivo Linux pareado mantém o horário dele de qualquer jeito.

Cinco coisas o GameDock nunca sincroniza sozinho, porque elas só podem ser lidas no seu navegador, onde você está conectado: **Compras da Steam**, **DLCs da Steam**, **Conquistas da Steam com perfil privado**, tudo da **Epic Games** e **Compras da PlayStation**. Elas sincronizam quando você clica em **Sincronizar** nelas, ou em segundo plano se você ativar **Run automatically** na extensão Companion (veja abaixo).

Sincronizar manualmente

Em **Configurações → Sincronização**:

- **Sincronizar tudo** roda a sincronização de cada loja conectada, uma após a outra, e depois as compras, as DLCs e as conquistas de perfil privado da Steam e, quando estiverem conectadas, a Epic Games e suas compras da PlayStation pela extensão Companion. O progresso aparece na parte de baixo da tela enquanto ele avança, e você pode sair da página durante a sincronização: o progresso continua com você, e Configurações → Sincronização ainda mostra a sincronização quando você volta. Mantenha a aba aberta até terminar, porque recarregar ou fechar a aba interrompe as etapas de compras, DLCs e conquistas da Steam, Epic Games e compras da PlayStation, que rodam no seu navegador.

- O botão **Sincronizar** na linha de uma loja roda a sincronização principal dela: na Steam, a biblioteca. Abra a linha para rodar qualquer outra parte separadamente, como as compras ou a lista de desejos.

O botão **Sincronizar tudo** do Painel roda as mesmas sincronizações de lojas, mas não as compras, as DLCs e as conquistas de perfil privado da Steam, nem a Epic Games e as compras da PlayStation, que precisam da extensão Companion.

Sincronizar na biblioteca sincroniza só a fonte que você está vendo: em **Epic Games**, ele lê sua biblioteca da Epic pela extensão Companion, e em **Independente**, **Emuladores** e **Launchers**, ele lê seu dispositivo vinculado. Só **Todas as fontes** sincroniza tudo.

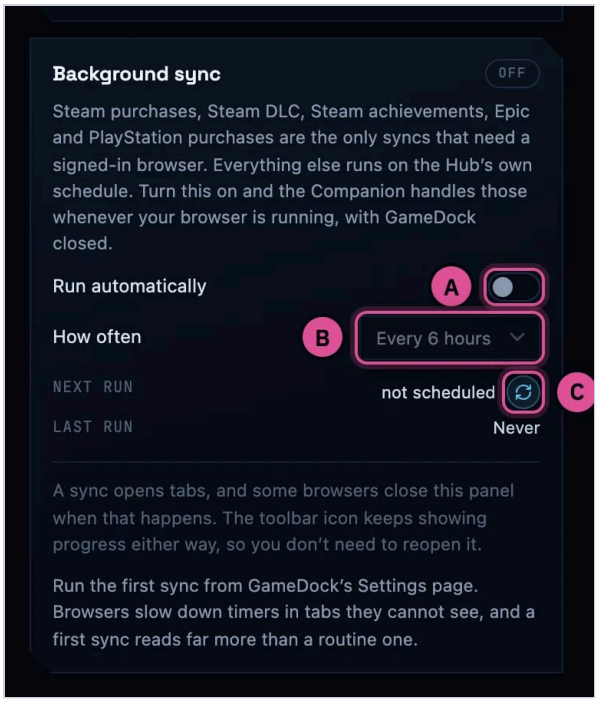
O GameDock nunca inicia a mesma sincronização duas vezes. Enquanto **Sincronizar tudo** está rodando, todos os botões de sincronizar esperam até ele terminar, inclusive os do Painel, da biblioteca e das páginas de cada loja. Enquanto uma loja sincroniza, só os botões que sincronizariam a mesma coisa esperam, e o resto continua disponível. A própria página Configurações → Sincronização roda uma das suas sincronizações por vez.

> NOTA
>
> No plano grátis, sincronizar manualmente a biblioteca, os preços e a lista de desejos da Steam é limitado a uma vez a cada 24 horas. A mesma cota vale para os três, marcados com **Plus** na linha da Steam, e para os preços e detalhes de jogos da PlayStation, do GOG e da Epic que **Sincronizar tudo** também atualiza. Uma sincronização que falha não gasta a cota: clique de novo no **Sincronizar** dela, ou em **Sincronizar tudo**, e ela roda de novo no mesmo dia, até três vezes. Adicionar um jogo à sua lista de desejos da Steam pela página dele também conta, já que o GameDock lê a lista de desejos de novo depois; quando a cota já foi usada, o jogo ainda é adicionado na Steam e aparece aqui depois da próxima sincronização da lista de desejos. Todo o resto pode ser sincronizado manualmente quantas vezes você quiser: quando a cota já foi usada, **Sincronizar tudo** (aqui ou no Painel) roda todas as outras lojas e diz *Limite diário de sincronizações de lojas e catálogo atingido*, e um **Sincronizar** isolado da Steam diz *Você já usou a sincronização de lojas e catálogo de hoje*. Sincronizar mais de umas trinta vezes em dez minutos pausa as sincronizações manuais por alguns minutos em qualquer plano (*Muitas solicitações de sincronização recentes*).

Sincronização em segundo plano com a extensão Companion

A extensão Companion pode sincronizar em intervalos regulares as partes que só o navegador lê, com o GameDock fechado, desde que o Chrome esteja aberto.

1. Clique no ícone da extensão Companion na barra de ferramentas.
2. Em **Background sync**, ative **Run automatically** A.
3. Escolha a frequência em **How often** B: a cada hora, 3 horas, 6 horas, 12 horas ou uma vez por dia.



Background sync no pop-up da extensão Companion

A primeira execução acontece um intervalo completo depois que você ativa a opção. **Sync now** C roda uma na hora, com **Run automatically** ativado ou não.

Cada execução abre uma aba do GameDock em segundo plano, sincroniza suas compras da Steam, as DLCs da Steam e as conquistas da Steam de perfil privado se a Steam estiver vinculada, a Epic Games se ela estiver conectada e suas compras da PlayStation se a PlayStation estiver vinculada, e depois fecha a aba. Você precisa estar conectado ao GameDock e às lojas nesse navegador. Se você não estiver conectado no playstation.com, a execução fecha a aba da PlayStation em vez de trazê-la para a frente e avisa em **Last run**; entre lá, e a próxima execução traz suas compras. O ícone da extensão Companion na barra de ferramentas mostra como foi:

SELO	SIGNIFICADO
•••	Uma sincronização está rodando.
✓	Tudo foi sincronizado.
Um número	Essa quantidade de partes não sincronizou. Abra o pop-up para ver **Last run**.
!	A sincronização nem chegou a rodar. O pop-up diz por quê.

O selo some na próxima vez que você abre o pop-up. Nada roda enquanto o Chrome está fechado, e reiniciar o Chrome reinicia o intervalo.

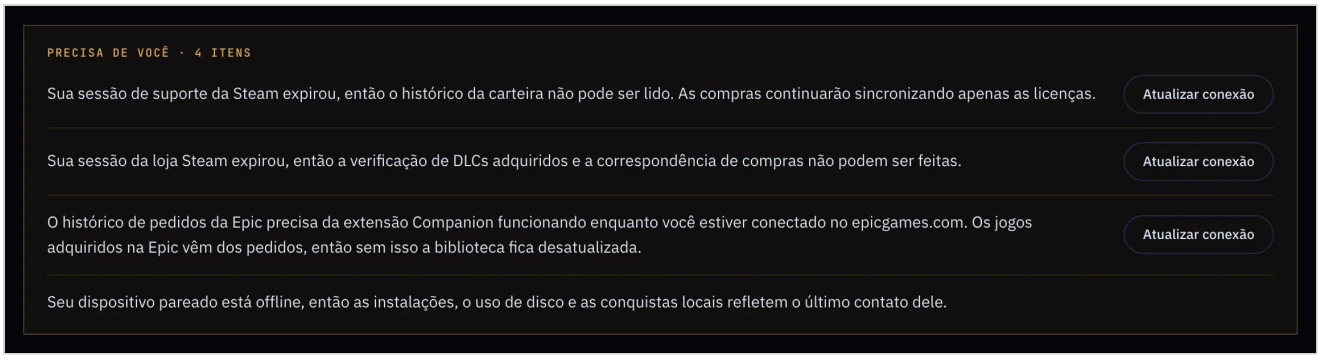
> DICA
>
> Faça sua primeira sincronização em **Configurações** → **Sincronização**, e não em segundo plano: uma primeira sincronização lê muito mais do que uma de rotina, e os navegadores deixam mais lentas as abas que não estão à vista.

CONECTAR SUAS LOJAS

Corrija uma conexão que precisa de atenção

O que cada aviso em Configurações → Sincronização significa e a única coisa a fazer a respeito.

Quando algo em uma conexão precisa de você, **Configurações → Sincronização** avisa no topo, em **Precisa de você**, com o botão que resolve. No Painel, **De onde vêm seus dados** também sinaliza qualquer fonte que precise de atenção.



Avisos em Configurações → Sincronização

Para uma loja que está conectada, mas precisa renovar o login, entre nessa loja neste navegador e clique em **Atualizar conexão** no aviso ou na linha dela. A atualização lê de novo só essa loja e diz se a conexão voltou. Para uma loja que ainda não está conectada, o botão dela em **Não conectado** abre a página da loja: entre lá e volte ao GameDock, que vincula essa loja quando você volta.

O que cada aviso significa

AVISO	O QUE FAZER
Sua sessão da loja Steam expirou, então a verificação de DLCs adquiridos e a correspondência de compras não podem ser feitas.	Entre em store.steampowered.com neste navegador e clique em **Atualizar conexão**. Enquanto isso, sua biblioteca continua sincronizando.
Sua sessão de suporte da Steam expirou, então o histórico da carteira não pode ser lido.	Entre em help.steampowered.com neste navegador com sua senha e clique em **Atualizar conexão**. Veja Steam. Até lá, as compras sincronizam só as licenças.
Seu perfil da Steam é privado, então o GameDock não conseguiu ler as conquistas de N jogos.	Defina **Detalhes dos jogos** como **Público** na Steam, ou deixe a extensão Companion ler as conquistas: em um navegador onde ela está instalada, ative **Run automatically** em **Background sync**, ou clique em **Sync now** ali. Este aviso só aparece em um navegador sem a extensão Companion. Veja Conquistas da Steam com perfil privado.

AVISO	O QUE FAZER
Sua conta Steam está vinculada, mas o GameDock não consegue acessar a Web API da Steam agora.	Não há nada que você mesmo possa resolver: o problema é do lado do GameDock, e sua biblioteca Steam sincroniza assim que ele for resolvido.
Seu login da PlayStation expirou, como acontece após cerca de 60 dias...	Entre em playstation.com no navegador onde a extensão Companion está instalada, clique em **Atualizar conexão** ao lado do aviso e depois sincronize a PlayStation. Veja PlayStation.
O RetroAchievements está vinculado só pela metade.	Entre no RetroAchievements neste navegador e clique em **Atualizar conexão**. Veja RetroAchievements.
A Steam está desativada na extensão GameDock Companion. (ou **A Epic Games está desativada...**)	Clique no ícone da extensão Companion na barra de ferramentas, ative a loja em **Sources** e clique em **Atualizar conexões**. Entrar de novo não adianta: a extensão Companion só pode ler essa loja com o interruptor dela ativado.
O histórico de pedidos da Epic precisa da extensão Companion funcionando enquanto você estiver conectado no epicgames.com.	Entre em store.epicgames.com neste navegador, clique em **Atualizar conexão** e depois sincronize a Epic. Veja Epic Games.
Seu dispositivo pareado está offline.	Ligue seu dispositivo Linux, ou abra o GameDock Helper nele. O que ele informou por último continua visível até lá.
Loja · parte* falhou: *motivo	Uma sincronização falhou. Quando é algo que você pode resolver, o motivo diz o que fazer; se ele mencionar um login, entre de novo e sincronize essa loja. Quando o problema foi do lado da loja ou do GameDock, o motivo é uma frase curta que termina com uma referência como *(ref 3f9a1c2e)*: clique no **Sincronizar** dessa parte para tentar de novo, e informe a referência se entrar em contato com o suporte. No Xbox e no GOG, uma falha que continua voltando geralmente significa que o login expirou: veja Xbox e GOG.

“precisa do Companion” não é um erro

Em um navegador sem a extensão Companion (um computador do trabalho, um celular), as verificações de login da Steam e da Epic mostram *precisa do Companion*, e um aviso no topo diz que a extensão Companion não está carregada. Isso só significa que este navegador não consegue verificar; suas conexões estão normais. Abra **Configurações → Sincronização** no navegador onde a extensão Companion está instalada para ver o estado real delas.

Uma loja parou de sincronizar sem aviso

- **Epic Games**, as compras da Steam e as DLCs só sincronizam pelo seu navegador, então param sempre que nenhum navegador com a extensão Companion faz essa sincronização. Ative **Run automatically** na extensão Companion. Veja Mantenha tudo sincronizado.

- Se você passar uma semana ou mais sem abrir o GameDock, suas lojas sincronizam com menos frequência até você voltar.
- **Ver detalhes da sincronização**, em uma linha de loja aberta, mostra exatamente o que cada parte informou da última vez.

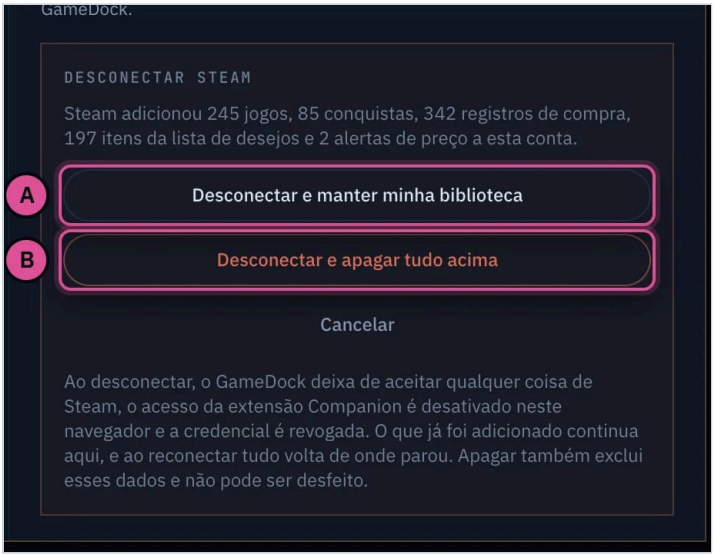
Desconecte uma loja

Faça o GameDock parar de ler uma loja e escolha se quer manter ou apagar o que ela já trouxe.

Você pode desconectar qualquer loja a qualquer momento: se uma conta mudou de dono, por exemplo, ou se uma loja virou mais bagunça do que utilidade. Você escolhe se o GameDock mantém o que essa loja já trouxe ou se apaga tudo.

Desconectar uma loja

1. Vá em **Configurações** → **Sincronização** e abra a linha da loja.
2. Na parte de baixo de **Conexão**, clique em **Desconectar** (por exemplo, **Desconectar Steam**).
3. O GameDock conta o que a loja adicionou à sua conta: jogos, conquistas, linhas de compra, itens da lista de desejos e alertas de preço. Escolha:
   - **Desconectar e manter minha biblioteca** (A) interrompe a sincronização da loja e remove o acesso do GameDock a ela, mas mantém tudo o que ela trouxe. Se você reconectar depois, tudo continua de onde parou.
   - **Desconectar e apagar tudo acima** (B) faz o mesmo e também exclui tudo o que essa loja adicionou. Isso não pode ser desfeito.



Desconectando a Steam

4. O GameDock confirma o que fez. No navegador que você está usando, ele também desativa a loja na extensão Companion; se não conseguir acessar a extensão Companion, ele avisa, e você mesmo deve desativar a loja no pop-up da extensão Companion.

> IMPORTANTE
>
> Exporte seus dados antes, caso você queira usá-los depois. Veja Exporte seus dados. Apagar uma loja não pode ser revertido.

O que continua depois de apagar

Apagar uma loja nunca afeta outra. Um jogo que você também tem em outra loja continua na sua biblioteca, assim como o que você personalizou nele: o nome, a arte e o status. Jogos em disco, backups de saves e tudo o que o GameDock Helper informou também ficam, porque nada disso veio da loja. Seu histórico do valor da biblioteca é mantido como está.

Conectar uma loja de novo

Uma loja desconectada vai para **Não conectado**, na parte de baixo de **Configurações → Sincronização**.

1. Ative a loja de novo na extensão Companion: a desconexão a desativou.
2. Clique no botão da loja em **Não conectado** e siga os passos da própria loja em Conectar suas lojas.

Para Steam, PlayStation, Xbox, RetroAchievements e Epic Games, entrar na loja no Chrome e clicar em **Atualizar conexões** basta para reconectar, e cada uma também tem seu próprio botão em **Não conectado**. O GOG precisa de **Entrar no GOG**, ao lado dele em **Não conectado**.

PARTE 3

Sua biblioteca

Como encontrar seus jogos, entender a página de um jogo e organizar a biblioteca para que cada jogo apareça uma vez, com o nome certo.

SUA BIBLIOTECA

Navegue, pesquise e filtre

Encontre qualquer jogo da sua biblioteca por nome, loja, plataforma, status ou duração, e escolha como a lista é exibida.

Biblioteca, na barra lateral, lista todos os jogos que você tem, de todas as lojas e plataformas que você conectou, um card por jogo. Um jogo que você tem na Steam e na PlayStation aparece uma vez só, com os dois logos na capa.

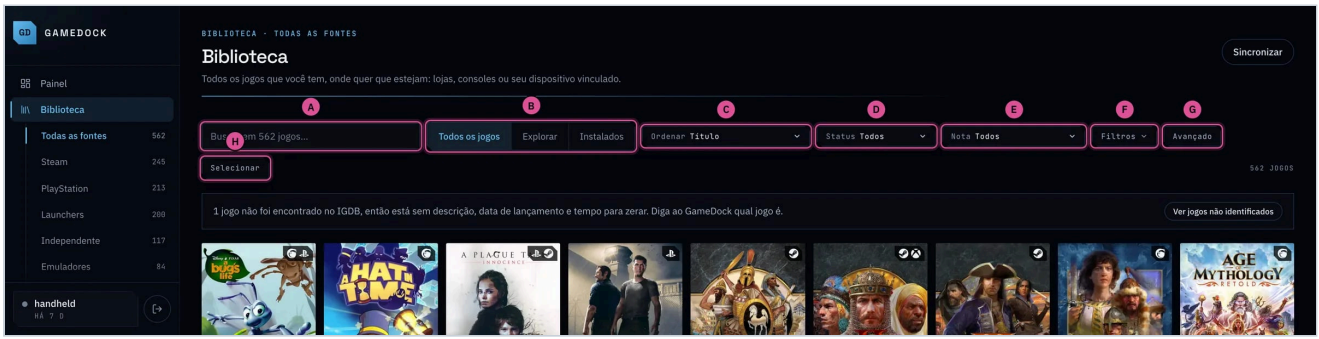
Escolha quais jogos listar

As linhas abaixo de **Biblioteca** na barra lateral limitam a lista a um dos lugares onde você tem jogos:

- **Todas as fontes**: tudo.
- **Steam**, **PlayStation**, **Xbox**, **GOG**, **Epic Games**: jogos dessa loja.
- **Mídia física**: jogos em disco que você mesmo adicionou. Veja Jogos físicos.
- **Launchers**: jogos que você joga pelo Lutris ou pelo Heroic em uma máquina Linux com o GameDock Helper.
- **Independente**: jogos de PC instalados fora de um launcher de loja, como os jogos de Windows que você roda pelo Lutris, tenham eles conquistas ou não. Para os que têm, veja Conquistas de jogos de PC independentes.
- **Emuladores**: jogos que você joga em um emulador, e RetroAchievements.

Cada linha mostra quantos jogos tem, e uma linha sem jogos não aparece. Um jogo pode estar em mais de uma linha: um jogo de PlayStation 3 jogado pelo RPCS3 no Lutris aparece em **PlayStation**, **Launchers** e **Emuladores**.

A barra de ferramentas



A barra de ferramentas acima dos seus jogos

	CONTROLE	O QUE FAZ
A	**Buscar**	Limita a lista aos jogos cujo título contém o que você digita.
B	**Todos os jogos**, **Explorar**, **Instalados**	**Todos os jogos** é a lista completa. **Explorar** agrupa os jogos em prateleiras curtas (veja abaixo). **Instalados** mostra só os jogos com uma cópia em um dos seus dispositivos Linux pareados, seja na Steam, no Heroic, no Lutris ou em um emulador, e aparece quando o GameDock Helper está pareado.

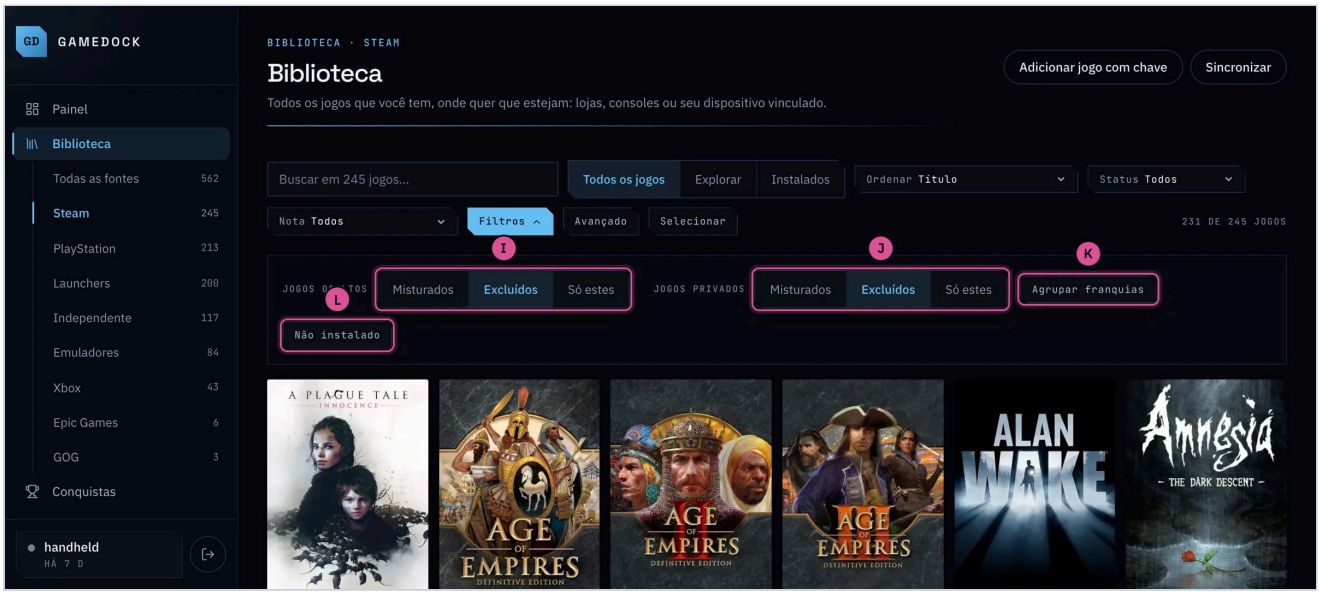
	CONTROLE	O QUE FAZ
C	**Ordenar**	Título, tempo de jogo, conclusão, jogados recentemente, data de compra, Metacritic, análises da Steam, tempo para zerar, status ou sua nota.
D	**Status**	Só os jogos com um status: Jogando, Quero jogar, Zerado, Completo, Em pausa ou Abandonado. Veja Status e jogos ocultos.
E	**Nota**	Só os jogos que você avaliou, só os que você não avaliou, ou só os que você avaliou com pelo menos 1, 2, 3 ou 4 estrelas, ou com 5. Veja Dê notas e faça anotações.
F	**Filtros**	Abre mais filtros para a lista em que você está (veja abaixo). O botão mostra quantos estão ativos.
G	**Avançado**	Monta uma busca a partir de condições (veja abaixo).
H	**Selecionar**	Permite escolher vários jogos de uma vez para definir o status, unir, ocultar ou adicionar a uma lista, ou, com **Ocultado por você** ativado, mostrar de novo.

O número de jogos exibidos, e quantos há no total, fica à direita da barra de ferramentas.

> DICA
>
> O GameDock lembra, neste navegador, qual visualização você usou por último em cada lista e se **Agrupar franquias** está ativado. Busca, ordenação, status e nota recomeçam do zero sempre que você abre a página.

Filtros

Filtros F abre um painel cujo conteúdo depende da lista em que você está. Na lista da **Steam**, ele fica assim:



Filtros na lista da Steam

- **Jogos ocultos** I e **Jogos privados** J: jogos que você ocultou ou marcou como privados *no próprio app da Steam*. Escolha **Excluídos** para deixá-los de fora (o padrão), **Misturados** para listá-

los junto com todo o resto, ou **Só estes**.

- **Agrupar franquias** K: disponível quando **Ordenar** está em **Título**, mantém uma franquia junta: os jogos de Tomb Raider ficam em sequência na letra T, do mais antigo ao mais novo, em vez de se espalharem pelo alfabeto. Cada card então mostra a posição dele na sequência, como *Tomb Raider · 3/9*.
- **Não instalado** L: jogos da Steam que você tem e que não estão instalados no seu dispositivo pareado.
- **Ocultado por você**: só os jogos que você ocultou com **Selecionar** → **Ocultar**, para você poder mostrá-los de novo. Aparece em todas as listas, e só enquanto você tiver algo oculto. Veja Status e jogos ocultos.
- **Plataforma**: um chip para cada plataforma em que seus jogos estão, como *PlayStation 4* ou *PC (Steam)*, quando há mais de uma para escolher. Em **Emuladores**, os chips mostram o emulador, e em **Launchers** uma opção **Launcher** escolhe entre Lutris e Heroic.

Com o painel fechado, cada filtro ativo aparece como um pequeno chip abaixo da barra de ferramentas. Clique no **×** de um chip para removê-lo, ou em **Limpar tudo** para remover todos.

Busca avançada

Avançado G monta uma busca a partir de condições, cada uma no formato *Onde … é …* ou *não é …*:



Busca avançada, com as buscas prontas em Começar em

CONDIÇÃO	OPÇÕES
Adquirido em	Uma loja, plataforma ou emulador.
Status	Jogando, Quero jogar, Zerado, Completo, Em pausa ou Abandonado.
Tempo para zerar	Menos de 5, 10 ou 20 horas, ou mais de 40 horas para terminar a história principal. Quando não há tempo da história principal, um jogo ainda conta como abaixo de um limite se der para terminá-lo com os extras dentro desse limite.
Número de plataformas	Mais de uma, ou exatamente uma.
Link da loja Steam	Se o GameDock associou o jogo à página dele na loja Steam.
Na biblioteca Steam / **Na lista de desejos Steam**	Se o jogo está na sua biblioteca Steam ou na sua lista de desejos da Steam.

Clique em **Adicionar condição** para incluir outra; todas as condições precisam ser atendidas. **Começar em** oferece buscas prontas, como *Multiplataforma* ou *Fora da lista de desejos*. **Voltar à busca simples** fecha o painel, mas mantém as condições valendo. Clique em **Limpar tudo** para removê-las.

Explorar

Explorar B mostra algumas prateleiras em vez da lista completa:

- **Continuar**: os jogos que você jogou mais recentemente.
- **Curtos e nunca jogados**: jogos que você nunca abriu e que levam menos de 15 horas para terminar.
- **Quase lá**: jogos em que você já desbloqueou pelo menos 60% das conquistas.

O que um card mostra

Cada card mostra a capa, o título e, embaixo:

- a **franquia** a que o jogo pertence, que abre a página dessa franquia (veja Franquias de jogos);
- o **status**, o **tempo jogado** quando a loja registra, e as **conquistas desbloqueadas** em relação ao total.

Um selo **Aguardando revisão** na capa significa que você disse ao GameDock qual jogo é e o GameDock ainda não verificou; o nome e a capa são os que você escolheu. Os jogos que o GameDock não conseguiu associar ao IGDB ficam em uma seção própria, **Sem vínculo**, abaixo da lista, com um aviso acima da lista dizendo quantos são. Veja Jogos que o GameDock não conseguiu identificar.

Em uma lista que mistura fontes, os logos no canto superior da capa mostram onde você tem o jogo. Algumas ordenações acrescentam uma linha: a nota do Metacritic, a avaliação das análises da Steam, o tempo para zerar (a história principal, ou história principal + extras quando esse é o único tempo disponível) ou a data de compra. Abra um card para ver a página do próprio jogo.

Se a lista estiver vazia

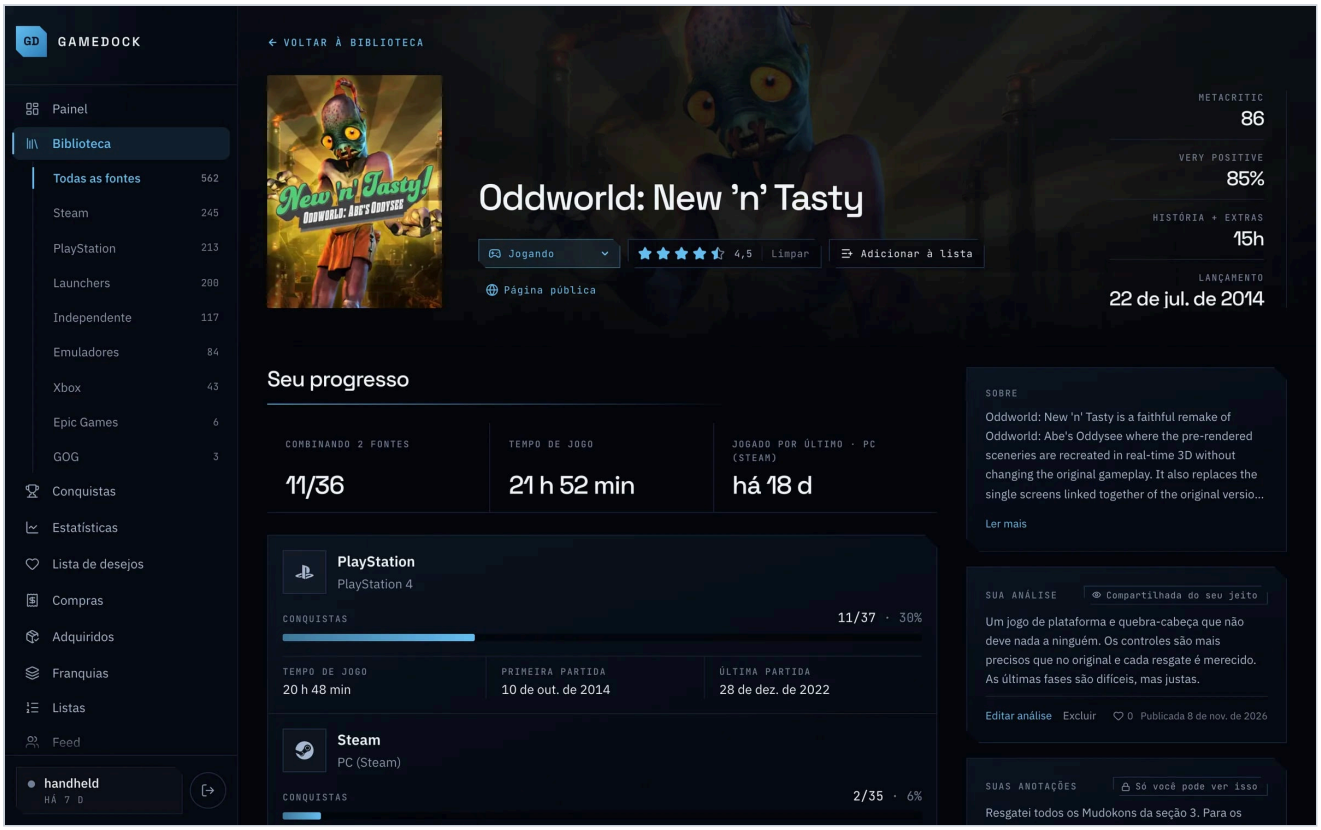
Sua biblioteca está vazia significa que nada foi sincronizado ainda, então conecte uma loja e faça uma sincronização primeiro (Conecte a Steam e faça sua primeira sincronização). **Nenhum jogo encontrado** significa que uma busca ou um filtro está escondendo tudo: esvazie a caixa de busca, volte **Status** e **Nota** para **Todos** e clique em **Limpar tudo** abaixo da barra de ferramentas para remover o resto. Se **Avançado** mostrar um número, abra-o e clique em **Limpar tudo** lá também.

SUA BIBLIOTECA

A página de um jogo

O que cada parte da página de um jogo mostra: seu progresso, quando você jogou, as conquistas, de que forma você o tem, quanto custa agora e seu dispositivo.

Abra qualquer jogo da sua biblioteca para ver tudo o que o GameDock sabe sobre ele, reunido de todos os lugares onde você o tem. A coluna principal é sobre como você jogou; a coluna da direita é sobre ter o jogo.



O topo da página de um jogo

No topo

- A **capa**: passe o mouse sobre ela e clique no lápis para trocar a arte.
- O **título** e o **status** (veja Status e jogos ocultos).
- **Sua nota**, em estrelas, ao lado do status (veja Dê notas e faça anotações).
- **Adicionar à lista**, ao lado da nota, para colocar o jogo nas suas listas ou tirá-lo delas (veja Crie listas de jogos).
- Até quatro números: a nota do **Metacritic** ou da crítica, a avaliação das **análises na Steam**, quanto tempo leva **só a história** segundo os tempos dos jogadores no IGDB (ou **história + extras**, quando esse é o único tempo disponível), e a data de **lançamento**. Eles ficam ao lado do título em uma tela larga e em uma linha abaixo dele em uma tela mais estreita.

← **Voltar à biblioteca** leva você de volta à lista de onde veio, no ponto em que você parou.

Um jogo que o GameDock não conseguiu associar ao IGDB não tem descrição, data de lançamento nem tempo para zerar, e a página dele abre com **Que jogo é este?** no lugar. Veja Jogos que o GameDock não conseguiu identificar.

Seu progresso

Suas conquistas, o tempo total de jogo e quando você jogou por último, somados de todos os lugares onde você tem o jogo. A tabela abaixo dá a cada fonte uma linha própria: conquistas, tempo de jogo e quando você jogou ali pela primeira e pela última vez. Quando uma loja informa qual edição é a sua cópia (uma Deluxe Edition, por exemplo), ela aparece ao lado dessa fonte. O mesmo vale para uma cópia em um console para o qual o jogo foi portado: uma cópia de PlayStation 4 de *Cities: Skylines* aparece no card do jogo, identificada como *PlayStation 4 Edition*. Em uma tela estreita, cada fonte vira um card, com os mesmos números.

Uma linha da Steam sem conquistas para mostrar explica por quê:

- *ainda não verificado* significa que o GameDock ainda não buscou as conquistas desse jogo. Os jogos que você nunca jogou são verificados em segundo plano, um lote por vez, então isso geralmente se resolve em poucos dias; se você jogar, ele passa para o começo da fila.
- *ainda não lido* significa que seu perfil da Steam é privado, então a Steam não compartilha suas conquistas com o GameDock, e a extensão GameDock Companion ainda não leu esse jogo. Veja Conquistas da Steam com perfil privado.
- *não foi possível ler* significa que a Steam respondeu com um erro da última vez que o GameDock perguntou. A próxima sincronização da Steam pergunta de novo.
- *Sem conquistas* significa que a Steam não lista nenhuma para o jogo.

Quando o GameDock sabe quantas conquistas o jogo tem, a linha mostra isso acima, como *30 disponíveis*.

Uma linha da Epic Games mostra *ainda não verificado* até o GameDock buscar quais conquistas o jogo tem, o que acontece quando sua biblioteca da Epic sincroniza. Ela mostra *progresso ainda não lido* até a extensão GameDock Companion ler suas conquistas da Epic, o que acontece quando você clica em Sincronizar ao lado de **Conquistas** da Epic em **Configurações › Sincronização**. *Sem conquistas* significa que a Epic não lista nenhuma para o jogo.

Histórico de jogo

Abaixo da tabela de progresso, **Histórico de jogo** mostra quando você jogou o jogo, até onde vai o registro do GameDock, em qualquer plano.

O GameDock não vê sessões de jogo. Cada sincronização lê um total de cada loja ou dispositivo e, quando esse total cresceu, registra uma entrada: quantos minutos ele cresceu, o dia em que você jogou por último e quando a sincronização percebeu. Uma entrada pode ser uma sessão ou várias, por isso a seção diz *Registro por sincronização*. Algumas fontes registram quanto tempo você jogou, mas não quando (o Dolphin, por exemplo), então as entradas delas levam a data da sincronização que percebeu que o tempo cresceu.

- O número acima do gráfico é o tempo registrado desde a primeira entrada, com o tempo jogado antes do início do registro logo abaixo.

- O gráfico mostra minutos por semana, de segunda a domingo, ou por mês quando há mais de meio ano de histórico, sempre no fuso horário definido em Preferências. A semana ou o mês atual é a barra mais clara.
- Antes de qualquer registro, a seção mostra o tempo que já constava de antes do acompanhamento e quando você jogou pela primeira vez.
- Cada entrada mostra a loja ou o dispositivo e o total dessa fonte depois da sincronização. **Mostrar antigas** carrega mais.

O tempo jogado antes de o GameDock começar a registrar está no seu total, mas não tem entradas. O painel diz quanto, ao lado do total de onde ele vem. Um jogo unido a partir de várias entradas mostra um único histórico para todas elas.

Conquistas

Todas as conquistas ou troféus do jogo, na ordem em que a plataforma os lista.

- Quando você tem o jogo em mais de um lugar, uma fileira de botões escolhe a plataforma. Coleções que reúnem vários jogos ganham uma segunda fileira, com um botão por jogo.
- **Buscar conquistas…** encontra uma pelo nome, e **Todas**, **Obtidas** e **Bloqueadas** filtram a lista.
- Cada conquista mostra o ícone, a descrição e quando você a desbloqueou, além de quão rara ela é entre os jogadores, quando a plataforma informa. Os troféus da PlayStation mostram o tipo, e as conquistas do Xbox, o Gamerscore.
- Em jogos do Xbox com artes, clique na imagem de uma conquista para navegar pelas artes em tela cheia.

DLCs e pacotes da Steam

Nos jogos da Steam, **DLC da Steam** lista cada conteúdo adicional, se você o tem e quanto custa, com qualquer promoção marcada ao lado do preço; a contagem de quantos você tem fica ao lado da busca. Dá para buscar e filtrar por **Adquirida**. **Pacotes da Steam** lista os pacotes em que o jogo é vendido, quanto de cada um você já tem, quanto pagaria pelo resto e a economia que a Steam dá no pacote (**10% de economia**, por exemplo). Quais DLCs você tem é lido pela extensão GameDock Companion, então essa informação só fica atualizada enquanto a extensão Companion consegue acessar sua sessão da loja Steam.

Saves na nuvem

Se o GameDock Helper fez backup dos seus saves deste jogo, **Saves na nuvem** lista cada versão, com quando e de qual dispositivo ela foi salva. Clique em **Baixar** ao lado de uma versão para recebê-la como arquivo. Veja Faça backup dos seus saves.

A coluna da direita



A coluna da direita

- **Sobre**: uma descrição curta. **Ler mais** mostra o texto completo.
- **Sua análise**: o que você achou do jogo, para as pessoas com quem você compartilha suas notas e análises. **Compartilhada do seu jeito**, ao lado do título da seção, abre suas configurações de compartilhamento. Veja Escreva análises.
- **Suas anotações**: qualquer coisa que você queira lembrar sobre o jogo, que só você vê. Veja Dê notas e faça anotações.

- **Como você tem o jogo**: uma linha para cada cópia: qual loja, quanto você pagou e quando. Um preço cobrado em outra moeda mostra o valor na sua moeda logo abaixo. Um jogo da PlayStation indica se veio pela PlayStation Plus, um jogo do GOG ou da Epic comprado junto com outros diz que fez parte de um pedido, e um disco mostra o estado dele. **Adicionar**, ao lado de um disco sem preço, abre o disco para você registrar o preço. No plano grátis, o que você pagou há mais de um ano fica escondido atrás de um marcador **Plus**.
- **Quanto custa agora**: o preço atual na Steam, qualquer desconto e como ele se compara com o que você pagou. **Histórico** mostra como o preço mudou. Se o jogo estiver na sua lista de desejos da Steam, você pode definir um preço para ser avisado aqui. Veja Preços e alertas da lista de desejos.
- **No seu dispositivo**: aparece quando o GameDock Helper está pareado. Onde o jogo está instalado e quanto espaço ocupa, com botões para instalá-lo pela Steam ou adicioná-lo à Steam. Veja Instale um jogo pelo GameDock.
- **Info do jogo**: a franquia a que ele pertence, o título de ordenação, quando ele foi adicionado à sua biblioteca, quanto tempo o jogo leva para zerar (só a história, com extras e com tudo) segundo os tempos dos jogadores no IGDB, e as contas de loja a que ele está vinculado. Se ele estiver unido a outras entradas, **Unido com** lista essas entradas (veja Corrija jogos duplicados). Na parte de baixo, **Ocultar este jogo** tira o jogo da sua biblioteca e dos seus totais, e **Mostrar** traz de volta; **Ocultar este jogo dos outros** mantém o jogo na sua biblioteca, mas fora de tudo o que outras pessoas veem. Veja Oculte jogos que você não quer que contem.

Um jogo sem preço na Steam

Um jogo que não veio da Steam ganha o preço da Steam assim que o GameDock o associa no IGDB, que indica a página do jogo na loja Steam. Se um jogo não tem preço na Steam, ou ele nunca foi vendido na Steam ou o GameDock ainda não o associou; no segundo caso, veja Jogos que o GameDock não conseguiu identificar.

SUA BIBLIOTECA

Jogos que o GameDock não conseguiu identificar

Diga ao GameDock qual é o jogo que ele não identificou, ou que esse jogo não está no IGDB, e veja o que acontece enquanto ele confere.

O GameDock preenche a descrição, a data de lançamento, a nota da crítica, o tempo para zerar e a franquia de cada jogo a partir do IGDB, um grande banco de dados de jogos. Ele associa quase todos os jogos sozinho, pelo ID que a loja dá ao jogo ou pelo nome exato. Quando não tem certeza de qual jogo é (muitas vezes um mod, um homebrew, uma tradução feita por fãs ou um jogo que a loja chama por um nome incomum), ele deixa o jogo como não identificado em vez de chutar. Você pode dizer a ele qual jogo é.

Encontre seus jogos não identificados

Quando a lista tem algum jogo não identificado, um aviso acima da sua biblioteca diz quantos são. Clique em **Ver jogos não identificados** para ir até eles: ficam em uma seção própria, **Sem vínculo**, abaixo do resto da lista. Isso funciona em **Todas as fontes** e em cada loja ou plataforma, nas visualizações **Todos os jogos** e **Instalados**.

Diga ao GameDock qual jogo é

1. Abra o jogo na seção **Sem vínculo**.
2. No topo da página dele, **Que jogo é este?** lista os jogos que o GameDock achou que ele poderia ser, com as plataformas em que cada um saiu. Os lançados na plataforma em que você tem o jogo aparecem primeiro, em **Mesma plataforma sincronizada**.
3. Se o jogo certo não estiver na lista, digite o nome dele em **Buscar no IGDB** e clique em **Buscar**. Tente o título como está escrito na caixa ou na página da loja.
4. Clique em **Este jogo** ao lado do jogo certo.

Depois, o GameDock verifica sua escolha. Até lá, você vê o nome, a capa, a descrição, a data de lançamento e o tempo para zerar desse jogo na página dele e na sua biblioteca, com um selo **Aguardando revisão** no card. Só você vê essas informações: ninguém mais que tem o jogo vê sua escolha, e seu perfil público não mostra o jogo até ele ser associado.

Mudou de ideia? Clique em **Escolher outro jogo** na página do jogo para escolher de novo, ou em **Retirar** para desfazer sua escolha.

> NOTA
>
> Um nome ou uma capa que você mesmo definiu para o jogo continua valendo, seja qual for a associação. Veja Renomeie um jogo ou troque a arte.

Se o jogo não estiver no IGDB

Alguns jogos nunca vão estar: uma ferramenta, um mod, um homebrew ou algo que você mesmo fez. Nesse caso, clique em **Não está no IGDB** na página do jogo. O jogo continua na seção **Sem vínculo**,

marcado como **Denunciado**, e deixa de contar no aviso acima da sua biblioteca. Quando o GameDock concordar, ele sai da seção de vez.

Depois que o GameDock verifica

- **Se sua escolha estiver certa**, o jogo fica associado para todo mundo que o tem, e o selo **Aguardando revisão** some. Não há mais nada a fazer.
- **Se não estiver**, as informações somem, o jogo volta para a seção **Sem vínculo** e a página dele diz por quê. O GameDock também pode mandar o motivo por e-mail; responda a esse e-mail se achar que ele errou. Você pode escolher outro jogo, mas não o mesmo de novo.

Um jogo só pode receber análises depois de ser associado, para que todo mundo que lê saiba de qual jogo você está falando. Veja Escreva análises.

SUA BIBLIOTECA

Corrija jogos duplicados

Una em uma só duas entradas que são o mesmo jogo, separe-as de novo ou tire uma plataforma do jogo errado.

O GameDock junta automaticamente em um só card um jogo que você tem em vários lugares (o mesmo jogo na Steam e na PlayStation, por exemplo). De vez em quando, ele mantém separadas duas entradas que você considera um só jogo, como um jogo e a edição Game of the Year dele, ou liga uma plataforma ao jogo errado. Você mesmo pode corrigir as duas coisas.

Quando ele junta edições de um jogo em um só card, como um jogo e a edição Game of the Year dele, o card mostra o nome e a arte de caixa do jogo, e Seu progresso, na página dele, mostra cada edição que você tem. Uma edição que é a única que você tem mantém o próprio nome e a própria capa. Um jogo relançado para outro console conta como o mesmo jogo: uma cópia de PlayStation 4 de *Cities: Skylines* se junta à sua cópia de PC e aparece com o nome do jogo, mesmo sendo listada separadamente como *PlayStation 4 Edition*. Um jogo vendido com outro nome onde você mora mantém esse nome: um *DanceStar Party* europeu não é renomeado para *Everybody Dance*, o título americano dele, e se você o tiver com os dois nomes, eles continuam sendo um só card.

Nada nesta página exclui coisa alguma. Uma união muda só como a *sua* biblioteca mostra os jogos; as entradas por trás continuam exatamente como estavam, e você pode desfazer uma união a qualquer momento.

> NOTA
>
> Remasters e remakes ficam separados de propósito: são jogos diferentes, com conquistas diferentes. Una esses jogos só se preferir ver um único card.

Una duas entradas em um só jogo

O jeito mais rápido é pela biblioteca:

1. Em **Biblioteca**, clique em **Selecionar**.
2. Clique nos cards que você quer unir. Shift + clique seleciona uma sequência de cards.
3. Na barra na parte de baixo da tela, clique em **Unir em um só jogo**.
4. Confira o **Título do jogo unido** (ele começa com o título do primeiro card) e clique em **Unir 2** (o número é a quantidade de cards que você escolheu).

Os cards viram um só, com o tempo de jogo e as conquistas juntos. Uma união pode ter até 12 jogos.

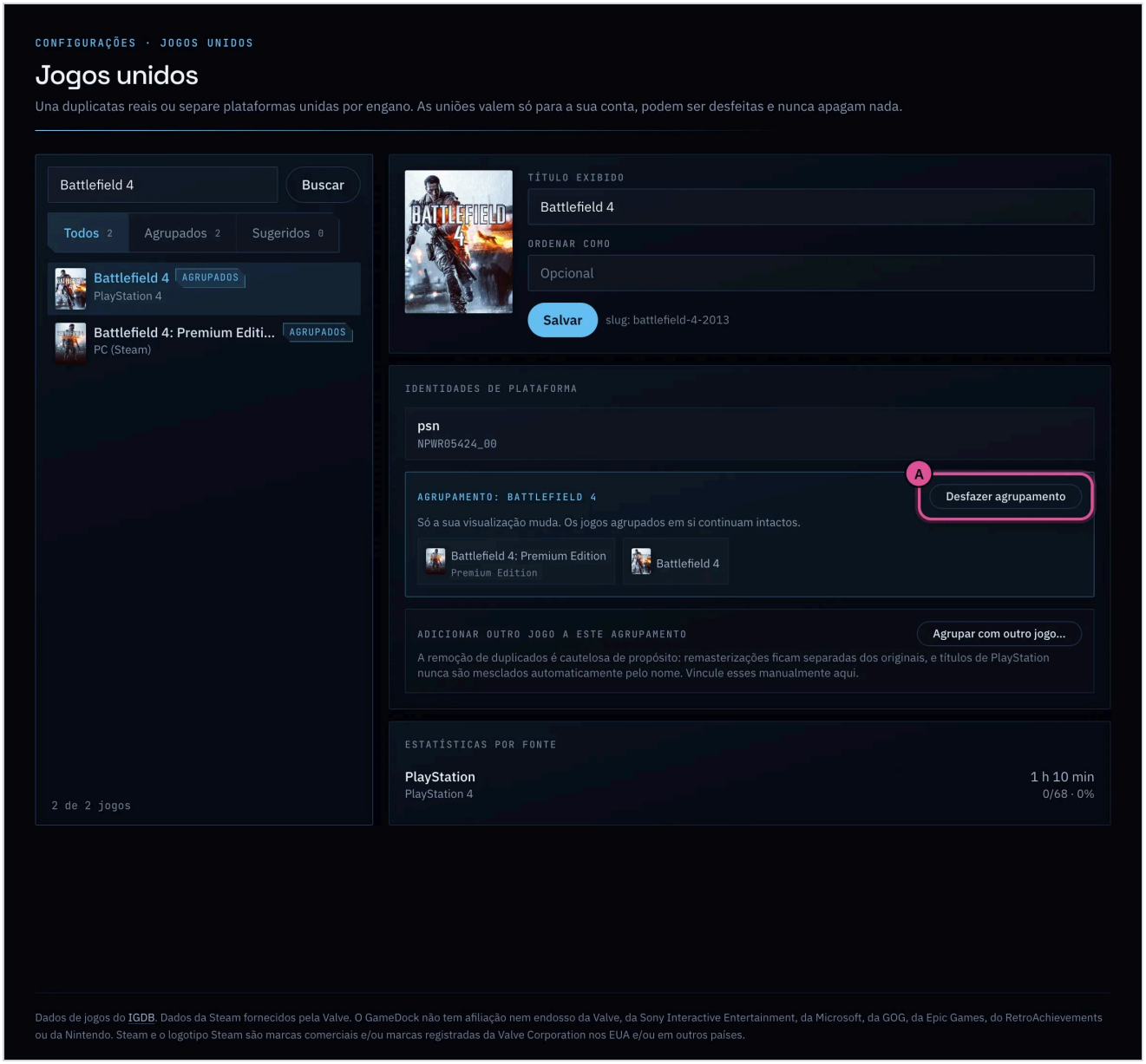
Você também pode unir em **Configurações → Jogos unidos**: encontre um dos jogos, escolha **Agrupar com outro jogo...**, digite o nome do outro jogo em **Outra entrada a agrupar** e escolha-o na lista, defina o **Título do agrupamento** (**Usar título atual** e **Usar o outro título** preenchem para você) e clique em **Agrupar "..." com este jogo**, que mostra o nome do outro jogo.

Use uma união que outra pessoa fez

Se outros jogadores já uniram os mesmos dois jogos, **Configurações → Jogos unidos** lista o jogo em **Sugeridos**. Abra-o e clique em **Usar este agrupamento** em **Agrupamentos sugeridos**. Não é preciso montar a união você mesmo. Ninguém mais vê sua biblioteca ou suas uniões; só o par é compartilhado.

Desfaça uma união

1. Vá em **Configurações → Jogos unidos** e encontre o jogo unido. **Agrupados**, no topo da lista, mostra só os jogos que você uniu.
2. Clique em **Desfazer agrupamento** A.



Configurações → Jogos unidos, com um jogo unido selecionado

Os jogos voltam a ser cards separados, sem perder nada, e o GameDock não vai sugerir esse par para você de novo.

Tire uma plataforma do jogo errado

Desfazer um agrupamento serve para jogos que *você* uniu. Se o próprio GameDock ligou uma plataforma ao jogo errado (sua cópia da PlayStation de um jogo aparecendo em outro), use **Separar...**. Ele aparece ao lado de cada plataforma em **Identidades de plataforma** quando um jogo tem mais de uma. Confirme, e essa plataforma vai para uma entrada própria, levando junto o tempo de jogo e as conquistas.

Coleções vendidas como um só jogo

Alguns produtos da PlayStation reúnem vários jogos que você escolhe no próprio menu deles: *Resident Evil Origins Collection* são dois jogos em um. O GameDock mostra esses jogos como um só card, porque foi isso que você comprou, com os troféus de cada jogo em uma seção própria.

Se você preferir ver os jogos separados (talvez porque também os tenha em outro lugar), abra a página da coleção e, em **Jogos nesta coleção** na coluna da direita, escolha **Separar em N jogos...**. Cada jogo vira um card próprio, com os próprios troféus e tempo de jogo. Para juntar tudo de novo, abra qualquer um deles e escolha **Unir de volta a "..."** no mesmo lugar.

O GameDock não oferece separar uma coleção quando isso deixaria você com duplicatas, como quando você também tem a coleção como um único jogo em outro lugar.

SUA BIBLIOTECA

Renomeie um jogo ou troque a arte

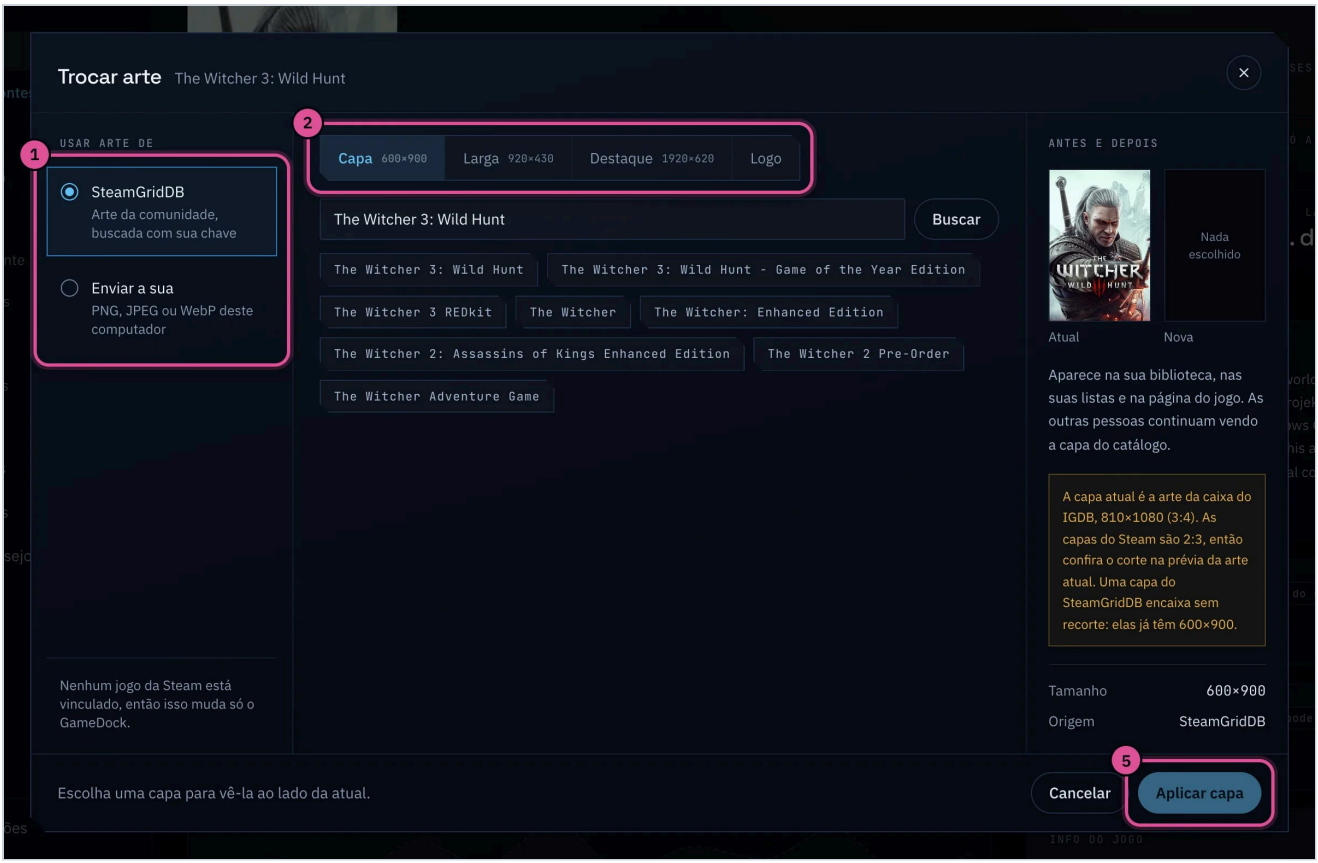
Dê a um jogo o nome e a capa que você quiser e escolha como ele é ordenado.

Todo jogo chega com o nome que a loja dá a ele e com a arte de caixa do catálogo do GameDock, para que toda a sua biblioteca tenha um visual uniforme. Você pode mudar os dois e escolher onde um jogo entra na ordenação. Suas mudanças são só suas: ninguém mais as vê.

Troque a capa de um jogo

1. Abra a página do jogo, passe o mouse sobre a capa e clique no lápis (**Alterar arte**).
2. Em **Usar arte de** 1, escolha de onde vem a imagem: **Catálogo**, a arte de caixa do próprio GameDock; a capa usada por uma loja onde você tem o jogo (Steam, PlayStation, Xbox ou RetroAchievements); **SteamGridDB**, uma grande biblioteca de artes feitas pela comunidade, buscada com a sua própria chave grátis do SteamGridDB; ou **Enviar a sua** (um PNG, JPEG ou WebP de até 20 MB, recortado automaticamente para caber). A que está em uso fica marcada como **Atual**.
3. Para o SteamGridDB ou um envio, escolha que tipo de imagem trocar 2: **Capa** é a capa vertical usada em todo o GameDock; **Larga**, **Destaque** e **Logo** são os outros formatos que a Steam usa.
4. Escolha uma imagem. No **SteamGridDB**, busque o jogo se o certo ainda não aparecer; cada capa é marcada com o quanto se parece com a atual. **Antes e depois** mostra a imagem ao lado da capa que você tem agora.
5. Clique em **Aplicar capa** 5, ou em **Aplicar arte larga**, **Aplicar arte de destaque** ou **Aplicar logo**.

As prévias de **Capa** são desenhadas no formato 2:3 da Steam (600×900), porque esse é o quadro que uma capa ocupa na Steam. A arte de caixa do GameDock é 3:4, então, quando a capa atual ou uma imagem que você envia tem outro formato, o painel avisa: confira na prévia se as bordas foram cortadas, ou escolha uma capa do SteamGridDB, que já vem em 600×900.



Trocando a arte de um jogo

> DICA
>
> Para voltar à capa do próprio GameDock depois de escolher a de uma loja, escolha **Catálogo** e aplique, ou clique em **Voltar para a capa do catálogo** na parte de baixo do painel.

Adicione sua chave do SteamGridDB

As artes do SteamGridDB são grátis para uso pessoal, então o GameDock busca nelas com a sua própria chave, e não com uma compartilhada. Na primeira vez que você escolhe **SteamGridDB** sem uma chave, o painel mostra como adicionar uma:

1. Entre em steamgriddb.com no mesmo navegador. Se você nunca criou uma chave de API, crie uma na página de preferências de API do site.
2. Clique em **Pegar minha chave com a extensão Companion**. A extensão GameDock Companion lê a chave da sua conta do SteamGridDB uma vez e a envia para sua conta do GameDock. Se a extensão Companion pedir, permita que ela leia steamgriddb.com.
3. O painel começa a buscar na hora.

Sem a extensão Companion, clique em **Colar uma chave manualmente**, ou copie a chave da página de preferências de API, cole em **Arte do SteamGridDB**, na parte de baixo de **Configurações → Sincronização**, e clique em **Salvar chave**. **Remover chave**, no mesmo lugar, apaga a chave.

> NOTA
>
> As capas que você escolhe do SteamGridDB ficam só na sua biblioteca. Ninguém mais as vê, e o GameDock nunca usa o SteamGridDB para as capas que todo mundo vê.

Com o GameDock Helper pareado, você também pode mandar a nova arte para a biblioteca Steam do seu dispositivo: deixe **Também definir na Steam do seu dispositivo** ativado e, se houver mais de uma entrada da Steam, escolha logo abaixo para qual delas é. Gravar arte no seu dispositivo faz parte do GameDock Plus.

Renomeie um jogo ou mude onde ele entra na ordenação

Na página do jogo, seja qual for a loja ou o emulador de onde ele veio:

1. Em **Info do jogo**, clique no lápis ao lado de **Ordenar como** (**Editar títulos**).
2. Mude o **Título** (A) e clique em **Salvar** ao lado dele.
3. Mude o campo **Ordenar como** (B), que define a posição do jogo na ordem alfabética, e clique em **Salvar** ao lado dele.



Editando o título e a ordenação de um jogo

Com o GameDock Plus e o GameDock Helper pareado, um novo título também é gravado na Steam do seu dispositivo, onde aparece em cerca de quinze minutos.

Para renomear vários jogos em um só lugar, use **Configurações** → **Jogos unidos**: encontre o jogo, mude **Título exibido** ou **Ordenar como** e clique em **Salvar**. Deixe **Ordenar como** vazio para ordenar pelo título.

> NOTA
>
> Para fazer toda a sua biblioteca Steam usar os nomes e a ordem que o GameDock mostra, e não só um jogo, veja Nomes, ordem e arte na Steam.

SUA BIBLIOTECA

Status e jogos ocultos

Os seis status, quais quatro o GameDock deduz de como você joga e quais dois cabe a você definir, como definir um você mesmo e como ocultar um jogo que você não quer listado e mostrá-lo de novo.

Status de jogo

Todo jogo da sua biblioteca tem um de seis status:

STATUS	SIGNIFICADO
Jogando	Você está jogando agora.
Quero jogar	Você tem o jogo e ainda não começou de verdade.
Zerado	Você terminou a história principal ou o objetivo.
Completo	Você fez tudo o que queria: todas as conquistas, por exemplo, ou 100%.
Em pausa	Você deixou o jogo de lado por enquanto e pretende voltar.
Abandonado	Você parou de vez.

A menos que você mesmo escolha um, o GameDock deduz o status de um jogo pela forma como você realmente jogou, então você não precisa ficar atualizando: ele muda conforme você joga. O GameDock só deduz quatro deles:

STATUS	QUANDO O GAMEDOCK ATRIBUI
Completo	Você desbloqueou todas as conquistas. Só jogos com conquistas podem ficar completos desse jeito.
Jogando	Você jogou pelo menos 15 minutos em alguma das últimas quatro semanas, ou a Steam informa pelo menos 15 minutos nas últimas duas, ou você começou o jogo e jogou alguma coisa nas últimas quatro semanas.
Em pausa	Você começou o jogo (jogou uma hora no total, ou 15 minutos ou mais em uma semana desde que o GameDock começou a registrar), mas não jogou nada nas últimas quatro semanas.
Quero jogar	Todo o resto: jogos que você tem e ainda não começou de verdade.

Quem define **Zerado** e **Abandonado** é você. Nenhuma loja diz quando você terminou a história de um jogo e, por mais tempo que um jogo fique parado, só você sabe se vai voltar a ele; por isso o GameDock marca como **Em pausa** um jogo que você parou de jogar e deixa que você diga o resto.

O status aparece em cada card em **Biblioteca**, ao lado do título na página do jogo e em **Status**, na barra de ferramentas da Biblioteca, que filtra a lista por um status. Cada status tem seu próprio ícone pequeno

ao lado do nome. **Ordenar** → **Status** organiza nesta ordem: Jogando, Quero jogar, Zerado, Completo, Em pausa, Abandonado.

Defina um status você mesmo

Quando o status deduzido estiver errado (um jogo que você terminou e que não tem conquistas, ou um que você largou na semana passada), escolha o seu:

- **Na página de um jogo**, abra o menu de status ao lado do título e escolha qualquer um dos seis.
- **Para vários jogos de uma vez**, clique em **Selecionar** em **Biblioteca**, clique nos jogos e escolha em **Definir status...**, na barra na parte de baixo.

Um status que você define fica até você mudá-lo, não importa o que você jogue, e é ele que os cards, o filtro **Status** e a ordenação **Status** usam. Ele é só seu: a biblioteca de mais ninguém muda.

Para voltar ao status deduzido, escolha **Deixar o GameDock decidir**, no fim do menu da página do jogo depois que você tiver definido um status, ou em **Definir status...** para vários jogos. O menu mostra o status de um jogo do mesmo jeito, seja ele definido por você ou deduzido pelo GameDock; passe o mouse por cima para ver qual é o caso. Não existe status em branco: um jogo que você não classificou sempre tem o status deduzido de como você joga.

Se você definiu status antes de o GameDock ter seis, eles foram convertidos sozinhos: Backlog virou **Quero jogar**, Finished virou **Zerado** e Dropped virou **Abandonado**. **Eventos** ainda lista essas mudanças antigas, com os nomes novos.

Oculte jogos que você não quer que contem

Oculte um jogo que você nunca quer ver nem contar: um app de teste, um jogo que você recebeu por engano, um extra de pacote que você nunca vai jogar. Um jogo oculto sai da sua biblioteca e de todos os totais:

- as contagens de jogos na barra lateral, no painel e em **Biblioteca** e **Conquistas**;
- seus totais de tempo de jogo e de conquistas, e a semana de jogo e de desbloqueios do painel;
- o valor da sua biblioteca hoje e o histórico de valor daqui em diante, incluindo os complementos do jogo.

O que você pagou por ele continua contando. O dinheiro que você gastou é real, então as compras de um jogo oculto continuam em **Compras**, **Adquiridos** e em todos os totais de gastos. Ocultar não muda nada nas próprias lojas, e a biblioteca de mais ninguém é afetada.

O GameDock também deixa algumas coisas fora da sua biblioteca por conta própria, porque não são jogos que você tem: DLC da Steam que chega como um app separado, demos, betas e playtests, apps e ferramentas que uma loja vende junto com os jogos, e passes que deixam um amigo entrar na sua partida. Eles não contam em lugar nenhum e não aparecem em **Ocultado por você**, que só tem o que você ocultou.

Para ocultar um jogo, abra a página dele e clique em **Ocultar este jogo**, no fim de **Info do jogo**. A página passa a mostrar **Oculto** ao lado do status.

Para ocultar vários de uma vez:

1. Em **Biblioteca**, clique em **Selecionar**.

2. Clique em cada jogo que você quer ocultar. Shift + clique seleciona uma sequência de cards.
3. Na barra na parte de baixo da tela, clique em **Ocultar**.

Os jogos somem da sua biblioteca e dos totais na hora. Não há confirmação, mas a mensagem na parte de baixo da tela que diz *2 jogos ocultados* tem um botão **Desfazer** por alguns segundos. Clique nele para trazer os jogos de volta na hora.

Ao ocultar um card que une vários jogos, ele é ocultado como um só jogo, do jeito que aparece. Um jogo continua oculto quando é sincronizado de novo e quando é separado em jogos diferentes ou unido de novo.

Mostre um jogo oculto de novo

1. Em **Biblioteca**, clique em **Filtros** e ative **Ocultado por você**. Essa opção só aparece enquanto você tiver algo oculto. A lista passa a mostrar só os jogos que você ocultou, seja qual for a visualização em que você estava.
2. Clique em **Selecionar** e clique nos jogos que quer de volta, ou em **Selecionar tudo**.
3. Clique em **Mostrar** na barra na parte de baixo da tela.

Ou abra a página do jogo e clique em **Mostrar**, no fim de **Info do jogo**. Os jogos voltam para a sua biblioteca e para os totais na hora. Desative **Ocultado por você**, ou clique em **Limpar tudo**, para ver o resto da sua biblioteca de novo.

Jogos ocultos, nos **Filtros** da lista da Steam, é diferente de **Ocultado por você**: é a lista de jogos que você ocultou *no app da Steam*, que o GameDock deixa de fora por padrão e pode mostrar de novo com **Misturados** ou **Só estes**.

Oculte um jogo só dos outros

Para manter um jogo na sua biblioteca e nos seus totais, mas fora do seu perfil e de tudo o que outras pessoas veem, abra a página dele e clique em **Ocultar este jogo dos outros**, em **Ocultar dos outros**. Clique em **Mostrar para os outros** para desfazer. Veja Compartilhe seu perfil.

SUA BIBLIOTECA

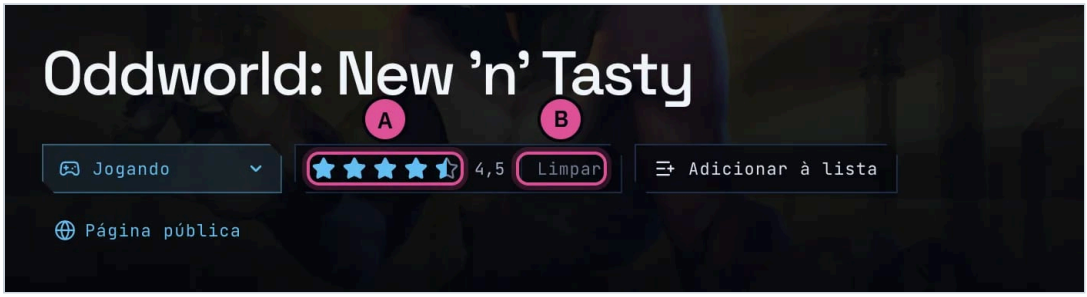
Dê notas e faça anotações

Dê a um jogo até cinco estrelas, de meia em meia, ordene e filtre sua biblioteca por elas e faça anotações privadas sobre qualquer jogo.

Dê uma nota a qualquer jogo da sua biblioteca, de meia estrela a cinco estrelas, e faça anotações sobre ele: onde você parou, o que tentar em seguida, o que achou. Suas notas e anotações são suas: a biblioteca de mais ninguém muda, outras pessoas só veem suas notas se você compartilhar (veja Privacidade e visibilidade), e suas anotações nunca aparecem para ninguém além de você.

Dê uma nota a um jogo

Abra a página do jogo. As estrelas (A) ficam ao lado do status, embaixo do título, com **Avaliar** até você dar uma nota ao jogo e, depois disso, com a sua nota em número, com uma casa decimal (**3,5**, **4,0**).



Quatro estrelas, com Limpar ao lado

- **Com mouse ou tela sensível ao toque**, clique ou toque na metade esquerda de uma estrela para dar meia estrela, ou na metade direita para uma estrela inteira. Clicar na metade direita da quarta estrela dá quatro estrelas ao jogo; na metade esquerda dela, três e meia.
- **Com o teclado**, aperte Tab até as estrelas ficarem destacadas e depois:

TECLA	O QUE FAZ
Seta para a direita ou para cima	Meia estrela a mais
Seta para a esquerda ou para baixo	Meia estrela a menos
Page Up / Page Down	Uma estrela inteira a mais ou a menos
1 a 5	Esse número de estrelas
Home / End	Meia estrela / cinco estrelas
Delete ou Backspace	Apaga a nota

Sua nota é salva logo depois que você para de mudá-la. Para tirar uma nota, clique em **Limpar** (B) ao lado das estrelas.

Toda mudança de nota aparece em **Eventos**, em **Biblioteca**.

Ordene e filtre por nota

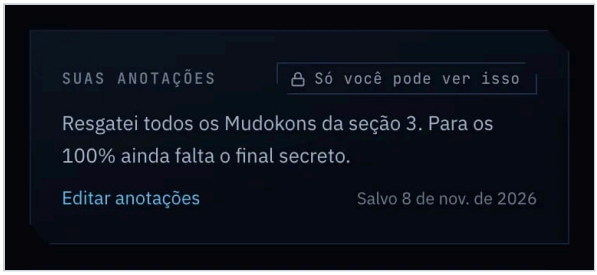
Em **Biblioteca**:

- **Ordenar → Sua nota** coloca primeiro os jogos com as suas notas mais altas e por último os que você não avaliou. Enquanto essa ordem estiver ativa, cada card mostra a nota que você deu.
- **Nota**, na barra de ferramentas, filtra a lista para os jogos que você avaliou, os que não avaliou, ou os que receberam pelo menos 1, 2, 3 ou 4 estrelas, ou 5 estrelas.

Veja Navegue, pesquise e filtre para o resto da barra de ferramentas.

Faça anotações sobre um jogo

O painel **Suas anotações** fica à direita na página do jogo, embaixo de **Sobre** e da sua análise.



Suas anotações, que só você pode ver

1. Clique em **Fazer anotações**, ou em **Editar anotações** quando já houver alguma.
2. Digite o que você quiser lembrar. As quebras de linha são mantidas.
3. Clique em **Salvar** (ou Cmd+Enter no Mac, Ctrl+Enter nos outros sistemas). **Cancelar** deixa as anotações como estavam.

Uma anotação pode ter até 10.000 caracteres; a contagem embaixo da caixa fica vermelha quando passa disso, e **Salvar** fica desativado até o texto ficar mais curto. Para apagar uma anotação, limpe a caixa e salve.

As anotações são texto simples. Nada do que você digita vira link, negrito ou qualquer outra coisa: tudo aparece exatamente como você escreveu.

> NOTA
>
> **Só você pode ver suas anotações.** Elas ficam na página do jogo e na exportação dos seus dados, e em nenhum outro lugar: nem na sua API, nem em **Eventos**, nem em nada que outra pessoa possa ver. Para escrever algo que os outros possam ler, escreva uma análise. Veja Escreva análises.

Jogos unidos

Um card que une várias entradas em um só jogo recebe nota e anotações como um jogo só. A nota e as anotações ficam guardadas em cada entrada dele, então, se depois você tirar uma entrada da união, ela continua com elas. Se você tinha anotações diferentes nas entradas antes de uni-las, a página mostra uma depois da outra, e salvar junta tudo em uma anotação só.

As notas e anotações também continuam com um jogo quando o GameDock mescla duas entradas que acabam sendo o mesmo jogo, e quando uma coleção que você separou é unida de novo.

Na sua exportação e na API

- A exportação dos seus dados tem um arquivo **Notas e anotações**: todos os jogos que você avaliou ou sobre os quais fez anotações, com as anotações completas. O arquivo **Biblioteca** também tem uma coluna `rating`. Veja Exporte seus dados.
- Sua API somente leitura traz o campo `rating` de cada jogo, em estrelas, e nunca suas anotações. Veja A API do GameDock.

Notas e anotações fazem parte dos dois planos.

Escreva análises

Escreva uma análise de um jogo para outras pessoas lerem, marque os spoilers e veja quem pode ler e o que essas pessoas veem.

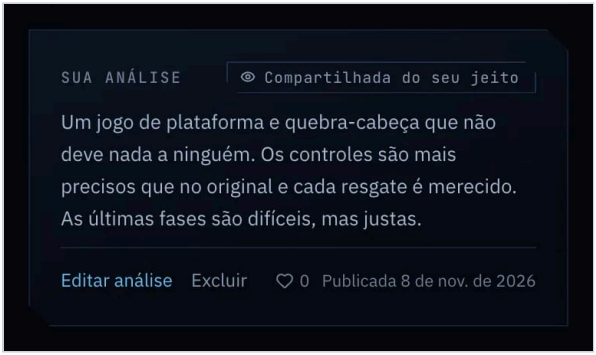
Escreva uma análise de um jogo para outras pessoas lerem: o que você achou dele, para quem está decidindo se vai jogar. Você escreve uma análise por jogo e pode mudá-la ou tirá-la do ar quando quiser.

Uma análise não é a mesma coisa que suas anotações. As anotações são sempre só suas; uma análise aparece para as pessoas com quem você compartilha suas notas e análises.

Escreva uma análise

O painel **Sua análise** fica à direita na página do jogo, embaixo de **Sobre** e acima das suas anotações.

1. Clique em **Escrever análise**.
2. Digite sua análise, com até 8.000 caracteres. As quebras de linha são mantidas.
3. Se ela revelar algo da história ou do final, marque **Contém spoilers**.
4. Se quiser, informe em **Jogado em** onde você jogou. As plataformas em que você tem o jogo aparecem como sugestão enquanto você digita, e você pode escrever qualquer outra.
5. Clique em **Publicar**.



Uma análise publicada na página do jogo

Para mudá-la depois, clique em **Editar análise**, altere o que quiser e clique em **Salvar**. A análise mantém a data em que você a publicou pela primeira vez e fica marcada como *editada*. Para tirá-la do ar, clique em **Excluir** e depois em **Sim, excluir**; uma análise excluída some para sempre, junto com as curtidas.

Publicar uma análise aparece em **Eventos**, em **Biblioteca**. Editar uma, não.

Qualquer jogo que o GameDock identificou no catálogo pode receber uma análise, mesmo um que não esteja na sua biblioteca: talvez você tenha jogado no console de um amigo. Um jogo que o GameDock não identificou não pode, porque ninguém que lesse a análise saberia de qual jogo você está falando; o painel avisa isso. Para que um dos seus jogos seja identificado, veja Jogos que o GameDock não conseguiu identificar.

O que uma análise pode dizer

As análises são texto simples: nada do que você digita vira link, negrito ou qualquer outra coisa. Palavrões comuns são permitidos. Ofensas e palavras de ódio são recusadas, assim como mais de dois endereços da web, ou qualquer endereço enquanto sua conta tiver menos de uma semana. Se sua análise for recusada, a mensagem diz o motivo e seu texto continua na caixa.

Quem pode ler

Suas análises são compartilhadas junto com suas notas: a configuração **Notas e análises** em **Conta** → **Privacidade** → **Compartilhamento** decide quem as vê. O link no topo do painel leva até lá. Até você compartilhá-las, ninguém mais pode ler suas análises; elas ficam salvas e aparecem assim que você compartilhar.

As análises compartilhadas ficam no seu perfil: uma aba **Análises**, as três mais recentes na visão geral e cada análise no seu próprio endereço, `/community/user/<username>/review/<game>`. Elas também aparecem na página pública do jogo, para as mesmas pessoas. Veja Páginas públicas de jogos.

Uma análise de um jogo que você ocultou dos outros nunca aparece para ninguém, não importa o que digam suas configurações. Veja Compartilhe seu perfil.

O que os leitores veem

- **Suas estrelas.** Sua nota atual para o jogo, para que a análise e a nota nunca discordem.
- **Jogou X h.** Quanto tempo você jogou, medido pelas suas lojas, e mostrado só quando você também compartilha seu tempo de jogo.
- **Spoilers escondidos.** Uma análise marcada com *Contém spoilers* mostra **Mostrar análise (contém spoilers)** até o leitor abri-la, e a descrição dela nos resultados de busca e nas prévias de links só diz que ela contém spoilers.
- **Curtidas.** Qualquer pessoa conectada que possa ler sua análise pode curti-la com o coração; você não pode curtir a sua. Só o número aparece: ninguém vê quem curtiu. Não há comentários.

Se um moderador intervier

Qualquer pessoa que lê sua análise pode denunciá-la a um moderador. Uma análise que um moderador oculta mostra **Oculta pela moderação** na página do seu jogo, e ninguém mais pode vê-la; você recebe um e-mail com o motivo. Editá-la faz com que um moderador a revise de novo, mas isso não a traz de volta automaticamente. Um moderador também pode marcar uma análise como tendo spoilers; aí você não pode desmarcar a opção. Veja Denuncie ou bloqueie alguém.

Na sua exportação

A exportação dos seus dados tem um arquivo **Análises**: todas as análises que você escreveu, completas, com a marcação de spoiler, a plataforma, as datas e as curtidas. Veja Exporte seus dados.

As análises fazem parte dos dois planos.

SUA BIBLIOTECA

Páginas públicas de jogos

Veja o que acham de um jogo as pessoas que compartilham suas notas: a nota da comunidade, as análises, o Primeiro a fazer 100% e as listas em que ele está.

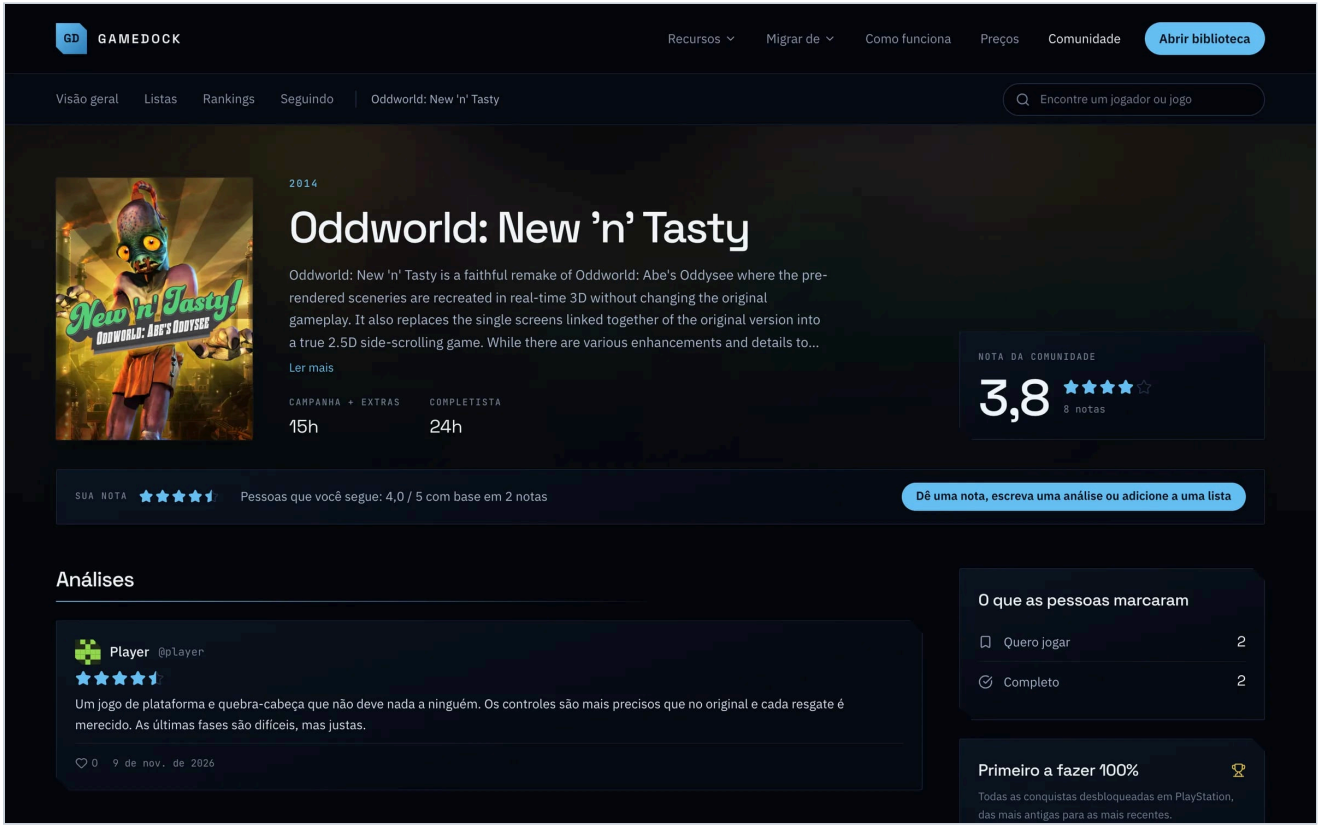
Todo jogo que o GameDock consegue identificar no IGDB pode ter uma página pública: o que acham dele as pessoas que compartilham suas notas, as análises delas, quem desbloqueou todas as conquistas primeiro e as listas em que ele está. É a página para mandar a um amigo que pergunta se um jogo é bom.

Qualquer pessoa pode ler a página pública de um jogo, conectada ou não.

Abra a página pública de um jogo

Clique em um jogo no perfil de qualquer pessoa, ou na capa ao lado de uma análise. A partir de um jogo da sua própria biblioteca, clique em **Página pública** ao lado da nota dele, no topo da página. A página de um jogo fica em `/community/game/<game>`.

Um jogo só tem página pública quando algo sobre ele é público: ele está numa biblioteca que alguém compartilha, alguém compartilha uma nota ou uma análise dele, ou ele é um dos jogos favoritos de alguém. Um jogo que só contas privadas têm não tem página, nem um jogo encontrado só no dispositivo de alguém ou que o GameDock não conseguiu identificar, já que o nome dele pode ser um nome de arquivo. Qualquer outra pessoa vê a mesma página **Não encontrado** que aparece para um jogo que não existe. Se você consegue ver uma página que ninguém mais vê ainda, ela avisa.



A página pública de um jogo

A nota da comunidade

NOTAS PÚBLICAS	O QUE A PÁGINA MOSTRA
Nenhuma	**Nenhuma nota ainda**
De uma a quatro	Quantas são
Cinco ou mais	A média de 0 a 5, em estrelas, e quantas são

Só contam as notas que os donos compartilham com **Todos**, então todo mundo vê o mesmo número. Uma nota conta quando é de um jogo que a pessoa tem em uma loja ou na estante, ou quando acompanha uma análise dela, e não de um jogo que ela ocultou dos outros.

Se você estiver conectado, também vê **Sua nota** e a média das pessoas que você segue cujas notas você pode ver. Para um jogo da sua biblioteca, **Dê uma nota, escreva uma análise ou adicione a uma lista** leva você à página dele na sua biblioteca.

O que as pessoas marcaram, ao lado das análises, diz quantas pessoas marcaram o jogo como **Jogando**, **Zerado** e assim por diante: status que elas mesmas escolheram, em bibliotecas compartilhadas com todos. Nunca mostra quantas pessoas têm um jogo nem quanto tempo alguém jogou.

Uma descrição longa aparece cortada; **Ler mais** mostra o texto todo.

Análises

As análises com mais curtidas ficam na página, com os spoilers escondidos até você abri-los. **Todas as análises** mostra todas as que você pode ler, por **Populares** (as com mais curtidas nos últimos 30 dias primeiro) ou **Recentes**. Você pode curtir e denunciar uma análise como num perfil. Análises que um moderador ocultou e análises de uma conta que você bloqueou ou que bloqueou você ficam de fora. Veja Escreva análises.

Primeiro a fazer 100% e listas

Primeiro a fazer 100% mostra quem desbloqueou todas as conquistas primeiro na Steam, na PlayStation, no Xbox ou no RetroAchievements (a linha embaixo cita só as lojas em que as posições mostradas foram obtidas): entre todo mundo nos rankings e entre as pessoas que você segue. Veja Rankings. **Em listas** mostra até quatro listas que têm o jogo e que você pode ver.

Em resultados de busca e links

A página de um jogo aparece nos resultados de busca quando tem uma análise pública ou cinco notas públicas, com a nota quando houver uma. Links compartilhados mostram a capa e, a partir de cinco notas, a nota.

As páginas públicas de jogos fazem parte dos dois planos.

SUA BIBLIOTECA

Crie listas de jogos

Crie suas próprias listas de jogos, ranqueadas ou não, adicione jogos a elas pela página de um jogo ou pela biblioteca, ponha os jogos em ordem e anote por que cada um está ali.

Crie suas próprias listas de jogos: o que jogar em seguida, favoritos, um top 10, jogos para terminar antes de sair a continuação. Uma lista tem um nome, uma descrição opcional e os jogos na ordem que você escolher, cada um com uma anotação curta, se você quiser.

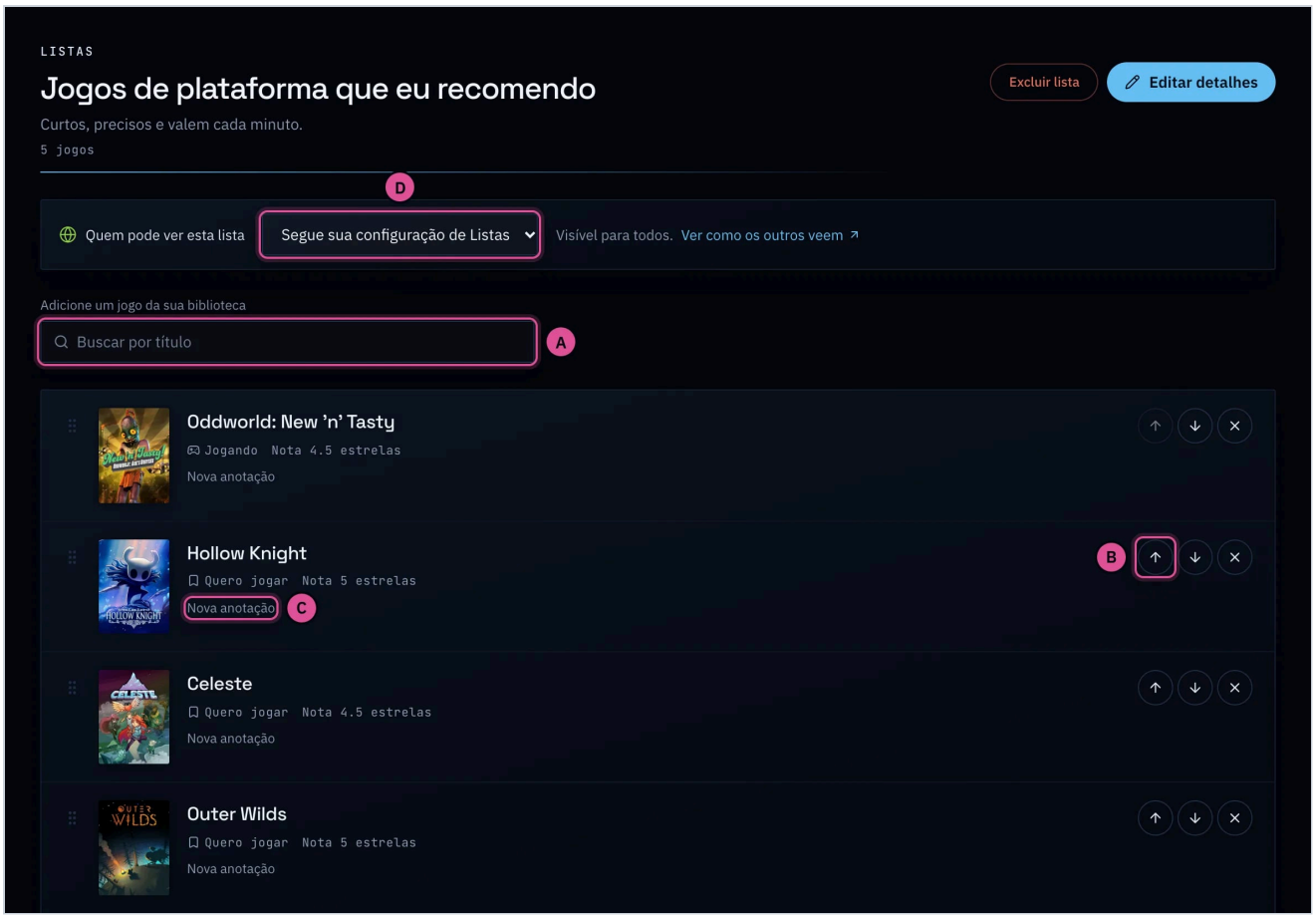
> NOTA
>
> **Suas listas são privadas até você compartilhá-las.** Uma lista segue sua configuração de compartilhamento **Listas** em **Conta** → **Privacidade**, que começa como Só eu. Veja Compartilhe uma lista.

Crie uma lista

1. Clique em **Listas** na barra lateral.
2. Clique em **Nova lista**, no canto superior direito.
3. Dê um **Nome** a ela. A **Descrição** é opcional e mantém as quebras de linha.
4. Marque **Ranking** se a ordem importar, como num top 10: os jogos passam a ser numerados do primeiro ao último.
5. Clique em **Criar lista**. A nova lista abre, pronta para receber jogos.

Você também pode criar uma lista em **Adicionar à lista**, na página de um jogo ou em **Biblioteca** → **Selecionar**: digite um nome em **Nova lista** e clique em **Criar**, e a lista já começa com esse jogo, ou com os jogos que você selecionou.

Adicione jogos a uma lista



A página de uma lista

Há três jeitos de adicionar jogos:

- **Na página da própria lista.** Digite parte de um título em **Adicione um jogo da sua biblioteca** A e clique no jogo. Ele vai para o fim da lista.
- **Na página de um jogo.** Clique em **Adicionar à lista** ao lado da nota. Marque cada lista em que o jogo deve estar; desmarque uma para tirar o jogo dela. As mudanças são salvas na hora. Clique em **Pronto** quando terminar.
- **Vários de uma vez, na Biblioteca.** Clique em **Selecionar**, escolha os jogos e clique em **Adicionar à lista** e depois em **Incluir** ao lado da lista que você quer. Os jogos que já estão nessa lista ficam onde estão, e a mensagem diz quantos eram.

Só dá para adicionar jogos da sua biblioteca. Um jogo que depois sai da sua biblioteca continua nas suas listas, marcado como **Fora da sua biblioteca**.

Um jogo unido (duas entradas que você uniu em uma) entra numa lista uma vez só, como um jogo, não importa por qual das entradas você o adicione.

Coloque uma lista em ordem

Abra a lista em **Listas**. Depois, faça uma destas coisas:

- **Arraste** um jogo pela linha dele e solte na linha onde ele deve ficar, ou

- Clique na seta **para cima** B ou **para baixo** na linha de um jogo para movê-lo uma posição. Com o teclado, aperte Tab até a seta ficar destacada e aperte Enter; o destaque continua no jogo que você moveu, então você pode apertar Enter de novo para continuar movendo o jogo.

A nova ordem é salva assim que você move um jogo. Se não der para salvar, a lista volta a ser como era e uma mensagem diz o motivo.

Anotações, detalhes e remoção de jogos

- **Nova anotação** C, embaixo de um jogo, guarda uma linha sobre por que ele está na lista, como "jogar no difícil". Clique em **Salvar**, ou em **Cancelar** para deixar como estava. **Editar anotação** muda a anotação; salve vazia para removê-la.
- O **×** na linha de um jogo tira o jogo da lista. O jogo em si continua na sua biblioteca.
- **Editar detalhes**, no canto superior direito da página da lista, muda o nome, a descrição e se a lista é ranqueada.
- **Excluir lista**, ao lado, pede que você clique em **Excluir esta lista** para confirmar e depois exclui a lista. Os jogos dela não são afetados.

Uma lista pode ter até 500 jogos, e você pode ter até 200 listas.

Compartilhe uma lista

Uma lista é compartilhada no seu perfil quando sua configuração **Listas** em **Conta → Privacidade** deixa outras pessoas verem listas. Uma lista específica pode ser mais restrita que essa configuração, nunca mais aberta:

1. Abra a lista.
2. Defina **Quem pode ver esta lista** D como **Só eu** para guardar a lista só para você, ou **Amigos** para compartilhá-la só com as pessoas que você segue e que seguem você de volta. Volte para **Segue sua configuração de Listas** para que ela fique visível para as mesmas pessoas que suas outras listas.

A linha ao lado diz quem pode ver a lista agora (*Visível para todos*, *Visível para seus amigos* ou *Visível só para você*), e **Ver como os outros veem** abre a lista como ela aparece no seu perfil. Na primeira vez em que outras pessoas podem ver uma lista, ela aparece em **Eventos** e no feed dos seus seguidores. Uma lista compartilhada mostra o nome, a descrição, os jogos em ordem e suas anotações sobre eles, e pessoas conectadas podem curti-la. As listas compartilhadas também aparecem na página **Listas** da comunidade, onde qualquer pessoa com quem elas estão compartilhadas pode encontrá-las; veja Explore a comunidade. Os jogos aparecem com os nomes e as capas oficiais, e um jogo que você ocultou dos outros fica de fora.

O nome de uma lista não pode ter palavrão nem endereço da web. A descrição e as anotações podem ter palavrão, mas não ofensas nem palavras de ódio, e cada uma pode ter no máximo dois endereços da web. Uma lista criada antes dessa regra que não a respeita fica visível só para você até você renomeá-la; a linha ao lado da configuração diz o motivo. Veja Compartilhe seu perfil.

Na sua exportação

A exportação dos seus dados tem um arquivo **Listas**: uma linha para cada jogo de cada lista, na ordem da lista, com sua anotação. Veja Exporte seus dados. As listas ainda não estão na sua API.

As listas fazem parte dos dois planos.

SUA BIBLIOTECA

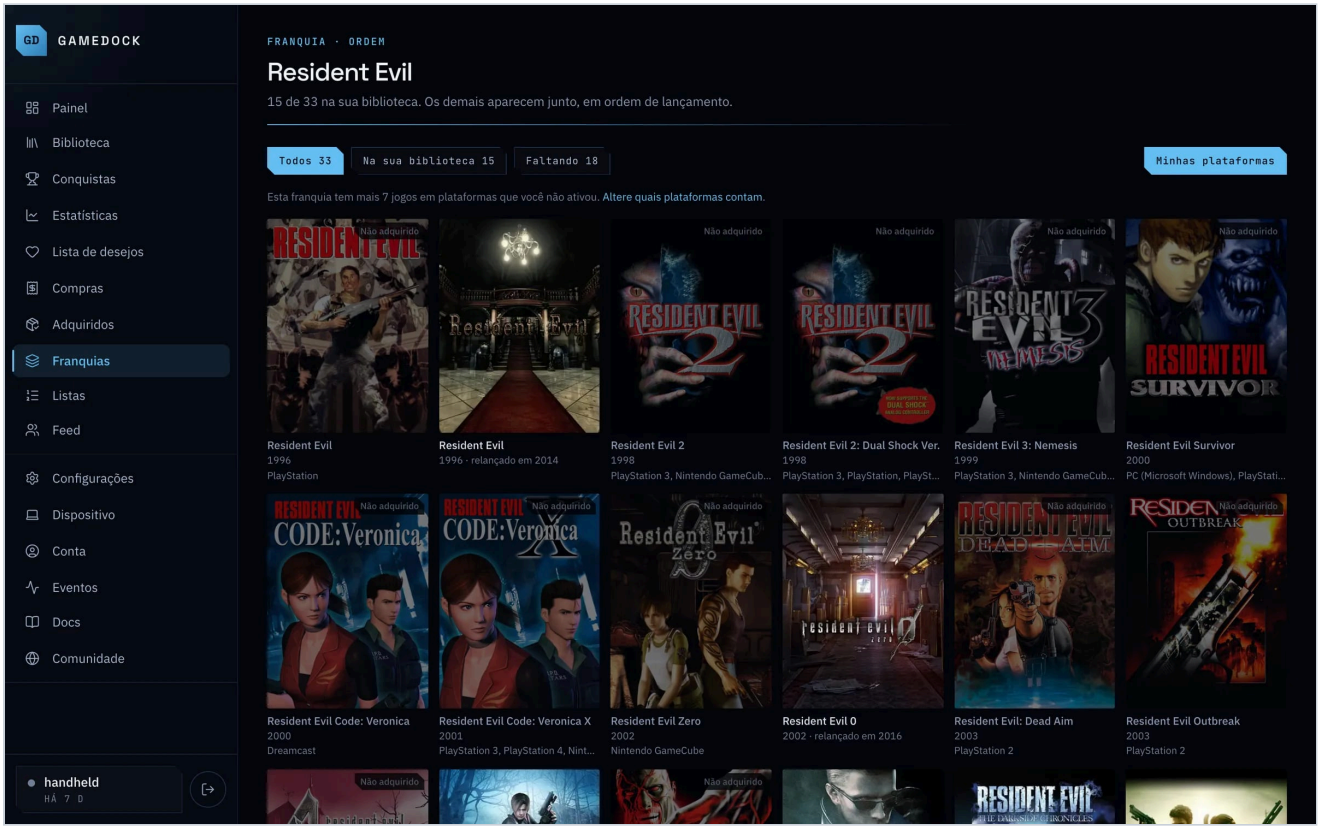
Franquias de jogos

Veja todas as franquias da sua biblioteca, o que falta de cada uma e ajuste como os jogos são agrupados.

O GameDock sabe a qual franquia cada um dos seus jogos pertence (Resident Evil, Tomb Raider, Need for Speed) pelo IGDB, o banco de dados de jogos que ele usa. Assim ele consegue manter uma franquia junta na sua biblioteca e mostrar os jogos de uma franquia que você ainda não tem.

Veja uma franquia

Clique no nome da franquia embaixo do card de qualquer jogo em **Biblioteca**, ou ao lado de **Franquia** em **Info do jogo**, na página de um jogo. A página da franquia lista todos os jogos dela, em ordem de lançamento, com os que você tem e os que não tem lado a lado.



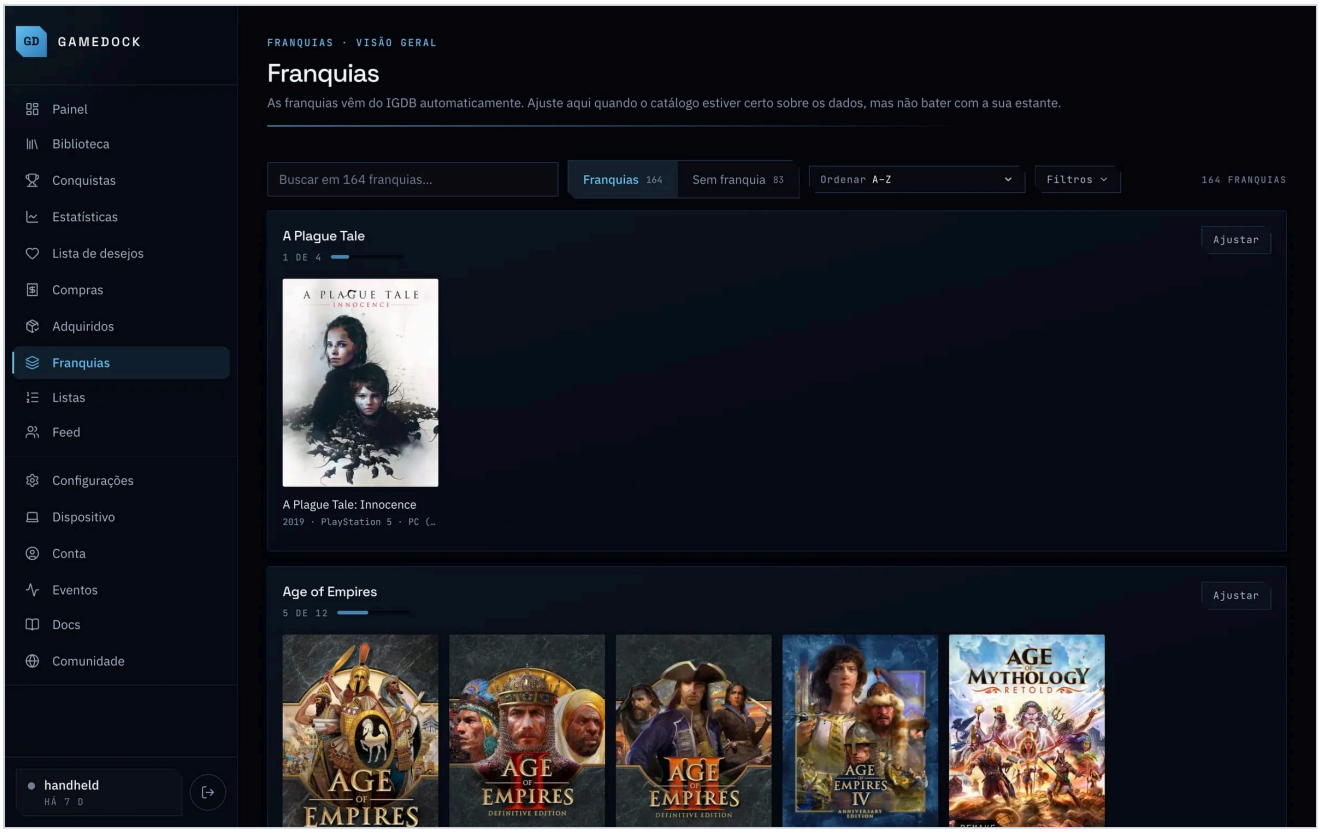
Uma franquia, com os jogos que você tem e os que não tem

- **Todos**, **Na sua biblioteca** e **Faltando** filtram a lista.
- **Minhas plataformas** (ativado, a menos que você desative) mostra só jogos vendidos para plataformas que contam para você. Uma franquia longa inclui décadas de jogos que você não consegue mais comprar; a observação embaixo dos botões diz quantos ficam ocultos assim, e **Altere quais plataformas contam** abre a configuração abaixo.
- Cada jogo mostra o ano em que saiu (e quando foi relançado, se foi) e as plataformas em que está.

> NOTA
>
> No plano grátis você vê os jogos que tem e quantos faltam; o GameDock Plus diz quais são os que faltam.

Veja todas as franquias de uma vez

Franquias, na barra lateral, mostra como uma prateleira cada franquia que tem algum jogo da sua biblioteca: os jogos dela em ordem, como capas, quantos você tem (“16 de 24”) com uma barra mostrando o resto, e setas para percorrer uma franquia longa. Selecione uma prateleira em qualquer ponto, capas incluídas, para abrir a sequência daquela franquia; cada jogo abre a partir da sequência.



Franquias

Busque pelo nome, ordene por **A–Z**, **Mais jogos** ou **Mais jogos faltando**, use **Filtros** → **Ajustada** para listar só as franquias que você mudou e troque para **Sem franquia** para ver os jogos que o GameDock não colocou em nenhuma franquia. A maioria deles é mesmo um jogo isolado.

Ajuste como uma franquia é agrupada

Os agrupamentos do IGDB nem sempre correspondem a como você pensa numa franquia. Clique em **Ajustar** numa franquia para:

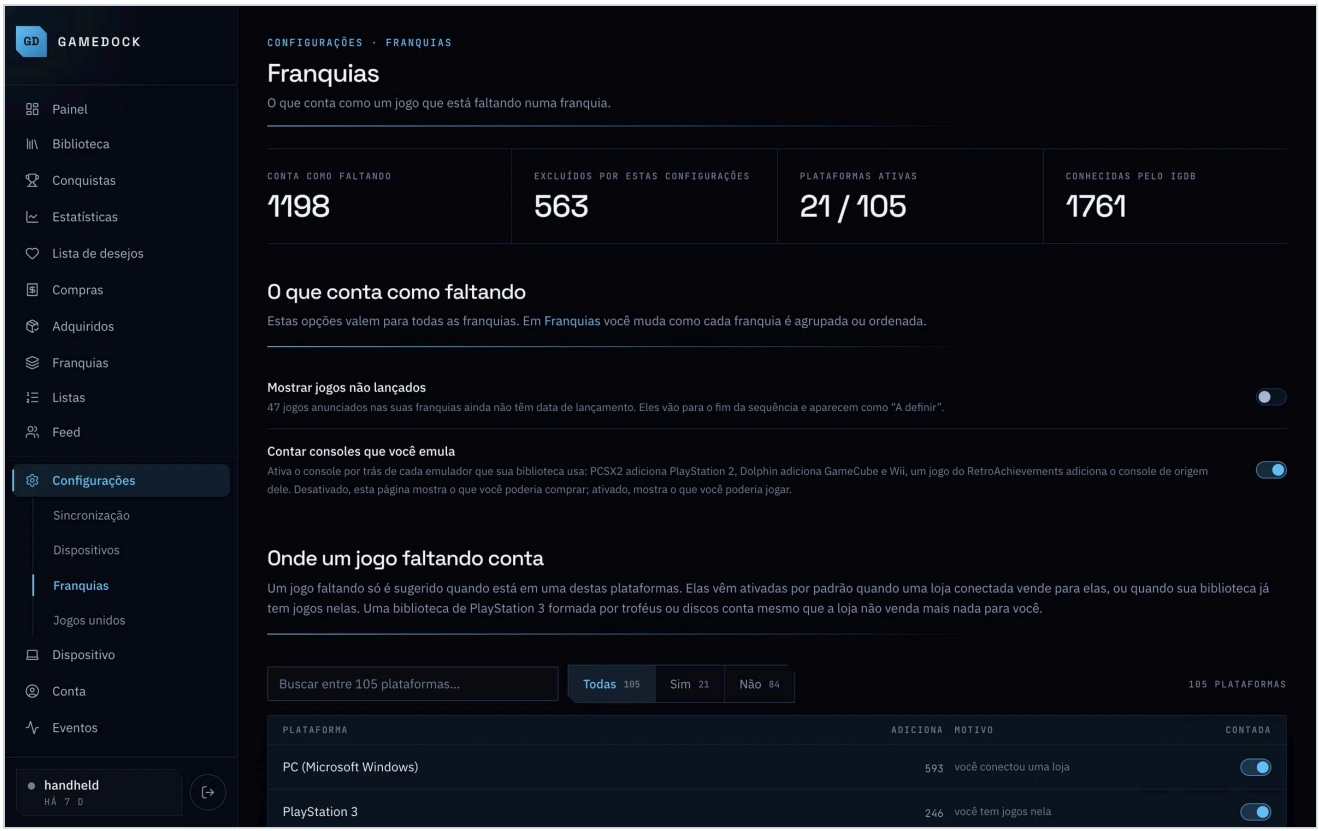
- **Mesclar com** outra franquia, para juntar LEGO Star Wars e LEGO Batman numa única prateleira LEGO, por exemplo. As franquias mescladas aparecem dentro da que você escolheu, e clicar no chip de uma franquia mesclada a separa de novo.
- Colocar **Remakes por último**, para que um remake fique depois dos jogos que ele refez, em vez de no próprio ano de lançamento.

- Mover um jogo para outra franquia com **Mover para...**, ou tirá-lo de qualquer franquia com **Sem franquia**. Para um jogo que você moveu manualmente, **Usar a resposta do IGDB**, no mesmo menu, coloca o jogo de volta.
- **Redefinir esta franquia** para desfazer todas as mudanças que você fez nela.

Em **Sem franquia**, **Adicionar à franquia** coloca um jogo numa franquia que você escolher. Ajustar franquias faz parte do GameDock Plus; suas mudanças afetam só a sua biblioteca.

Escolha quais plataformas contam

Configurações → **Franquias** decide em quais plataformas um jogo *faltando* precisa estar para contar como faltando.



Configurações → Franquias

- Uma plataforma conta por padrão quando você conectou uma loja que vende para ela ou já tem jogos nela, incluindo discos e cartuchos na sua estante. A coluna **Motivo** diz qual é o caso.
- Ative ou desative qualquer plataforma com o botão dela; **Adiciona** mostra quantos jogos faltando ela acrescentaria, então a escolha é um número, e não um palpite. **Restaurar** volta uma plataforma ao padrão, e **Restaurar padrões** volta todas.
- **Mostrar jogos não lançados** inclui jogos anunciados que ainda não têm data de lançamento.
- **Contar consoles que você emula** adiciona consoles em que você só joga por emulador, útil para "o que eu poderia jogar?" em vez de "o que eu poderia comprar?".

Essas configurações fazem parte do GameDock Plus.

SUA BIBLIOTECA

Jogos físicos

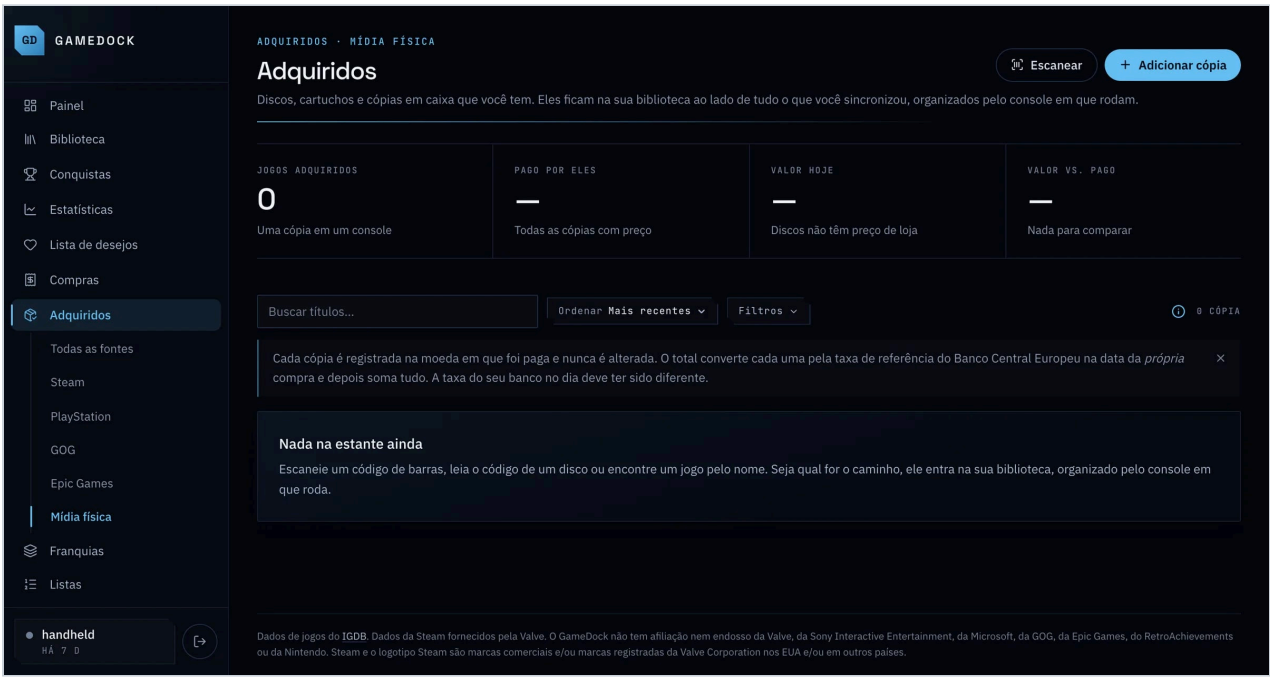
Adicione os discos e cartuchos da sua estante pelo código de barras, código do disco ou título, e registre quanto cada um custou.

Nenhuma loja consegue informar ao GameDock os discos e cartuchos da sua estante, então você mesmo os adiciona. Cada cópia entra no card do jogo na sua biblioteca, junto com as cópias digitais, e registra quanto você pagou, se você quiser.

Uma cópia pode ser de qualquer console ou computador. Os mais comuns estão sempre na lista **Console**, e qualquer outra plataforma em que o jogo saiu é adicionada à lista assim que você escolhe o jogo.

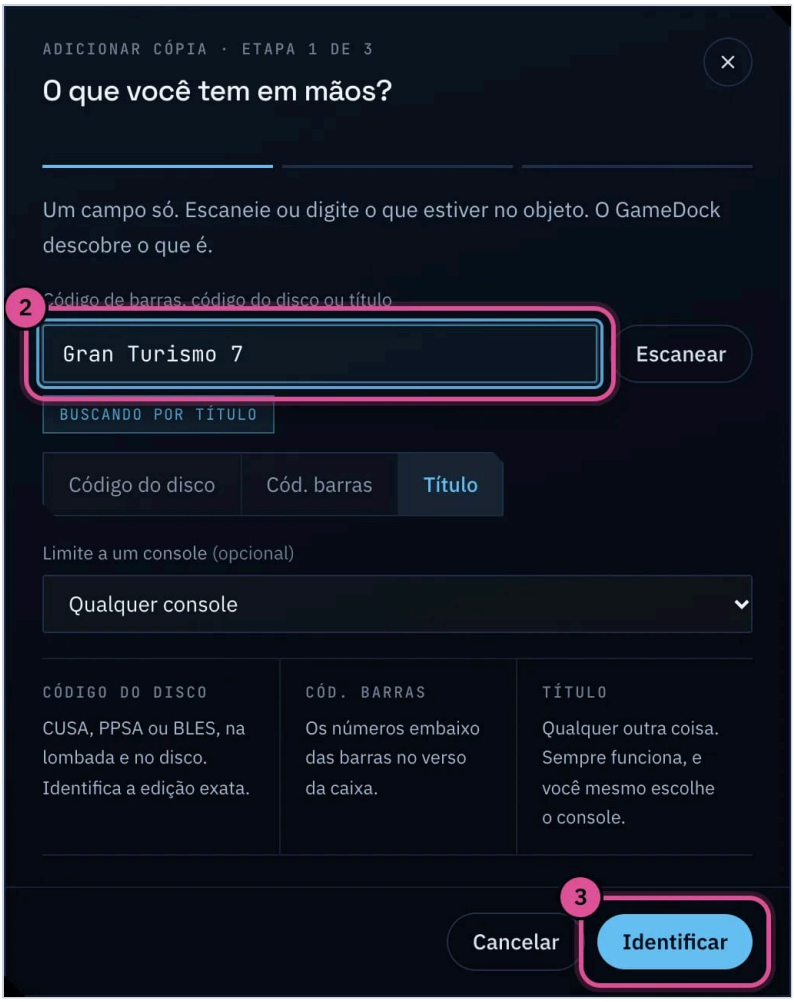
Adicione uma cópia

1. Vá em **Adquiridos** → **Mídia física** e clique em **Adicionar cópia**.



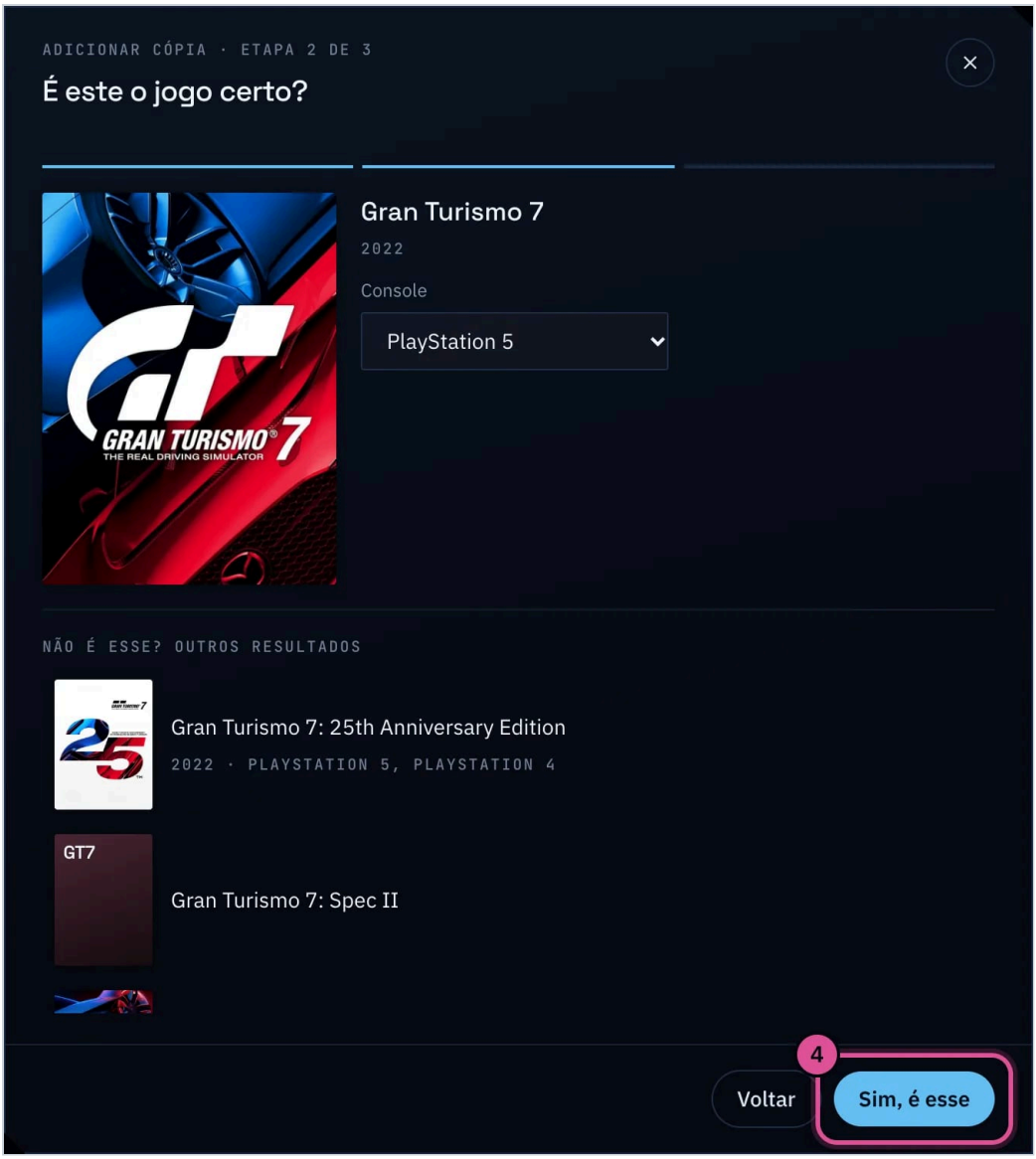
Adquiridos → Mídia física, sua estante

2. Digite o que está na caixa (2): o **código do disco** impresso na lombada ou no disco (como *CUSA-01234*), o número do **código de barras** embaixo das barras ou simplesmente o **título do jogo**. O GameDock diz o que acha que você digitou; se ele errar, escolha **Código do disco**, **Cód. barras** ou **Título** você mesmo. Ao buscar pelo título, você pode limitar a busca a um console.
3. Clique em **Identificar** (3).



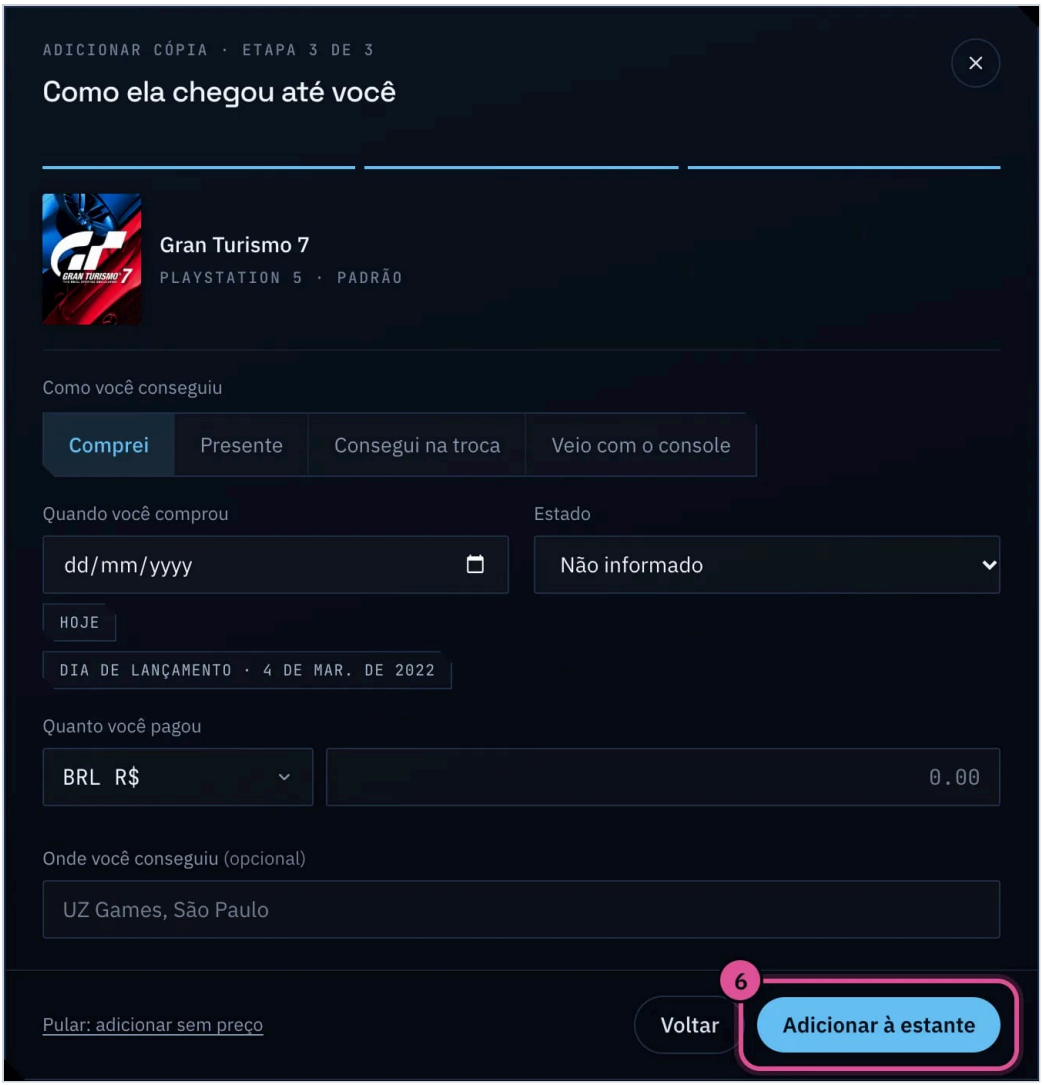
Etapa 1: o que você tem em mãos?

4. Confira se o GameDock encontrou o jogo certo. Escolha o **Console** e a **Edição**, se aparecerem, e clique em **Sim, é esse** 4. Se não for o jogo certo, escolha em **Outros resultados** ou clique em **Voltar** e tente de novo.



Etapa 2: é este o jogo certo?

5. Diga como a cópia chegou até você (tudo opcional):
   - **Como você conseguiu**: comprou, ganhou de presente, trocou ou veio com um console.
   - **Quando** você comprou ou quando chegou. **Hoje** e **Dia de lançamento** preenchem uma data para você.
   - O **Estado**, de lacrado a só o disco.
   - **Quanto você pagou**, na moeda em que pagou, se você comprou. O GameDock converte para a sua moeda pela cotação do dia da compra.
   - **Onde você conseguiu**, como o nome de uma loja.
6. Clique em **Adicionar à estante** 6, ou em **Pular: adicionar sem preço** para adicionar a cópia agora e preencher os detalhes depois.



Etapa 3: como ela chegou até você

A cópia fica na sua estante e na sua biblioteca, no console dela. Para adicionar várias seguidas, clique em **Adicionar outro**; marque **Manter a data e a moeda para o próximo** para não ter que digitá-las de novo.

Ela também entra em **Adquiridos → Todas as fontes** e, quando tem uma data e foi comprada (e não ganha de presente, trocada ou incluída num pacote), em Compras → Todas as fontes, junto com seus jogos de todas as lojas.

Escaneie o código de barras com a câmera

Onde a busca por código de barras está disponível, **Escanear** (na página da estante, ou ao lado da caixa na etapa 2) abre a câmera do seu dispositivo. Aponte para o código de barras e o GameDock preenche o número. Na primeira vez, seu navegador pede permissão para usar a câmera.

Quando um código de barras é novo

O GameDock procura os códigos de barras no ScanDex, um banco de dados compartilhado de códigos de barras de jogos. Se o ScanDex não conhecer o seu, o GameDock pede que você busque o jogo pelo título, e o que você escolher é sugerido ao ScanDex para que ele possa adicionar o código de barras.

Se outros usuários do GameDock já identificaram o código de barras, a etapa 2 mostra o jogo que eles escolheram e pede que você confira com a sua caixa, incluindo edição e console. Clique em **Sim, é esse** se bater, ou em **Não é este jogo? Busque pelo título** se não bater. Quando cinco pessoas concordam sobre um jogo, o GameDock para de perguntar e identifica esse código de barras na hora.

Altere ou remova uma cópia

Em **Adquiridos** → **Mídia física** ou **Compras** → **Mídia física**, clique no preço de uma cópia para abri-la, ou em **Adicionar preço** numa cópia que ainda não tem preço, ou em **Editar** numa cópia sem preço para clicar, como um presente. Altere o que quiser e clique em **Salvar**, ou use **Limpar o que foi registrado** para apagar os detalhes, ou **Remover esta cópia** para tirá-la da sua estante.

No plano grátis, uma cópia comprada há mais de 12 meses mostra o selo **Plus** no lugar do preço. O preço e a data ficam guardados, sem aparecer, e não podem ser alterados até você assinar; **Editar** ainda permite remover a cópia. Ela não conta como *sem preço* em Adquiridos, assim como um presente, uma troca ou um jogo que veio com um console, que não tinham preço para informar.

No plano grátis

O plano grátis guarda até 50 cópias físicas e registra datas de compra dos últimos 12 meses; uma cópia comprada antes disso pode ser adicionada sem data. O GameDock Plus remove os dois limites. Se você parar de pagar o Plus, as cópias acima do limite grátis ficam guardadas por 30 dias e depois são excluídas, a menos que você assine de novo. Veja Planos e cobrança para os detalhes.

PARTE 4

Conquistas e atividade

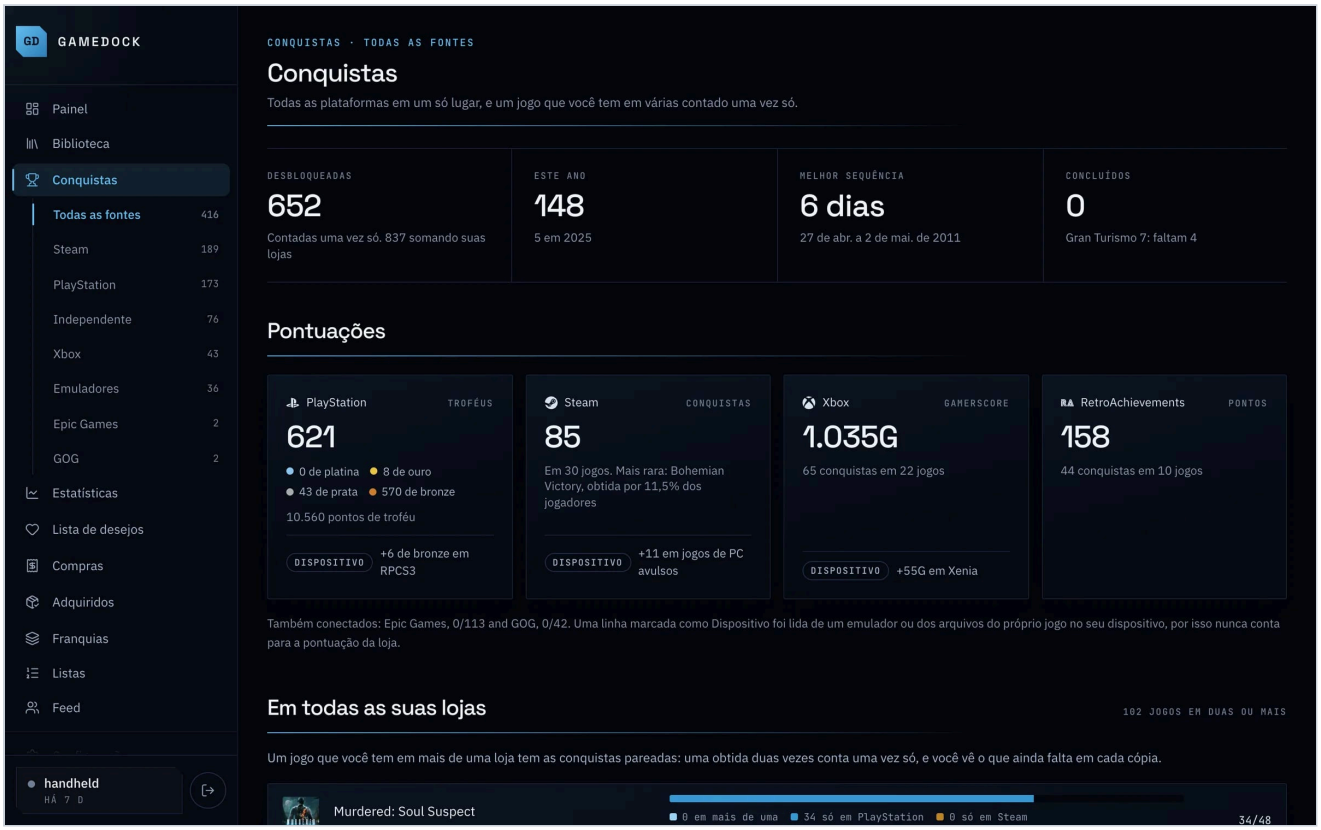
Suas conquistas e troféus de todas as plataformas, o painel e o registro contínuo do que mudou.

CONQUISTAS E ATIVIDADE

A página Conquistas

Veja juntos suas conquistas e troféus de todas as plataformas, e quanto você já avançou em cada jogo.

Conquistas, na barra lateral, reúne as conquistas e os troféus que você desbloqueou em todas as plataformas: Steam, PlayStation, Xbox, Epic Games, GOG, RetroAchievements e os emuladores e jogos de PC independentes que o GameDock Helper acompanha.



Conquistas, em todas as plataformas

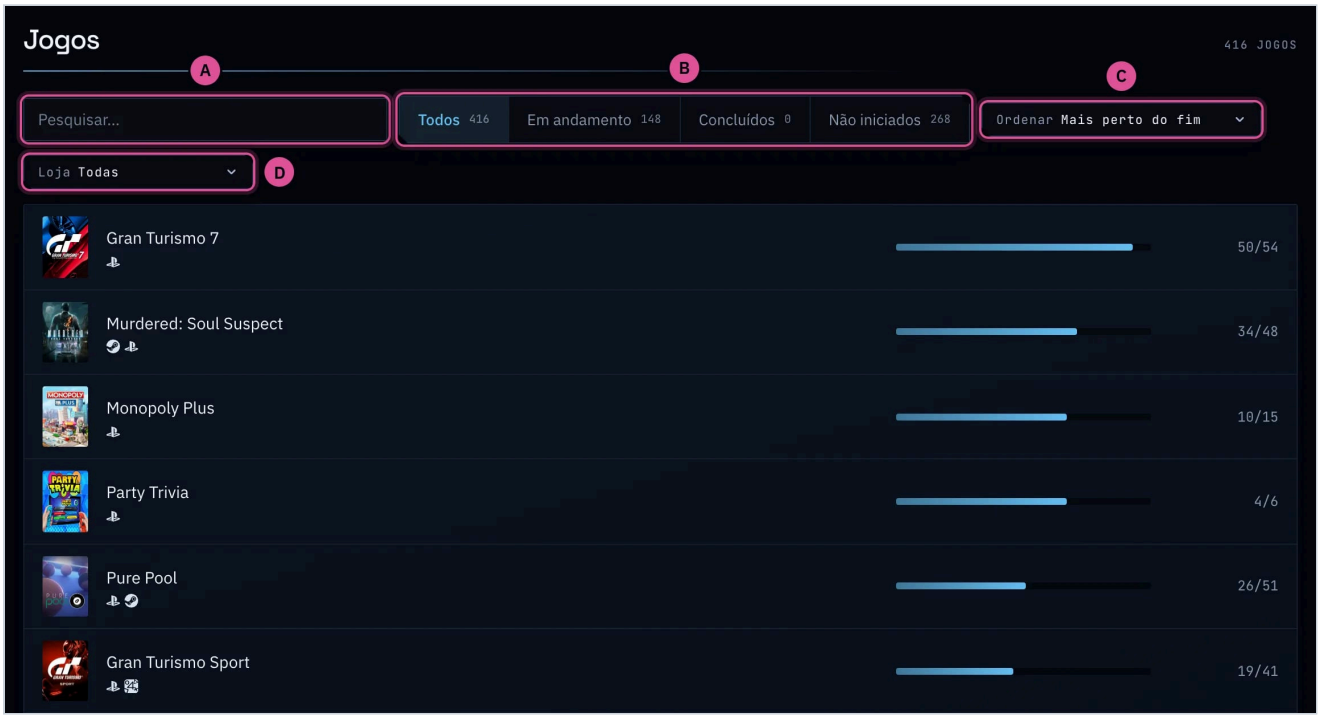
O que a página mostra

- **Quatro números** no topo: conquistas desbloqueadas, cada uma contada uma vez só, não importa em quantas lojas você a desbloqueou; desbloqueios deste ano; sua melhor sequência de dias seguidos com um desbloqueio; e jogos concluídos.
- **Pontuações**: cada loja na sua própria unidade. A PlayStation mostra troféus e pontos de troféu, o Xbox o Gamerscore, o RetroAchievements os pontos e a Epic Games o XP; Steam e GOG não dão pontos, então mostram uma contagem, e a Steam cita a conquista mais rara que você tem e quantos jogadores do jogo também a têm. Os registros que um emulador ou um jogo de PC independente guarda no seu dispositivo aparecem na loja com que se parecem, como o RPCS3 na PlayStation, e nunca são somados à pontuação dessa loja. As lojas que você conectou, mas em que ainda não desbloqueou nada, aparecem embaixo.
- **Em todas as suas lojas**: os jogos que você tem em mais de uma loja, com uma barra para cada um mostrando o que você desbloqueou nas duas e o que só uma loja tem. **Ver todos** abre Entre lojas.

- **A seguir**: até três jogos que valem a volta, cada um por um motivo. Veja A seguir.
- **Atividade**: seus desbloqueios mês a mês, ou ano a ano com **Desde sempre**, e um quadrado para cada dia do último ano, mais escuro quanto mais desbloqueios. Ao lado: o máximo que você desbloqueou num dia, seu dia da semana mais movimentado, o maior intervalo deste ano e seu primeiro desbloqueio.
- **Desbloqueadas recentemente**: suas conquistas mais recentes por dia, as mais novas primeiro. Várias seguidas de um mesmo jogo são agrupadas como uma sessão, e cada uma mostra quanto vale na loja dela: os pontos, o grau do troféu ou quantos jogadores a têm.
- **Jogos**: todos os jogos que têm conquistas, 25 de cada vez; **Mostrar mais 25**, no fim, adiciona os próximos.

Clique em qualquer jogo para abrir a página dele, onde as conquistas aparecem completas.

Filtre a lista



Buscando, filtrando e ordenando a lista de jogos

- Digite em **Buscar** A para encontrar um jogo pelo nome.
- Os botões **Mostrar** B escolhem **Todos**, **Em andamento**, **Concluídos** ou **Não iniciados**, cada um com quantos jogos tem.
- **Ordenar** C organiza a lista por **Mais perto do fim**, **Mais desbloqueios**, **Jogados recentemente** ou **Título**.
- **Loja** D, em **Todas as fontes** quando seus jogos estão em mais de uma loja, mostra só os jogos de uma loja.

As linhas embaixo de **Conquistas** na barra lateral mostram uma plataforma de cada vez: **Steam**, **PlayStation**, **Xbox**, **Epic Games**, **GOG**, **Independente** ou **Emuladores**, que também reúne seus RetroAchievements. **Todas as fontes** volta para tudo.

A página de cada plataforma mostra só essa plataforma. A da PlayStation troca os números por troféus, platinas, ouros e jogos, e adiciona sua **Estante de troféus** por console, os jogos **Mais perto da platina** com os graus que faltam e **Seus ouros**, os mais novos primeiro. A página Emuladores lista cada jogo cujos registros seu dispositivo guarda ao lado da lista do mesmo jogo na loja, para você comparar as duas.

> NOTA
>
> Não há linha para Lutris nem Heroic, porque launchers não dão conquistas por conta própria. As conquistas que um jogo de PC independente guarda num arquivo no seu PC aparecem em **Independente** (veja Conquistas de jogos de PC independentes), um jogo da Epic jogado pelo Heroic aparece em **Epic Games** e um jogo da GOG jogado pelo Heroic, em **GOG**.

A seguir



A seguir, escolhido com base no seu progresso

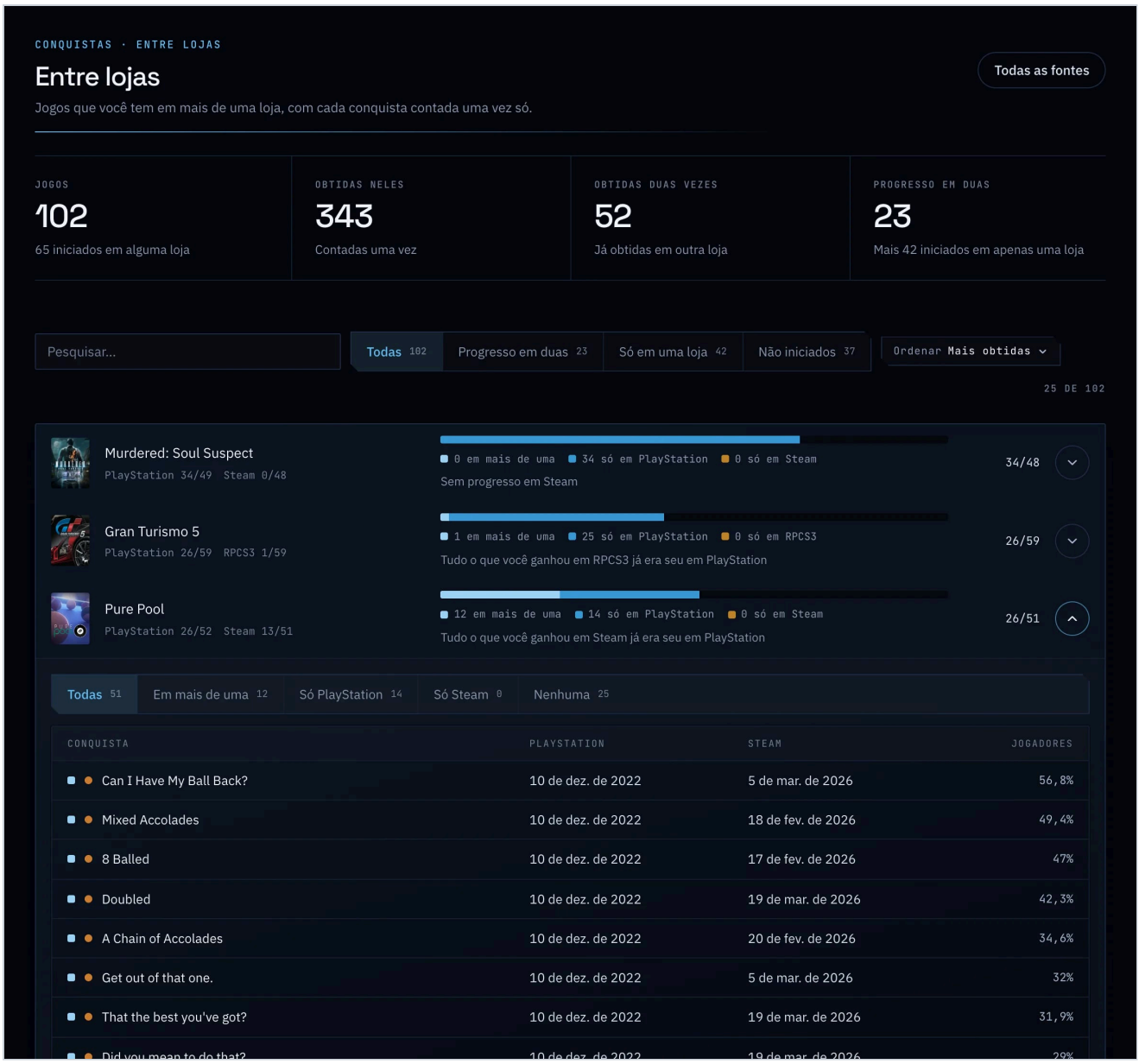
Cada card diz por que foi escolhido:

- **Mais perto do fim**: o jogo começado com a maior parte da lista desbloqueada.
- **Jogando agora**: um jogo em que você desbloqueou algo recentemente, ou que jogou nas últimas duas semanas.
- **Feito em outro lugar**: um jogo que você está jogando em uma loja, com conquistas que você já desbloqueou em outra loja e que esta cópia ainda não tem.
- **Onde você parou**: um jogo em que você avançou bastante, mas que não joga há um ano.

Embaixo de um card, **Experimente** às vezes indica uma conquista para tentar, com o motivo: quantos jogadores a têm, a loja em que você já a desbloqueou ou o desbloqueio que ela costuma seguir. **Mostrar como** explica como conseguir; fica escondido porque pode revelar parte do jogo. Se uma sugestão estiver errada, clique em **Não é bem isso?** e ela não aparece mais para você.

A sugestão Experimente só aparece quando há uma sugestão confiável. Um jogo que você acabou de começar, um com pouca descrição das conquistas ou um cuja ordem habitual é desconhecida não tem sugestão, e nada aparece.

Entre lojas



Entre lojas, com um jogo aberto

Entre lojas lista todos os jogos que você tem em duas ou mais lojas, com quantas conquistas você desbloqueou neles contadas uma vez só, quantas desbloqueou duas vezes e em quantos jogos você tem progresso em duas lojas. Os botões **Mostrar** escolhem **Todas**, **Progresso em duas**, **Só em uma loja** ou **Não iniciados**.

Abra um jogo para ver cada uma das conquistas dele ao lado de cada loja: a data em que você a desbloqueou ali, ou que a lista da loja não a tem. **Quais conquistas** filtra para as que você desbloqueou em mais de uma loja, as que só uma loja tem ou as que você não tem em nenhuma.

Como o total de um jogo é contado

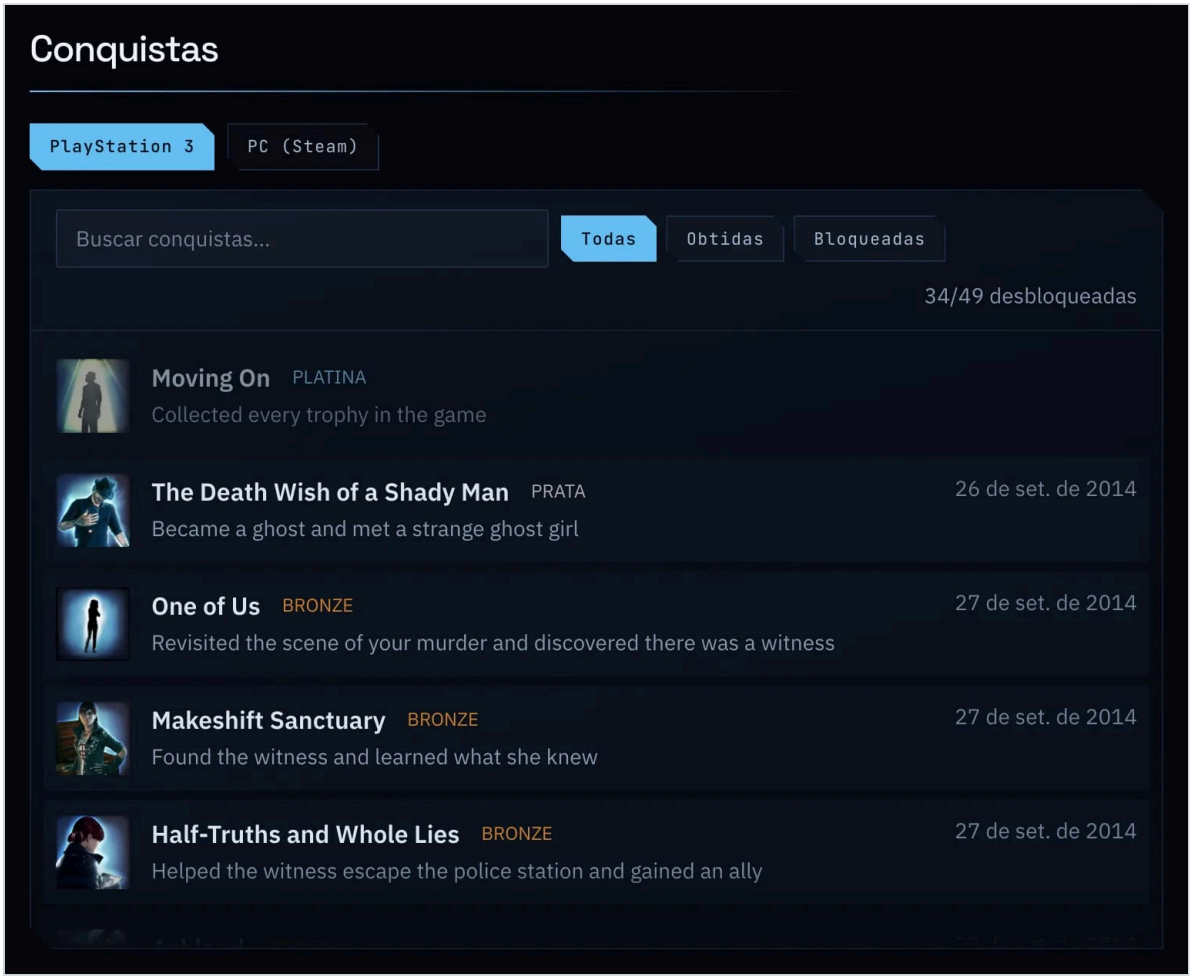
Quando você tem um jogo em mais de uma plataforma, o GameDock junta as listas das plataformas numa só, associando as conquistas pelo nome:

- Uma conquista que as duas plataformas têm conta uma vez só e conta como desbloqueada se você a desbloqueou em qualquer uma delas. Um jogo com as mesmas 50 conquistas na Steam e no Xbox aparece com um total de 50.
- As conquistas que só uma plataforma tem são somadas: uma versão com conquistas extras para os complementos acrescenta essas.
- O troféu de Platina da PlayStation fica de fora quando o resto da lista corresponde ao de outra plataforma, já que ele é o prêmio por desbloquear todos os outros.
- Listas de jogos diferentes, como um conjunto do RetroAchievements ao lado do de uma remasterização moderna, simplesmente se somam.

A página de um jogo continua mostrando a lista de cada plataforma separadamente, com botões para alternar entre elas.

As conquistas de um jogo

Na página de um jogo, **Conquistas** lista todas as conquistas ou troféus dele:



Os troféus de um jogo, com os graus e quando cada um foi desbloqueado

- Quando você tem o jogo em mais de uma plataforma, os botões no topo escolhem qual conjunto mostrar.
- **Buscar conquistas...** encontra uma pelo nome, e **Todas**, **Obtidas** e **Bloqueadas** filtram a lista.

- Cada uma mostra a descrição, quando você a desbloqueou e, quando a plataforma fornece, o grau do troféu, o Gamerscore e o quanto ela é rara entre os jogadores.

Se um jogo diz que as conquistas *ainda não foram verificadas*, o GameDock ainda está buscando essas conquistas: os jogos que você não jogou são verificados em segundo plano, um lote de cada vez, geralmente em poucos dias. Se você jogar o jogo, ele vai para o começo da fila.

Se seus jogos da Steam chegam sem nenhuma conquista, seu perfil da Steam provavelmente é privado. Veja Conquistas da Steam com perfil privado.

Conquistas da Steam com perfil privado

Traga suas conquistas da Steam para o GameDock sem deixar seu perfil Steam público.

A Steam só compartilha suas conquistas com outros apps quando os **Detalhes dos jogos** do seu perfil são públicos. Se os seus forem privados, seus jogos da Steam ainda chegam ao GameDock com o tempo de jogo, mas sem conquistas, e a página Conquistas diz *A Steam está conectada, mas Detalhes dos jogos está como privado.*

Você tem três jeitos de resolver isso. Escolha o que for melhor para você.

Opção 1: deixe os detalhes dos jogos públicos

A solução mais simples, se você não se importa que outros usuários da Steam vejam quais jogos você joga.

1. Abra suas configurações de privacidade da Steam, ou clique em **Abrir configurações de privacidade da Steam** na página Conquistas.
2. Defina **Meu perfil** como **Público**.
3. Defina **Detalhes dos jogos** como **Público**. *Somente amigos* não basta.
4. No GameDock, vá em **Configurações → Sincronização** e clique em **Sincronizar** ao lado da Steam.

Essa sincronização percebe a mudança, e a partir daí suas conquistas chegam junto com a sua biblioteca.

Opção 2: deixe o Companion ler as conquistas

O GameDock Companion consegue ler suas conquistas pela sua própria sessão da Steam conectada, o que funciona não importa quão privado seja seu perfil.

1. Confira se você está conectado à Steam no Chrome, com o Companion instalado e a Steam ativada nele.
2. Vá em **Configurações → Sincronização** e clique em **Sincronizar tudo**, que lê as conquistas depois das suas compras e DLC. Para ler só as conquistas, abra a linha da Steam e clique em **Sincronizar** ao lado de **Conquistas**. Enquanto seu perfil for privado, esse é o trabalho do Companion.

O Companion lê até 50 jogos por vez, abrindo a página de conquistas de cada jogo, um por um, então uma biblioteca grande precisa de algumas execuções para terminar. Para ler todos de uma vez, clique em **Ler conquistas de todos os … jogos**, embaixo da linha **Conquistas** da Steam, que aparece quando há mais de 50 jogos esperando. Antes de começar, ele diz mais ou menos quanto tempo isso leva (alguns segundos por jogo), e **Parar** encerra a leitura depois do jogo em andamento. O GameDock lê até 150 jogos a cada 10 minutos, então uma biblioteca muito grande pausa no meio do caminho e continua sozinha. Ele lê primeiro os jogos que você jogou ou adicionou mais recentemente, já que são esses que têm desbloqueios novos, ou que nunca foram lidos. E quando uma sincronização da Steam feita com **Sincronizar** na sua biblioteca, no painel ou na linha da Steam em **Configurações → Sincronização** traz jogos novos, ele lê as conquistas desses jogos na hora. Enquanto avança, ele mostra o nome do jogo que está lendo e, quando termina, diz quais jogos leu, quais não têm conquistas, quais não conseguiu ler e por

quê, e quantos ficaram para a próxima execução. Para manter tudo atualizado sem precisar pensar nisso, ative **Run automatically** em **Background sync**, no Companion. Veja Mantenha tudo sincronizado.

Opção 3: deixe o GameDock Helper ler as conquistas

Se você joga num computador ou portátil com Linux e o GameDock Helper pareado, o Helper consegue ler suas conquistas direto do app da Steam, sem mexer nas suas configurações de privacidade.

1. No Helper, abra **Steam library** e escolha a pasta da sua conta da Steam, se ainda não tiver feito isso.
2. No GameDock, vá em **Configurações** → **Sincronização** e sincronize o **GameDock Helper** e depois a Steam.

O app da Steam só guarda conquistas dos jogos cuja página você abriu nele, então um jogo que você nunca abriu no app da Steam ainda pode chegar sem elas.

CONQUISTAS E ATIVIDADE

Conquistas de jogos de PC independentes

Traga as conquistas que jogos de PC instalados fora do launcher de uma loja guardam em arquivos no seu PC.

REQUER GAMEDOCK HELPER

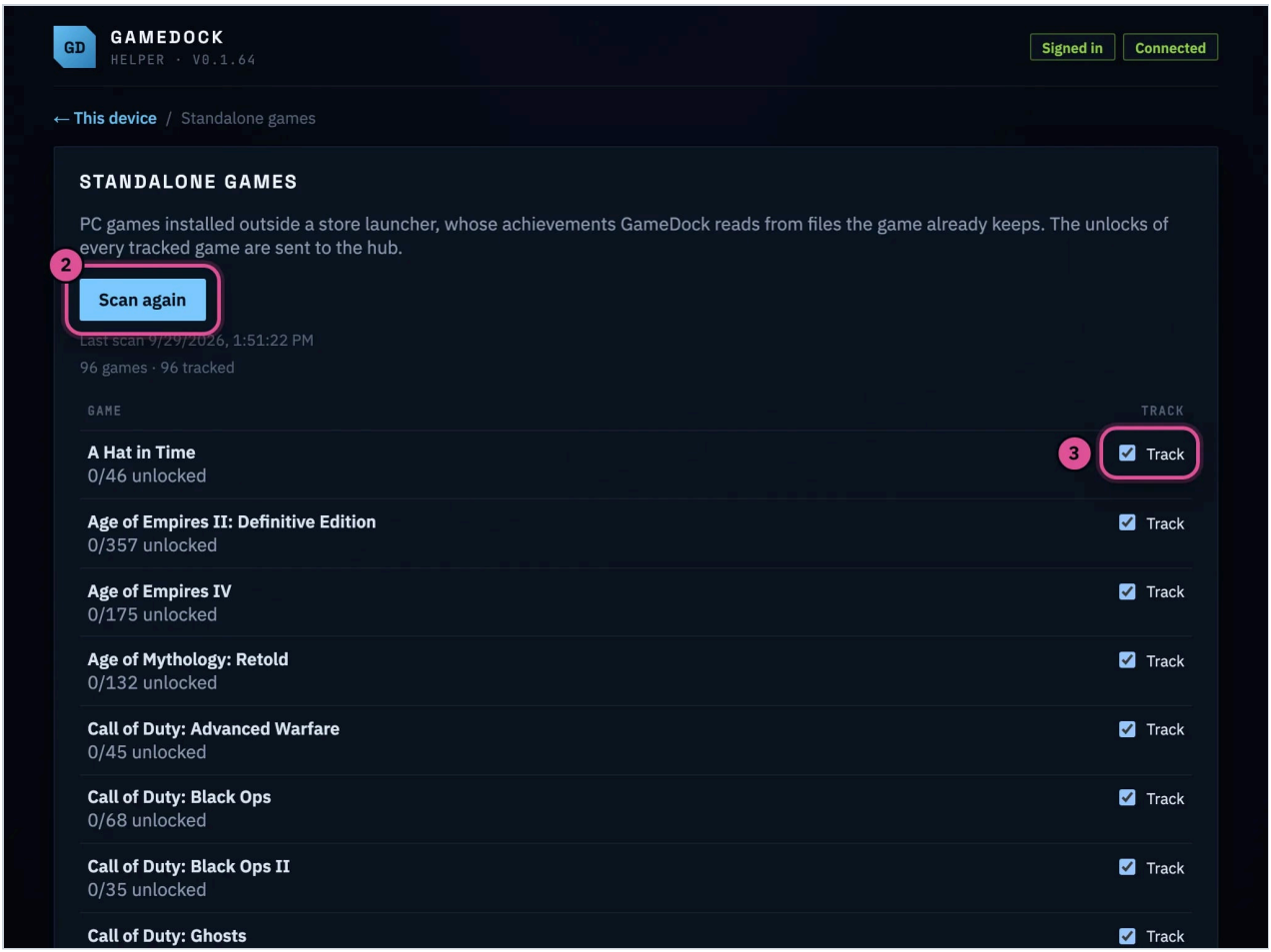
Um jogo de PC independente é um jogo que você instalou fora do launcher de uma loja, por exemplo um jogo de Windows que você mesmo adicionou ao Lutris. Ele não registra conquistas da Steam, porque não é o cliente da Steam que o executa. Alguns desses jogos guardam as conquistas em arquivos no seu computador, e o GameDock Helper consegue ler esses arquivos e trazer as conquistas para o GameDock junto com o resto.

O GameDock só lê esses arquivos. Ele não configura um jogo para guardá-los, não muda nada no jogo e não desbloqueia conquistas oficiais da Steam. Um jogo independente que ainda não guarda as conquistas desse jeito não mostra nenhuma.

Você precisa do GameDock Helper pareado, com o Lutris encontrado em **Game folders**.

Ative o recurso

1. No GameDock Helper, abra **Standalone games**.
2. Clique em **Scan** 2, ou em **Scan again** se ele já tiver rodado antes. O Helper procura entre seus jogos de PC independentes no Lutris e lista os que guardam as conquistas em arquivos, com quantas você desbloqueou. Uma biblioteca grande leva um ou dois minutos.



Standalone games no GameDock Helper

3. Deixe **Track** 3 ativado nos jogos que você quer que o GameDock acompanhe e desative nos que não quer.
4. Jogue. Na próxima vez que o Helper sincronizar, ou quando você sincronizar o **GameDock Helper** em **Configurações → Sincronização**, suas conquistas chegam.

Onde elas aparecem

Essas conquistas aparecem como **PC (Independente)** na página do jogo, junto com as outras plataformas em que você tem o jogo, e em **Independente** na página **Conquistas**. Na sua biblioteca, o jogo fica em **Independente**, e o filtro **Plataforma** em **Todas as fontes** o conta em **PC (Outro)**, a menos que você também tenha o jogo numa loja de PC, como a Steam.

Se um jogo estiver faltando

O Helper só lista um jogo quando os arquivos de conquistas dele já existem: um arquivo de definições ao lado do jogo e os desbloqueios que ele grava enquanto você joga. Se um jogo que você esperava não aparecer, jogue uma vez para ele gravar o primeiro arquivo de desbloqueio e depois clique em **Scan again**.

CONQUISTAS E ATIVIDADE

O painel

O que cada parte do painel mostra, do que jogar a seguir ao que mudou enquanto você esteve fora.

O Painel é a primeira página que você vê depois de entrar. Ele responde a quatro perguntas de relance: o que eu tenho jogado, o que devo jogar a seguir, o que vale a pena comprar e o que mudou desde a última vez que olhei.



O topo do Painel

No topo

O título conta seus jogos e as fontes conectadas e diz quando o GameDock sincronizou pela última vez. **Sincronizar tudo** traz as novidades de todas as lojas conectadas, menos as partes que só o Companion consegue ler (as compras, os DLCs e as conquistas de perfil privado da Steam, a Epic Games e as compras na PlayStation); **Sincronizar tudo** em **Configurações → Sincronização** também lê essas. Veja Mantenha tudo sincronizado.

Os quatro números logo abaixo são seu tempo de jogo total, as conquistas que você desbloqueou (cada uma contada uma vez, não importa em quantas plataformas você tenha o jogo, com quantas vieram nesta semana), quanto sua biblioteca custaria pelos preços de hoje na Steam e quantos jogos você quer jogar: os que você tem e ainda não começou de verdade.

Seu mês nas Estatísticas

Nos primeiros sete dias de cada mês (no fuso horário definido em Preferências), um card abaixo dos números avisa que o mês anterior está pronto: **Seu outubro está pronto**, com o tempo de jogo, os desbloqueios e os gastos daquele mês em uma frase e o fato que mais se destacou nas Estatísticas. **Abrir seu outubro** leva você à Visão geral daquele mês. No plano grátis, o botão é **Ver seu outubro**, com um cadeado, o card diz quantos fatos a mais estão esperando, e o mês abre com seus números, mas com os fatos ocultos, como acontece com qualquer mês no plano grátis. O ✕ esconde o card até o mês seguinte, em todos os dispositivos que você usa. Um mês sem nada a dizer não tem card.

As seções

	SEÇÃO	O QUE MOSTRA
01	**Continuar**	Os jogos que você jogou mais recentemente, com quanto tempo você jogou cada um nas últimas duas semanas. Use as setas para percorrê-los.
02	**Jogar a seguir**	Sugestões tiradas dos jogos que você quer jogar e dos que você colocou em pausa, em três visões, cada jogo com os motivos da escolha. Veja Jogar a seguir abaixo.
03	**Vale comprar agora**	Jogos das suas listas de desejos, de todas as lojas que você vinculou, que estão em promoção ou abaixo do preço que você definiu, cada um com a loja e o preço de hoje. Os que estão abaixo do seu preço vêm primeiro.
04	**Esta semana**	Quanto você jogou nesta semana comparado com a anterior, um gráfico das últimas oito semanas, as conquistas que você desbloqueou desde segunda-feira em cada plataforma (uma semana vai de segunda a domingo no fuso horário definido em Preferências) e em quantos dos últimos sete dias houve algum desbloqueio. Às vezes, também sugere uma conquista para tentar em seguida em um jogo que você está jogando, como faz A seguir. A pontuação de cada plataforma fica na página Conquistas. Por último, **Das Estatísticas** traz o fato com que a Visão geral desta semana nas Estatísticas começa, e **Sua semana** abre essa Visão geral; toda conta tem esta semana completa, e uma semana ainda sem nada a dizer não mostra nenhum fato.
05	**Enquanto você estava fora**	O que mudou nos últimos sete dias e tudo o que está esperando por você.
06	**De onde vêm seus dados**	Cada fonte que você vinculou e quando ela foi sincronizada pela última vez.

Jogar a seguir

Jogar a seguir sugere o que jogar entre os jogos que você ainda não terminou: os que estão com o status **Quero jogar** e os que você colocou **Em pausa**. Os jogos com status **Jogando** ficam em Continuar, ao lado, e jogos com status **Zerado**, **Completo** ou **Abandonado**, jogos ocultos e DLCs nunca são sugeridos. Escolha uma visão em **Mostrar**, abaixo das capas; a linha abaixo do título diz o que aquela visão sugere:

VISÃO	O QUE SUGERE
Algo novo	Jogos que você quer jogar e em que ainda não desbloqueou nada. Os mais bem avaliados vêm primeiro, depois os jogos já instalados no seu dispositivo, os jogos de uma franquia de que você gostou (que tem um jogo com nota sua de quatro estrelas ou mais, zerado ou jogado por dez horas), os jogos curtos e os jogos que você comprou nos últimos três meses.
Vitórias rápidas	Jogos que você poderia terminar logo: faltando poucas horas pela estimativa de tempo para zerar do IGDB, descontado o que você já jogou, ou a poucas conquistas dos 100%, com pelo menos metade já desbloqueada.
Inacabados	Jogos que você começou e deixou de lado. Os que você avançou mais e jogou mais recentemente vêm primeiro, depois os jogos instalados e bem avaliados.

Abaixo de cada capa aparece, em resumo, o motivo que mais pesou, como “Metacritic 94”, “~4h para zerar” ou “16 h de jogo · há 2 m”. Passe o mouse sobre um jogo para ver todos os motivos por extenso. O número depois de cada visão em **Mostrar** é quantos jogos ela classificou; a fileira mostra os 24 primeiros.

Agora não (o ✕ no canto de uma capa quando você passa o mouse sobre ela) deixa um jogo de lado por 30 dias, em todas as visões e em todos os dispositivos que você usa. **Desfazer** traz o jogo de volta na hora. Depois de 30 dias, ele pode ser sugerido de novo.

As estimativas de tempo para zerar vêm do IGDB e são buscadas conforme seus jogos sincronizam, então Vitórias rápidas cresce à medida que mais delas chegam.

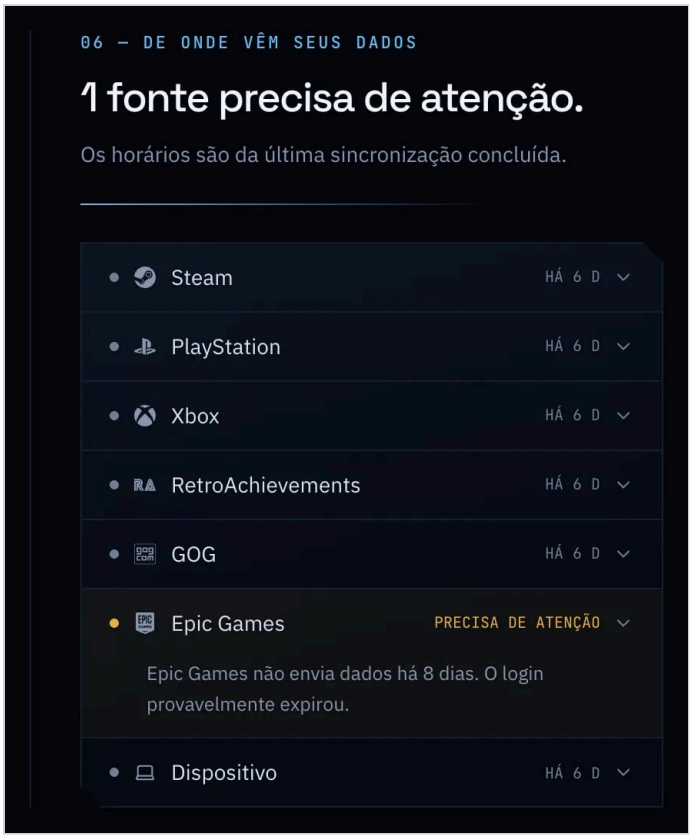
Enquanto você estava fora



Enquanto você estava fora

Esta seção cobre os últimos sete dias e divide o que mudou em **Precisa de você** (um jogo da lista de desejos que caiu abaixo do seu preço-alvo, uma loja que parou de enviar dados, compras que não puderam ser associadas a um jogo) e **Só para você saber**: conquistas que você desbloqueou, tempo que você jogou, jogos adicionados à sua biblioteca. Cada item tem um botão que leva direto ao lugar certo. Ela nunca envia e-mails, e o resumo diário não a esvazia: enviar um resumo deixa o Painel como estava. Tudo o que é mais antigo fica no feed de atividade.

De onde vêm seus dados



De onde vêm seus dados

Cada fonte que você vinculou, com um ponto que mostra se ela está funcionando bem e quando terminou uma sincronização pela última vez. Fontes que você não vinculou não aparecem; vincule uma em **Configurações** → **Sincronização**. Abra uma para ver cada parte dela. Uma fonte que precisa de atenção avisa, com um link para corrigir. Veja Corrija uma conexão que precisa de atenção.

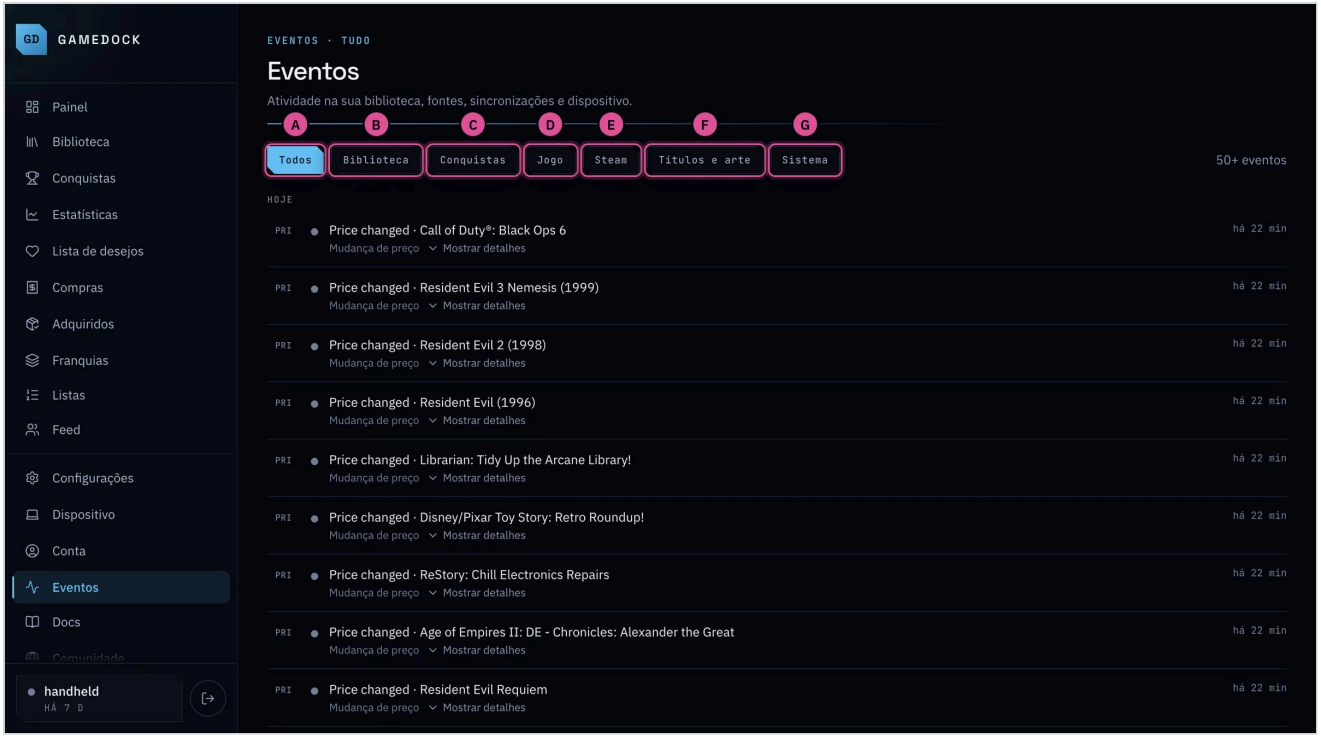
Uma conta nova

Antes de você conectar qualquer coisa, o Painel mostra três passos no lugar disso: você já entrou, depois **Conectar uma plataforma** e, se quiser, **Parear um dispositivo**. Veja Primeiros passos.

O feed de atividade

Um registro contínuo de tudo o que mudou na sua biblioteca e como filtrá-lo.

Eventos, na barra lateral, é um registro contínuo de tudo o que mudou na sua biblioteca, do mais recente para o mais antigo: jogos adicionados, conquistas desbloqueadas, tempo jogado, sincronizações que rodaram ou falharam, mudanças de preço e na lista de desejos, seu dispositivo ficando online ou offline, e nomes ou artes que você mudou.



Eventos, do mais recente para o mais antigo

Filtre a lista

Os botões no topo mostram um tipo de evento por vez:

	BOTÃO	MOSTRA
A	**Todos**	Tudo.
B	**Biblioteca**	Jogos adicionados à sua biblioteca, ocultados ou com status alterado, suas notas, as análises que você publica e uma lista na primeira vez que outras pessoas podem vê-la.
C	**Conquistas**	Conquistas desbloqueadas.
D	**Jogo**	Tempo jogado: cada sincronização que encontrou mais tempo de jogo em um jogo, e quanto a mais.
E	**Steam**	Mudanças na lista de desejos, nas compras, nas chaves de CD, nos preços e no valor da biblioteca.

	BOTÃO	MOSTRA
F	**Títulos e arte**	Nomes e artes que você mudou.
G	**Sistema**	Sincronizações que terminaram ou falharam, seu dispositivo ficando online ou offline, e logins nas lojas.

Os eventos aparecem por dia, do mais recente para o mais antigo, cada linha com a fonte de onde veio, um ponto que indica como foi (verde para concluído, âmbar para uma mudança que vale uma olhada, vermelho para uma falha) e o horário. Eventos que se repetem são agrupados em uma linha, com a contagem e o intervalo de tempo que cobrem. **Mostrar detalhes** em uma linha mostra o que aconteceu exatamente: qual plataforma, o preço antigo e o novo, o novo nome. **Carregar mais**, no fim da lista, volta mais no tempo.

Até onde o feed volta no tempo

No plano grátis, Eventos mostra as últimas 48 horas; um aviso no topo diz quantos eventos mais antigos estão ocultos. O GameDock Plus mostra tudo. Nada é apagado: os eventos mais antigos voltam a aparecer se você assinar.

O tempo jogado de cada jogo nunca é cortado: o Histórico de jogo dele volta até a primeira sincronização que registrou algum tempo, em qualquer um dos planos.

Enquanto você estava fora, no Painel, mostra um resumo das mesmas mudanças dos últimos sete dias, e o e-mail de resumo diário (parte do GameDock Plus) envia um toda manhã. Nenhum dos dois limpa este feed.

PARTE 5

Estatísticas

O que sua semana, mês, trimestre, ano ou todo o seu histórico teve: tempo de jogo, desbloqueios, gastos, jogos adicionados e sua lista de desejos, com o que se destacou.

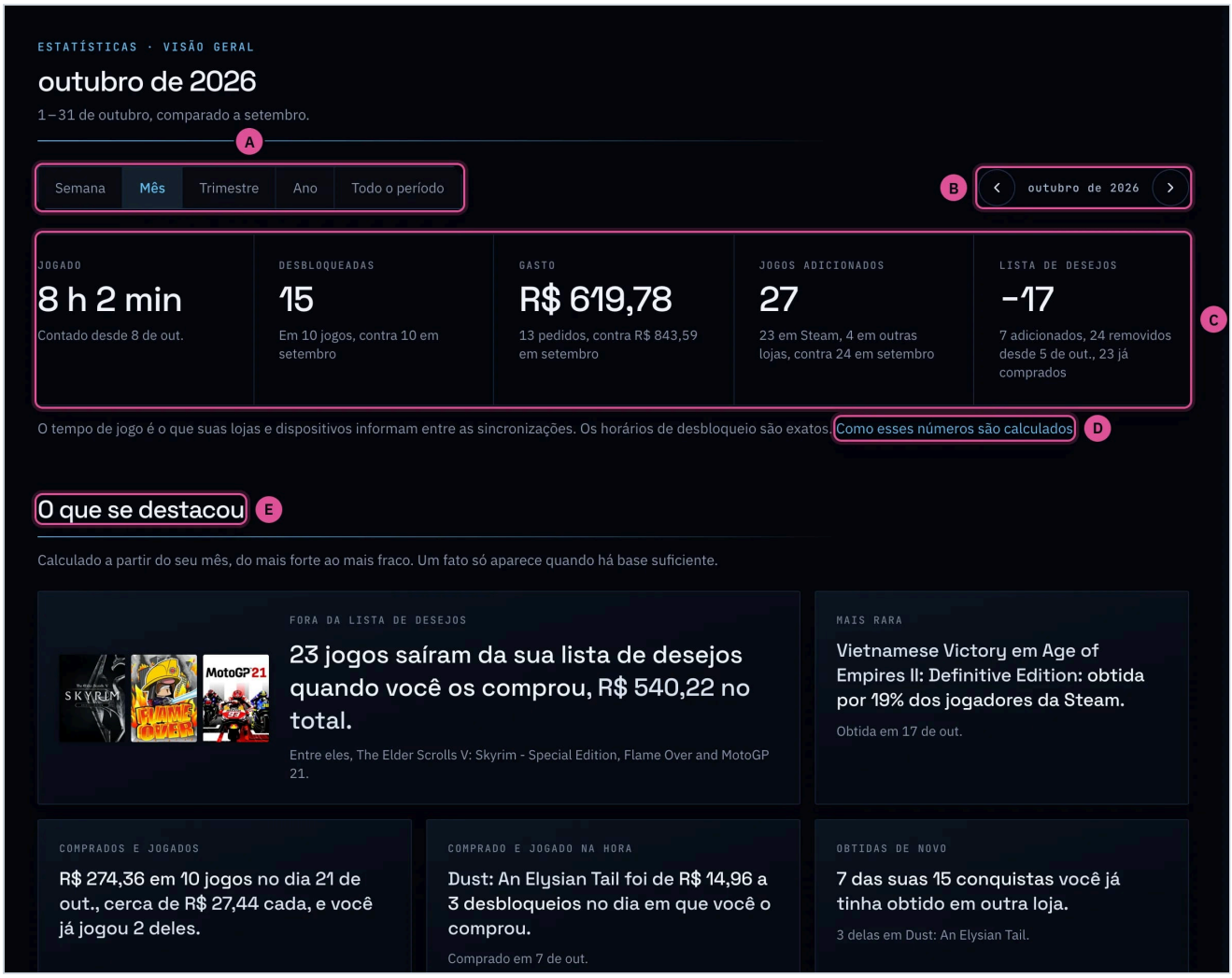
ESTATÍSTICAS

Visão geral das Estatísticas

Entenda os cinco números de um período e com o que eles são comparados, os fatos que se destacaram e o que o plano grátis mostra.

REQUER GAMEDOCK PLUS

Estatísticas, na barra lateral, mostra o que um período trouxe, considerando tudo o que o GameDock lê para você: quanto tempo você jogou, o que desbloqueou, quanto gastou, quais jogos adicionou e como sua lista de desejos mudou, comparado com o período anterior, junto com os fatos que se destacaram. A página abre na **Visão geral**, que reúne os cinco.



A Visão geral de um mês, com letras que correspondem ao texto abaixo

Escolha um período

Os botões no topo A escolhem o tipo de período: **Semana**, **Mês**, **Trimestre**, **Ano** ou **Todo o período**. O GameDock Plus abre no mês atual. As setas ao lado deles B passam para o período anterior e para o seguinte; a de avançar vai até hoje, e a de voltar vai até o ano em que seu histórico começa. **Todo o período** não tem setas: é tudo o que o GameDock guarda para você, desde o seu primeiro desbloqueio ou pedido com data.

As semanas vão de segunda a domingo, e todo período começa à meia-noite no fuso horário definido em Preferências, então o que você jogou num domingo à noite conta na semana em que foi jogado, onde quer que você esteja.

Os cinco números

No topo C ficam **Jogado**, **Desbloqueadas**, **Gasto**, **Jogos adicionados** e **Lista de desejos**, cada um com uma linha abaixo dizendo com o que ele é comparado:

- Um período ainda em andamento é comparado com o mesmo trecho do anterior: em 22 de outubro, outubro até agora é comparado com o período de 1º a 22 de setembro, e esta semana até agora com os mesmos dias da semana passada.
- Um período já encerrado é comparado com o anterior inteiro.
- **Todo o período** não é comparado com nada. **Jogado** passa a ser o total de cada loja e dispositivo, e **Desbloqueadas** conta uma conquista uma vez só, mesmo que você a tenha desbloqueado em duas lojas.

Como esses números são calculados D explica como cada um é contado.

Contado desde

Desbloqueios, pedidos e as datas em que os jogos entraram na sua biblioteca ou lista de desejos vêm das lojas, que guardam tudo isso por anos. O tempo jogado é diferente: nenhuma loja diz quando cada hora foi jogada, então o próprio GameDock registra esse tempo, a partir da primeira sincronização que encontrou seu tempo de jogo aumentando. Antes desse dia, não há nada para contar.

Por isso, um período que começa antes de o GameDock começar a registrar mostra o tempo jogado com **Contado desde** e o dia em que o registro começou, e não é comparado com um período anterior, já que comparar parte de um período com outro inteiro pareceria uma tendência que não existe. Um período registrado por completo cujo período anterior não foi registrado mostra **Nada para comparar antes de**, seguido desse dia. Um período que terminou antes de o registro começar mostra **—** em **Jogado** em vez de um zero, com o motivo abaixo. As remoções da lista de desejos funcionam do mesmo jeito: o GameDock as guarda desde que começou a registrá-las, e um período anterior a isso mostra o que foi adicionado e **—** na mudança.

O que se destacou

O que se destacou E é um punhado de fatos sobre o período, do mais forte para o mais fraco: seu melhor dia de desbloqueios, o jogo ou a franquia que ocupou a maior parte do seu tempo de jogo, seu desbloqueio mais raro, jogos que você comprou e jogou no mesmo dia, jogos que saíram da sua lista de desejos no dia em que você os comprou. Cada um só aparece quando há base suficiente, então uma semana tranquila pode não ter nenhum, e a página diz isso em vez de inventar um. Os fatos são calculados por regras fixas a partir dos seus próprios registros.

Abaixo deles, **O que você jogou** lista os jogos mais jogados do período, com o tempo e a fatia de cada um, e os temas logo abaixo mostram o período em gráficos por dia, semana, mês ou ano: tempo jogado, desbloqueios, gastos, jogos adicionados por loja e o que entrou e saiu da sua lista de desejos. Cada tema abre a própria página para o mesmo período: Tempo de jogo, Desbloqueios, Gastos, Biblioteca e Lista de

desejos. **Tempo de jogo total**, ao lado de O que você jogou, abre Tempo de jogo. Um ano abre com um card que leva a Seu ano em jogos, o ano em uma imagem para compartilhar, grátis em todos os planos.

No plano grátis

Toda conta tem a Visão geral da semana atual completa: os cinco números, um fato que se destacou, com os outros só pelo nome, e o que você jogou. Semanas, meses, trimestres e anos anteriores e todo o período fazem parte do GameDock Plus. Ao abrir um deles no plano grátis, você ainda vê os cinco números reais e com o que eles são comparados, e a lista dos fatos que se destacaram, sem revelar o que encontraram, para você ver o que o Plus mostraria antes de decidir. Períodos e páginas que o plano grátis não abre têm um cadeado.

Por e-mail

No dia 1º de cada mês, o e-mail mensal das Estatísticas leva o mês que acabou de terminar à sua caixa de entrada, em todos os planos: no GameDock Plus, o mês inteiro, e no plano grátis, os números e o melhor destaque, com os outros só pelo nome. Desative em **Conta** → **Notificações** ou no próprio e-mail.

ESTATÍSTICAS

Tempo de jogo

Dias em que você jogou, sua maior sequência, o que você mais jogou e onde, os jogos novos para você e suas horas comparadas ao normal.

REQUER GAMEDOCK PLUS

Tempo de jogo, em Estatísticas na barra lateral, vai além da Visão geral no tempo que você jogou em um período: em quantos dias você jogou e sua maior sequência, quais jogos ocuparam esse tempo e onde você os jogou, quais deles eram novos para você e como suas horas se comparam com o tempo que cada jogo costuma levar.



Tempo de jogo de um mês, com letras que correspondem ao texto abaixo

Os números

No topo (A) ficam **Jogado**, **Jogos jogados**, **Dias jogados**, **Maior sequência** e **Mais jogado**. **Jogado** é comparado com o mesmo trecho do período anterior, como na Visão geral. **Jogos jogados** diz quantos eram novos para você e quantos você retomou, e **Dias jogados**, em quantos dias do período até agora você jogou.

Escolha o período com os botões acima dos números e passe para o anterior ou o seguinte com as setas ao lado deles, como na Visão geral. A barra lateral mantém o período quando você muda de página nas Estatísticas.

Horas ao longo do período

O gráfico B mostra suas horas por dia em uma semana ou um mês, por semana em um trimestre e por mês em um ano, com **Meses** e **Semanas** para alternar. Passe o mouse sobre um ponto, ou use as setas do teclado, para ver as horas e quantos jogos você jogou. **Onde você jogou** C divide as mesmas horas por loja e dispositivo.

Mais jogados, novidades e retornos

Mais jogados lista os maiores jogos do período, com onde você os jogou, as horas, a fatia de cada um no período e o que veio antes: **Novo este ano**, quanto tempo você jogou em outra loja e quando, ou o mês em que você jogou pela primeira vez.

Novidades e retornos mostra os jogos novos para você e os que você retomou. A primeira vez que você jogou é a data que sua loja informa, então ela pode ser de antes de você entrar no GameDock. Algumas fontes não informam quando você jogou pela primeira vez (o Lutris, por exemplo), e os jogos jogados só nelas são contados como desconhecidos em vez de estimados.

Seu tempo comparado ao normal compara todas as suas horas em um jogo com o tempo que, segundo o IGDB, normalmente se leva para terminá-lo, a marca em cada barra.

Contabilizado desde

Nenhuma loja diz quando cada hora foi jogada, então o próprio GameDock registra isso a partir da primeira sincronização que encontrou seu tempo de jogo aumentando. Todos os números desta página mostram **Contabilizado desde** e esse dia quando o período começa antes dele, e um período que terminou antes dele mostra — com o motivo, o total geral que suas lojas informam ao lado e um atalho para Todo o período.

Todo o período

Todo o período usa, em vez disso, o total de cada loja e dispositivo: onde você jogou segundo esses totais, seus jogos mais jogados de todos os tempos e suas horas pela década em que cada jogo foi lançado. Dias jogados e a maior sequência continuam contando a partir do dia em que o GameDock começou a registrar.

No plano grátis

Tempo de jogo faz parte do GameDock Plus em todos os períodos. No plano grátis, a página ainda mostra os números principais reais e com o que eles são comparados, os fatos que vale saber, sem revelar o que encontraram, e o contorno dos gráficos.

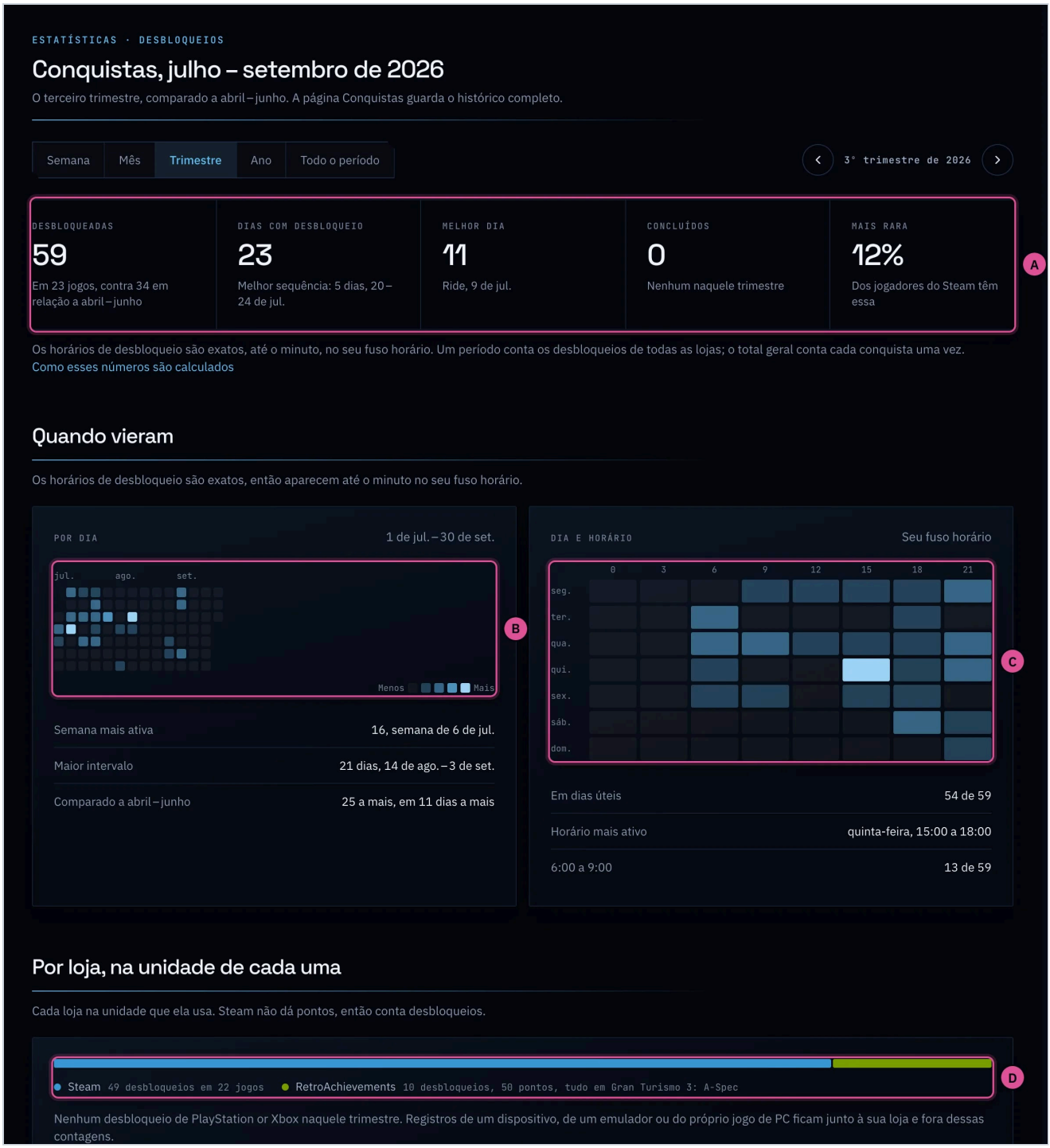
ESTATÍSTICAS

Desbloqueios

Quando vieram os desbloqueios de um período, por dia e por hora, cada loja na sua própria unidade, os jogos que deram mais e os mais raros.

REQUER GAMEDOCK PLUS

Desbloqueios, em Estatísticas na barra lateral, mostra quando vieram as conquistas e os troféus de um período, de quais lojas e jogos eles vieram e os mais raros entre eles. Sua página Conquistas guarda o histórico completo; esta página trata de um período de tempo.



Desbloqueios de um trimestre, com letras que correspondem ao texto abaixo

Os números

No topo (A) ficam **Desbloqueadas**, **Dias com desbloqueio**, com sua melhor sequência, **Melhor dia**, **Concluídos** (ou o jogo mais perto de ser concluído) e **Mais rara**, a porcentagem de jogadores da Steam que têm o seu desbloqueio mais raro do período.

Um período conta cada desbloqueio que uma loja registrou, inclusive uma conquista desbloqueada de novo em uma segunda loja, então o número dele bate com a soma das lojas abaixo. **Todo o período** conta cada conquista uma vez só, como faz a página Conquistas.

Quando vieram

Por dia B é um calendário com os dias do período, mais escuro onde há mais desbloqueios; em uma semana, os sete dias viram colunas, e em todo o período os anos são as colunas, cada conquista contada uma vez no ano em que você a desbloqueou pela primeira vez. Abaixo dele ficam a semana mais movimentada, o maior intervalo sem desbloqueios e como o período se compara com o anterior.

Dia e horário C colore cada dia da semana em faixas de três horas, no seu fuso horário, com quantos desbloqueios vieram em dias úteis e a faixa mais movimentada.

Por loja, na unidade de cada uma

Por loja D mostra a fatia de cada loja nos desbloqueios e os números dela na unidade que ela usa: os troféus da PlayStation, o gamerscore do Xbox, os pontos do RetroAchievements e desbloqueios para a Steam, que não dá pontos. Os registros que um emulador ou um jogo de PC guarda por conta própria ficam ao lado da loja e fora dessas contagens.

Os jogos e as mais raras

Os jogos com mais desbloqueios lista os jogos do período que mais renderam desbloqueios, com quando eles vieram e quantos você já tinha desbloqueado em outra loja. **Mais raras** lista os desbloqueios que menos jogadores da Steam têm; PlayStation, Xbox e RetroAchievements ainda não informam ao GameDock a porcentagem de jogadores.

No plano grátis

Desbloqueios faz parte do GameDock Plus em todos os períodos. No plano grátis, a página ainda mostra os números principais reais e com o que eles são comparados, os fatos que vale saber, sem revelar o que encontraram, e o contorno dos gráficos. Sua página Conquistas e a faixa Atividade dela continuam grátis.

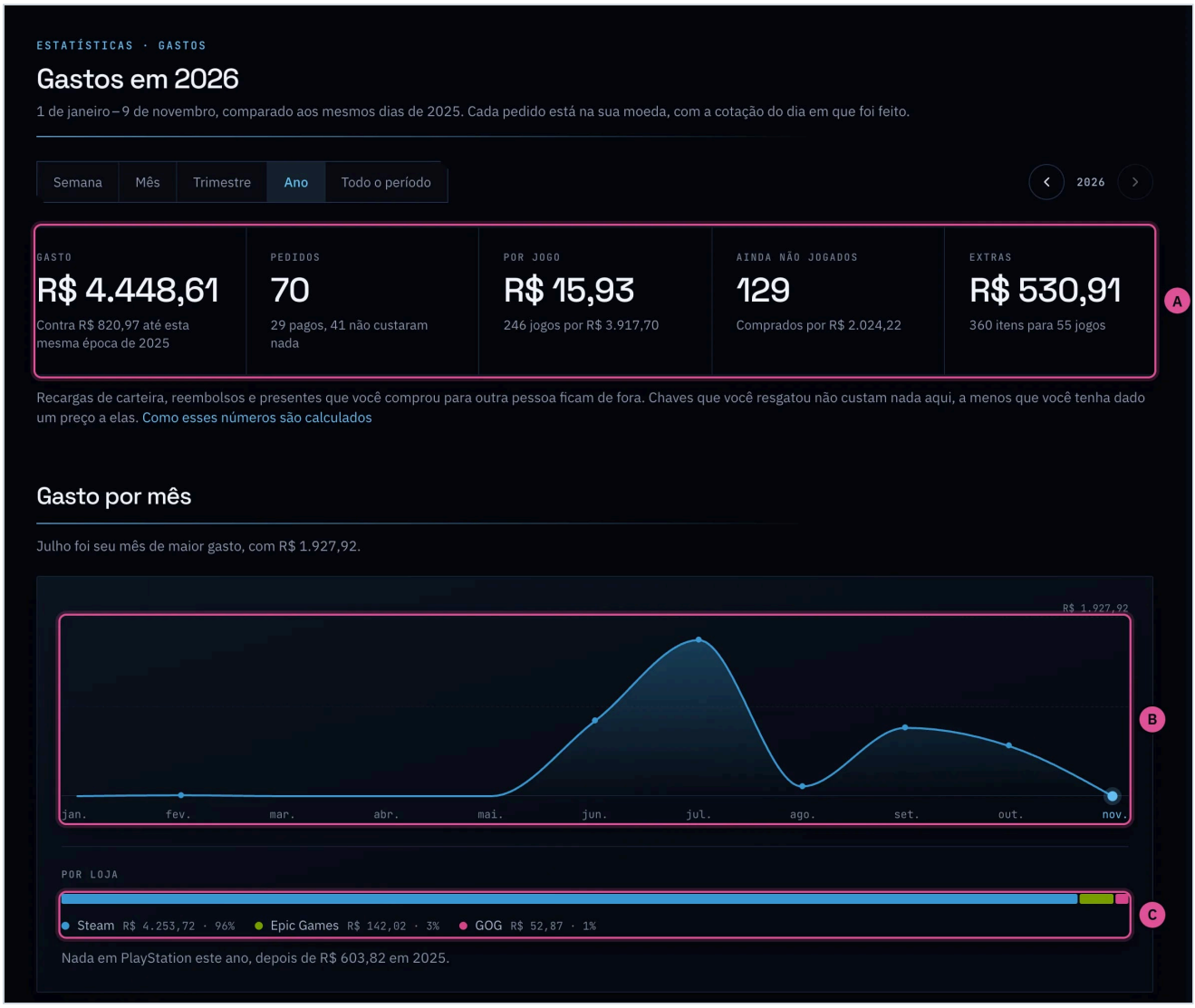
ESTATÍSTICAS

Gastos

Quanto um período custou e quando, a parte de cada loja, no que o dinheiro foi gasto, suas maiores compras e quanto cada uma custou por hora.

REQUER GAMEDOCK PLUS

Gastos, em Estatísticas na barra lateral, mostra quanto um período custou para você em todas as lojas que o GameDock lê: quando o dinheiro saiu, quais lojas ficaram com ele, com o que foi gasto, suas maiores compras e quanto cada uma custou por hora de jogo. Cada pedido aparece na sua moeda pela cotação do próprio dia, como na sua página Compras.



Gastos de um ano, com letras que correspondem ao texto abaixo

Os números

No topo A ficam **Gasto**, comparado com o mesmo trecho do período anterior, como na Visão geral, **Pedidos**, com quantos você pagou e quantos não custaram nada, **Por jogo**, o custo dos jogos que você

comprou dividido entre todos eles, **Ainda não jogados**, os jogos comprados no período que você ainda não começou, com quanto custaram, e **Extras**.

Recargas de carteira, reembolsos e presentes que você comprou para outra pessoa ficam de fora. Um presente que você recebeu, uma chave que você resgatou e um jogo grátis que você resgatou contam como pedidos que não custaram nada, a menos que você tenha dado um preço à chave.

Quando e onde

O gráfico B mostra quanto você gastou em cada dia de uma semana, em cada semana de um mês ou trimestre, em cada mês de um ano ou em cada ano do seu histórico. **Por loja** C divide o mesmo dinheiro por loja e avisa quando uma loja que você usou no período anterior não recebeu nada desta vez. Um pedido em uma moeda para a qual o GameDock não tem cotação, ou um disco a que você ainda não deu preço, é mencionado abaixo do gráfico em vez de ser contado como zero.

Com o que foi gasto

Com o que foi gasto divide o dinheiro do período entre jogos, extras, assinaturas e todo o resto, e conta os pedidos que não custaram nada como presentes, chaves resgatadas e jogos grátis resgatados.

Maiores compras e valor

Maiores compras lista os jogos mais caros do período, com quando você os comprou, a loja, quanto você pagou, quanto tempo você jogou cada um em todas as lojas e dispositivos e quanto isso dá por hora. Um jogo que você ainda não começou mostra **Ainda não**. **Todas as compras** abre sua página Compras.

Valor, dos dois lados coloca seus jogos de melhor custo-benefício, entre os que têm duas horas de jogo ou mais, ao lado dos jogos que você comprou e ainda não jogou.

No plano grátis

Gastos faz parte do GameDock Plus em todos os períodos. No plano grátis, a página ainda mostra **Gasto**, **Pedidos** e **Extras**, com o que Gasto é comparado, os fatos que vale saber, sem revelar o que encontraram, e o contorno dos gráficos. Sua página Compras mantém os meses grátis dela.

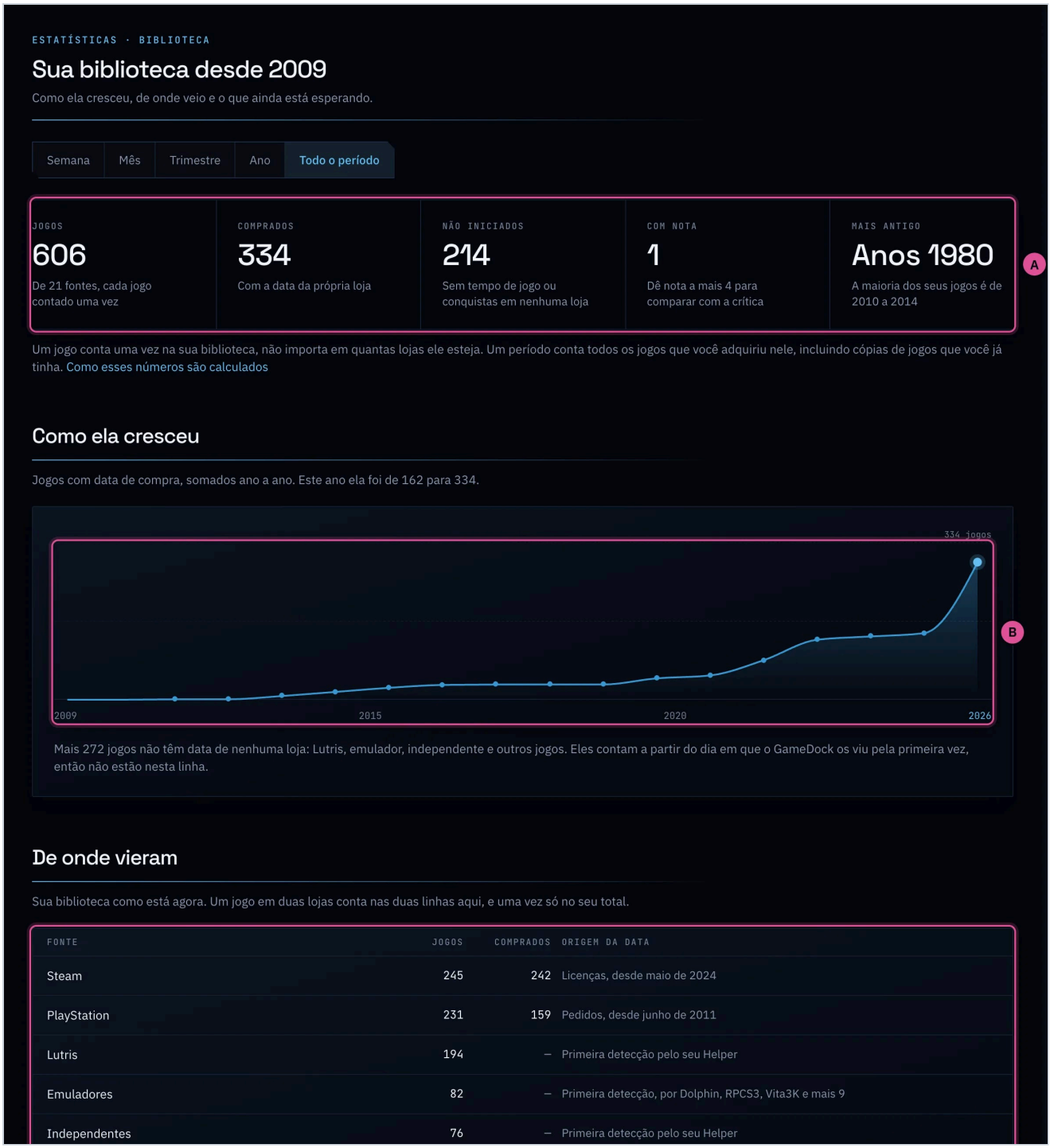
ESTATÍSTICAS

Biblioteca

Como sua biblioteca cresceu, de onde ela veio, seu backlog em horas, quando seus jogos foram lançados e como suas notas se comparam.

REQUER GAMEDOCK PLUS

Biblioteca, em Estatísticas na barra lateral, mostra como sua biblioteca cresceu, de onde vieram os jogos dela, o que ainda espera para ser jogado, quando seus jogos foram lançados e como suas notas se comparam.



Biblioteca de todo o seu histórico, com letras que correspondem ao texto abaixo

Os números

Em **Todo o período**, os números no topo (A) são **Jogos**, cada um contado uma vez, não importa em quantas lojas esteja, **Comprados**, os jogos para os quais uma loja informa uma data, **Não iniciados**, **Com nota** e **Mais antigo**, a década em que seu jogo mais antigo foi lançado.

Em uma semana, um mês, um trimestre ou um ano, eles são **Jogos adicionados**, todos os jogos que você obteve no período em qualquer loja, dizendo quantos você já tinha em outro lugar, **Novos na sua biblioteca**, **Não iniciados** entre os adicionados, **Com nota** e **Zerados**.

Como ela cresceu

O gráfico B soma ano a ano os jogos com data de compra em **Todo o período** e mostra os jogos novos na sua biblioteca em cada dia, semana ou mês de um período mais curto. Só a primeira compra de um jogo entra na linha. Jogos sem data em nenhuma loja, como jogos de emulador, do Xbox e de PC independentes, contam a partir do dia em que o GameDock os viu pela primeira vez, e a página diz quantos são em vez de colocar todos nesse dia.

De onde vieram

De onde vieram C lista todas as lojas e dispositivos em que seus jogos estão, quantos foram comprados com data e até quando essas datas voltam no tempo: as licenças da Steam, os pedidos da PlayStation, da GOG e da Epic, seus discos, ou o dia em que o GameDock viu um jogo pela primeira vez, nas fontes que não guardam compras. Um jogo em duas lojas conta nas duas linhas.

O backlog e quando seus jogos foram lançados

O backlog são todos os jogos sem tempo jogado e sem desbloqueio em nenhuma loja. Um status que você definiu tem prioridade: **Quero jogar** mantém um jogo nele, não importa quanto você tenha jogado. Ao lado das horas de história principal que o IGDB informa para eles, o GameDock diz quanto tempo eles levariam no seu ritmo, assim que tiver três meses do seu tempo de jogo para avaliar, e o que o período adicionou comparado com o que você começou.

Quando seus jogos foram lançados coloca os jogos da sua biblioteca e as horas que você jogou cada um em uma única linha do tempo, de cinco em cinco anos.

Seu gosto

A partir de cinco notas, **Seu gosto** compara sua média com as notas da crítica para os mesmos jogos e com a média dos jogadores do GameDock, tudo de 0 a 100. Até lá, ele pede mais notas, com um link para os jogos que você zerou.

No plano grátis

Biblioteca faz parte do GameDock Plus em todos os períodos. No plano grátis, a página ainda mostra os números principais reais e com o que Jogos adicionados é comparado, os fatos que vale saber, sem revelar o que encontraram, e o contorno dos gráficos.

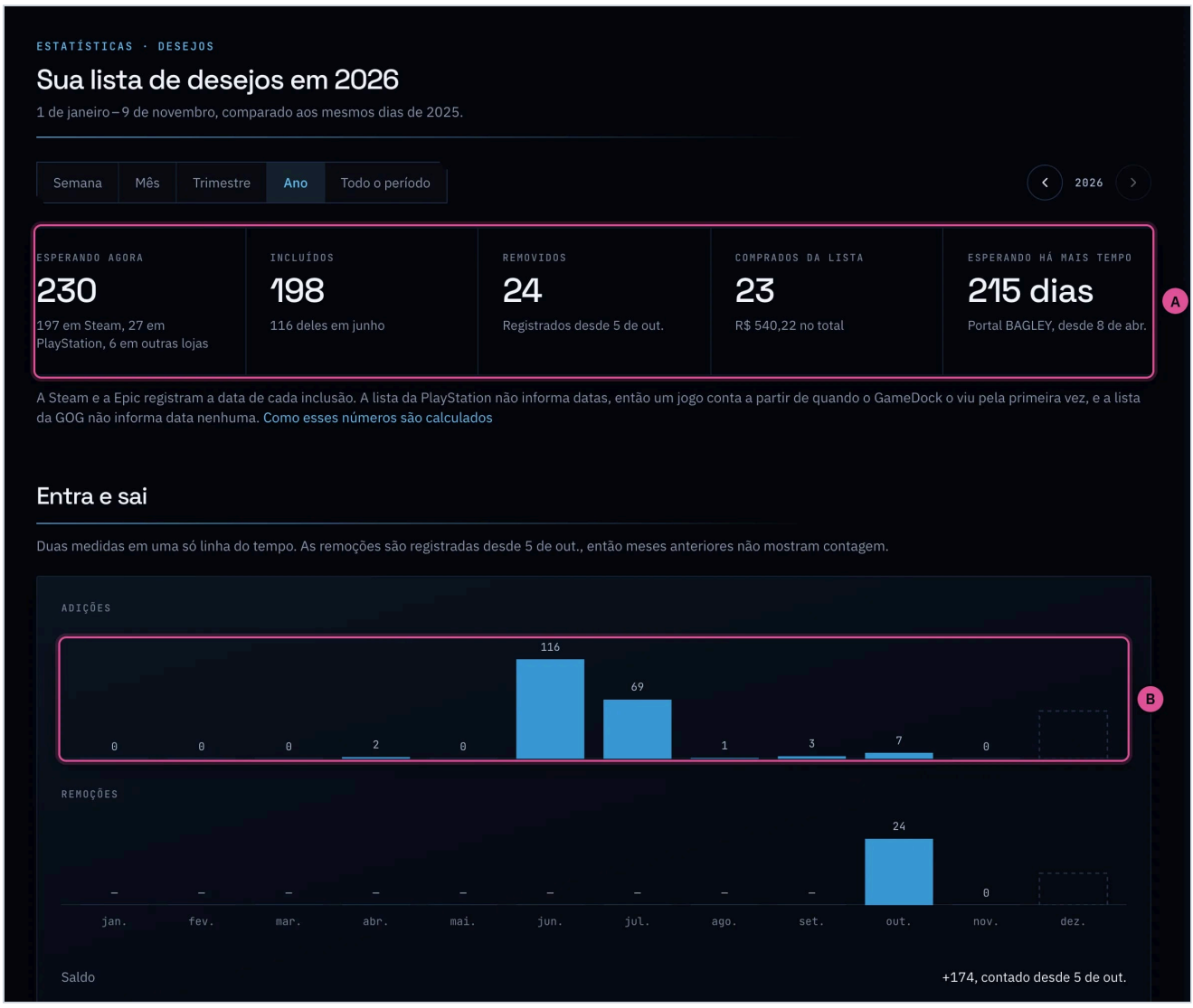
ESTATÍSTICAS

Lista de desejos

O que entrou e saiu das suas listas de desejos, o que você comprou delas e quanto tempo esperou, e os alertas de preço que dispararam.

REQUER GAMEDOCK PLUS

Lista de desejos, em Estatísticas na barra lateral, mostra o que entrou e o que saiu das suas listas de desejos em um período, o que você comprou delas, o que está esperando há mais tempo e os alertas de preço que dispararam.



Lista de desejos de um ano, com letras que correspondem ao texto abaixo

Os números

No topo (A) ficam **Esperando agora**, por loja, **Incluídos**, **Removidos**, **Comprados da lista** e **Esperando há mais tempo**.

A Steam e a Epic registram a data de cada jogo que você adiciona. A lista da PlayStation não informa datas, então um jogo conta a partir de quando o GameDock o viu lá pela primeira vez, e os jogos que já

estavam nela quando o GameDock a leu pela primeira vez não contam em nenhum período. A lista da GOG não informa data nenhuma.

Entra e sai

Os dois gráficos B mostram os jogos adicionados e os removidos em cada dia, semana, mês ou ano em uma única linha do tempo. O GameDock guarda todo jogo que sai das suas listas de desejos desde o dia em que começou a registrá-los, então um período anterior a isso não mostra contagem de remoções, nunca um zero, e **Removidos** mostra **Registrados desde** e esse dia em um período que ele cobre só em parte. Abaixo dos gráficos fica a mudança líquida, comparada com o período anterior.

Da lista de desejos à biblioteca

Um jogo que sai da sua lista de desejos até dois dias depois de chegar à sua biblioteca, por um pedido, uma licença ou um disco, conta como comprado da lista. Cada um mostra quando e onde você o comprou e quanto o pedido cobrou, e quanto tempo ele esperou, quando a loja informou o dia em que você o adicionou. O tempo de espera e o preço na hora em que você adicionou um jogo ficam guardados para os jogos que saem a partir do dia em que o GameDock começou a registrá-los. **Esperando há mais tempo** lista o que está nas suas listas de desejos há mais tempo.

Alertas de preço lista os alertas que dispararam no período, e **Sua lista de desejos** abre sua lista de desejos para você criar mais.

No plano grátis

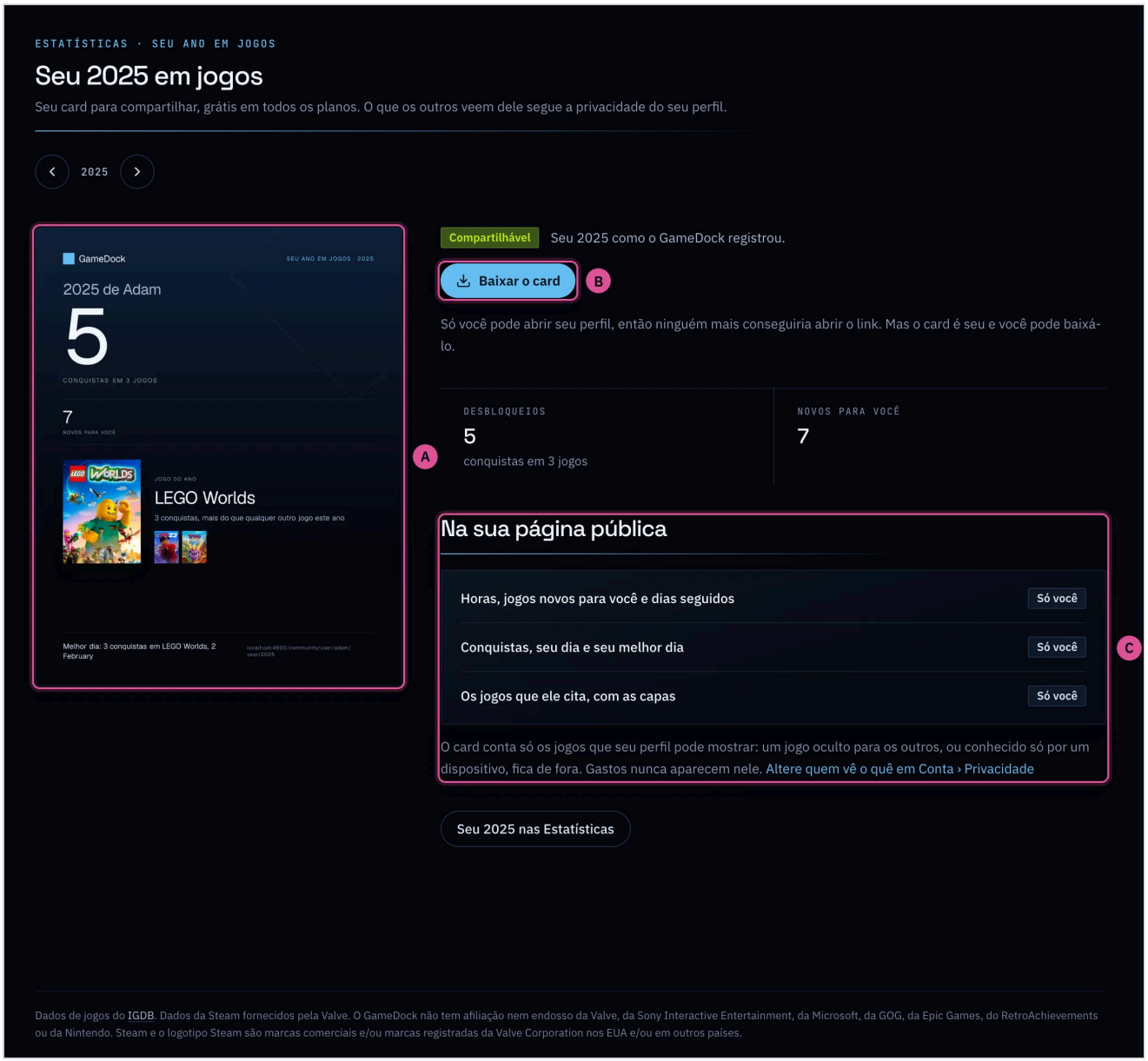
Lista de desejos faz parte do GameDock Plus em todos os períodos. No plano grátis, a página ainda mostra **Esperando agora**, **Incluídos**, **Removidos** e **Comprados da lista**, os fatos que vale saber, sem revelar o que encontraram, e o contorno dos gráficos. Sua lista de desejos e os alertas de preço dela continuam grátis.

ESTATÍSTICAS

Seu ano em jogos

Seu ano em um card para compartilhar: horas, desbloqueios, jogos novos para você e seu jogo do ano, grátis em todos os planos, e quem vê o quê.

Seu ano em jogos, em Estatísticas na barra lateral, transforma um ano em um card para compartilhar: as horas que você jogou, seus desbloqueios, os jogos novos para você, sua maior sequência de dias e seu jogo do ano. É grátis em todos os planos.



Seu ano em jogos de um ano anterior, com letras que correspondem ao texto abaixo

O card

O card (A) começa com as horas que você jogou e em quantos jogos, depois suas **Conquistas**, os jogos **Novos para você**, o máximo de **Dias seguidos** em que você jogou e **Seu dia**, o dia da semana em que mais vieram desbloqueios. Abaixo deles fica seu **Jogo do ano**, o jogo que você mais jogou, com os quatro seguintes, e seu melhor dia de desbloqueios.

As horas vêm do tempo de jogo que o GameDock registra entre as sincronizações, então um ano em que ele começou a registrar no meio do caminho mostra **Contado desde** e esse dia, e um ano anterior a qualquer tempo registrado começa pelos desbloqueios. Os jogos novos para você seguem a primeira vez que você jogou segundo cada loja, então podem ser de antes do GameDock. Um número que o ano não tem como dar fica de fora em vez de aparecer como zero, e o que você gastou nunca aparece no card.

O card conta só os jogos que seu perfil pode mostrar: um jogo que você ocultou dos outros, um que o GameDock não conseguiu identificar como um jogo conhecido ou um que só é conhecido por um dispositivo fica fora de todos os números.

Como compartilhar

O card deste ano vai sendo preenchido ao longo do ano e pode ser compartilhado a partir de 1º de dezembro; até lá, a página o mostra como uma prévia. Qualquer ano anterior pode ser compartilhado a qualquer momento: volte com as setas ao lado do ano.

Quando um ano pode ser compartilhado, **Baixar o card** B salva o card como imagem, e **Copiar link** copia o endereço da página dele no seu perfil, que mostra o card, os números e um link para o seu perfil, e gera uma prévia do link quando você o publica. **Compartilhar no** X, Threads, Bluesky, Facebook ou Reddit abre numa nova aba a caixa de publicação desse site, com o ano e a página já preenchidos, para você mudar e publicar como quiser; **Outros apps**, no celular e em alguns navegadores, abre o menu de compartilhamento do seu dispositivo com a imagem do card. Sem um nome de usuário, ou enquanto só você pode abrir seu perfil, não há link nem nada para compartilhar.

Quem vê o quê

Na sua página pública C diz quem vê cada parte do card: as horas, os jogos novos e a sequência de dias seguem quem pode ver seu tempo de jogo, os desbloqueios e o melhor dia seguem suas conquistas, e os jogos citados seguem sua biblioteca, cada um definido em **Conta › Privacidade**. Quem não pode ver nenhum deles recebe o mesmo “Não encontrado” de um perfil que não pode ver.

O ano completo

Seu 2025 nas Estatísticas abre a Visão geral do ano com todos os destaques, parte do GameDock Plus. No plano grátis, ele abre a visão bloqueada do ano, e o card continua grátis.

PARTE 6

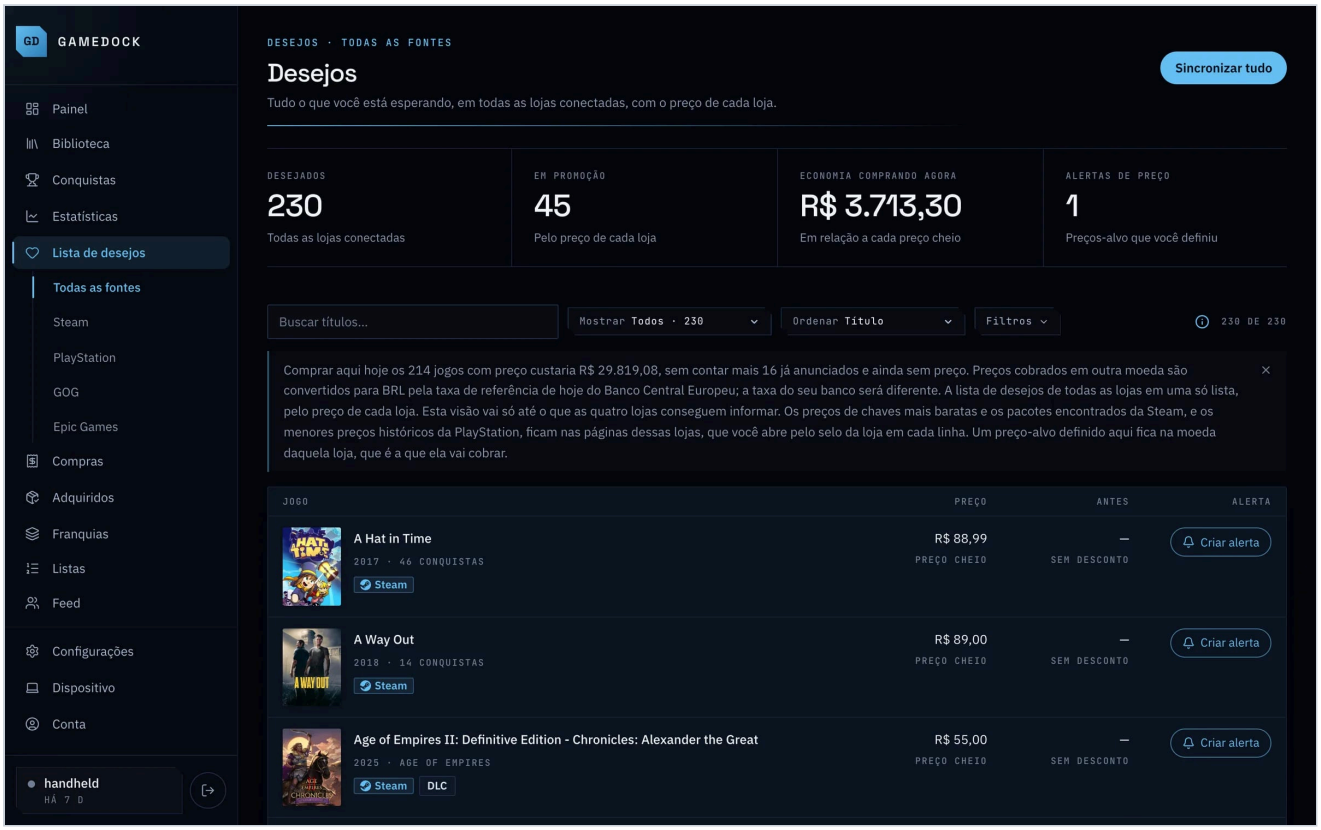
Lista de desejos, compras e adquiridos

Alertas de preço nos jogos que você quer, quanto você pagou pelos que tem e quanto vale sua biblioteca.

Preços e alertas da lista de desejos

Veja suas listas de desejos de todas as lojas com os preços e seja avisado quando um jogo cair para o preço que você quer.

Lista de desejos, na barra lateral, reúne os jogos das suas listas de desejos da Steam, da PlayStation, da GOG e da Epic Games, cada um com o preço da própria loja. Crie um alerta de preço em um jogo e o GameDock avisa quando ele cair para o seu preço.



Sua lista de desejos de todas as lojas

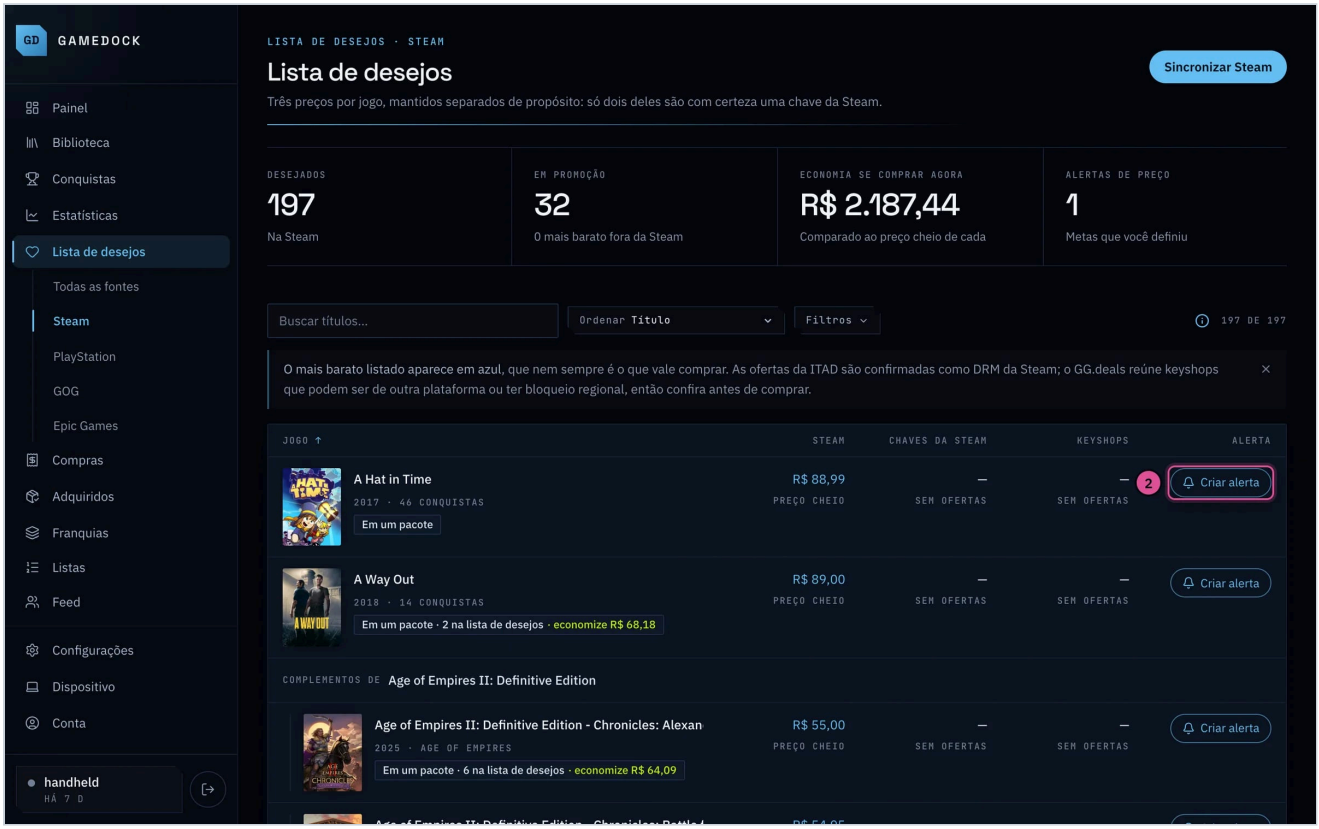
O que a página mostra

Todas as fontes lista todos os jogos das suas listas de desejos, com a loja, o preço atual e o preço sem promoção, e o alerta de preço. Os números no topo contam quantos jogos estão nas suas listas, quantos estão em promoção, quanto você economizaria comprando agora os que estão com desconto e quantos alertas de preço você criou. A página de cada loja mostra os mesmos quatro; na **Steam**, a linha abaixo de **Em promoção** também conta os jogos que estão mais baratos fora da Steam.

- **Buscar títulos...** encontra um jogo pelo nome.
- **Mostrar** restringe a lista a jogos **Em promoção**, **No preço-alvo**, **Monitorados** (os que têm alerta) ou **Sem preço**.
- **Ordenar** ordena por título, mais barato, maior desconto ou mais recentes.
- **Filtros** escolhe uma loja.

Abaixo de cada título fica o ano do jogo e, na Steam, a franquia e o número de conquistas; qualquer coisa que valha saber sobre ele, como **Em um pacote** ou **DLC**, fica em uma linha própria logo abaixo. Um jogo sem arte de capa mostra um bloco com o nome curto dele. Um preço em outra moeda aparece ao lado da conversão para a sua pela cotação de hoje, na ordem que **Mostrar valores em** define; na lista de cada loja, o preço da loja vem primeiro, a menos que você tenha escolhido a sua moeda. Veja Moedas e taxas de câmbio. Os itens abaixo de **Lista de desejos** na barra lateral mostram uma loja por vez, com mais detalhes do que a lista combinada.

Steam: preços lado a lado

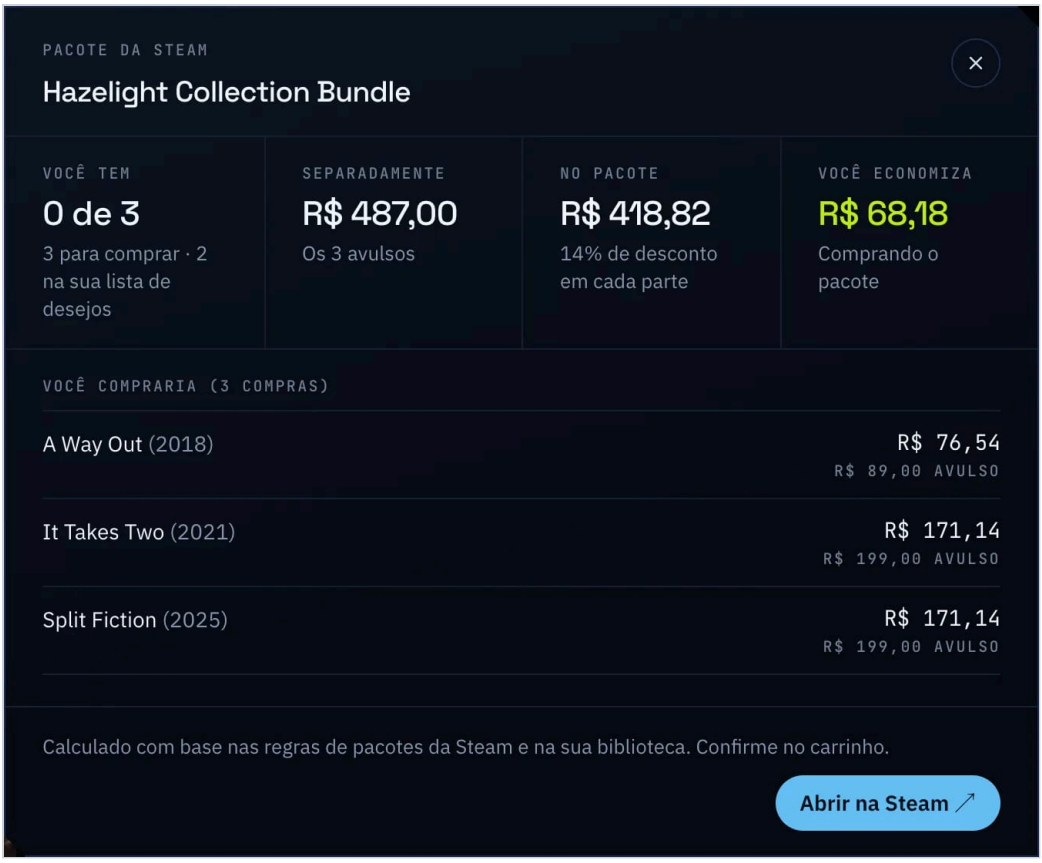


O preço da Steam ao lado de chaves mais baratas

A lista da Steam mostra dois preços lado a lado:

COLUNA	DE ONDE VEM O PREÇO
Steam	A própria loja da Steam.
Chaves da Steam	A oferta mais baixa no IsThereAnyDeal confirmada como chave da Steam.

Cada um mostra quanto economiza em relação ao preço cheio da Steam, e o mais barato fica em azul. **Em um pacote** abaixo de um jogo significa que a Steam o vende em um pacote; clique para ver quanto o pacote custaria para você, sem contar os jogos que você já tem. Ele abre com quantos jogos do pacote você tem, quanto o resto custaria avulso e no pacote e quanto você economizaria, e depois lista cada compra com o preço no pacote e o preço avulso, agrupadas por franquia. Os complementos ficam abaixo do jogo deles.

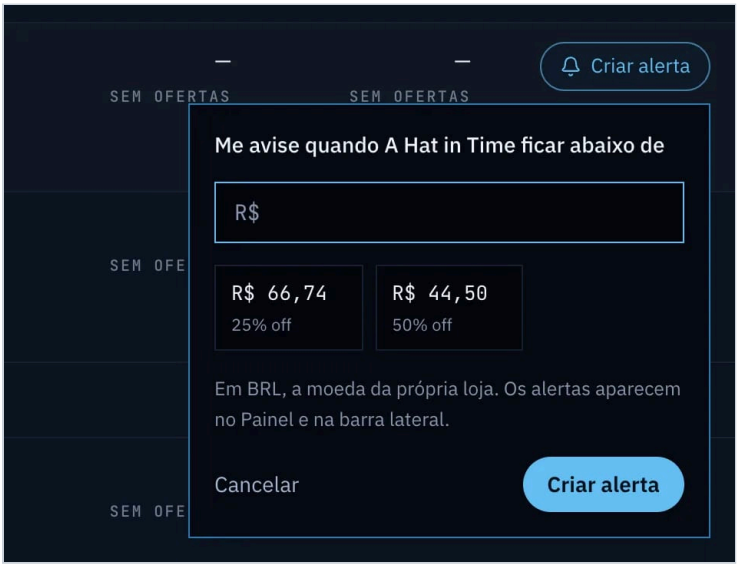


Quanto um pacote custaria para você

Filtros restringe a lista a jogos em promoção na Steam, em que uma chave da Steam é a mais barata ou que você está monitorando, e a jogos com ou sem conquistas.

Crie um alerta de preço

1. Abra **Lista de desejos** e escolha a loja do jogo na barra lateral, ou fique em **Todas as fontes**.
2. Clique em **Criar alerta** 2 na coluna **Alerta** do jogo.
3. Digite o preço que você pagaria, ou clique em uma das sugestões abaixo da caixa, e depois clique em **Criar alerta**.



Me avise quando ficar abaixo de

As sugestões são 25% e 50% de desconto sobre o preço cheio do jogo e, na lista da Steam, também a chave da Steam mais barata. Digite o preço do jeito que você costuma escrever preços: `12.50`, `12,50` e `$12` funcionam. O preço fica na moeda da própria loja, já que é ela que vai cobrar; a caixa mostra o símbolo dela.

Depois de criado, o botão mostra **Abaixo de** e o seu preço, com quanto o jogo ainda precisa baixar para chegar nele. Clique nele para mudar o preço, ou em **Remover alerta** para parar de monitorar. Quando o preço chega ao seu, o botão fica verde e mostra **Preço atingido**.

Você também pode criar um alerta na página do próprio jogo, em **Quanto custa agora**, para um jogo da sua lista de desejos da Steam.

> NOTA
>
> No plano grátis, você pode ter alertas em cinco jogos ao mesmo tempo, somando todas as lojas. Um sexto é recusado com uma mensagem avisando isso; remova um antes. O GameDock Plus não tem limite.

Quando você é avisado

Com um alerta criado, o GameDock avisa na primeira vez que o preço chega nele ou fica abaixo dele. Para um jogo da Steam, ele confere o mais barato dos preços que mostra; para as outras lojas, o preço da própria loja.

- Ele só avisa de novo se o preço cair mais.
- Quando o preço volta a ficar acima do seu preço-alvo, a próxima promoção avisa de novo, mesmo que pelo mesmo preço.
- Mudar o preço recomeça do zero.

Um alerta aparece como um número ao lado de **Lista de desejos** na barra lateral, como um item em **Precisa de você** no Painel e em um quadro **Metas atingidas** no topo da lista de desejos daquela loja. **Dispensar todos**, ali, limpa os alertas daquela loja.

Os alertas aparecem só no GameDock; eles não são enviados por e-mail.

> NOTA
>
> Um jogo da Steam mostra **No preço-alvo** quando qualquer um dos preços dele atinge seu preço-alvo (a mesma regra do alerta), então em **Todas as fontes** ele pode estar no preço-alvo enquanto o preço da Steam ao lado ainda está acima.

Adicione um jogo à sua lista de desejos da Steam

A página de um jogo oferece **Pôr na lista de desejos** quando o jogo está na Steam e não está na sua biblioteca da Steam. Para isso, é preciso ter o Companion e ter entrado na loja da Steam no Chrome; caso contrário, o GameDock diz qual dos dois está faltando e abre a página do jogo na Steam para você adicioná-lo à lista lá. Depois, o GameDock lê sua lista de desejos de novo para o jogo aparecer na hora; no plano grátis, essa nova leitura é a sincronização da Steam do dia, e, se ela já tiver sido usada, o jogo ainda é adicionado na Steam e aparece aqui depois da próxima sincronização da lista de desejos.

Mantenha os preços atualizados

As listas de desejos e os preços sincronizam com cada loja. Veja Mantenha tudo sincronizado. **Sincronizar tudo**, no topo da página, ou **Sincronizar Steam**, na lista da Steam, busca tudo agora.

> NOTA
>
> No plano grátis, **Sincronizar Steam** aqui (a lista de desejos e os preços juntos) conta como a sua única sincronização manual de loja a cada 24 horas. Uma que falha não gasta essa vez, então você pode rodar de novo no mesmo dia. Os preços continuam se atualizando sozinhos todo dia.

Revise suas compras na Steam

Traga o que você pagou na Steam e associe cada linha do recibo ao jogo que ela pagou.

REQUER GAMEDOCK COMPANION

Compras → Steam lista todos os recibos que a Steam já emitiu para você e quais dos seus jogos cada linha deles pagou. Quando cada linha está associada ao jogo certo, o GameDock sabe quanto cada jogo da Steam custou para você, e é a partir disso que **Adquiridos** e o valor da sua biblioteca são calculados.

Traga suas compras da Steam

A Steam guarda o que você pagou nos próprios sites, que só o seu navegador consegue ler, então a importação passa pelo Companion.

1. No Chrome, confira se você entrou tanto na loja da Steam quanto no Steam Help. Veja Steam.
2. Clique em **Sincronizar Steam** no topo de **Compras → Steam**, ou vá em **Configurações → Sincronização**, abra a linha da Steam e clique em **Sincronizar** ao lado de **Compras**. Em **Adquiridos → Steam**, **Sincronizar Steam** traz as compras e depois atualiza os preços.

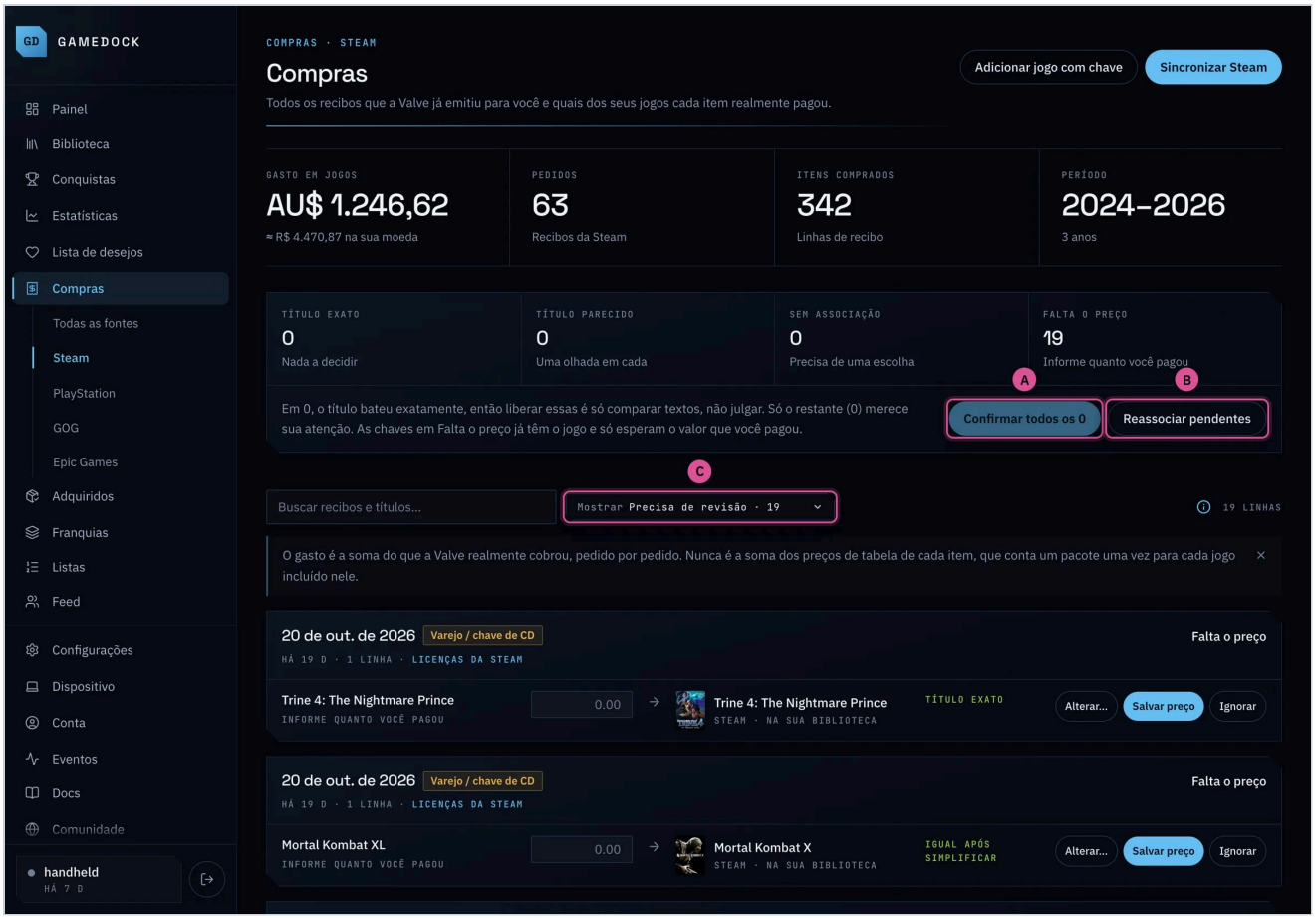
O GameDock lê as licenças da sua conta (inclusive jogos que você ativou com uma chave ou ganhou de graça) e seu histórico da carteira, com as linhas e os preços de cada recibo. Ele descobre a que produto cada linha se refere de 25 em 25 linhas, então um histórico longo leva algumas sincronizações para terminar. Ative **Run automatically** no Companion para manter tudo em dia sem precisar pensar nisso. Veja Mantenha tudo sincronizado.

Se você entrou na loja da Steam mas não no Steam Help, a sincronização traz só suas licenças, sem o que você pagou, e avisa isso.

O login no Steam Help expira antes do login da loja. Quando há um recibo novo para ler, a sincronização primeiro abre o Steam Help em uma aba em segundo plano por um instante, o que renova o login. Se a Steam ainda pedir que você entre, a sincronização avisa: entre em help.steampowered.com e sincronize de novo.

Esvazie a fila de revisão

O GameDock associa cada linha de recibo a um jogo da sua biblioteca pelo título e confirma as que têm nomes idênticos. O resto espera por você em **Precisa de revisão**.

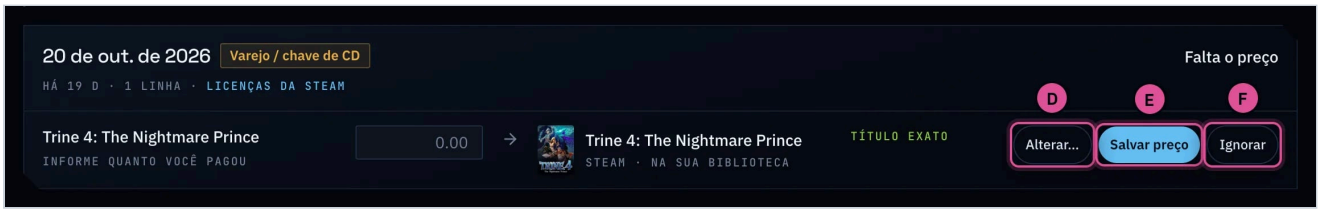


A fila de revisão: associações exatas, associações próximas e linhas sem associação

O quadro no topo divide as linhas pendentes em quatro grupos: títulos exatos, sem nada a decidir, títulos parecidos que valem uma olhada cada um, linhas sem associação que precisam de uma escolha, e **Falta o preço**, chaves que já têm o jogo e só esperam o valor que você pagou.

- **Confirmar todos** A confirma de uma vez todas as linhas cuja associação é exata ou quase exata. Linhas de varejo que ainda esperam um preço ficam para você.
- **Reassociar pendentes** B tenta de novo para todas as linhas pendentes, útil depois que uma sincronização da Steam ou de DLCs adicionou jogos à sua biblioteca.
- **Mostrar** C alterna entre **Precisa de revisão**, **Varejo / chave de CD**, **Cortesia / grátis**, **Confirmados**, **Biblioteca sem vínculo**, **Ignorados** e **Todos**.

Cada linha então diz por que está esperando e a que foi associada:



Uma linha de recibo: como a Steam a chamou, quanto você pagou e o jogo associado

- **Alterar...** D, ou **Vincular...** quando nada foi associado, permite escolher você mesmo o jogo ou DLC certo. Pesquise na sua biblioteca e nos DLCs que você tem, ou cole o número de app de um DLC na Steam ou o endereço dele na loja em **Ou appid da Steam / URL da loja...**. Uma linha que pagou por vários jogos pode ser dividida entre eles; o valor é repartido. Clique em **Salvar 1 vínculo** (ele mostra

quantos você escolheu) para confirmar sua escolha. Uma chave que ainda espera o preço fica com o jogo que você escolheu e continua em **Precisa de revisão** até você salvar o preço.

- **Salvar preço** E registra quanto você pagou, para uma linha sem preço na Steam: uma chave comprada em outro lugar, ou um presente. Digite o valor na caixa ao lado do título antes.
- **Ignorar** F deixa de lado uma linha que não é um jogo, como crédito na carteira. **Não ignorar** traz a linha de volta.
- **Confirmar** aceita a associação que o GameDock sugeriu. Uma chave não tem Confirmar: assim que ela tem o jogo, salvar o preço a confirma.

A etiqueta ao lado de cada associação diz o quanto o GameDock tem certeza: **Título exato**, **Igual após simplificar**, **Início igual**, **Título contém**, **Escolhido por você** ou **Sem associação**. Se uma linha ainda não puder ser identificada, ela oferece um link para o SteamDB para você pesquisar.

Uma linha marcada como **Não adquirido** é um recibo de algo que a Steam não lista mais na sua conta, então foi reembolsado ou comprado de presente para outra pessoa. Ela não conta entre as linhas sem associação; clique em **Ignorar** para deixá-la de lado.

Chaves e presentes: Varejo / chave de CD

Um jogo ativado com uma chave de produto aparece como uma linha de **Varejo / chave de CD** com **Falta o preço**, porque a Steam nunca viu quanto você pagou. Escolha **Varejo / chave de CD** em **Mostrar**, digite quanto você pagou ao lado de cada uma e clique em **Salvar preço**. Para ativar uma chave nova e registrar o preço dela de uma vez, veja Resgate uma chave da Steam.

Jogos que vieram de graça com outro

Biblioteca sem vínculo lista os jogos e DLCs da Steam que você tem e que nenhuma linha de recibo reivindicou, muitas vezes extras que vieram com outra coisa, como uma trilha sonora ou um jogo de um pacote. Clique em **Vincular como grátis** ao lado de um, ou marque vários e clique em **Vincular N como grátis...**, depois escolha a compra com que ele veio e clique em **Salvar inclusão grátis** (ou **Salvar N inclusões grátis**). Ele é registrado sem custo, e o preço inteiro fica com o jogo que você pagou.

Uma inclusão grátis só pode ir para uma linha que você já confirmou, então confirme primeiro o jogo pago.

Os números no topo

A página conta quanto você gastou em jogos (os totais que a Steam realmente cobrou em cada pedido, não a soma do preço cheio de cada jogo), seus pedidos, os itens comprados (um por linha de recibo) e os anos que seus recibos cobrem. As linhas que você nunca revisou são contadas no quadro de revisão logo abaixo, que é onde você as resolve.

> NOTA
>
> No plano grátis, Compras mostra os últimos 12 meses, e recibos mais antigos não são guardados quando as compras são importadas. Depois de assinar o GameDock Plus, sincronize as compras de novo para trazer o resto.

Resgate uma chave da Steam

Ative uma chave da Steam pelo GameDock, registre quanto você pagou e comece a instalar o jogo.

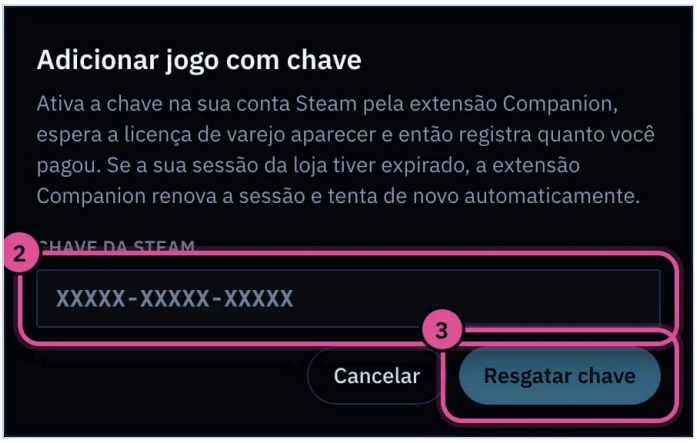
REQUER GAMEDOCK COMPANION

Se você comprar uma chave da Steam em outra loja, pode ativá-la pelo GameDock em vez de pela Steam. O GameDock ativa a chave na sua conta Steam, registra como uma compra de varejo com o valor que você pagou e pode começar a instalar o jogo no seu dispositivo.

Você precisa do Companion instalado e de ter entrado na loja da Steam no Chrome.

Ative uma chave

1. Vá em **Compras** → **Steam** e clique em **Adicionar jogo com chave**.
2. Digite ou cole a chave em **Chave da Steam** 2.
3. Clique em **Resgatar chave** 3.



Ativando uma chave da Steam pelo GameDock

4. O GameDock ativa a chave na Steam, espera a Steam listar a nova licença e depois a traz para a sua biblioteca. Isso leva mais ou menos um minuto; se o seu login na Steam tiver expirado, o Companion o renova e continua.
5. Digite quanto você pagou por cada jogo que a chave liberou e clique em **Salvar preço**. **Pular por enquanto** deixa isso para depois, como **Falta o preço** em **Varejo / chave de CD**.
6. Se você tem um dispositivo com o GameDock Helper, **Instalar no dispositivo** começa a instalar o jogo nele. Caso contrário, clique em **Fechar**, ou em **Ver detalhes do jogo** para ir à página dele.

Se a chave já estava na sua conta, o GameDock avisa e mesmo assim traz a licença para você registrar o preço.

Se não funcionar

A caixa da chave volta com uma mensagem dizendo o que deu errado:

MENSAGEM	O QUE FAZER
Esse código de produto não é válido.	Confira se há caracteres parecidos (I, L e 1; 0 e O; V e Y) e tente de novo.
Este código de produto já foi ativado em outra conta Steam.	A chave já foi usada. Entre em contato com a loja onde você a comprou.
Este produto não está disponível para compra no seu país.	A chave está bloqueada para outra região e não pode ser usada na sua conta.
Este código de produto exige um jogo base que você ainda não tem.	A chave é de um complemento. Adquira primeiro o jogo a que ele pertence.
Muitas tentativas de ativação recentes.	A Steam pausou as ativações na sua conta por um tempo. Espere e tente de novo.
Entre em store.steampowered.com antes de resgatar uma chave.	Entre na loja da Steam no Chrome e tente de novo.
Instale ou ative a extensão GameDock Companion para resgatar chaves.	Instale o Companion. Veja Instale o GameDock Companion.
A Steam ainda não listou esta licença.	A chave funcionou, mas a Steam demorou para mostrá-la. Sincronize as compras daqui a um minuto e depois informe o preço em **Varejo / chave de CD**.
A Steam talvez já tenha ativado esta chave	Não resgate de novo. Sincronize a Steam e o jogo vai aparecer.

Para instalar, é preciso um dispositivo pareado e ligado. Se a janela mostrar **Sem dispositivo vinculado**, pareie um em **Configurações**; se mostrar **Dispositivo offline**, tire-o da suspensão e tente de novo.

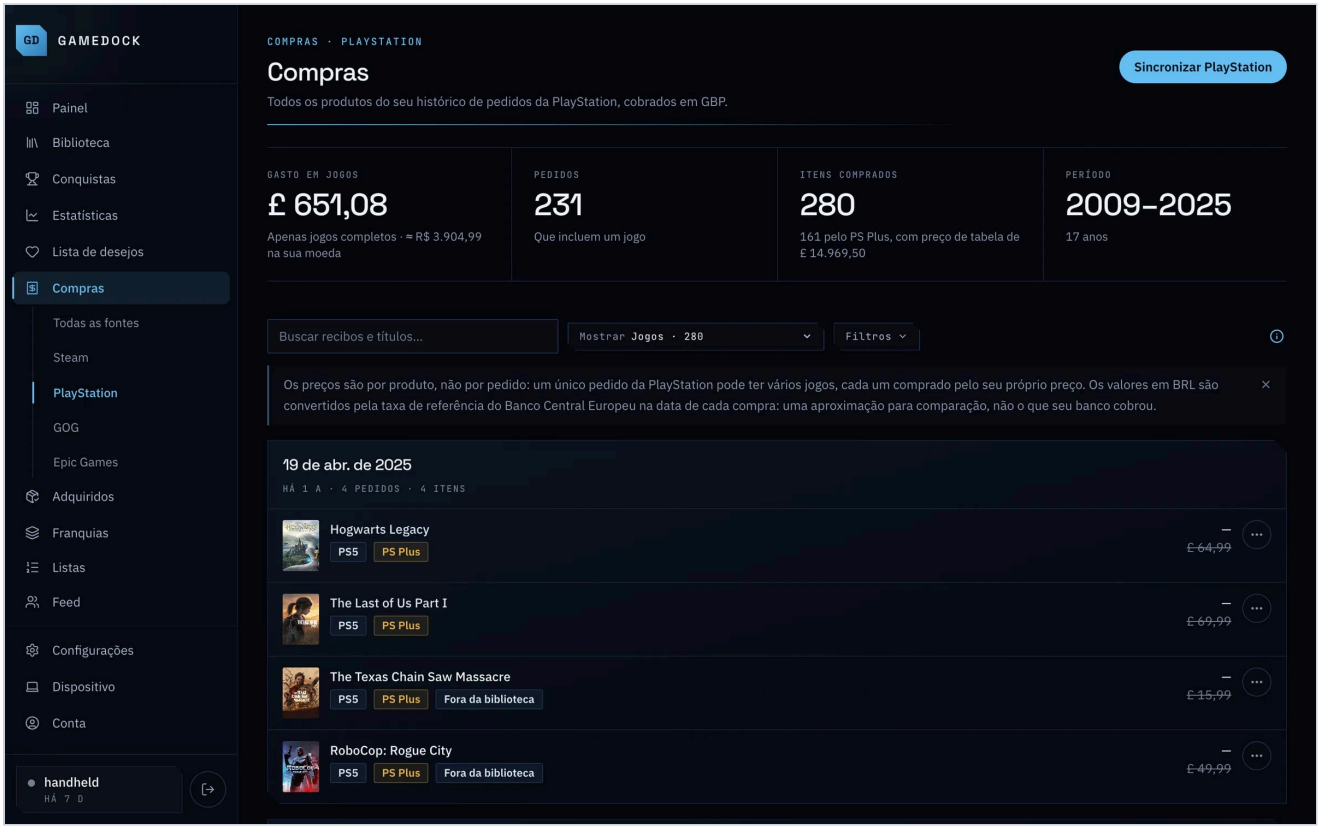
LISTA DE DESEJOS, COMPRAS E ADQUIRIDOS

Compras na PlayStation

Traga seu histórico de pedidos da PlayStation Store e corrija a identificação de um item.

REQUER GAMEDOCK COMPANION

Compras → PlayStation lista tudo o que está no seu histórico de pedidos da PlayStation Store (jogos, complementos, assinaturas e mais) com quanto cada item custou. Se a PlayStation cobrou de você em outra moeda, cada valor mostra o que ela cobrou e o valor na sua moeda, na ordem que **Mostrar valores em**, em Preferências, definir.



Seu histórico de pedidos da PlayStation

Traga seu histórico de pedidos

A PlayStation só mostra seu histórico de pedidos para você, depois que você entra na sua conta, então a importação passa pelo Companion.

1. Vá em **Compras → PlayStation** e clique em **Sincronizar PlayStation**.

O Companion abre a PlayStation em uma aba em segundo plano e percorre as páginas do seu histórico de pedidos, mostrando cada etapa enquanto avança: abrir a PlayStation, ler cada página do seu histórico, salvar e, por fim, descobrir qual jogo foi cada compra. Se você tiver saído da sua conta em playstation.com, ele faz o login usando a sessão da conta Sony que você já tiver aberta, se houver uma. Se a PlayStation pedir sua senha, a aba fica aberta para você entrar; depois, clique em **Sincronizar PlayStation** de novo. Quando termina, o GameDock diz quantas transações trouxe. Rode de novo sempre

que comprar algo novo, ou deixe que **Sincronizar tudo** em **Configurações → Sincronização**, ou a sincronização em segundo plano do Companion, mantenha tudo atualizado.

Se a mensagem acrescentar *a captura foi parcial*, não foi possível ler parte do seu histórico, então rode de novo. Se ela disser que a moeda veio das suas configurações, o GameDock não conseguiu identificar a região da sua conta PlayStation e considerou a sua própria moeda; confira se está certa.

O que a página mostra

Os números no topo são quanto você gastou em jogos, seus pedidos que incluem um jogo, os itens comprados e os anos que seu histórico cobre. **Gasto em jogos** conta só jogos completos (não complementos nem demos, que **Compras → Todas as fontes** conta em **Jogos**), e a linha abaixo dele mostra quanto você gastou no total, sem contar o dinheiro adicionado à carteira. A linha abaixo de **Itens comprados** mostra quantos você resgatou pela PlayStation Plus e quanto eles valem a preço cheio.

As compras são agrupadas por dia. Cada item mostra o console e etiquetas como:

- **PS Plus**: resgatado com uma assinatura PlayStation Plus. Você pode jogar enquanto for assinante, mas o jogo não é seu de vez, por isso não tem preço.
- **Grátis**: um jogo grátis ou uma demo.
- **Fora da biblioteca**: o GameDock ainda não associou o item a um jogo da sua biblioteca.
- **Complemento para**: um complemento e o jogo ao qual ele pertence.

Um item com desconto mostra o preço cheio riscado. Um pacote de jogos lista os jogos que vêm nele.

Mostrar escolhe um tipo de item: **Jogos** (o padrão), apps, complementos, demos, temas, vídeos, assinaturas, recargas da carteira, **Não identificados** ou tudo. Se você comprou para mais de um console, **Filtros** restringe a lista a um deles.

Corrija o tipo de um item

A PlayStation nem sempre diz o que é um item. Os itens que ela não descreve ficam em **Não identificados**, cada um com botões para você dizer o que ele é; em qualquer outro item, abra o menu ⋯ ao lado do preço e escolha **Mudar categoria** para ver os mesmos botões.

A maior parte do que acaba ali são apps de streaming como Netflix, YouTube e Spotify: nada no seu histórico de pedidos diferencia um app de um jogo, então o GameDock deixa que você os marque como **App** em vez de tentar adivinhar. Ele também volta a pesquisar os itens que não conseguiu identificar mais ou menos uma vez por mês, então um jogo que as bases de dados de jogos adicionarem depois se resolve sozinho.

1. Escolha **Jogo…**, **App**, **Complemento**, **Demo**, **Tema**, **Vídeo**, **Assinatura** ou **Outra coisa**.
2. Em **Jogo…**, busque o jogo e escolha-o (ou vários, no caso de um pacote) e clique em **Salvar**.

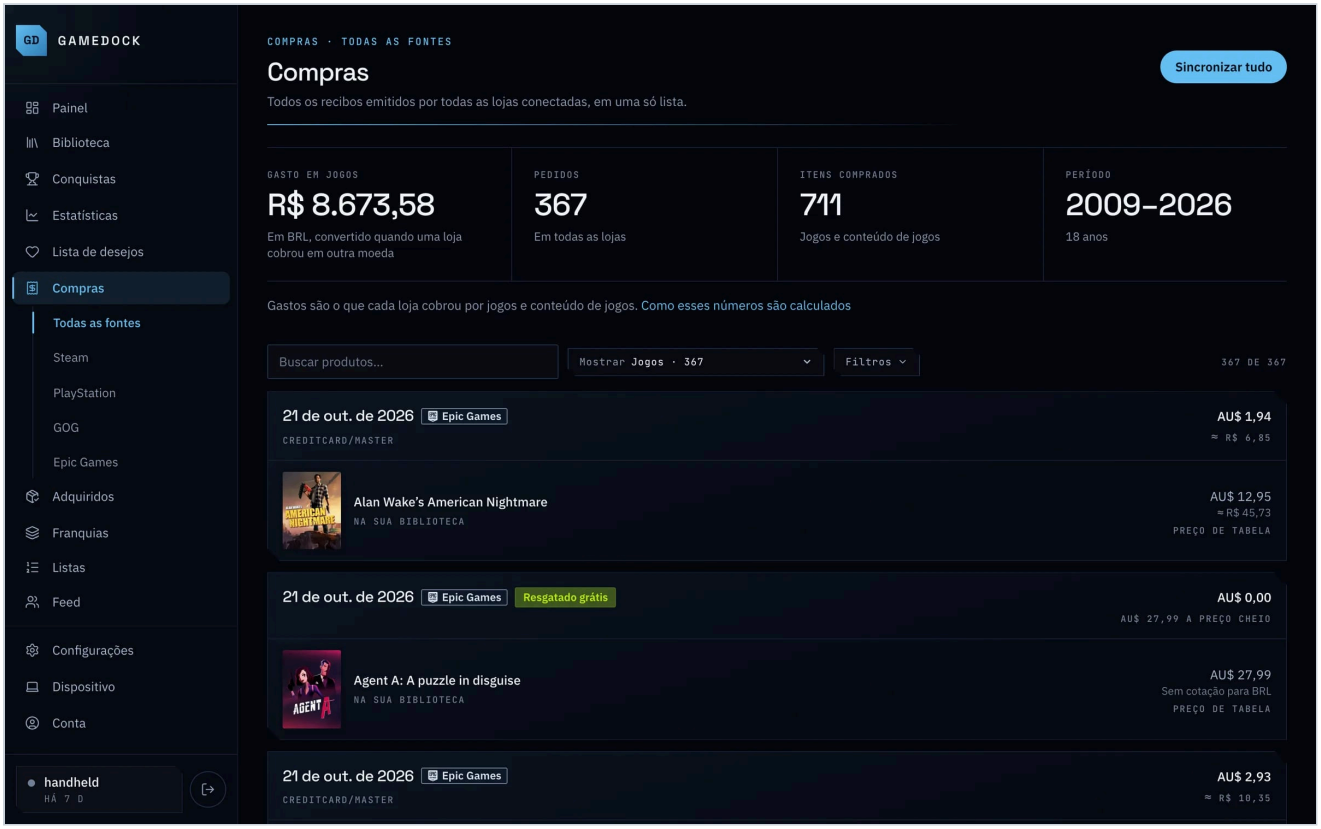
A mudança vale para suas compras na hora e é sugerida ao catálogo compartilhado do GameDock, para que outros jogadores também se beneficiem quando ela for aprovada. **desfazer** ao lado de **Identificado** reverte a mudança.

LISTA DE DESEJOS, COMPRAS E ADQUIRIDOS

Todas as compras em um só lugar

Quanto você gastou em todas as lojas e como isso é calculado.

Compras → Todas as fontes reúne em uma única lista todos os pedidos da Steam, PlayStation, GOG e Epic Games, e todos os discos ou cópias em caixa que você comprou, dos mais recentes para os mais antigos, e soma quanto você gastou.



Todos os recibos, de todas as lojas

O que conta como gasto

- Um pedido conta pelo valor que a loja realmente cobrou, não pelo que os jogos dele custariam separadamente.
- Dinheiro adicionado a uma carteira da Steam ou da PlayStation não é gasto, porque o que conta são os jogos que você compra depois com ele.
- Um pedido em outra moeda é convertido para a sua pela taxa do dia desse pedido. Ele mostra o que a loja cobrou, com a conversão embaixo marcada com ≈, ou o contrário, se **Mostrar valores em** estiver definido para a sua moeda. Veja Moedas e taxas de câmbio.

Mostrar escolhe o que é contado: **Jogos** (o padrão: jogos, complementos e demos), **Tudo**, **Assinaturas e mídia** ou **Recargas da carteira**. Os números no topo acompanham essa escolha, e a linha abaixo deles diz o que eles contam; **Como esses números são calculados**, ao lado, explica cada um, junto com o que foi para assinaturas e recargas da carteira. **Buscar produtos...** encontra um pedido pelo que havia nele, e **Filtros** restringe a lista a uma **Loja**, aos pedidos em **Cobrado** ou **Grátis**, ou a um **Ano**.

Cada pedido mostra a loja, quanto custou e até oito dos itens dele (com quantos mais existem), cada um marcado como **Na sua biblioteca** ou **Fora da biblioteca**. Uma edição da GOG vendida como pacote, como uma Platinum ou Ultimate Edition, conta como na sua biblioteca quando tudo o que ela inclui corresponde a um único jogo de lá; uma que reúne vários jogos diferentes, como uma trilogia, continua **Fora da biblioteca**. Pedidos que você resgatou de graça, como os jogos grátis semanais da Epic, aparecem marcados como **Resgatado grátis**.

> NOTA
>
> No plano grátis, Compras mostra os últimos 12 meses; um aviso no topo diz quantos pedidos mais antigos estão ocultos. Pedidos mais antigos não são guardados quando as compras de uma loja são importadas, então, depois de assinar o GameDock Plus, sincronize de novo as compras de cada loja para trazer o restante.

Sincronizar tudo, no topo da página, traz agora os pedidos novos de todas as lojas. Veja Mantenha tudo sincronizado.

A página de cada loja

As linhas abaixo de **Compras** na barra lateral mostram uma loja de cada vez:

- **Steam**: cada linha de recibo associada ao jogo que ela pagou, com uma fila para revisar. Veja Revise suas compras na Steam.
- **PlayStation**: seu histórico de pedidos, com os jogos da PlayStation Plus marcados. Veja Compras na PlayStation.
- **GOG** e **Epic Games**: cada pedido com quanto custou e se você o resgatou de graça. **Mostrar** restringe a lista a pedidos pagos ou resgatados de graça. Eles chegam com a sincronização de cada loja. Veja GOG e Epic Games.
- **Mídia física**: quanto custou cada disco ou cópia em caixa, onde você pode adicionar um preço que deixou de fora. Veja Jogos físicos.

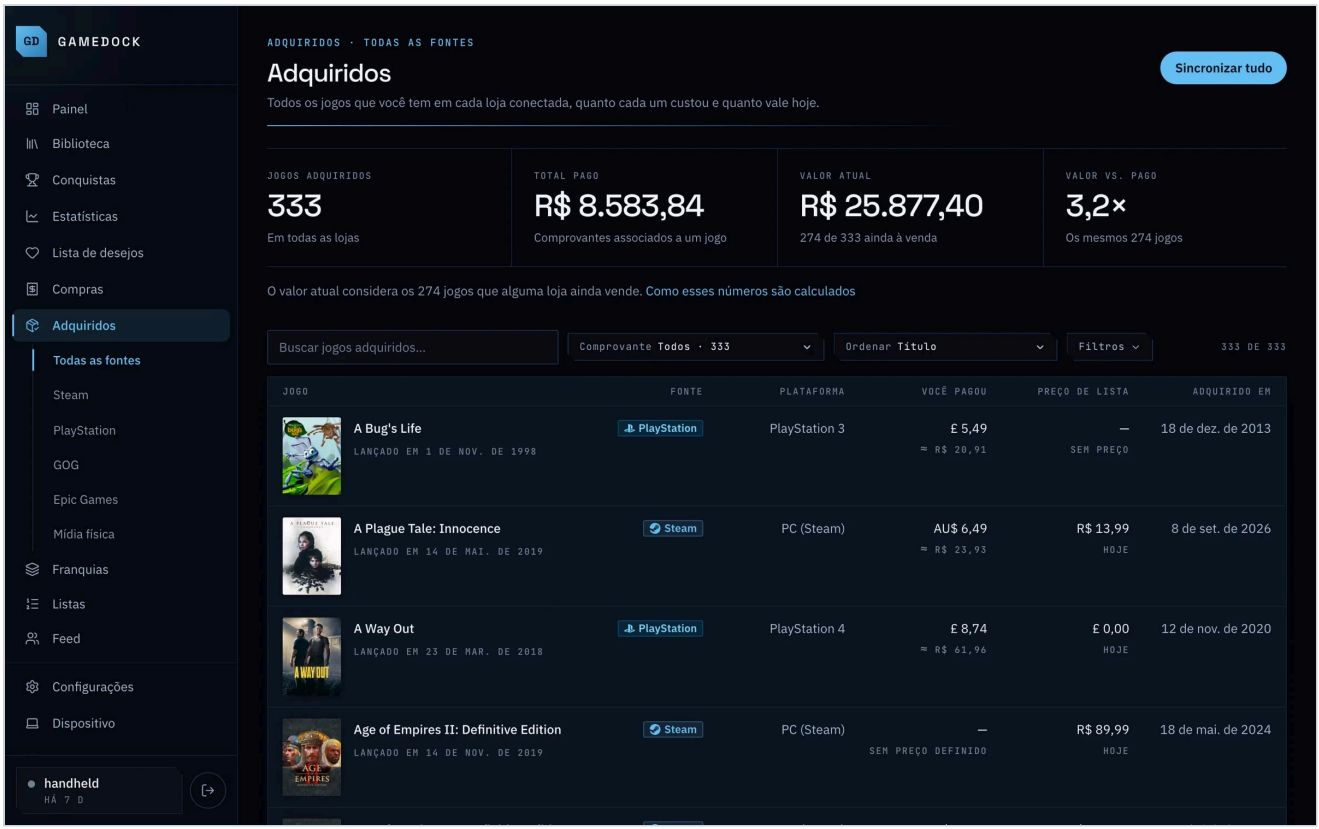
Discos e cópias em caixa

Em **Todas as fontes**, cada disco ou cópia em caixa que você comprou é um pedido à parte, com a data do dia em que você comprou e o preço na moeda em que pagou. Uma cópia que você ganhou, trocou ou recebeu junto com um console não é uma compra, então fica de fora, assim como uma cópia ainda sem data. Adicione a data em **Compras → Mídia física**. Uma cópia com data mas sem preço mostra **Adicionar preço**, que abre essa cópia lá.

O que você tem e quanto vale

Compare quanto você pagou pelos seus jogos com quanto eles custam hoje.

Adquiridos lista todos os jogos que você tem em todas as lojas, quanto você pagou por cada um e quanto custaria comprá-lo hoje.



O que você tem e quanto vale agora

Os números

- **Jogos adquiridos**: todos os jogos de todas as lojas que você conectou, e todos os discos ou cópias em caixa que você adicionou.
- **Total pago**: quanto você pagou por eles, segundo seus recibos, cada valor convertido pela taxa do dia em que você pagou.
- **Valor atual**: quanto esses jogos custam hoje nas lojas, pelo preço e pela taxa de câmbio de hoje. Um jogo em promoção conta pelo preço promocional. A linha abaixo diz quantos dos seus jogos alguma loja ainda vende.
- **Valor vs. pago**: como os dois se comparam, nos mesmos jogos.

Os dois últimos só contam jogos que têm tanto um recibo quanto um preço na loja hoje, para comparar coisas equivalentes; a linha abaixo dos números diz quantos são, e **Como esses números são calculados**, ao lado, dá a definição de cada número. A página de cada loja mostra os mesmos quatro números na mesma ordem; uma loja que não informa preço atual, como a GOG ou a Epic Games, mostra um traço ali e explica por quê.

A lista

Cada jogo mostra onde você o tem, em qual plataforma, quanto você pagou, o preço dele hoje e quando você o adquiriu. **Buscar jogos adquiridos…** encontra um jogo pelo nome. **Comprovante** restringe a lista a jogos **Com comprovante** ou **Sem comprovante**; **Ordenar** organiza por **Título**, **Maior valorização**, **Mais caro** ou **Maior preço de lista**. **Filtros** escolhe uma loja. **Sincronizar tudo**, no topo da página, traz agora as compras e os preços mais recentes.

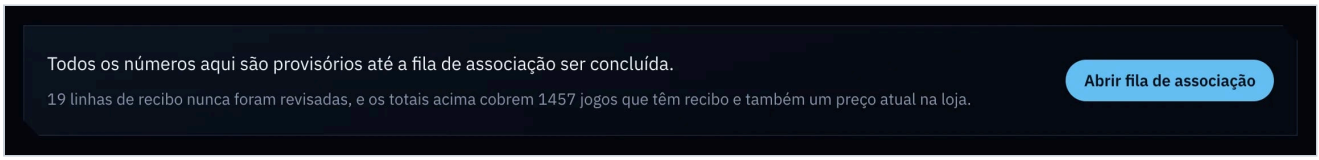
Um preço que uma loja cobrou ou anuncia em outra moeda mostra os dois valores, o da loja primeiro ou o seu primeiro, conforme **Mostrar valores em**, em Preferências, definir. Os totais no topo ficam na sua moeda, ou na da loja quando tudo na página dessa loja foi cobrado em uma única outra moeda e você escolheu a da loja.

Um jogo **Sem comprovante** é um jogo para o qual o GameDock não tem nenhuma compra: ele pode ter sido um presente, ter sido grátis ou ter sido comprado antes do início do seu histórico de compras. Um jogo que não é mais vendido mostra o preço do recibo em vez do de hoje.

Cada disco ou cópia em caixa é uma linha própria, com quanto você pagou por ela. **Preço de lista** fica vazio, porque nenhuma loja informa o preço de hoje de um disco, então as cópias não entram nos dois últimos números. Uma cópia que você ganhou, trocou ou recebeu junto com um console mostra isso no lugar do preço, e uma que você comprou mas ainda não tem preço mostra **Sem preço ainda**. Adicione o preço em **Compras → Mídia física**.

As linhas abaixo de **Adquiridos** na barra lateral mostram uma loja de cada vez. Na PlayStation, os jogos que você tem pela PlayStation Plus aparecem marcados como **Assinatura**, e você pode mostrá-los separadamente.

Steam: esvazie a fila primeiro



Os números da Steam dependem da fila de revisão

Os números da Steam dependem de as linhas de recibo estarem associadas aos jogos certos. Enquanto houver linhas aguardando revisão, **Adquiridos → Steam** avisa; clique em **Abrir fila de associação** para ir resolvê-las. Veja Revise suas compras na Steam.

Valor da biblioteca no Painel

O valor da biblioteca no Painel é quanto todos os seus jogos e DLCs da Steam custariam hoje na loja da Steam, na moeda da sua conta Steam. Jogos grátis contam como zero, e jogos que a Steam não vende mais ficam de fora. Ele é atualizado sempre que os preços da Steam são renovados.

Moedas e taxas de câmbio

Escolha a moeda em que os valores são exibidos e como as outras moedas são convertidas.

O GameDock guarda cada preço na moeda que a loja usou e só o converte para a sua na hora de exibir. Um valor convertido é uma aproximação: seu banco deve ter usado a própria taxa.

Escolha sua moeda

1. Vá em **Conta** → **Preferências**.
2. Em **Moeda**, escolha a moeda em que você quer ver os valores.
3. Clique em **Salvar alterações**.

Região da loja define de qual região o GameDock lê os preços quando não consegue descobrir pela sua conta da loja, e **Fuso horário** define quando seu dia começa: para o tempo de jogo, o resumo diário e o e-mail mensal das Estatísticas, e para saber em qual ano uma compra cai.

Cada loja que você conecta normalmente sabe a própria região, e o GameDock usa essa informação quando pode. Os preços da Steam e o valor da sua biblioteca estão sempre na moeda da sua própria conta Steam.

Como os valores são escritos

Quando uma loja cobrou de você em outra moeda, **Mostrar valores em** (em Preferências) decide o que vem primeiro: o que a loja cobrou, com o valor na sua moeda embaixo marcado com ≈, ou o valor na sua moeda, com o que a loja cobrou embaixo. Passe o mouse sobre qualquer um dos dois para ver a taxa de qual dia foi usada. Um preço atual em uma loja, como na lista de desejos, funciona do mesmo jeito, com **anunciado** no lugar de **cobrado**, já que ninguém pagou por ele ainda.

Os valores seguem seu **Formato de número e data**. Uma moeda aparece com o próprio símbolo quando nenhuma outra o compartilha, como **£** ou **€**. Quando um símbolo é compartilhado, só a moeda à qual seu formato pertence fica com ele: no formato English (Australia), dólares australianos aparecem como **$59.99** e dólares americanos como **USD 59.99**; no English (United States), os mesmos valores aparecem como **A$59.99** e **$59.99**.

Qual taxa é usada

O GameDock usa as taxas de referência publicadas pelo Banco Central Europeu. Para as duas moedas que ele não publica, usa a taxa do Federal Reserve dos EUA para o novo dólar taiwanês e a do Banco Central da Rússia para o rublo, cada uma cruzada com a do Banco Central Europeu:

VALOR	TAXA USADA
O que você pagou por algo	A taxa do dia em que você pagou. Se não houve taxa naquele dia, como em um fim de semana, a última anterior a ele.

VALOR	TAXA USADA
Preços de hoje e o valor da sua biblioteca	A taxa de hoje.

Passe o mouse sobre um valor convertido para ver a taxa de qual dia foi usada. Quando não existe nenhuma taxa para uma moeda, o valor fica como está e não entra nos totais; o aviso da página diz o que ficou de fora.

PARTE 7

GameDock Helper

O app para Linux que deixa o GameDock ver e gerenciar os jogos da máquina em que você joga.

GAMEDOCK HELPER

Instale o GameDock Helper

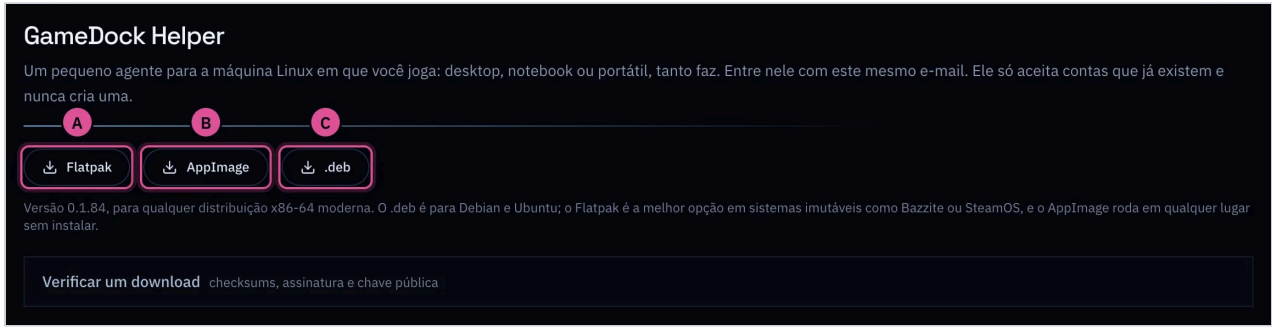
Baixe o Helper para sua máquina Linux, instale e entre na sua conta.

O GameDock Helper é um app pequeno para o computador ou console portátil com Linux em que você joga. Ele deixa o GameDock ver o que há nessa máquina (jogos instalados, jogos do Lutris e do Heroic, emuladores, arquivos de save e espaço livre em disco) e agir sobre isso: instalar jogos, movê-los entre unidades e fazer backup dos saves.

Ele roda em qualquer Linux moderno de 64 bits (x86-64), em um desktop, um notebook ou um console portátil. Não existe versão para Windows nem para Mac.

Baixe o Helper

1. No GameDock, vá em **Configurações → Dispositivos**.
2. Em **GameDock Helper**, baixe o tipo que combina com o seu sistema. Cada arquivo tem a versão no nome, como `GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.flatpak`, para você saber qual tem sem precisar instalar.



As três formas de instalar o GameDock Helper

	DOWNLOAD	IDEAL PARA
A	**Flatpak**	Consoles portáteis, sistemas com núcleo somente leitura e qualquer sistema em que você instala apps pelo Discover ou pelo GNOME Software. A melhor escolha se estiver em dúvida.
B	**AppImage**	Qualquer Linux, sem instalar nada: você executa o próprio arquivo.
C	**.deb**	Debian e Ubuntu.

Instale o Helper

Em um terminal, na pasta em que você salvou o download, com o nome do arquivo que você baixou:

- **Flatpak**: `flatpak install --user --bundle GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.flatpak` e depois abra o **GameDock Helper** pelo menu de apps. Se o runtime do GNOME em que ele roda ainda não estiver instalado, a instalação adiciona o Flathub e baixa o runtime, o que leva alguns minutos na primeira vez.

- **AppImage**: `chmod +x GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.AppImage` e depois execute o arquivo. Guarde-o em um lugar permanente, como `~/Applications`, porque é essa cópia que vai iniciar junto com a sua área de trabalho.
- **.deb**: `sudo apt install ./GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.deb` e depois abra o **GameDock Helper** pelo menu de apps.

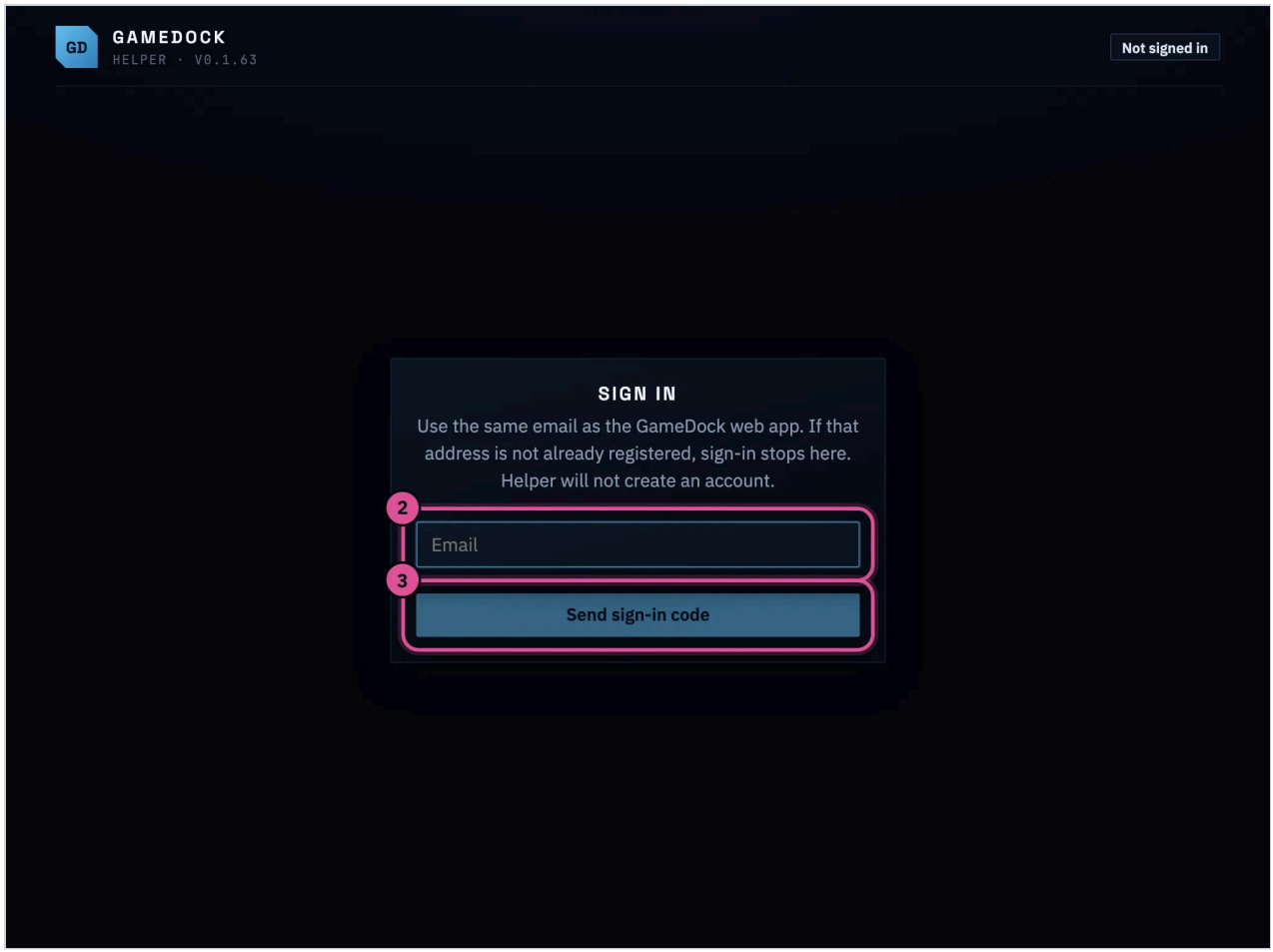
Use só um tipo. O Flatpak e o AppImage guardam as configurações separadamente e não podem rodar ao mesmo tempo.

> DICA
>
> Para confirmar que um download é o que o GameDock publicou, abra **Verificar um download** abaixo dos botões. Ele mostra o checksum e a assinatura de cada arquivo, a chave pública e o comando para conferir tudo.

Entre na sua conta

O Helper pede que você entre antes de qualquer outra coisa, com o mesmo endereço de e-mail que você usa no GameDock.

1. Abra o GameDock Helper.
2. Digite seu endereço de e-mail 2.
3. Clique em **Send sign-in code** 3.



Entrando no GameDock Helper

4. Digite o código de seis dígitos do e-mail no campo que aparece e clique em **Sign in**.

Depois, o Helper mostra a tela de configuração. Veja Configure o GameDock Helper. Em poucos segundos, a máquina aparece em **Configurações** → **Dispositivos** no GameDock, com **Online** ao lado.

O Helper nunca cria uma conta. Se ele disser que não existe uma conta GameDock para o seu endereço, entre primeiro no site do GameDock (veja Crie sua conta e entre) e depois volte.

> NOTA
>
> O plano grátis permite um dispositivo; o GameDock Plus permite três. Entrar de novo pela mesma máquina não conta como outro dispositivo. Se todos os dispositivos do seu plano estiverem em uso, o Helper mostra *Device limit reached* e não entra: para trocar um dispositivo por outro, remova o antigo primeiro. Veja Remova ou vincule de novo um dispositivo.

Como atualizar

A partir da versão 0.1.84, o Helper se mantém atualizado sozinho: a cada poucas horas, ele procura uma versão nova e a instala, a menos que você desative **Install updates automatically** (veja Atualizações). Um Helper mais antigo não faz isso, então precisa ser atualizado manualmente uma vez, assim como um que não consegue se substituir, como um .deb.

Quando um dispositivo está desatualizado e não está se atualizando sozinho, o GameDock avisa na próxima vez que você abrir o GameDock, em qualquer página em que você cair: um aviso cita cada um dos

seus dispositivos desatualizados e a versão que ele tem, com **Baixar atualização**, que abre **Configurações** → **Dispositivos**, e **Agora não**, que adia o aviso por uma semana naquele navegador. **Configurações** → **Dispositivos** também diz *Há uma versão mais nova do GameDock Helper disponível* enquanto houver um dispositivo desatualizado.



Cada dispositivo desatualizado aparece pelo nome, com a versão dele

A maioria das atualizações pode esperar até quando for melhor para você. De vez em quando, uma delas corrige algo que importa para a segurança do seu dispositivo, e a partir daí o GameDock para de mandar tarefas para um Helper mais antigo: uma instalação, uma movimentação ou uma varredura responde *O GameDock Helper nesse dispositivo está desatualizado*. Atualize o Helper e tudo volta a funcionar; nada se perde nesse meio-tempo.

Baixe o mesmo tipo que você instalou e clique em **Quit** no menu da bandeja do Helper. Depois:

- **Flatpak**: `flatpak install --user --reinstall --bundle` seguido do nome do arquivo novo. `--reinstall` substitui o Helper instalado; suas configurações e seu login são mantidos.
- **AppImage**: coloque o arquivo novo ao lado do antigo e rode `chmod +x` nele. Quando você o executar, ele passa a ser o que inicia junto com a sua área de trabalho, e você pode apagar o arquivo antigo.
- **.deb**: `sudo apt install ./` seguido do nome do arquivo novo. Ele substitui a versão instalada.

Abra o GameDock Helper de novo (no caso do AppImage, o arquivo novo). Em poucos segundos, **Configurações** → **Dispositivos** mostra a versão nova ao lado do dispositivo, e o aviso some quando todos os dispositivos estiverem atualizados.

GAMEDOCK HELPER

Configure o GameDock Helper

Diga ao Helper onde estão seus jogos, unidades e conta Steam, e traga tudo para o GameDock.

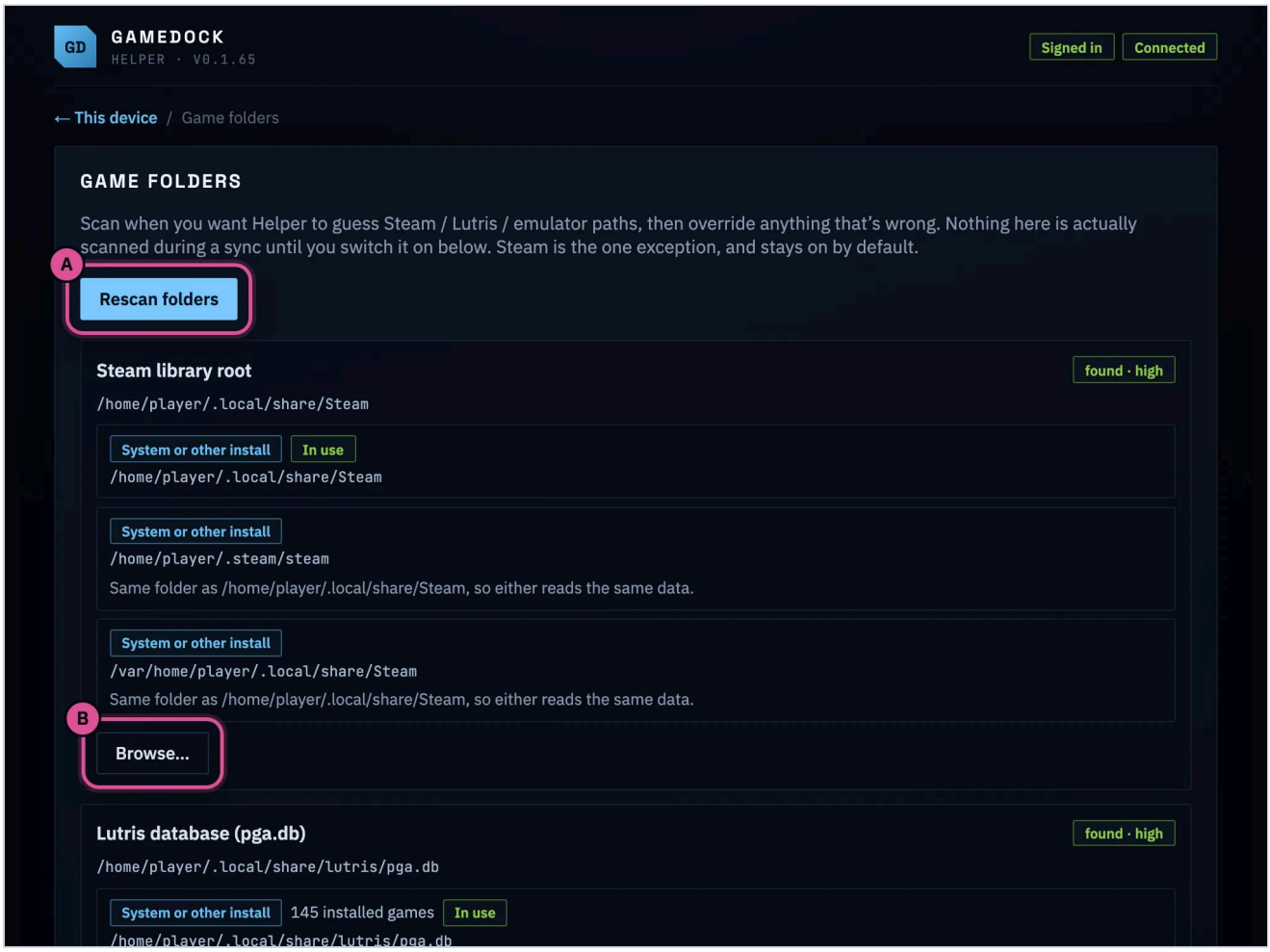
REQUER GAMEDOCK HELPER

Depois que você entra, o GameDock Helper abre em **This device**: uma lista de seções de configuração, cada uma com uma marca de concluído quando estiver pronta. Abra uma, faça o que ela pede e clique em ← **This device** para voltar.

Nada é escaneado até você pedir. Cada página tem um botão que faz a busca; o Helper lembra o que encontrou. Depois que você entra, os backups de saves e a reescrita dos nomes dos seus jogos da Steam rodam sozinhos; as varreduras das suas pastas e unidades esperam por você.

Pastas de jogos (Game folders)

Diga ao Helper onde ficam seus jogos e emuladores.



Game folders: onde a Steam, o Lutris e seus emuladores guardam os jogos

1. Clique em **Scan folders** (A), que passa a dizer **Rescan folders** depois da primeira busca. O Helper procura nos lugares de costume da Steam, do Lutris, do Heroic e de cada emulador que conhece:

RPCS3, Xenia, PCSX2, DuckStation, Dolphin, melonDS, Cemu, PPSSPP, Vita3K, shadPS4, Flycast, RMG e os emuladores de Switch.

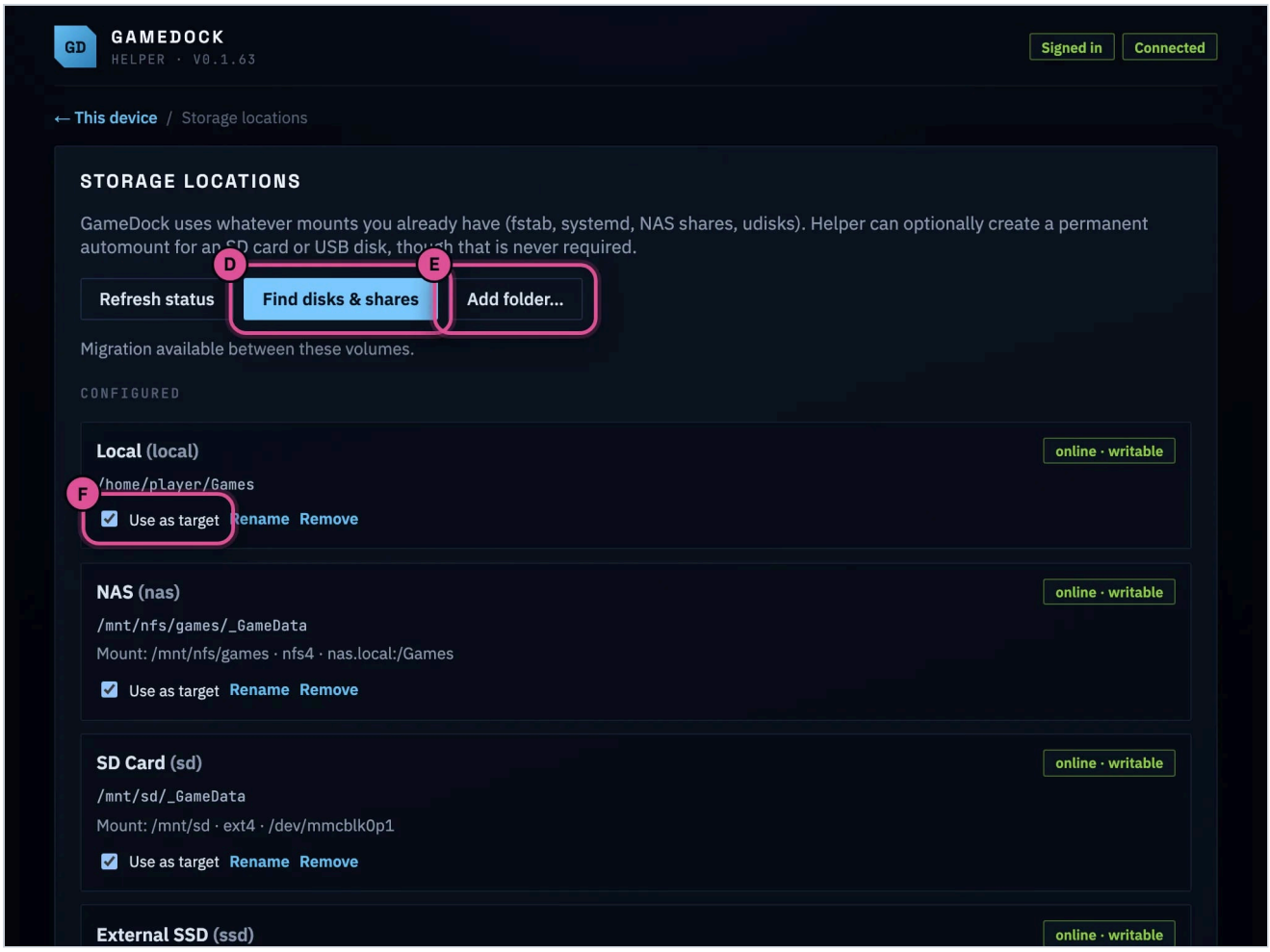
2. Confira cada linha. **found** significa que a pasta existe e **missing**, que não existe; a segunda palavra diz o quanto o Helper tem certeza de que é a pasta certa. Abaixo aparecem todas as pastas que o Helper encontrou para aquele app, cada uma indicando como o app foi instalado (Flatpak, AppImage, um runner do Lutris ou outra instalação) e o quanto ela contém, como jogos instalados ou saves. A que está em uso aparece marcada como **In use**. Se duas pastas forem na verdade a mesma, a segunda avisa.
3. Se uma linha estiver usando a pasta errada, clique em **Use this folder** abaixo da certa, ou clique em **Browse…** B e escolha outra. Ter um Flatpak e um AppImage do mesmo emulador é o motivo mais comum para conferir: escolha a pasta que tem seus jogos.
4. Ative **Scan this source** para cada launcher ou emulador que você quer no GameDock.

O PCSX2 e o DuckStation mantêm a própria lista dos jogos que encontraram. As linhas deles mostram quantos jogos cada lista tem; todas as listas são lidas, então não há pasta para escolher.

A Steam é sempre lida. Todo o resto fica intocado até você ativar: parear um dispositivo não começa, por si só, a ler sua biblioteca do Lutris ou dos emuladores.

Locais de armazenamento (Storage locations)

Diga ao Helper em quais unidades seus jogos podem ficar, para que o GameDock mostre o quanto cada uma está cheia e mova jogos entre elas.



Storage locations: as unidades e os compartilhamentos onde seus jogos ficam

1. Clique em **Find disks & shares** D. O Helper lista as unidades e os compartilhamentos de rede que consegue ver: pastas de biblioteca da Steam sugeridas, compartilhamentos NFS e SMB que já estão montados, e cartões SD e discos USB.
2. Clique em **Use this location**, **Use this share** ou **Use current mount** ao lado de cada um que você quiser. Para adicionar uma pasta que não aparece na lista, clique em **Add folder...** E.
3. Deixe **Use as target** F marcado em cada local para onde jogos podem ser movidos.

Seus locais aparecem em **Configured**, onde **Rename** dá a um deles um nome que você reconheça e **Remove** o tira da lista. **Refresh status** verifica de novo quais estão conectados.

O Helper usa as unidades e os compartilhamentos que você já tem montados: ele nunca precisa configurar nada. Para um cartão SD ou disco USB que não está montado de forma permanente, **Make permanent mount...** pode fazer com que ele seja montado sozinho; ele pede sua senha.

Uma unidade que você desconecta aparece como offline e volta quando você a conecta de novo. Mover jogos exige pelo menos dois locais. Veja Seu dispositivo no GameDock.

Biblioteca Steam (Steam library)

Escolha com qual conta Steam desta máquina o GameDock trabalha, para renomear jogos e trocar a arte deles na Steam.



Steam library: qual pasta de conta Steam usar

1. Clique em **Find userdata folders**.
2. Escolha a pasta da sua conta. Cada uma tem como nome um número, que é a conta Steam a que ela pertence; se só uma pessoa usa a Steam na máquina, há só uma.

As outras seções

- **Standalone games**: conquistas de jogos de PC independentes, instalados fora do launcher de uma loja, que guardam as conquistas em arquivos no seu PC. Veja Conquistas de jogos de PC independentes.
- **Cloud save backups**: veja Faça backup dos seus saves.
- **Background service**: veja Mantenha o Helper rodando.
- **Hub sign-in**: entre de novo, se algum dia precisar. Veja Remova ou vincule de novo um dispositivo.

Traga tudo para o GameDock

Depois de definir as pastas, vá em **Configurações** → **Sincronização** no GameDock e clique em **Sincronizar** ao lado de **GameDock Helper**. Seus jogos do Lutris, do Heroic e dos emuladores aparecem na **Biblioteca** em **Launchers** e **Emuladores**. Daí em diante, o Helper mantém o GameDock atualizado enquanto estiver rodando.

Mantenha o Helper rodando

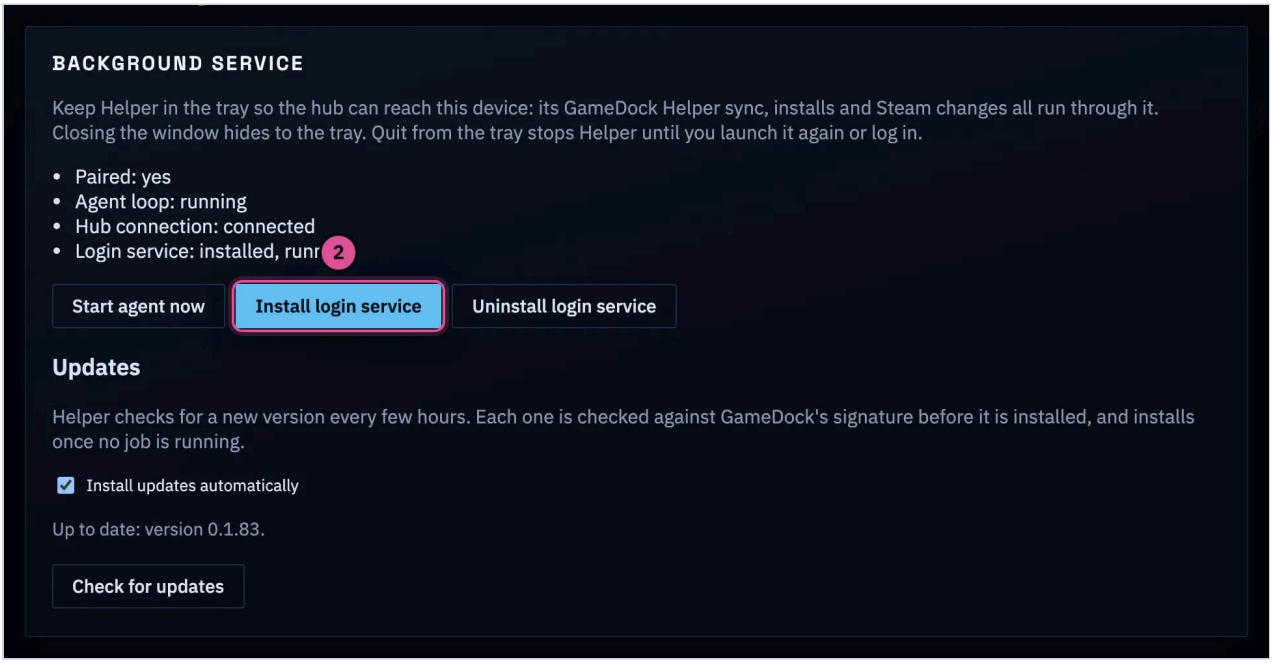
Inicie o Helper junto com a área de trabalho para que o GameDock sempre consiga acessar seu dispositivo.

REQUER GAMEDOCK HELPER

O GameDock só consegue acessar seu dispositivo enquanto o GameDock Helper está rodando. Configure-o para iniciar junto com a área de trabalho, e ele fica esperando em silêncio na bandeja do sistema.

Inicie junto com a área de trabalho

1. No GameDock Helper, abra **Background service**.
2. Clique em **Install login service** 2.



Background service: inicie o Helper junto com a área de trabalho

A partir da próxima vez que você entrar na sua área de trabalho, o Helper inicia sozinho, direto na bandeja. Ele não abre uma segunda cópia agora: a que você tem aberta continua rodando. A lista da página mostra se ele está vinculado à sua conta (**Paired**), rodando agora (**Agent loop**), conectado ao GameDock (**Hub connection**) e configurado para iniciar com a área de trabalho (**Login service**). **Uninstall login service** faz ele parar de iniciar sozinho.

Em um console portátil, ele inicia sozinho de novo toda vez que você alterna entre o Modo de Jogo e o Modo Área de Trabalho.

Atualizações

Install updates automatically, em **Updates** na página **Background service**, fica ativado a menos que você o desative. A cada poucas horas, o Helper procura uma versão nova, confirma que ela foi

assinada pelo GameDock, espera até que nada do que ele está fazendo para o GameDock ainda esteja em andamento, instala a versão e se reinicia nela. **Check for updates** procura agora. Com o interruptor desativado, o Helper ainda avisa quando sai uma versão nova, e **Install version** a instala quando você quiser.

- Um Flatpak instalado com `--user`, como dizem os passos de instalação, e um AppImage em uma pasta sua se atualizam sozinhos.
- Um .deb é instalado para o sistema todo, então instalá-lo exige sua senha. O Helper baixa e confere a versão nova sozinho e pede sua senha quando você clica em **Install version**.
- Um Flatpak instalado para todos os usuários da máquina, ou um AppImage em uma pasta em que você não pode gravar, não consegue se substituir. A página avisa; instale a versão nova pelo GameDock como antes (veja Como atualizar).

A bandeja

- Fechar a janela do Helper o esconde na bandeja; ele continua rodando.
- Clique no ícone da bandeja, ou escolha **Open settings**, para trazer a janela de volta.
- **Quit** encerra o Helper por completo, até você abri-lo de novo ou entrar outra vez na sua área de trabalho.
- Passe o mouse sobre o ícone da bandeja para ver se o Helper está conectado ao GameDock.

Se a sua área de trabalho não tiver bandeja, fechar a janela encerra o Helper.

Ele está conectado?

O segundo selo no canto superior direito da janela do Helper, ao lado de **Signed in**, diz se o GameDock consegue acessar seu dispositivo neste momento. **Connected** significa que consegue, e **Connecting…**, que está prestes a conseguir. **Reconnecting…** significa que o Helper não consegue acessar o GameDock e continua tentando sozinho; passe o mouse sobre o selo para ver o motivo e quando ele vai tentar de novo. **Not connected** significa que a conexão do Helper nem está rodando: clique em **Start agent now** em **Background service**. **Background service** mostra o mesmo em **Hub connection**.

O que ele faz enquanto roda

- Mantém o GameDock atualizado sobre o que está instalado, o quanto suas unidades estão cheias e o que você jogou.
- Faz o que você pede pelo GameDock: instalar um jogo, mover instalações, atualizar suas coleções, nomes e arte da Steam.
- Faz backup dos seus saves depois que você joga, se isso estiver ativado. Veja Faça backup dos seus saves.
- A cada quinze minutos, reescreve os nomes dos seus jogos da Steam, se você tiver definido algum. Veja Nomes, ordem e arte na Steam.
- A cada poucas horas, procura uma versão nova de si mesmo e a instala se **Install updates automatically** estiver ativado.

As varreduras das suas pastas e unidades só acontecem quando você clica no botão delas.

Faça backup dos seus saves

Guarde cópias versionadas dos seus arquivos de save no GameDock e recupere-as.

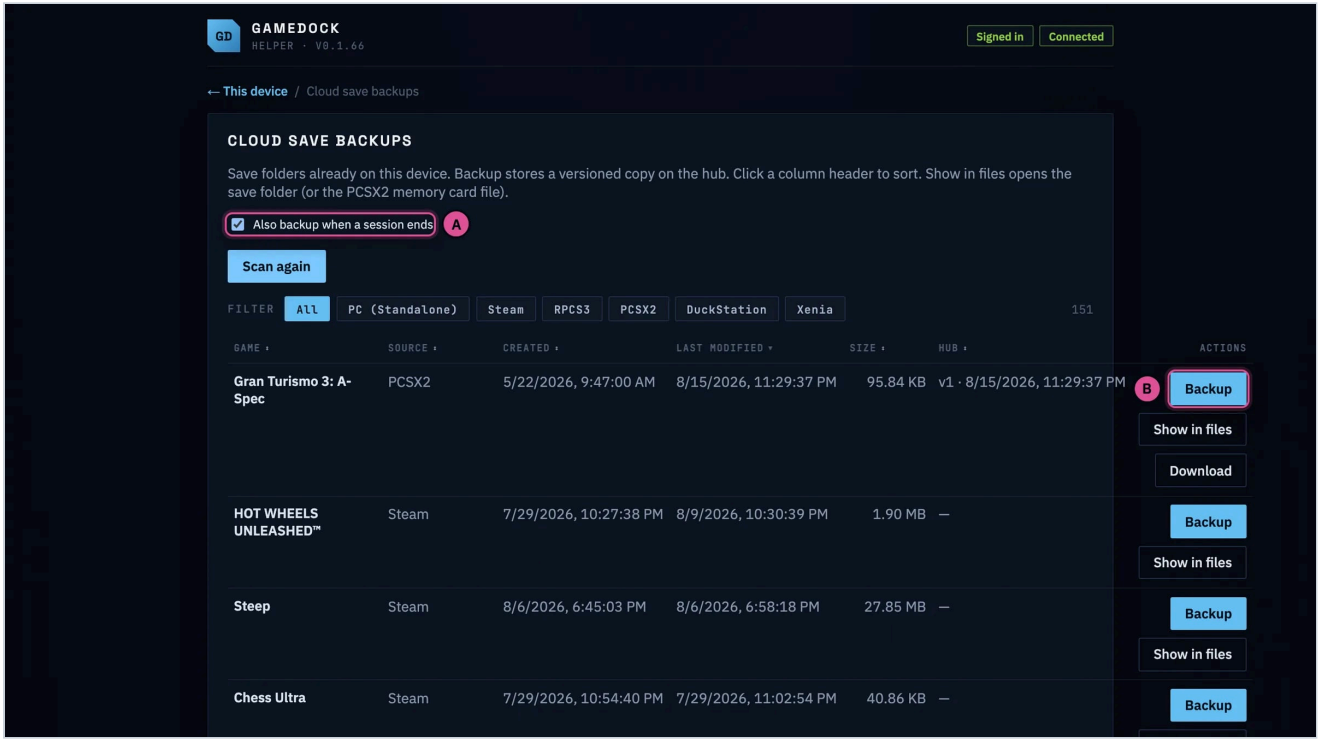
REQUER GAMEDOCK HELPER

O GameDock Helper pode guardar cópias dos seus arquivos de save no GameDock, para que um save perdido ou corrompido possa ser recuperado. Cada backup é uma versão separada; você escolhe qual baixar.

Ele encontra saves de jogos de PC independentes, de jogos da Steam e dos emuladores RPCS3, PCSX2, DuckStation e Xenia.

Encontre seus saves

1. No GameDock Helper, abra **Cloud save backups**.
2. Clique em **Scan save folders**.



Todas as pastas de save que o Helper encontrou e quando foi o último backup de cada uma

A lista mostra os saves de cada jogo, de onde vieram, quando mudaram pela última vez, o tamanho e (em **Hub**) a versão mais recente no GameDock. Os botões em **Filter** mostram uma fonte de cada vez, e clicar no título de uma coluna ordena por ela. Clique em **Scan again** para procurar novas pastas de save depois.

Faça backup

- **Automaticamente**: deixe **Also backup when a session ends** A ativado. Quando você para de jogar e os saves de um jogo param de mudar por cerca de cinco minutos, o Helper faz o backup deles.

Na primeira vez que vê um jogo, ele só toma nota dele, para não enviar sua biblioteca inteira de uma vez.

- **Manualmente**: clique em **Backup**  ao lado de um jogo.

Show in files abre a pasta de save do jogo.

Recupere um save

- No Helper, clique em **Download** ao lado do jogo para salvar a versão mais recente na sua pasta Downloads.
- No GameDock, abra a página do jogo. Em **Saves na nuvem**, cada versão aparece com quando foi salva, de qual dispositivo veio e o tamanho; clique em **Baixar** ao lado da que você quer.

Um backup é uma cópia compactada da pasta de save. Coloque o conteúdo dele de volta na pasta de save com o jogo fechado.

Limites

	GRÁTIS	GAMEDOCK PLUS
Versões guardadas de cada jogo	3	10

Cada backup pode ter até 200 MB, e todos os seus backups juntos até 5 GB. Quando um jogo já tem tantas versões quanto seu plano guarda, um backup novo substitui o mais antigo. Se você trocar o Plus pelo plano grátis, as versões mais antigas não são apagadas de uma vez: uma sai cada vez que uma nova é adicionada.

GAMEDOCK HELPER

Seu dispositivo no GameDock

Veja quanto suas unidades estão cheias, crie bibliotecas Steam nelas, mova jogos de uma para outra e limpe o progresso de jogos que você removeu.

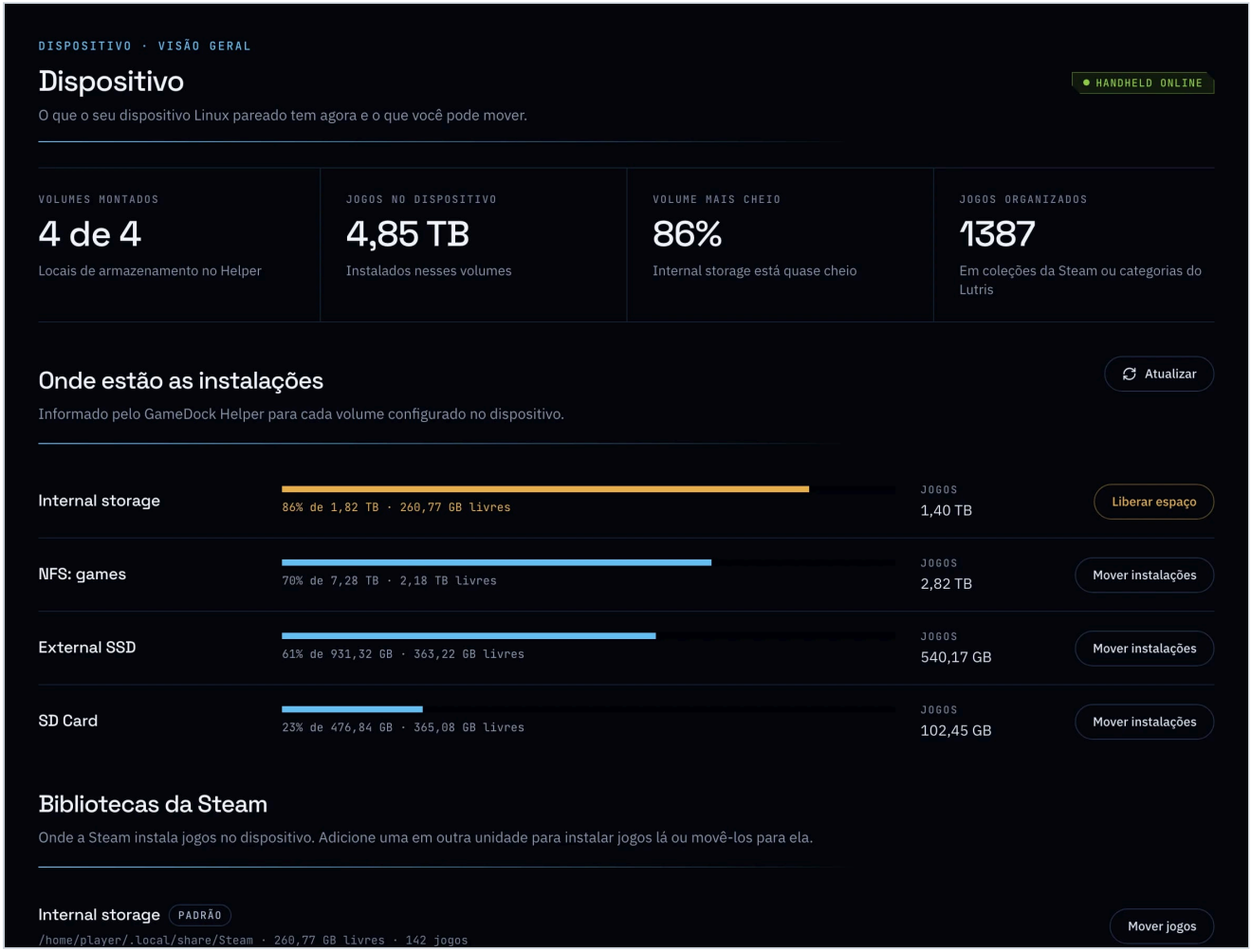
REQUER GAMEDOCK HELPER

Com o GameDock Helper rodando, **Dispositivo** na barra lateral mostra o que sua máquina Linux guarda: o quanto cada unidade está cheia, quais jogos estão nela e suas coleções da Steam e categorias do Lutris. Ele só aparece depois que um dispositivo é pareado.

As páginas leem seu dispositivo ao vivo, então ele precisa estar ligado e com o Helper rodando. Quando não está, **Dispositivo** avisa que ele está offline e mostra o que sabia por último, quando possível.

Visão geral

Dispositivo → Visão geral dá o panorama completo de relance:



Seu dispositivo de relance

- **Volumes montados**: quantos dos seus locais de armazenamento estão conectados agora.
- **Jogos no dispositivo**: quanto espaço seus jogos ocupam, somando todas as unidades.

- **Volume mais cheio**, com o quanto ele está cheio, e **Jogos organizados**: quantos jogos estão em uma coleção da Steam ou em uma categoria do Lutris.
- **Onde estão as instalações**: cada local de armazenamento com uma barra mostrando o quanto está cheio, quanto está livre e quanto dele são jogos. Ler todas as unidades pode levar até meio minuto; **Atualizar** lê tudo de novo.
- **Bibliotecas da Steam**: onde a Steam instala jogos no dispositivo, cada uma identificada pela unidade, com o espaço livre e quantos jogos tem. **Padrão** marca a que a Steam usa quando não recebe outra instrução. Veja Bibliotecas da Steam.
- **Movendo instalações**: se alguma unidade está mais de 85% cheia, e **Planejar uma migração**, que abre **Dispositivo → Migração**.
- **Steam e Lutris**: quantas coleções e categorias você tem, e **Abrir coleções**.

A faixa no rodapé mostra o nome do dispositivo e a versão do Helper, com um link para **Gerenciar dispositivos** em **Configurações → Dispositivos**.

Para adicionar um cartão SD ou outra unidade, configure-o no Helper. Veja Configure o GameDock Helper.

Bibliotecas da Steam

A Steam instala jogos em uma pasta de biblioteca e começa com uma na unidade interna. Para instalar jogos da Steam em outra unidade, ou movê-los para ela (um cartão SD, um SSD externo, um compartilhamento de rede), dê a essa unidade uma biblioteca Steam:

1. Confirme que a unidade é um local de armazenamento no Helper (veja Configure o GameDock Helper).
2. Em **Dispositivo → Visão geral**, em **Bibliotecas da Steam**, clique em **Adicionar biblioteca Steam** ao lado da unidade.

O GameDock faz a própria Steam do seu dispositivo adicionar a biblioteca, na pasta que a Steam escolheria (normalmente **SteamLibrary** na raiz da unidade), exatamente como faria a opção **Configurações → Armazenamento** da própria Steam. Você nunca precisa abrir a Steam no dispositivo. Cada unidade recebe uma biblioteca Steam.

Um compartilhamento de rede também pode ter uma, embora a janela da própria Steam não ofereça compartilhamentos. Os jogos nele só iniciam enquanto o compartilhamento estiver conectado.

Uma biblioteca que a Steam lembra em uma unidade que não está conectada aparece como **Não conectado**.

> NOTA
>
> A Steam precisa estar acessível no seu dispositivo. O GameDock a abre se ela estiver fechada. Na área de trabalho, a Steam precisa ter o **CEF Remote Debugging** ativado em **Configurações → Desenvolvedor** da Steam, e ser reiniciada, antes que o GameDock possa pedir que ela adicione uma biblioteca.

Mova jogos entre unidades

Quando uma unidade estiver enchendo, tire jogos dela em **Dispositivo → Migração**, ou clique em **Liberar espaço** ao lado de uma unidade na Visão geral, que aparece quando ela passa de 85% de

ocupação (**Mover instalações**, caso contrário).

1. Escolha quais jogos mover. Clique no card de uma unidade no topo para ver só os jogos dela, e em **Maiores primeiro** para achar os que liberam mais espaço.
2. Marque os jogos que vão ser movidos. A barra no rodapé soma o tamanho deles.
3. Em **Mover para**, escolha a unidade de destino. Cada uma mostra quanto espaço livre tem.
4. Clique em **Mover**.

Os jogos são movidos um após o outro, e um registro mostra como foi cada um. Ele para no primeiro que falhar e termina com *Concluído.* ou *Interrompido.* Um jogo que já está na unidade escolhida é ignorado. Os jogos do Lutris são atualizados para encontrar o novo lugar sozinhos.

Mover exige pelo menos dois locais de armazenamento conectados e com **Use as target** ativado no Helper. Jogos fora de todos eles aparecem marcados como **Fora dos volumes** e não podem ser movidos.

> NOTA
>
> Mover jogos faz parte do GameDock Plus. No plano grátis, você ainda pode escolher jogos e ver quanto espaço eles liberariam.

Quando uma movimentação termina, o GameDock atualiza suas coleções sozinho, para que um jogo movido fique na coleção do armazenamento em que está agora. Ele não reinicia a Steam para isso: se a Steam estiver aberta na área de trabalho, as coleções dela se atualizam na próxima vez que você aplicar suas regras na página **Coleções**.

Manutenção do dispositivo, no fim da página, tem dois reparos para rodar se algo parecer fora de sincronia: **Atualizar coleções**, que relê suas coleções da Steam e categorias do Lutris e reorganiza os jogos pelas suas regras de coleção, e **Corrigir permissões**.

Jogos da Steam

Clique em **Jogos da Steam** no topo de **Dispositivo → Migração** para mover jogos entre suas bibliotecas da Steam.

1. Clique no card de uma biblioteca para ver só os jogos dela. As ferramentas da própria Steam, como o Proton e o Steam Linux Runtime, ficam ocultas; escolha **Jogos e ferramentas do Steam** em **Mostrar** para vê-las.
2. Marque os jogos que vão ser movidos, escolha uma biblioteca em **Mover para** e clique em **Mover**.

A própria Steam move cada jogo, levando o prefixo do Proton e os saves guardados nele, e depois verifica o jogo, o que leva alguns segundos a mais. Um jogo que está rodando, ou que compartilha conteúdo com outro jogo (as expansões de Half-Life), não pode ser movido sozinho, e o registro diz por quê. Mover jogos da Steam exige duas ou mais bibliotecas da Steam conectadas (veja Bibliotecas da Steam) e também faz parte do GameDock Plus.

Jogos removidos

Dispositivo → Jogos removidos lista os jogos para os quais o Lutris registrou tempo de jogo, histórico de jogo ou conquistas e que não estão mais em nenhum dos seus dispositivos: os que você excluiu do

GameDock mantendo o progresso, ou removeu no próprio Lutris. Cada um mostra o que foi mantido e quando você jogou pela última vez, e se o jogo continua na sua biblioteca por outra plataforma depois que o progresso for removido.

Clique em **Remover** ao lado de um jogo e depois em **Remover progresso** para remover o que o Lutris registrou dele, ou em **Remover tudo** para limpar a lista. O progresso da Steam, da PlayStation, do Xbox e do RetroAchievements nunca é tocado.

GAMEDOCK HELPER

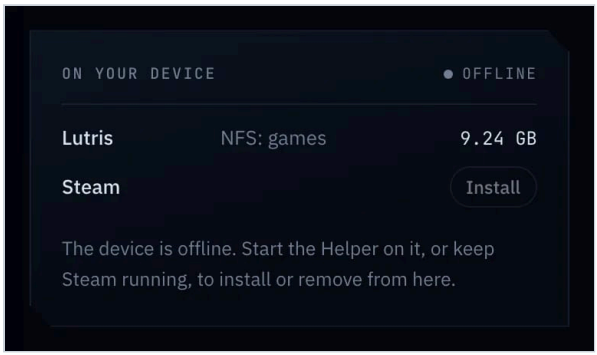
Instale um jogo pelo GameDock

Instale, adicione à Steam ou remova jogos do seu dispositivo pela página do jogo.

REQUER GAMEDOCK HELPER

Com o GameDock Helper rodando no seu dispositivo, a página de um jogo no GameDock mostra o que está instalado nele e pode instalar, adicionar à Steam ou excluir jogos lá.

O que há no seu dispositivo



No seu dispositivo, na página de um jogo

Na página de um jogo, **No seu dispositivo** mostra se o seu dispositivo está online e lista cada cópia instalada nele: de qual launcher ou emulador ela veio, em qual unidade está e o tamanho. Jogos que você joga em um emulador também aparecem. Um jogo que o Lutris inicia em um emulador que também o lista é uma só cópia, mostrada, por exemplo, como **PCSX2 via Lutris**. Se você tiver mais de um dispositivo, cada cópia diz em qual dispositivo está. Um jogo que a Steam ou o Heroic instalou e que o GameDock ainda não mediu aparece como **Instalado pela Steam** (ou pelo Heroic) até que a unidade e o tamanho cheguem com a próxima sincronização; no caso de um jogo da Steam, o GameDock pergunta ao seu dispositivo na hora, quando ele está online.

A **Biblioteca** também tem uma visualização **Instalados**, ao lado de **Todos os jogos** e **Explorar**, que mostra só os jogos com uma cópia no seu dispositivo, de qualquer launcher ou emulador. Com um dispositivo pareado, é nessa visualização que a **Biblioteca** abre até você escolher outra.

Instale um jogo da Steam

Quando um jogo está na sua biblioteca Steam mas não está instalado, **No seu dispositivo** tem um botão **Instalar** em **Steam**.

1. Abra a página do jogo.
2. Em **No seu dispositivo**, clique em **Instalar**.
3. Se a Steam no seu dispositivo tiver mais de uma biblioteca, escolha em qual unidade o jogo vai ficar. A padrão da Steam já vem escolhida, e cada unidade mostra quanto espaço livre tem. Clique em **Instalar em** com o nome da unidade.

A Steam no seu dispositivo começa o download direto nessa biblioteca, sem nada para responder no dispositivo. Duas coisas ainda podem esperar por você lá:

- Um jogo com contrato de licença ou chave de produto mostra isso na tela do dispositivo, e o GameDock diz **Aguardando seu dispositivo**. Aceite o contrato ou digite a chave lá e o download começa. O GameDock nunca aceita um contrato por você.
- Alguns jogos precisam ficar junto do conteúdo que compartilham com outro jogo, como Team Fortress Classic e Half-Life: Source junto de Half-Life. O GameDock diz em qual unidade a Steam exige que ele fique e não instala nada.

Para instalar em uma unidade que ainda não tem biblioteca Steam, adicione uma primeiro (veja Bibliotecas da Steam). Para mover um jogo depois, veja Mova jogos entre unidades.

> NOTA
>
> Escolher a unidade exige que a Steam esteja acessível no seu dispositivo. Se a Steam estiver fechada, o GameDock a abre. Na área de trabalho, a Steam também precisa ter o **CEF Remote Debugging** ativado em **Configurações** → **Desenvolvedor** da Steam; sem isso, **Instalar** abre a própria janela de instalação da Steam no dispositivo, onde você escolhe a unidade.

Adicione um jogo à Steam

Para um jogo que você joga pelo Heroic, Lutris, RPCS3, DuckStation ou PCSX2, **Adicionar à Steam** coloca o jogo na sua biblioteca Steam como jogo não Steam, para você iniciá-lo pela Steam, ou pelo Modo de Jogo em um console portátil. Isso faz parte do GameDock Plus.

Exclua uma cópia do seu dispositivo

Toda cópia em **No seu dispositivo** pode ser excluída do dispositivo, seja qual for o launcher ou emulador em que ela está, e tenha você outra cópia ou não.

1. Abra a página do jogo.
2. Em **No seu dispositivo**, clique em ⋯ ao lado da cópia e depois em **Excluir do dispositivo**.
3. O GameDock pergunta ao seu dispositivo o que seria excluído e mostra a lista. Clique em **Confirmar remoção** para excluir exatamente isso.

O que é excluído depende de onde a cópia está:

- **Steam**: a própria Steam desinstala o jogo, como faz o botão Desinstalar dela.
- **Heroic**: a pasta do jogo, removida do mesmo jeito que o Desinstalar do próprio Heroic faz, mantendo o prefixo do Wine. Feche o Heroic no dispositivo antes.
- **Lutris**: o jogo, o prefixo do Wine dele e a entrada dele no Lutris.
- **Um emulador**: a imagem de disco, a ROM ou a pasta do jogo, e qualquer entrada do Lutris que o inicie.

Qualquer atalho da Steam para a cópia vai junto. Seus saves e cartões de memória nunca são excluídos, e o jogo continua na sua biblioteca com o tempo de jogo e as conquistas.

Quando a cópia é a última do jogo que o Lutris executa, o GameDock também pergunta o que fazer com o que o Lutris registrou para ele:

- **Manter o progresso** (o padrão): o tempo de jogo, o histórico de jogo e as conquistas continuam no jogo.

- **Remover o progresso também**: eles saem do GameDock também, e um jogo que você não tem em nenhum outro lugar sai da sua biblioteca.

O progresso que você mantiver pode ser removido depois em Dispositivo → Jogos removidos.

O GameDock não exclui nada além dos arquivos do próprio jogo. Ele se recusa quando outro jogo usa os mesmos arquivos, ou quando a unidade em que a cópia está não está conectada, e diz por quê. Se algo mudou no dispositivo depois que você olhou, nada é excluído e o GameDock pede que você confira de novo.

Excluir exige um GameDock Helper recente nesse dispositivo. Se ele precisar ser atualizado, o menu avisa.

Quando o dispositivo está offline

Esses botões precisam do seu dispositivo ligado, com o Helper rodando. Se não estiver, a página avisa: inicie o Helper no dispositivo e tente de novo.

GAMEDOCK HELPER

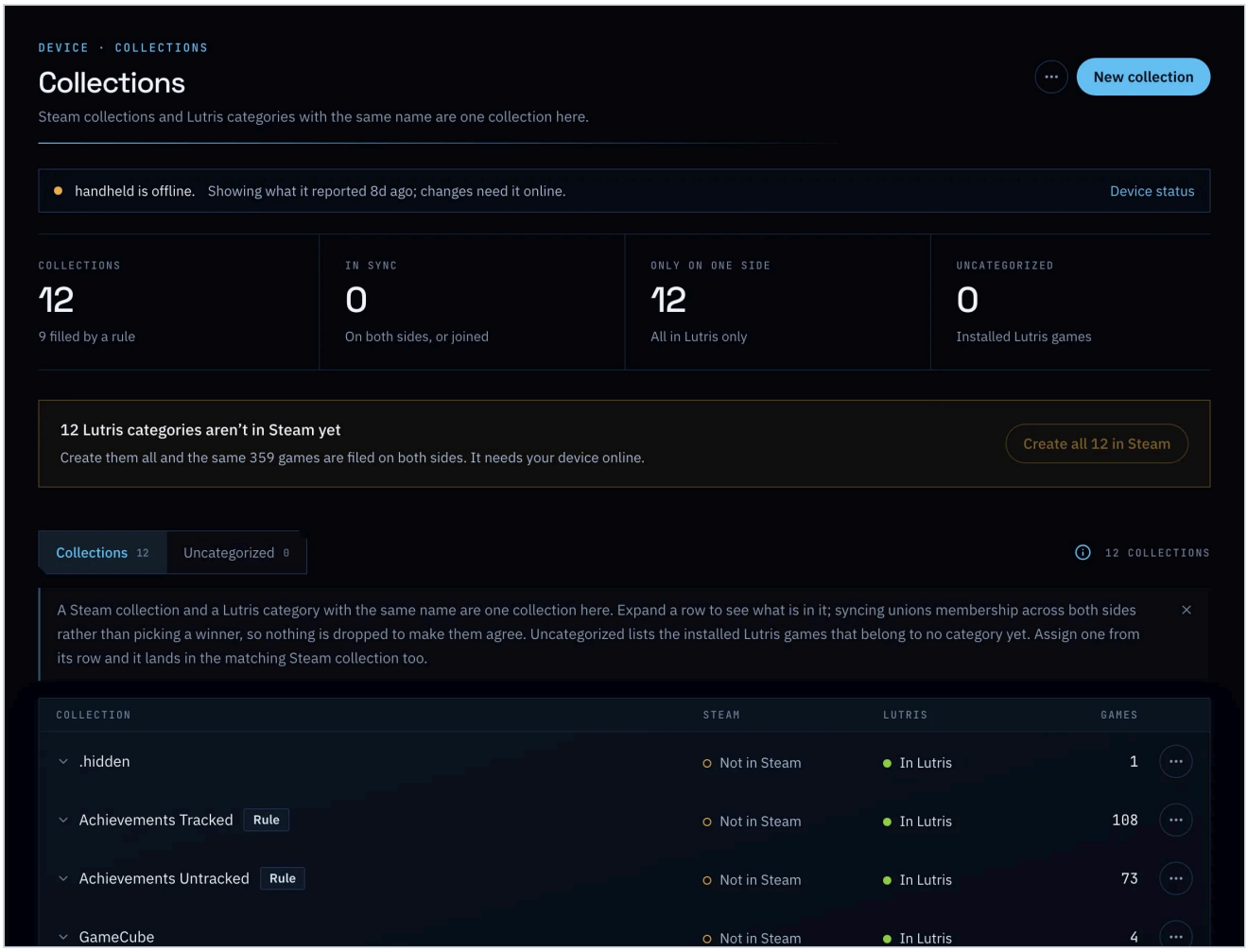
Coleções da Steam e categorias do Lutris

Mantenha suas coleções da Steam e categorias do Lutris iguais e organize jogos automaticamente.

REQUER GAMEDOCK HELPER E GAMEDOCK PLUS

Dispositivo → Coleções coloca suas coleções da Steam e suas categorias do Lutris lado a lado e as mantém iguais. Uma coleção da Steam e uma categoria do Lutris com o mesmo nome são tratadas como uma só coleção.

O que a página mostra



Coleções da Steam e categorias do Lutris lado a lado

Cada coleção aparece indicando se está **Em Steam** e **Em Lutris**, e quantos jogos tem. Uma etiqueta **Regra** ao lado do nome significa que um pack de regras a preenche. Expanda uma para ver as primeiras capas dela e como ela é preenchida; **Ver todos** lista todos os jogos dela. Os números no topo contam suas coleções, as que estão em sincronia nos dois lados, as que existem em só um lado e os jogos do Lutris instalados que não estão em nenhuma coleção.

Sem categoria, ao lado de **Coleções** no topo, lista os jogos do Lutris instalados que ainda não estão em nenhuma categoria. Cada um tem uma coleção sugerida: clique em **Atribuir sugestões** ou escolha uma em **Atribuir a...**.

Gerencie uma coleção

- Quando há coleções em só um lado, um aviso acima da lista diz quantas são e oferece criar todas do outro lado, por exemplo **Criar todas as 12 em Steam**.
- **Nova coleção** cria uma nos dois lados de uma vez.
- O menu ao lado de cada coleção tem **Criar no Steam** ou **Criar no Lutris** quando ela está em só um lado (ou **Aplicar regra** quando está nos dois), e depois **Renomear...**, **Adicionar jogo...**, **Sincronizar os lados** e **Remover coleção**.
- Na lista completa de uma coleção (**Ver todos**), **Remover** ao lado de um jogo o tira dela.

Sincronizar junta os dois lados: um jogo que está na coleção em qualquer um dos lados acaba nela nos dois. Nada é descartado para que eles fiquem iguais.

Na área de trabalho, a Steam precisa ser fechada enquanto as coleções são gravadas, e isso pode levar alguns minutos.

Organize jogos automaticamente

Packs de regras, no menu do topo (ou **Editar regra** em uma coleção que uma regra preenche), organizam jogos em coleções para você, por exemplo uma coleção por emulador, pela unidade em que um jogo de PC independente está ou por suas conquistas serem acompanhadas ou não. Ative os packs que você quiser, clique em **Salvar** e depois em **Aplicar ativados**.

> NOTA
>
> Criar, alterar e enviar coleções para o seu dispositivo faz parte do GameDock Plus. No plano grátis, você pode ver todas as coleções e regras.

Quando o dispositivo está offline, uma linha abaixo do título avisa e diz quando ele deu notícias pela última vez, com um link para o status do dispositivo. A página mostra o que sabia por último, e as alterações ficam desativadas até ele voltar.

GAMEDOCK HELPER

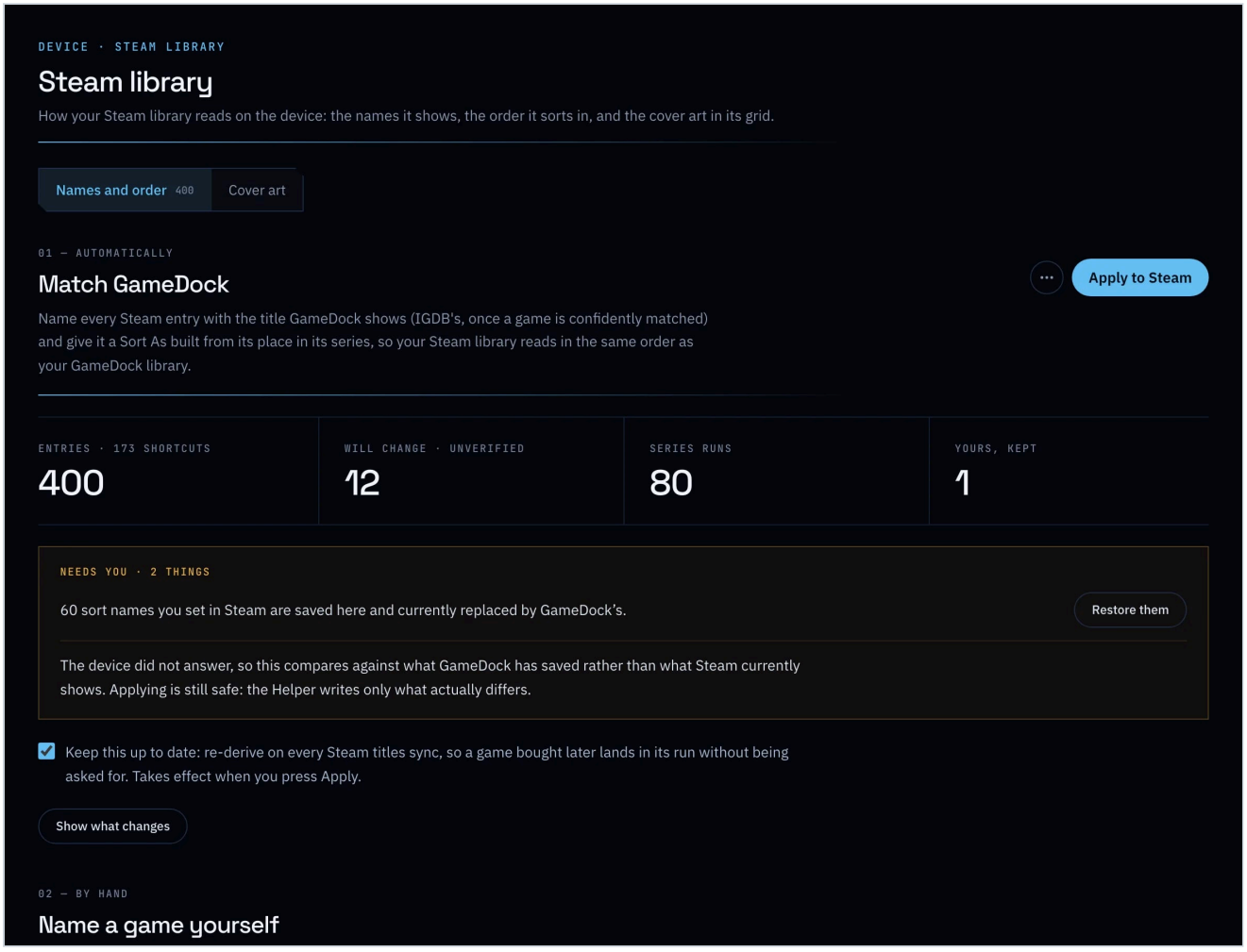
Nomes, ordem e arte na Steam

Faça sua biblioteca Steam mostrar os mesmos nomes, ordem e capas que o GameDock.

REQUER GAMEDOCK HELPER E GAMEDOCK PLUS

Dispositivo → Biblioteca Steam muda como sua biblioteca Steam aparece no seu dispositivo: os nomes com que os jogos são exibidos, a ordem em que eles ficam e a arte das capas na grade da Steam. O GameDock Helper faz as mudanças no próprio cliente da Steam.

Igualar ao GameDock



Como sua biblioteca Steam aparece no dispositivo

Nomes e ordem → Igualar ao GameDock dá a cada jogo na Steam o nome que o GameDock mostra para ele, e um nome de ordenação montado a partir da posição dele na franquia, para que sua biblioteca Steam fique na mesma ordem que sua biblioteca do GameDock.

1. Clique em **Mostrar o que muda** para ver, jogo a jogo, o que seria renomeado.
2. Clique em **Aplicar no Steam**.

Os jogos que você mesmo renomeou na Steam são mantidos como **Seu · mantido**. Marque **Manter isso atualizado** para que os jogos novos recebam nomes do mesmo jeito à medida que chegam.

O menu ao lado de **Aplicar no Steam** tem **Reenviar nomes salvos**, **Restaurar meus próprios nomes de ordenação do Steam** e, para desfazer tudo, **Remover títulos gerados**. Desfazer exige o dispositivo online, já que só então os nomes da própria Steam podem ser gravados de volta; enquanto ele estiver offline, o GameDock deixa tudo como está.

Nomeie um jogo você mesmo

Em **Nomear um jogo manualmente**, encontre um jogo, mude **Aparece na Steam como** ou **Ordenado como** e clique em **Salvar**. O menu ao lado pode voltar o jogo para o nome da própria Steam.

Os nomes de ordenação chegam à Steam mais ou menos a cada quinze minutos e valem na hora, sem reiniciar nada. O GameDock os guarda onde a Steam guarda os nomes de ordenação que você mesmo pode definir em um jogo, então eles pertencem à sua conta Steam e continuam no lugar quando a Steam atualiza os detalhes de um jogo. Um nome novo só aparece depois que a Steam reinicia. O Helper faz isso enquanto a Steam está ociosa (em um console portátil no Modo de Jogo, a Steam reinicia rapidamente; na área de trabalho, ela fecha e abre de novo), e no máximo uma vez por hora, então, quando a Steam põe o próprio nome de volta em um jogo, o seu pode levar até uma hora para voltar. Salvar um nome nunca reinicia a Steam na mesma hora; **Sincronizar** ao lado de **Títulos personalizados na biblioteca Steam** em **Configurações → Sincronização** aplica na hora.

Arte da capa

Arte da capa → Enviar capas do GameDock para a Steam coloca na grade da Steam as capas que o GameDock mostra, para que a Steam mostre a mesma arte. Clique em **Enviar para a Steam**; **Desfazer na Steam**, no menu ao lado, devolve a arte da própria Steam. Marque **Manter a Steam atualizada automaticamente** para enviar as capas novas conforme elas mudam.

Cada capa é desenhada no formato 2:3 da Steam, o espaço que ela vai ocupar na Steam. A arte de caixa do GameDock é 3:4, então uma capa que não está no formato da Steam vem marcada com o tamanho dela, e **Fora do formato da Steam** lista só essas. Confira se as bordas foram cortadas, ou clique em **Escolher no SteamGridDB** ao lado de uma para escolher uma grade que já tenha 600×900. Se houver alguma esperando quando você clicar em **Enviar para a Steam**, o GameDock pergunta se você quer escolher a arte delas antes ou enviar assim mesmo.

Um jogo para o qual você escolheu sua própria capa fica fora do envio: sua escolha foi para a Steam quando você a aplicou.

Sincronize pelas Configurações

Os dois também estão em **GameDock Helper**, em **Configurações → Sincronização**, cada um com seu próprio **Sincronizar**:

- **Títulos personalizados na biblioteca Steam** grava de novo na Steam os nomes e os nomes de ordenação que você salvou.
- **Capas da biblioteca Steam** envia as capas agora, igual a **Enviar para a Steam**, esteja **Manter a Steam atualizada automaticamente** marcado ou não. Durante a noite, e com **Sincronizar tudo**, as capas só são enviadas quando ele está marcado.

Como escolher a arte que o GameDock mostra está em Renomeie um jogo ou troque a arte.

> NOTA
>
> Gravar nomes e capas na Steam faz parte do GameDock Plus. No plano grátis, você pode ver exatamente o que mudaria.

Remova ou vincule de novo um dispositivo

Remova um dispositivo da sua conta ou volte a entrar na conta por ele.

Configurações → **Dispositivos** lista todas as máquinas com o GameDock Helper na sua conta, se cada uma está online, a versão do Helper e quando ela foi vista pela última vez.

Remova um dispositivo

Remova uma máquina que você não usa mais, ou uma que você quer trocar por outra no plano grátis.

1. Vá em **Configurações** → **Dispositivos**.
2. Clique em **Revogar** ao lado do dispositivo.
3. Clique em **Revogar** para confirmar.

O dispositivo para de enviar dados ao GameDock na hora, e o Helper daquela máquina sai da conta sozinho poucos segundos depois da próxima tentativa de conexão, ou na próxima vez que abrir, se não estiver rodando. A janela dele volta para a tela de login e diz que o dispositivo foi removido da sua conta. Suas pastas e configurações no Helper são mantidas.

> NOTA
>
> Um dispositivo separado depois da mudança para o plano grátis ainda não foi removido, então o Helper dele continua na conta e segue tentando se conectar. Ele se reconecta sozinho se você assinar de novo em até 30 dias; depois disso, o dispositivo é removido e o Helper dele sai da conta como descrito acima. Veja Voltando ao plano grátis.

Entre de novo na conta em um dispositivo

Se um dispositivo foi removido, o Helper dele já está na tela de login. Se o Helper deixar de se comunicar com o GameDock por algum outro motivo, abra primeiro **Hub sign-in** no Helper. Depois:

1. Digite seu endereço de e-mail e clique em **Send sign-in code**.
2. Digite o código e clique em **Sign in** (**Re-link this device** se o Helper ainda estava na conta).

Um dispositivo removido volta como um novo e conta para o limite de dispositivos do seu plano: um no plano grátis, três no GameDock Plus.

Mais de um dispositivo online

Com o GameDock Plus, você pode usar o Helper em até três máquinas. Tudo o que muda algo em uma máquina (instalar um jogo, remover uma cópia do Lutris, adicionar um atalho na Steam, mover um jogo entre unidades) exige que o GameDock saiba de qual máquina você está falando; por isso, enquanto mais de um dos seus dispositivos estiver online, ele pede que você feche o GameDock Helper nos outros primeiro, e não faz nada até você fechar. Todo o resto continua como sempre.

Avisos de pasta

Se o Helper perceber que uma pasta de launcher ou de emulador que ele lê está quase vazia enquanto existe uma mais cheia em outro lugar da máquina, o GameDock mostra um aviso no topo de todas as páginas com o nome do dispositivo e da pasta. É só um alerta: o GameDock não muda nada. Escolha a pasta certa em **Game folders** no Helper (veja Configure o GameDock Helper) ou clique em **Dispensar**.

PARTE 8

Conta e plano

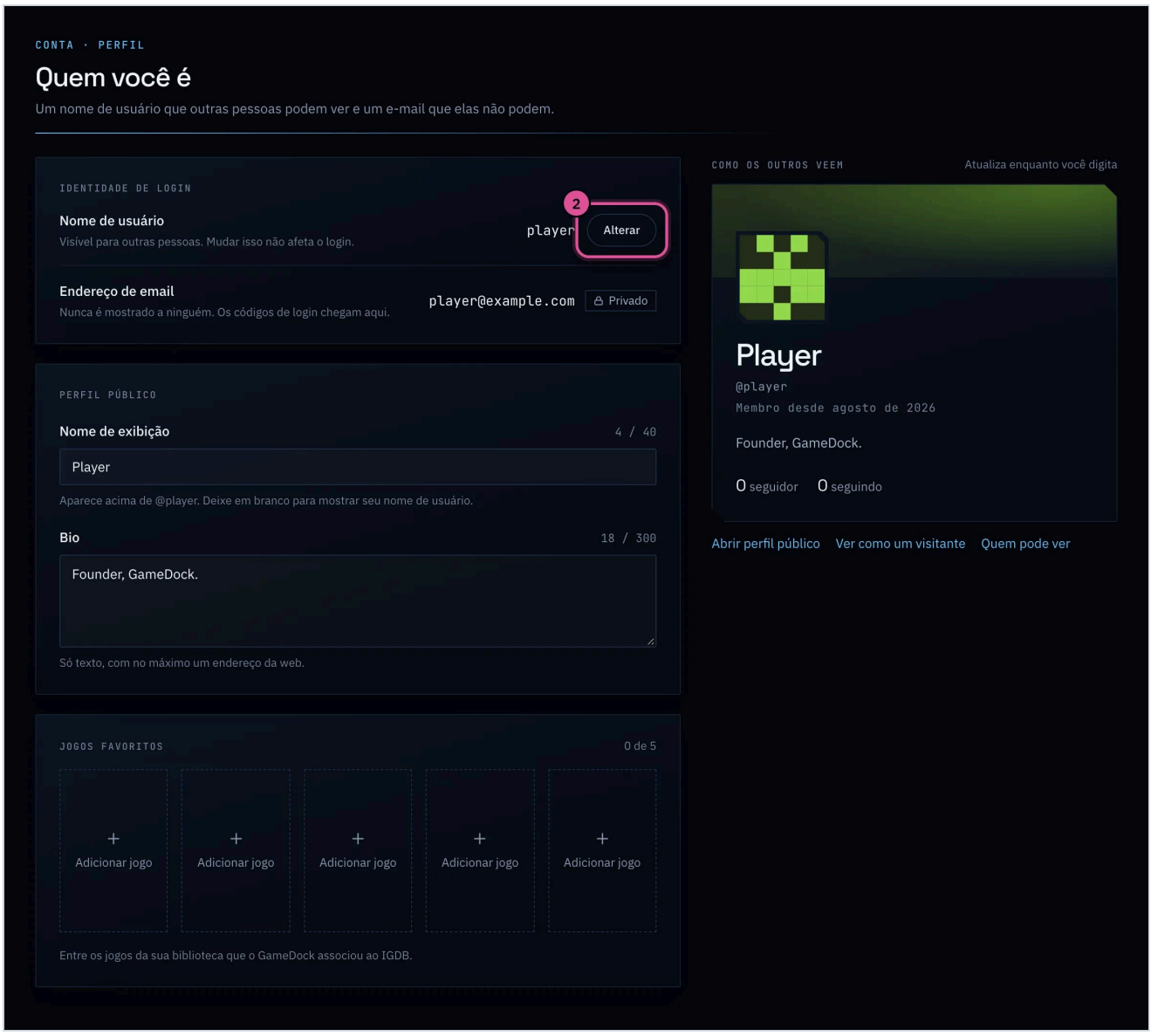
Seu perfil, seu plano, seus dados e como ler sua biblioteca com seus próprios scripts.

CONTA E PLANO

Seu nome de usuário e e-mail

Troque o nome de usuário que as outras pessoas veem e saiba para que serve seu endereço de e-mail.

Conta → Perfil guarda as duas coisas que identificam você: um nome de usuário que outras pessoas podem ver e seu endereço de e-mail, que mais ninguém pode.



Seu nome de usuário, endereço de e-mail e perfil público

O GameDock não tem senha. É para o seu endereço de e-mail que vão seus códigos de acesso, então ele é a sua conta inteira.

Troque seu nome de usuário

1. Vá em **Conta → Perfil**.
2. Clique em **Alterar** 2 ao lado de **Nome de usuário**.
3. Digite o novo nome. O GameDock confere enquanto você digita e diz se ele está disponível.

4. Clique em **Salvar**.

Um nome de usuário tem de 3 a 20 caracteres: letras, números e sublinhados, e não pode ter só números. As maiúsculas ficam do jeito que você digitar, mas dois nomes que só diferem nas maiúsculas contam como o mesmo nome.

Você pode trocar seu nome de usuário cinco vezes no total, com pelo menos 30 dias entre uma troca e outra; o que você escolheu ao criar a conta não conta. A linha abaixo do nome diz quantas trocas ainda restam e quando você pode fazer a próxima. Um nome que você deixa de usar fica reservado para você por 30 dias antes que outra pessoa possa pegá-lo.

Trocar seu nome de usuário não muda o jeito como você entra.

Seu endereço de e-mail

Ainda não é possível trocar seu endereço de e-mail. Usar outro endereço significaria começar uma conta nova.

Seu perfil público

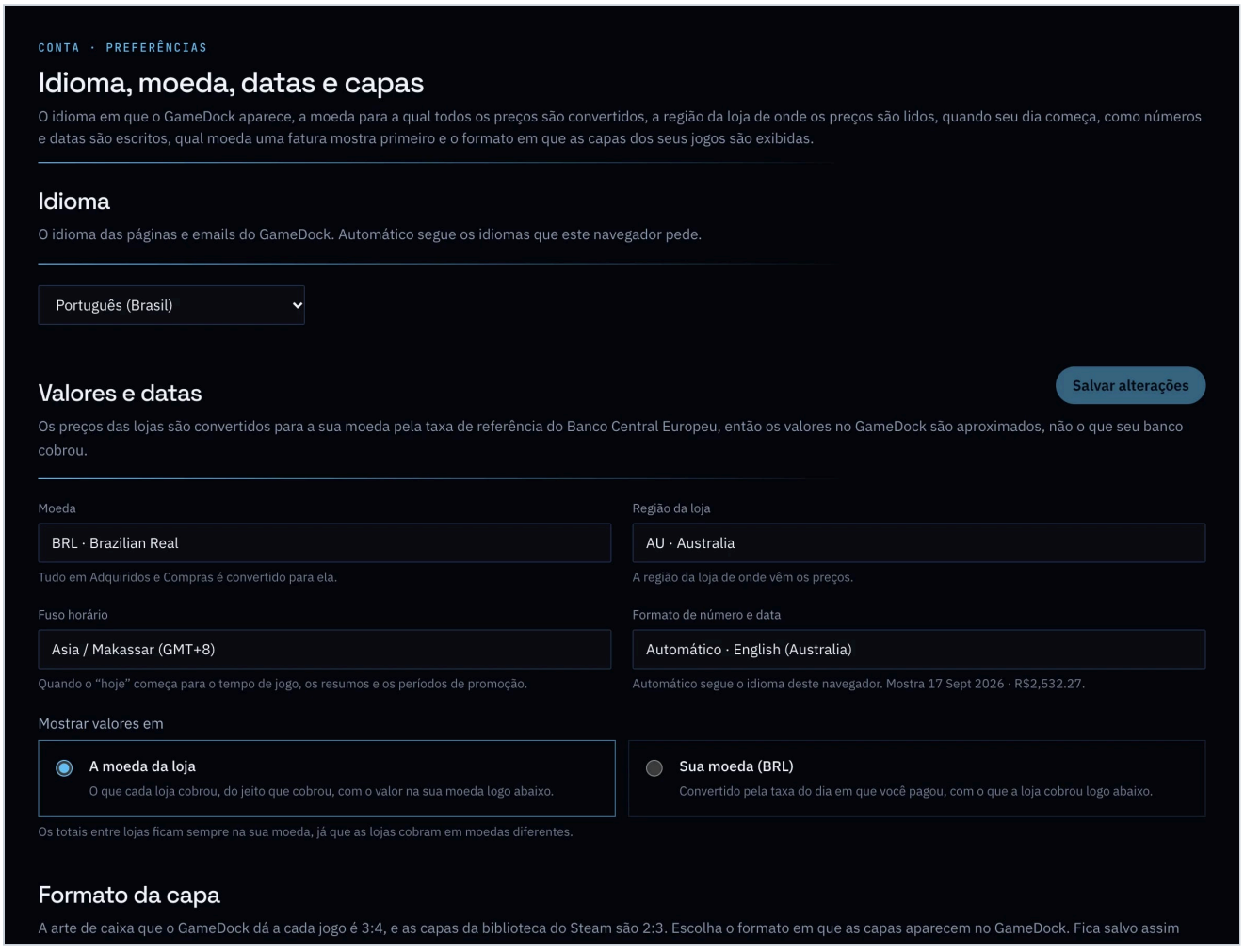
Em **Perfil público**, na mesma página, você pode definir um nome de exibição, uma bio curta e até cinco jogos favoritos para a sua página de perfil em **/community/user/** seguido do seu nome de usuário. **Como os outros veem**, ao lado, mostra o card do seu perfil enquanto você digita. Ninguém mais vê isso até você compartilhar seu perfil. Veja Compartilhe seu perfil.

CONTA E PLANO

Moeda, região e fuso horário

Escolha a moeda em que os valores são exibidos, de onde vêm os preços das lojas e quando seu dia começa.

Conta → Preferências define o idioma em que o GameDock aparece, a moeda em que os valores são mostrados, a região da loja de onde vêm os preços, seu fuso horário, como números e datas são escritos, em qual moeda a cobrança de uma loja aparece primeiro e o formato em que as capas dos seus jogos são desenhadas. A moeda, a região e o fuso horário começam com as configurações do seu navegador quando você entra pela primeira vez.



Idioma, dinheiro e datas

Escolha seu idioma

Em **Idioma**, escolha o idioma em que as páginas e os e-mails do GameDock são escritos: English, Español (Latinoamérica), Español (España), Deutsch, Français, Polski, Português (Brasil), Português (Portugal), Русский, 日本語, 简体中文 ou 繁體中文. Ele fica salvo assim que você escolhe, e a página muda na hora.

Automático, o padrão, segue seu navegador: o GameDock usa o primeiro dos idiomas do seu navegador que ele tiver, e inglês quando não tiver nenhum deles. Os e-mails usam o idioma em que você viu o GameDock pela última vez.

A página de login também tem um menu **Idioma** no rodapé. Um idioma que você escolhe lá passa a ser sua escolha aqui quando você entra, a não ser que você já tenha escolhido um. O site do GameDock também segue sua escolha, e as páginas dele têm um menu de idioma no rodapé que mantém o que você escolher.

O idioma é separado do **Formato de número e data**, logo abaixo: você pode ler o GameDock em português e ainda ter as datas escritas do jeito alemão, por exemplo.

Mude a moeda e as datas

1. Vá em **Conta** → **Preferências**.
2. Escolha em **Moeda**, **Região da loja**, **Fuso horário** e **Formato de número e data**. Dá para buscar em cada lista digitando.
3. Em **Mostrar valores em**, escolha **A moeda da loja** ou **Sua moeda**.
4. Clique em **Salvar alterações**.

O que cada um faz

CONFIGURAÇÃO	O QUE FAZ
Moeda	Tudo em **Adquiridos** e **Compras**, e o valor da sua biblioteca, é convertido para ela. Veja Moedas e taxas de câmbio.
Região da loja	De qual região o GameDock lê os preços das lojas, quando uma conta de loja não informa.
Fuso horário	Quando seu dia e sua semana começam (a semana começa na segunda-feira): para o tempo de jogo, para o dia ou o ano em que cai uma compra e para a hora em que chegam o resumo diário e o e-mail mensal das Estatísticas.
Formato de número e data	Como cada data, número e valor é escrito, em todo o GameDock e nos e-mails dele: “17 Sept 2026” e “$2,532.27” em inglês (Austrália), “Sep 17, 2026” em inglês (Estados Unidos), “17. Sept. 2026” e “2.532,27 €” em alemão (Alemanha). **Automático**, o padrão, segue o idioma do seu navegador na região da sua loja. A linha abaixo do campo mostra como fica sua escolha antes de você salvar.

Escolha qual moeda vem primeiro

Uma loja pode cobrar de você em uma moeda diferente da sua: uma conta PlayStation do Reino Unido cobra em libras, por exemplo. **Mostrar valores em** decide qual delas cada valor mostra primeiro. A outra sempre aparece logo abaixo.

OPÇÃO	UM PEDIDO COBRADO EM £ 49,99 APARECE COMO
A moeda da loja (o padrão)	**£ 49,99**, com **≈ US$ 98,70** abaixo
Sua moeda	**US$ 98,70**, com **£ 49,99 cobrado** abaixo

Um valor que já está na sua moeda aparece uma vez só. Um total de várias lojas fica sempre na sua moeda, já que as lojas cobram em moedas diferentes. Veja Moedas e taxas de câmbio.

O tempo de jogo é escrito em horas e minutos em todos os formatos: **120h 50m** em um formato em inglês e, em qualquer outro, com as abreviações próprias do formato, como **120 h 50 min** em português.

Escolha o formato das capas

Em **Formato da capa**, escolha como as capas são desenhadas em todo o GameDock. Fica salvo assim que você escolhe, e todas as capas mudam na hora.

FORMATO	MELHOR PARA
Arte da caixa (3:4)	A arte de caixa que o GameDock dá a cada jogo. Essas capas aparecem inteiras. Uma capa da Steam ou do SteamGridDB que você mesmo escolheu perde um pouco em cima e embaixo. Este é o padrão.
Steam (2:3)	Uma biblioteca em que você escolheu principalmente capas da Steam ou do SteamGridDB, que têm 600×900. Essas se encaixam perfeitamente, mas a arte de caixa perde um pouco nas bordas esquerda e direita.

> NOTA
>
> Sempre que você está escolhendo arte para a própria Steam (as prévias de **Capa** em **Trocar arte** e **Dispositivo → Biblioteca Steam → Arte da capa**), as capas são desenhadas no formato 2:3 da Steam, já que esse é o espaço que elas vão ocupar lá.

CONTA E PLANO

Planos e cobrança

O que o GameDock Plus acrescenta e quanto custa, como assinar e como mudar ou cancelar a assinatura.

O GameDock é grátis para a sua biblioteca inteira: todas as lojas, todos os jogos, todas as conquistas e uma exportação de tudo isso. O **GameDock Plus** tira os limites do plano grátis e acrescenta os recursos que mudam coisas na sua própria máquina.

O que o Plus acrescenta

	GRÁTIS	GAMEDOCK PLUS
Sincronizações da biblioteca e do catálogo da Steam	Uma vez por dia	A cada seis horas
Verificações de preço da Steam	Uma vez por dia	Duas vezes por dia
Sincronizar esses itens manualmente	Uma vez a cada 24 horas	Quantas vezes quiser
Alertas de preço	5 ao mesmo tempo	Sem limite
Cópias físicas na sua estante	50	Sem limite
Histórico de compras, no GameDock e pela API, e histórico de valor da biblioteca	Os últimos 12 meses	Tudo
Feed de atividade	As últimas 48 horas	Tudo
E-mail do resumo diário	—	Sim
E-mail mensal das Estatísticas	Os números do mês e o destaque principal	O mês inteiro
Estatísticas	A Visão geral desta semana	Todas as semanas, meses, trimestres e anos, e o período todo
Dispositivos com o GameDock Helper	1	3
Versões de backup de saves guardadas por jogo	3	10
Nomes, arte e coleções gravados na Steam, jogos adicionados à Steam e instalações movidas entre unidades	—	Sim
Quais jogos faltam em uma franquia	—	Sim

	GRÁTIS	GAMEDOCK PLUS
API: valor da biblioteca calculado pelo GameDock, resumo de gastos e progresso de conquistas combinado	—	Sim
Requisições à API por minuto	5	50

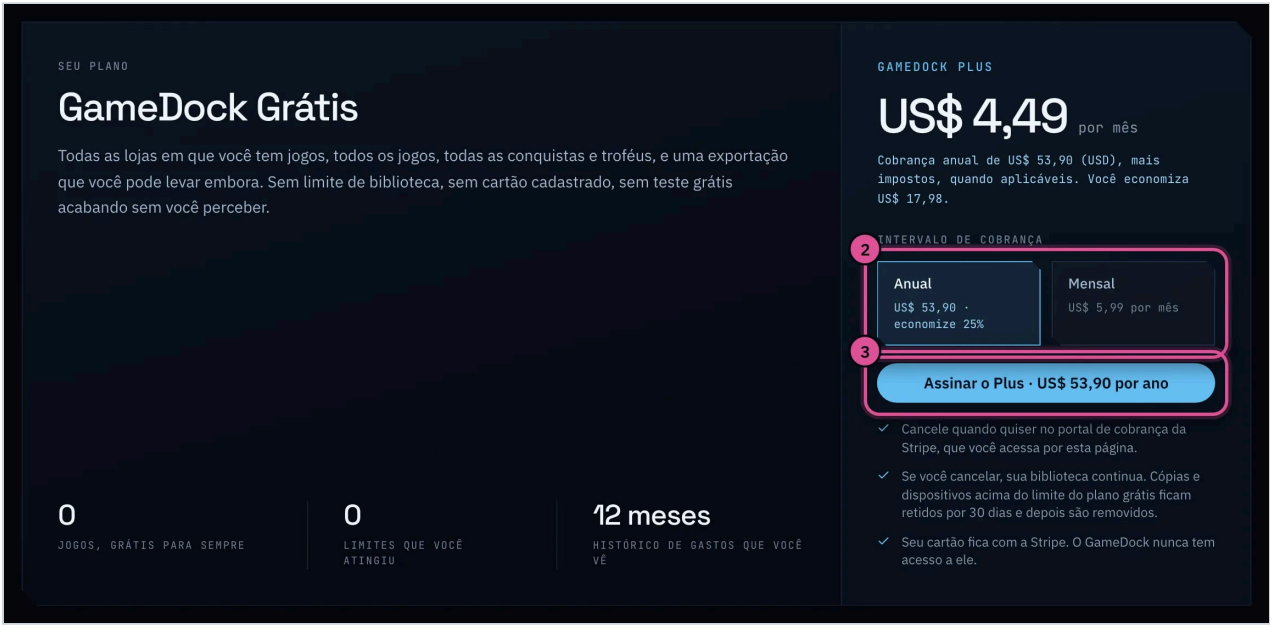
Todo o resto (conectar lojas, o tamanho da sua biblioteca, conquistas, seus próprios nomes e artes, exportar seus dados e ler sua biblioteca, conquistas, tempo de jogo e compras pela API) é igual nos dois. **Conta → Plano e cobrança** lista o que mudaria em relação à sua própria conta, como quantas das suas 50 cópias físicas você já usou.

Os tempos de sincronização acima valem para uma conta em uso. Em qualquer plano, as sincronizações automáticas das lojas ficam mais espaçadas enquanto você está fora e se atualizam quando você volta. Veja Mantenha tudo sincronizado.

Assine o Plus

O GameDock Plus custa US$ 5,99 por mês, ou US$ 53,90 por ano (US$ 4,49 por mês), mais os impostos que se aplicarem onde você está.

1. Vá em **Conta → Plano e cobrança**.
2. Escolha **Anual** ou **Mensal** 2. O anual sai 25% mais barato.
3. Clique em **Assinar o Plus** 3. O botão também mostra o valor que você vai pagar.



O plano grátis e a oferta para assinar

4. Pague na página de checkout da Stripe, que se abre. A assinatura é vendida pelo Link, o serviço de checkout da Stripe, que calcula os impostos que se aplicam onde você está e os mostra antes de você pagar; o valor que o checkout mostra é o valor cobrado. O GameDock nunca vê seu cartão.

Você volta para **Plano e cobrança**, que diz que o pagamento foi recebido e depois *O GameDock Plus está ativo* assim que a Stripe confirmar, normalmente em poucos segundos. Se você fechar a página da

Stripe sem pagar, o GameDock avisa que o checkout foi cancelado e que nada foi cobrado.

> NOTA
>
> No plano grátis, compras com mais de 12 meses nem chegam a ser importadas. Depois de assinar, sincronize suas compras de novo para trazer o resto. Veja Mantenha tudo sincronizado.

Troque o cartão, mude de plano ou cancele



Sua assinatura: a próxima cobrança, o intervalo e onde mudar isso

Plano e cobrança mostra sua próxima cobrança e se você paga por mês ou por ano. Clique em **Gerenciar cobrança na Stripe** A para trocar o cartão, alternar entre mensal e anual, cancelar ou baixar faturas, tudo na própria página da Stripe. **Faturas anteriores** leva direto às suas faturas. Se você ganhou o Plus, **Plano e cobrança** mostra *Cortesia* no lugar da próxima cobrança, já que nada vai ser cobrado.

Se você cancelar, o Plus continua até o fim do período que você pagou, e **Plano e cobrança** mostra quando ele termina em **Fim do Plus**. Não há prazo mínimo.

Reembolsos não são feitos por padrão, já que cancelar já impede a próxima cobrança. Se algo deu errado com uma cobrança, escreva para support@gamedock.co ou use o formulário de contato; qualquer reembolso volta para o cartão com que você pagou, pelo Link. Os termos têm os detalhes.

Se um pagamento falhar

Plano e cobrança mostra *Seu último pagamento não foi aprovado*, e o GameDock envia um e-mail para você. O Plus continua funcionando enquanto a Stripe tenta de novo, por até 14 dias depois do fim do período. Clique em **Atualizar seu cartão** para resolver.

Voltando ao plano grátis

Nada é excluído na hora quando o Plus termina:

- O histórico de compras, o valor da biblioteca e a atividade mais antigos do que o plano grátis mostra ficam ocultos, não excluídos. Eles voltam se você assinar de novo.
- Os alertas de preço que você já tem continuam funcionando; você não pode adicionar mais enquanto tiver mais de cinco.

- Cópias físicas acima de 50 e dispositivos acima de um ficam separados por 30 dias. **Plano e cobrança** mostra quantos são e quantos dias faltam. Assine de novo dentro desse prazo (o botão diz **Restaurar tudo**) e eles voltam. Depois de 30 dias, as cópias separadas são excluídas e os dispositivos extras, removidos. Os mais novos são separados primeiro; para escolher você mesmo, remova alguns antes disso.
- As versões extras de backup de saves são removidas uma de cada vez, conforme chegam novos backups.

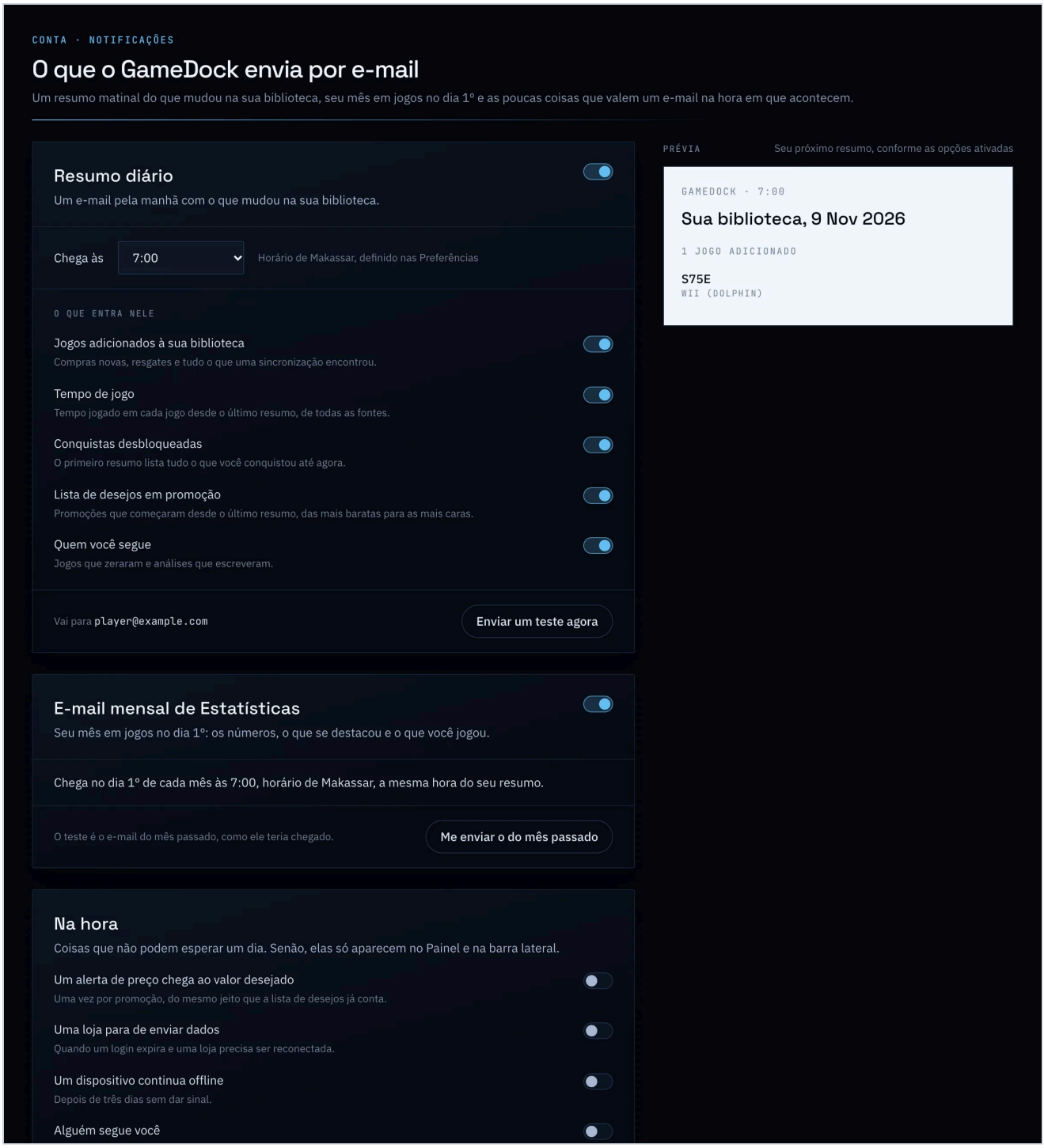
CONTA E PLANO

E-mails e notificações

Escolha os e-mails que o GameDock envia para você: o resumo diário, o e-mail mensal das Estatísticas e os enviados na hora.

Conta → Notificações escolhe o que o GameDock envia para você por e-mail: o resumo diário, o e-mail mensal das Estatísticas e os e-mails enviados na hora.

O resumo diário é um e-mail que resume o que mudou desde o anterior: jogos adicionados à sua biblioteca, tempo jogado, conquistas desbloqueadas, jogos da lista de desejos que entraram em promoção e os jogos que as pessoas que você segue terminaram e as análises que escreveram. Ele faz parte do GameDock Plus.



O resumo diário, como ele vai ficar e o e-mail mensal das Estatísticas

Ative ou desative

1. Vá em **Conta → Notificações**.
2. Ative ou desative **Resumo diário**. Fica salvo na hora.

O resumo vai para o endereço de e-mail da sua conta uma vez por dia, na hora definida em **Chega às** (7 da manhã, a menos que você mude), no fuso horário definido em Preferências. Todo resumo tem um link no final para mudar o que ele inclui ou desativá-lo.

Escolha o que entra nele

Em **O que entra nele**, ative ou desative cada parte: **Jogos adicionados à sua biblioteca**, **Tempo de jogo**, **Conquistas desbloqueadas**, **Lista de desejos em promoção** e **Quem você segue**. Cada parte é um título no e-mail com o número dela, como **Jogou 2 h 14 min**, e uma linha para cada jogo abaixo. Uma parte que você desativa fica de fora a partir daí; ativá-la de novo começa daquele dia em vez de recuperar o que passou.

Lista de desejos em promoção lista os jogos de qualquer uma das suas listas de desejos que estão em promoção agora e não estavam no dia do seu último resumo, do mais barato para o mais caro. **Quem você segue** lista os jogos que essas pessoas terminaram e as análises que escreveram, até onde cada uma compartilha com você. Nenhuma das duas aparece no seu primeiro resumo.

Prévia, ao lado dos interruptores, mostra seu próximo resumo como ele está agora e acompanha os interruptores conforme você os muda. Quando ainda não há nada esperando por ele, ela mostra jogos de exemplo e avisa isso.

Seu primeiro resumo

O primeiro resumo não traz as mudanças de um dia, como os seguintes. Ele lista todas as conquistas que você tinha desbloqueado quando foi enviado e começa a contar para todo o resto: jogos adicionados e tempo jogado antes dele não são listados. Do próximo em diante, cada resumo lista só o que mudou desde o anterior. Se nada tinha sido sincronizado quando o primeiro foi enviado, ele avisa isso e não lista nada.

Envie um teste

Clique em **Enviar um teste agora** para mandar a prévia para o seu e-mail na hora. Isso não gasta nada: o resumo da manhã seguinte ainda traz tudo o que o teste mostrou. Você pode enviar até cinco testes por dia.

O e-mail mensal das Estatísticas

No dia 1º de cada mês, o GameDock envia para você o mês que acabou de terminar nas Estatísticas: o que você jogou, desbloqueou, gastou e adicionou, e o que se destacou. Ele chega em todos os planos e fica ativado até você desativá-lo.

- **No GameDock Plus**, ele traz o mês inteiro: os números comparados com os do mês anterior, o que se destacou, os jogos que você mais jogou e alguns fatos principais, com um botão que abre o mês nas Estatísticas.
- **No plano grátis**, ele traz os números do mês e o destaque principal completo, e cita os outros destaques que encontrou, que o mês nas Estatísticas mostra com o GameDock Plus.

Ele chega às 7 da manhã no seu fuso horário ou, com o GameDock Plus, na hora definida em **Chega às**, a mesma do seu resumo. Um mês sem nada para contar (sem tempo de jogo, desbloqueios, gastos ou jogos adicionados, e nada que tenha se destacado) não envia nada. O tempo de jogo só conta a partir da primeira sincronização que registrou o seu, e o e-mail diz a partir de quando.

Para parar de recebê-lo, desative **E-mail mensal de Estatísticas** ou clique em **Desativar** no rodapé do e-mail, o que funciona sem entrar na conta. Você pode ativá-lo de novo aqui quando quiser. **Me enviar o**

do mês passado envia na hora o e-mail do mês passado, como ele teria chegado. Isso não muda nada, e você pode enviar até cinco testes por dia.

Na hora

Para algumas coisas, não vale a pena esperar um dia. Em **Na hora**, ative um e-mail para qualquer uma destas. Todas ficam desativadas até você ativá-las, e estão em todos os planos.

INTERRUPTOR	QUANDO ENVIA E-MAIL
Um alerta de preço chega ao valor desejado	Quando um jogo da lista de desejos chega ao preço que você definiu, uma vez por promoção, do jeito que a lista de desejos as conta.
Uma loja para de enviar dados	Quando uma loja não envia dados há uma semana, normalmente porque o login dela expirou e ela precisa ser vinculada de novo. Uma vez por interrupção: só envia de novo depois que a loja voltar e parar outra vez.
Um dispositivo continua offline	Quando um dispositivo não se comunica há três dias. Uma vez por período sem comunicação.
Alguém segue você	Quando pessoas seguem você, no máximo um e-mail por dia, não importa quantas sejam.

Ativar um deles vale a partir daquele momento: você não recebe e-mails sobre alertas, lojas, dispositivos ou seguidores de antes. Sem eles ativados, as mesmas coisas aparecem no próprio GameDock: no Painel, em **Precisa de você**, e na barra lateral.

Outras mensagens

Além do resumo, do e-mail mensal das Estatísticas e dos e-mails acima, o GameDock só envia para você códigos de acesso, códigos de exclusão de conta e a confirmação de que uma conta foi excluída, um aviso se um pagamento falhar e uma nota se um moderador tomar alguma medida sobre algo que você escreveu (veja Denuncie ou bloqueie alguém).

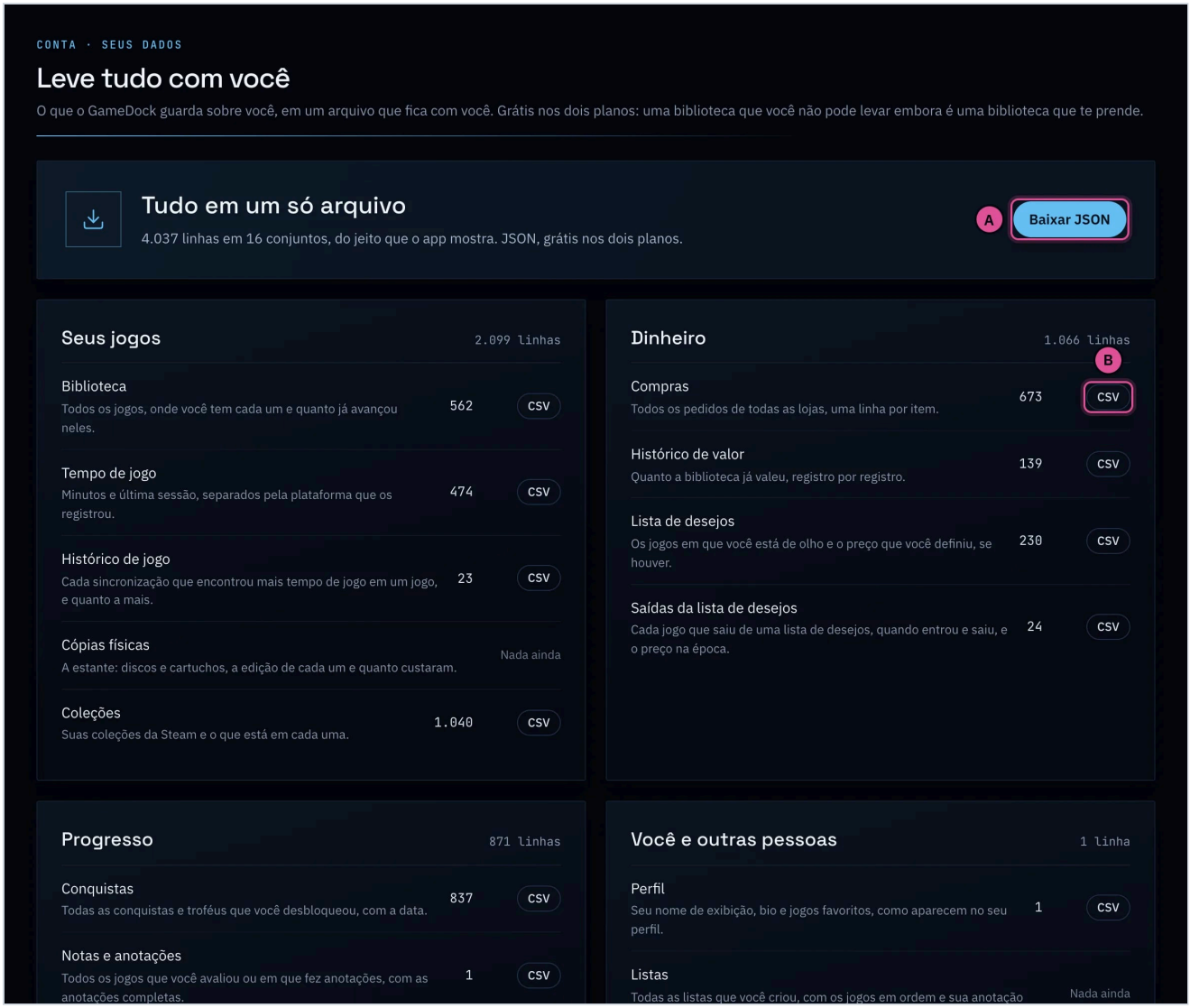
> NOTA
>
> Se o seu plano voltar a ser o grátis, o resumo para e o interruptor aparece desativado e bloqueado, mas sua escolha fica guardada, e o resumo volta se você assinar.

CONTA E PLANO

Exporte seus dados

Baixe tudo o que o GameDock guarda de você, em um único arquivo ou em planilhas.

Tudo o que o GameDock guarda para você pode ser baixado, em qualquer plano. **Conta → Seus dados** tem no topo um arquivo com tudo e, abaixo dele, um arquivo de planilha para cada parte, agrupados em **Seus jogos**, **Dinheiro**, **Progresso** e **Você e outras pessoas**.



Seus dados, em um único arquivo ou em planilhas

Baixe tudo

1. Vá em **Conta → Seus dados**.
2. Clique em **Baixar JSON** (A).

O arquivo traz todas as dezesseis partes abaixo, exatamente como o GameDock as mostra para você. É o arquivo para guardar, ou para levar para outro programa.

Baixe uma parte como planilha

Clique em **CSV** ao lado da parte que você quer, por exemplo **Compras** B em **Dinheiro**. O arquivo abre no Excel, no Numbers ou no Google Sheets. Cada parte mostra quantas linhas tem, e uma parte ainda vazia avisa isso em vez de oferecer um arquivo vazio.

PARTE	O QUE TEM NELA
Biblioteca	Todos os jogos, onde você os tem, quanto já avançou em cada um e sua nota em estrelas. Os jogos que você ocultou estão incluídos, com **hidden** marcado.
Tempo de jogo	Minutos jogados e quando você jogou pela última vez, pela plataforma que os registrou, com **hidden** marcado nos jogos que você ocultou.
Histórico de jogo	Cada sincronização que encontrou mais tempo de jogo em um jogo, com quantos minutos a mais e quando: as mesmas entradas do **Histórico de jogo** de um jogo.
Notas e anotações	Todos os jogos em que você deu nota ou fez anotações, com sua nota em estrelas e suas anotações completas. Veja Dê notas e faça anotações.
Histórico de status e notas	Cada vez que você definiu o status de um jogo ou mudou a nota dele, uma linha para cada: o que era antes, o que passou a ser e quando. Um status em branco é **Deixar o GameDock decidir**, e uma nota em branco é sem nota.
Análises	Todas as análises que você escreveu, completas, com a marcação de spoiler, onde você jogou, quando publicou e editou e as curtidas. Veja Escreva análises.
Listas	Todas as listas que você criou, uma linha para cada jogo nelas, na ordem da lista, com sua anotação em cada um. Uma lista vazia é uma linha sem jogo. Veja Crie listas de jogos.
Perfil	Seu nome de exibição, sua bio e seus jogos favoritos, como seu perfil público os mostra. Uma linha, e nenhuma se você não definiu nada. Veja Compartilhe seu perfil.
Conexões	Todo mundo que você segue e todo mundo que segue você, uma linha para cada, e desde quando. Veja Siga pessoas e veja a atividade delas.
Conquistas	Todas as conquistas e troféus que você desbloqueou, e quando.
Compras	Todos os pedidos de todas as lojas e todos os discos que você comprou, uma linha para cada item.
Histórico de valor	Quanto sua biblioteca valeu ao longo do tempo.
Cópias físicas	Seus discos e cartuchos, a edição e quanto custaram.
Lista de desejos	O que você está acompanhando e qualquer preço-alvo que você definiu.
Saídas da lista de desejos	Cada jogo que saiu de uma das suas listas de desejos, uma linha para cada: a loja, quando você o adicionou (na PlayStation, o dia em que o GameDock o viu lá pela primeira vez), quando ele saiu e o preço dele na época. Um campo em branco é algo que a loja nunca informou ao GameDock.

PARTE	O QUE TEM NELA
Coleções	Suas coleções da Steam e o que há em cada uma.

Cada parte diz quantas linhas tem. Uma parte ainda vazia mostra **Nada ainda**, sem botão.

> NOTA
>
> No plano grátis, **Compras** e **Histórico de valor** cobrem os últimos 12 meses, como as páginas que os mostram. Os registros mais antigos não são excluídos: eles voltam para a exportação se você assinar.

Privacidade e visibilidade

Escolha o que as outras pessoas vão ver da sua conta e se ela entra nas estatísticas anônimas.

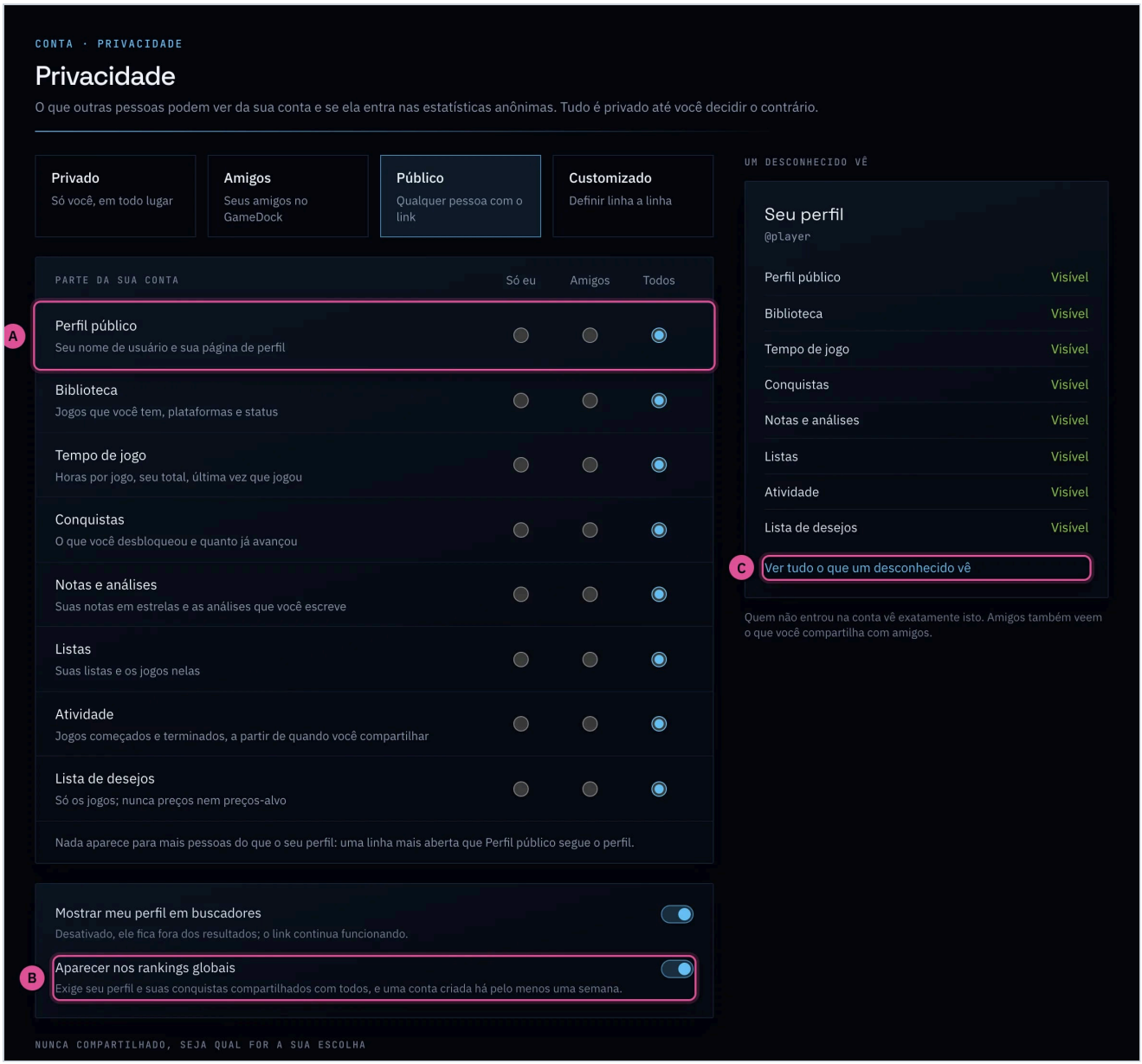
Sua conta é só sua, a menos que você escolha o contrário. Esta página trata das escolhas que você tem: o que outras pessoas vão poder ver da sua conta, quem você bloqueou e se ela entra nas estatísticas anônimas.

Escolha o que os outros podem ver

Outras pessoas podem ver as partes da sua conta que você compartilha, e nada mais.

1. Vá em **Conta** → **Privacidade**.
2. Escolha quem pode ver cada parte da sua conta na linha dela: **Só eu**, **Amigos** ou **Todos**. Todas as partes começam como Só eu, e cada mudança fica salva na hora. **Privado**, **Amigos** e **Público**, acima das linhas, definem todas as partes de uma vez; **Customizado** acende quando as linhas são diferentes.

Amigos são as pessoas que você segue e que seguem você de volta. Veja Siga pessoas e veja a atividade delas.



Conta → Privacidade

Perfil público A vem primeiro e limita tudo abaixo dele: enquanto seu perfil estiver em Só eu, nenhuma parte da sua conta aparece para ninguém, e enquanto estiver em Amigos, nada aparece para ninguém além dos amigos. **Um desconhecido vê**, ao lado das linhas, mostra quais partes alguém que não entrou na conta pode ver, e muda junto com as suas escolhas.

PARTE	O QUE ELA COBRE
Perfil público	Seu nome de usuário e sua página de perfil.
Biblioteca	Quais jogos você tem, as plataformas e o status de cada um.
Tempo de jogo	Horas por jogo, seu total e quando você jogou pela última vez.
Conquistas	O que você desbloqueou e quanto já avançou em cada jogo.

PARTE	O QUE ELA COBRE
Notas e análises	Suas notas em estrelas e suas análises.
Listas	Suas listas e os jogos que estão nelas.
Atividade	O que você tem feito ultimamente, como jogos começados e terminados, nos feeds dos seus seguidores e no seu perfil. Nada do que aconteceu antes de você começar a compartilhar aparece, e ampliar de amigos para todos faz a atividade recomeçar a partir daí.
Lista de desejos	Só os jogos.

Compartilhar exige um endereço de e-mail confirmado e um nome de usuário. Se faltar algum deles, a página diz qual e como resolver.

Mostrar meu perfil em buscadores, abaixo das partes, vale para um perfil compartilhado com todos. Desativado, ele mantém seu perfil fora dos resultados de busca; quem tiver o endereço ainda consegue abri-lo.

Aparecer nos rankings globais B, logo abaixo, coloca suas conquistas e seus jogos 100% no ranking geral. Ele começa desativado e, sozinho, não compartilha nada: o ranking também precisa do seu perfil e das suas conquistas compartilhados com todos. Veja Rankings.

O que você compartilha aparece no seu perfil em **/community/user/** seguido do seu nome de usuário. **Ver tudo o que um desconhecido vê** C, abaixo de **Um desconhecido vê**, mostra a página exatamente como alguém que não entrou na conta a vê. Veja Compartilhe seu perfil para saber o que a página mostra e como deixar um jogo ou uma lista de fora dela.

O que nunca é compartilhado

O que você pagou e gastou, preços e seus preços-alvo, o valor da sua biblioteca, seus dispositivos e o que está instalado neles, armazenamento e backups de saves, suas anotações privadas, suas contas de lojas vinculadas, seu endereço de e-mail e seu plano. Eles aparecem em **Nunca compartilhado, seja qual for a sua escolha**. Não existe nenhuma configuração para eles, então não dá para compartilhá-los por engano.

Contas bloqueadas

Contas bloqueadas, perto do fim da página, lista todo mundo que você bloqueou, do mais recente para o mais antigo, com **Desbloquear** ao lado de cada um. Cada um aparece com o nome de usuário que tinha quando você o bloqueou, mesmo que ele tenha mudado desde então. Você bloqueia alguém pelo perfil da pessoa. Veja Denuncie ou bloqueie alguém.

Estatísticas anônimas

O GameDock pode combinar informações de todas as contas em estatísticas anônimas (quantos jogadores têm um jogo, ou quanto tempo um jogo costuma levar em um portátil com Linux) e compartilhá-las com terceiros, como estúdios de jogos, publicadoras ou pesquisadores. Sua conta entra desde o começo, e você pode tirá-la a qualquer momento.

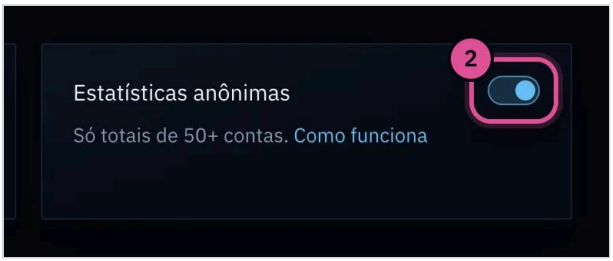
O que é compartilhado e o que nunca é

Só são compartilhados totais, médias e proporções entre muitos jogadores, e nunca um número que cubra menos de 50 contas, para que ninguém possa ser identificado a partir dele.

Nada que identifique você é compartilhado: nem seu endereço de e-mail, nem seu nome de usuário, nem suas contas de lojas, nem seus dispositivos, nem sua biblioteca, nem seu tempo de jogo, nem suas conquistas, nem o que você comprou.

Desative ou ative

1. Vá em **Conta** → **Privacidade**.
2. Desative ou ative **Estatísticas anônimas** 2. Fica salvo na hora.



Conta → Privacidade

Desativar mantém sua conta fora de qualquer estatística feita a partir daí. As estatísticas feitas antes não podem identificar você, então não são retiradas. Excluir sua conta também deixa você fora de qualquer uma feita depois.

A política de privacidade tem todos os detalhes.

CONTA E PLANO

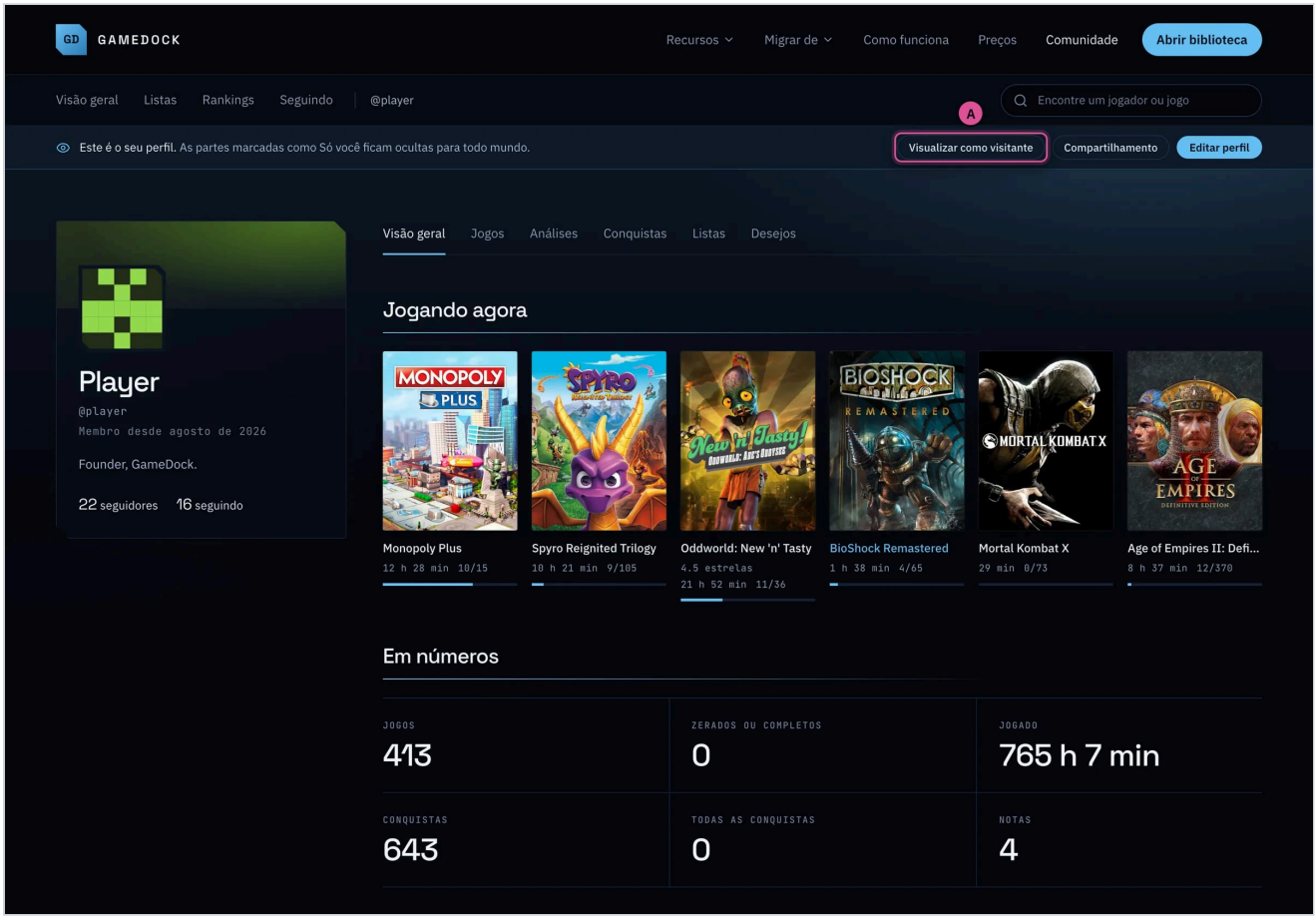
Compartilhe seu perfil

Configure a página de perfil que as outras pessoas veem, deixe jogos de fora dela e veja uma prévia como um desconhecido a veria.

Seu perfil é uma página em **/community/user/** seguido do seu nome de usuário, por exemplo `/community/user/ada`. Ele mostra as partes da sua conta que você escolhe compartilhar, para as pessoas que você escolhe, e nada mais. Até você compartilhá-lo, só você pode vê-lo.

Qualquer pessoa com quem você o compartilhar pode abri-lo, tendo entrado na conta ou não.

O que seu perfil mostra



Seu perfil, com seus jogos favoritos e o que você está jogando

Cada parte só aparece quando você a compartilha, e uma parte que você não compartilhou simplesmente fica de fora: a página nunca diz que algo está oculto. A página abre em **Visão geral**, com um pouco de tudo; as abas ao lado (**Jogos**, **Análises**, **Conquistas**, **Listas** e **Desejos**) mostram uma parte completa, e cada aba só aparece se quem está vendo puder ver aquela parte.

PARTE	APARECE QUANDO VOCÊ COMPARTILHA	O QUE MOSTRA
Nome, bio e favoritos	Perfil público	Seu nome de exibição, uma bio curta e até cinco jogos favoritos.

PARTE	APARECE QUANDO VOCÊ COMPARTILHA	O QUE MOSTRA
Jogando agora e **Jogos**	Biblioteca	Seus jogos, as plataformas e o status de cada um, com filtro por status ou plataforma.
Horas jogadas	Tempo de jogo	As horas em cada jogo, seu total e quando você jogou pela última vez.
Conquistas	Conquistas	Quanto você já avançou em cada jogo, e seus totais.
Notas	Notas e análises	Sua nota em cada jogo e um resumo: sua média, em quantos jogos você deu nota e uma linha para cada nota, de cinco estrelas para baixo, com quantos jogos têm essa nota.
Análises	Notas e análises	Suas análises, da mais recente para a mais antiga, cada uma com sua própria página, suas estrelas e, se você também compartilha o tempo de jogo, quanto tempo você jogou.
Listas	Listas	Suas listas, cada uma com os jogos em ordem e as anotações ao lado deles.
Lista de desejos	Lista de desejos	Os nomes dos jogos que você quer e em qual loja. Nunca um preço.
Atividade recente	Atividade	O que você fez ultimamente (jogos começados e terminados, notas, análises, conquistas e listas), cada item só se a parte dele também estiver compartilhada.
Seguidores e **Seguindo**	Perfil público	Quantas pessoas seguem você e quantas você segue, e quem são. Os outros só veem as contas cujo perfil eles podem ver.

Os jogos aparecem com os nomes e as capas oficiais, nunca com os nomes ou as capas que você definiu para si. Dois tipos de jogo nunca aparecem para mais ninguém: um jogo que o GameDock não associou ao catálogo dele, cujo nome pode ser um nome de arquivo (inclusive um cuja correspondência você escolheu e o GameDock ainda não conferiu), e um jogo encontrado só nos seus dispositivos, e não em uma conta de loja ou na sua estante.

O que você pagou, preços, o valor da sua biblioteca, seus dispositivos, suas anotações privadas, suas contas de lojas e seu endereço de e-mail nunca aparecem no seu perfil. Não existe nenhuma configuração para eles.

Defina seu nome, bio e favoritos

1. Vá em **Conta** → **Perfil**.
2. Em **Perfil público**, digite um **Nome de exibição** (até 40 caracteres) e uma **Bio** (até 300 caracteres). Deixe o nome vazio para mostrar seu nome de usuário no lugar dele.
3. Em **Jogos favoritos**, clique em **Adicionar jogo** e escolha um da sua biblioteca, até cinco. Arraste-os para a ordem que você quiser, ou selecione um e use as setas do teclado; o X em uma capa a remove.
4. Clique em **Salvar perfil** na barra que aparece quando algo muda, ou em **Descartar** para desfazer.

Como os outros veem, ao lado do formulário, mostra o card do seu perfil com as mudanças enquanto você as faz.

Um nome de exibição não pode se passar pelo GameDock nem pela equipe dele, e nem o nome nem a bio podem ter linguagem ofensiva. Uma bio pode ter um endereço da web quando sua conta tiver uma semana. Endereços da web aparecem como texto simples, nunca como links.

Escolha quem pode ver

Quem vê cada parte é definido em **Conta** → **Privacidade** → **Compartilhamento**. Veja Privacidade e visibilidade.

Deixe um jogo de fora

1. Abra a página do jogo.
2. Em **Ocultar dos outros**, clique em **Ocultar este jogo dos outros**.

O jogo continua na sua biblioteca e em todos os seus totais, mas fica fora do seu perfil, das suas listas compartilhadas, das suas análises e de tudo o mais que outras pessoas veem, não importa o que digam suas configurações de compartilhamento. Clique em **Mostrar para os outros** para trazê-lo de volta.

Compartilhe uma lista ou guarde uma para você

Uma lista segue sua configuração de **Listas**. Para manter uma lista só para você enquanto compartilha as outras, abra a lista e defina **Quem pode ver esta lista** como **Só eu**, ou como **Amigos** para compartilhá-la só com amigos. A linha ao lado diz quem pode ver a lista agora e tem um link para ela como os outros a veem. Na primeira vez que uma lista pode ser vista por outra pessoa, ela aparece nos feeds dos seus seguidores.

O nome, a descrição e as anotações de uma lista não podem ter linguagem ofensiva. Uma lista criada antes dessa regra que a desrespeite fica visível só para você até você renomeá-la; a página da lista avisa isso.

Veja como um desconhecido veria

No seu perfil, clique em **Visualizar como visitante** A. A página então mostra exatamente o que alguém que não entrou na conta vê. Se o seu perfil for privado, ela diz que ninguém mais pode vê-lo. Clique em **Sair da visualização** para voltar.

Quem não pode ver seu perfil, porque ele é privado ou porque um de vocês bloqueou o outro, recebe a mesma página “Não encontrado” de um nome de usuário que não existe. Um nome de usuário que existe ainda pode ser descoberto quando alguém tenta registrá-lo, então não conte com o endereço do seu perfil ser secreto.

Buscadores

Quando você torna seu perfil público, escolhe se os buscadores podem mostrá-lo. Só um perfil público que você permite aparece para os buscadores, e só a primeira página de jogos dele. Você pode mudar isso com **Mostrar meu perfil em buscadores** em **Conta** → **Privacidade** → **Compartilhamento**.

Seguidores

Outras pessoas podem seguir seu perfil e ver sua atividade no feed delas, até onde você a compartilha. Veja Siga pessoas e veja a atividade delas.

Denúncias e bloqueios

Qualquer pessoa que pode ver seu perfil, suas análises ou suas listas pode denunciá-los a um moderador, e qualquer pessoa que entrou na conta pode bloquear você, assim como você pode bloqueá-la. Veja Denuncie ou bloqueie alguém.

Siga pessoas e veja a atividade delas

Siga outros jogadores, veja no seu feed o que eles jogam, as notas que dão e as análises que escrevem, e compartilhe com amigos.

Siga outros jogadores para ver o que eles estão jogando, avaliando, analisando e listando, em um só feed. Seguir é de mão única e não precisa de aprovação: você segue alguém, e a pessoa pode seguir você de volta. Duas pessoas que se seguem são **amigos** e podem compartilhar partes das suas contas só com amigos.

Qualquer pessoa com um perfil público pode ser seguida por qualquer pessoa que tenha entrado na conta.

Siga alguém

1. Abra o perfil da pessoa, em **/community/user/** seguido do nome de usuário dela.
2. Abaixo do nome dela, clique em **Seguir**.

Ou vá em **Feed**, digite pelo menos as três primeiras letras do nome de usuário da pessoa em **Encontrar pessoas** A e clique em **Buscar**; depois, clique em **Seguir** ao lado dela. A busca na barra da comunidade encontra pessoas do mesmo jeito. A busca só encontra perfis públicos.

Você pode seguir alguém cujo perfil é público. Alguém que só compartilha com amigos, ou com ninguém, só pode ser seguido depois que seguir você: o perfil dessa pessoa não mostra nada para você até lá, mas sua lista de **Seguidores** a mostra com **Seguir de volta**. É assim que uma conta privada escolhe os amigos: ela segue primeiro.

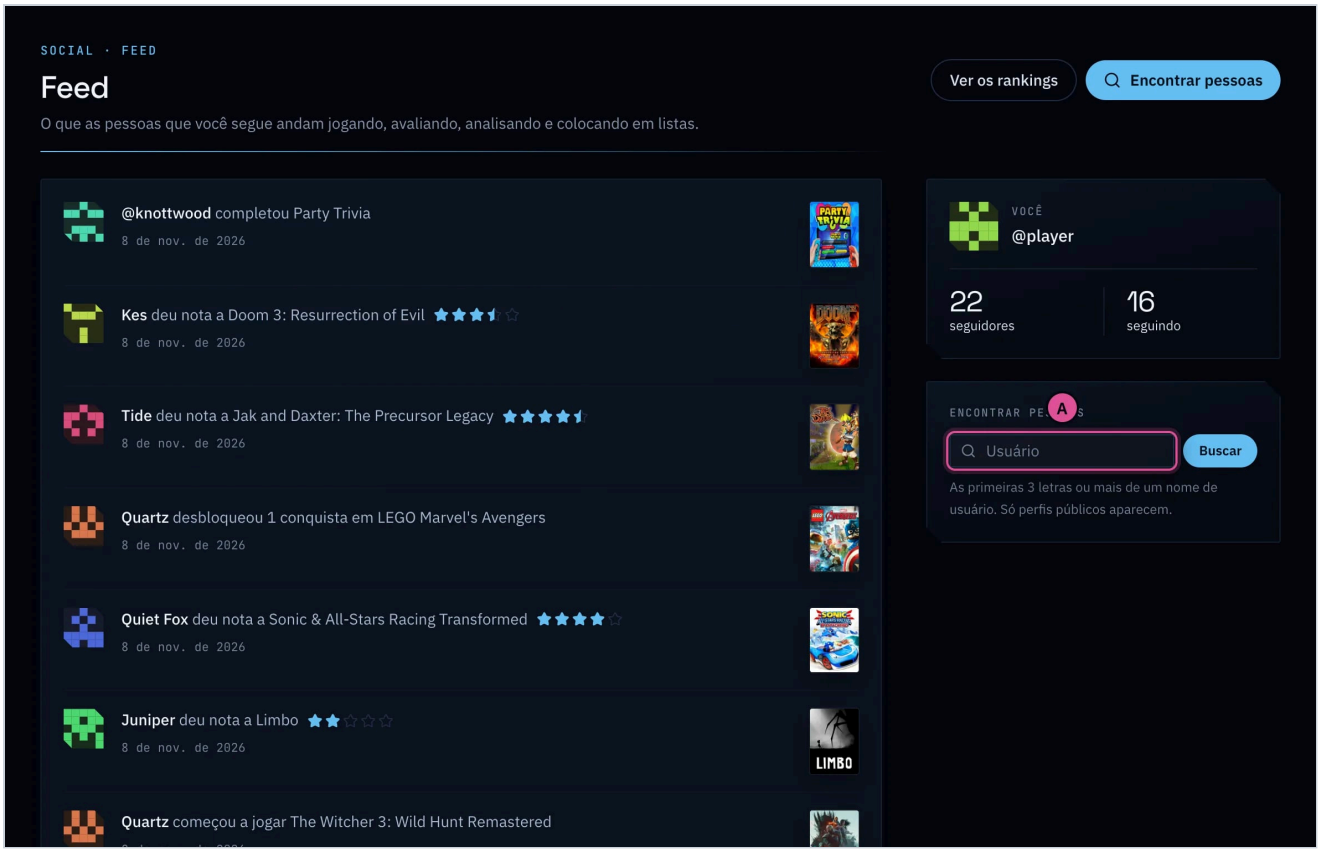
Seguir exige um endereço de e-mail confirmado. Você pode seguir até 2.000 pessoas.

Deixe de seguir

Clique em **Seguindo** no perfil da pessoa, ou ao lado dela na sua lista de **Seguindo**. Ela não é avisada. Se vocês eram amigos, tudo o que ela compartilha só com amigos some para você na hora, e tudo o que você compartilha só com amigos some para ela.

Seu feed

Feed, na barra lateral, mostra o que as pessoas que você segue fizeram ultimamente, do mais recente para o mais antigo:



Seu feed

- um jogo que elas começaram a jogar, zeraram, completaram, puseram em pausa ou abandonaram, ou querem jogar;
- conquistas que elas desbloquearam, contadas por jogo e por dia;
- um jogo em que elas deram nota e análises que escreveram, com as estrelas ao lado da análise;
- uma lista que elas criaram ou compartilharam.

Cada pessoa decide o que você vê. Um card só aparece se ela compartilhar com você **Atividade** e também a parte de onde ele vem (**Biblioteca** para um status, **Conquistas**, **Notas e análises** ou **Listas**), e uma lista só aparece se essa lista estiver compartilhada com você. Nada do que aconteceu antes de ela começar a compartilhar a atividade aparece, nem nada com mais de 90 dias.

O feed nunca mostra quando alguém comprou ou adicionou um jogo, o tempo de jogo, a lista de desejos nem nada sobre dinheiro. Os jogos aparecem com os nomes e as capas oficiais, e nunca aparece um jogo que a pessoa ocultou dos outros ou que foi encontrado só nos dispositivos dela. Uma análise marcada como tendo spoilers fica fechada até você abri-la.

Para manter o feed fácil de ler, ele mostra no máximo cinco cards de uma pessoa a cada seis horas e conta o resto como “e mais 12”, e deixa de fora conquistas que uma sincronização trouxe semanas depois de elas serem desbloqueadas. Clique em **Atividades anteriores**, no final, para ver mais.

Seus seguidores e quem você segue

Seu perfil mostra quantas pessoas seguem você e quantas você segue. Clique em qualquer um dos números para ver a lista. Você vê todo mundo nas suas próprias listas, com **Segue você** ao lado de quem segue você e **Seguir de volta** para quem você ainda não segue.

Outras pessoas só veem as contas das suas listas cujo perfil elas têm permissão para ver, e os números que elas veem contam só essas. Alguém com perfil privado que segue você nunca aparece para mais ninguém.

Essas listas nunca aparecem para buscadores.

Compartilhe com amigos

Em **Conta** → **Privacidade** → **Compartilhamento**, defina qualquer parte da sua conta como **Amigos** para compartilhá-la só com as pessoas que você segue e que seguem você de volta. Uma lista também pode ser definida como **Amigos** na própria página dela. Veja Privacidade e visibilidade.

Notificações

Para receber um e-mail quando alguém seguir você, ative **Alguém segue você** em **Conta** → **Notificações**: ele envia no máximo um e-mail por dia, não importa quantas pessoas sigam você. Sua lista de **Seguidores** sempre mostra quem segue.

Bloqueio

Bloquear alguém faz cada um de vocês deixar de seguir o outro, e nenhum de vocês aparece no feed ou nas listas do outro enquanto estiver com a conta conectada. Veja Denuncie ou bloqueie alguém.

Seguir pessoas e o feed fazem parte dos dois planos.

CONTA E PLANO

Explore a comunidade

Encontre listas, análises, os jogos que as pessoas estão avaliando e jogadores para seguir, e curta as listas que você quer guardar.

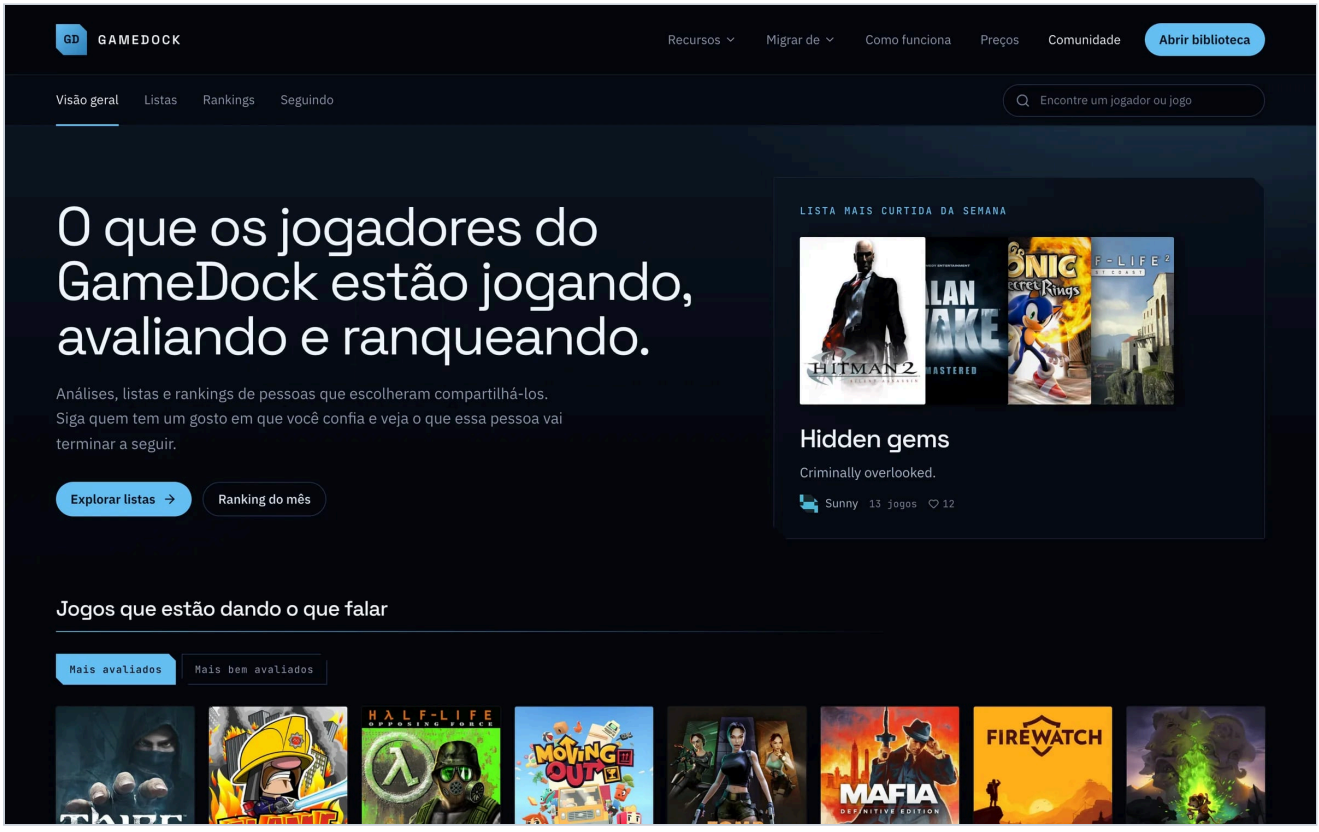
A comunidade é onde tudo o que as pessoas compartilham no GameDock se reúne: as listas que elas criam, as análises que escrevem, os jogos que estão avaliando, os rankings deste mês e os jogadores que vale a pena seguir. Ela fica entre o site e a sua biblioteca, em `/community`, e todos os perfis e páginas públicas de jogos ficam dentro dela.

Qualquer pessoa pode navegar pela comunidade, com ou sem login. Tudo nela é só o que cada dono compartilha, com as pessoas com quem compartilha.

Abra a comunidade

Clique em **Comunidade** na barra lateral, ao lado de **Feed**, ou em **Comunidade** no topo do site. A barra logo abaixo do topo de cada página da comunidade leva às partes dela: **Visão geral**, **Listas**, **Rankings** e, depois que você entra, **Seguindo**, que abre o seu feed.

A página inicial



A página inicial da comunidade

SEÇÃO	O QUE MOSTRA
Lista mais curtida da semana	A lista compartilhada que recebeu mais curtidas nos últimos sete dias.

SEÇÃO	O QUE MOSTRA
Jogos que estão dando o que falar	**Mais avaliados** mostra os jogos que mais receberam notas nos últimos 30 dias; **Mais bem avaliados**, os jogos com as melhores notas entre os que têm pelo menos cinco notas públicas. Cada um mostra a média quando chega a cinco notas.
Análises populares	As análises mais curtidas nos últimos 30 dias, com o jogo e quem as escreveu.
Líderes do mês	Os cinco primeiros deste mês no ranking de todo mundo, em **Conquistas** ou **Jogos 100%**. Veja Rankings.
Recentes	As listas compartilhadas mais recentemente.
Listas que vale a pena copiar	As listas mais curtidas.
Jogadores para seguir	Algumas pessoas com perfil público que vêm ganhando seguidores, com o que elas compartilham. Com login, você pode segui-las daqui mesmo.

Uma seção que ainda não tem nada fica de fora.

Encontre listas

Listas mostra todas as listas compartilhadas com você, de todo mundo:

- **Populares** mostra primeiro as listas mais curtidas ultimamente.
- **Recém-compartilhadas** mostra as mais novas primeiro.
- **De quem você segue** mostra só listas de pessoas que você segue. Você precisa ter entrado na sua conta.

Clique em **Só ranqueadas** para ver só listas ranqueadas, ou digite o nome de um jogo em **Listas com um jogo** para encontrar listas que o incluem.

Curta uma lista

Abra uma lista e clique no coração abaixo dela. Clique de novo para desfazer a curtida. Você precisa ter entrado na sua conta, e não dá para curtir suas próprias listas. As curtidas de uma lista são contadas, mas ninguém vê quem curtiu.

Pesquise

Digite na caixa de busca da barra da comunidade. Ela encontra jogos com página pública cujo nome contém o que você digitou (pelo menos duas letras com login, três sem login). Com login, ela também encontra pessoas com perfil público cujo nome de usuário começa com o que você digitou (pelo menos três letras); sem login, não dá para buscar pessoas.

Onde fica cada coisa

PÁGINA	ENDEREÇO
A comunidade	`/community`
Listas	`/community/lists`
Rankings	`/community/leaderboards`
Um perfil	`/community/user/` seguido do nome de usuário
Uma lista compartilhada	`/community/user/<username>/lists/<list>`
A página pública de um jogo	`/community/game/<game>`

CONTA E PLANO

Rankings

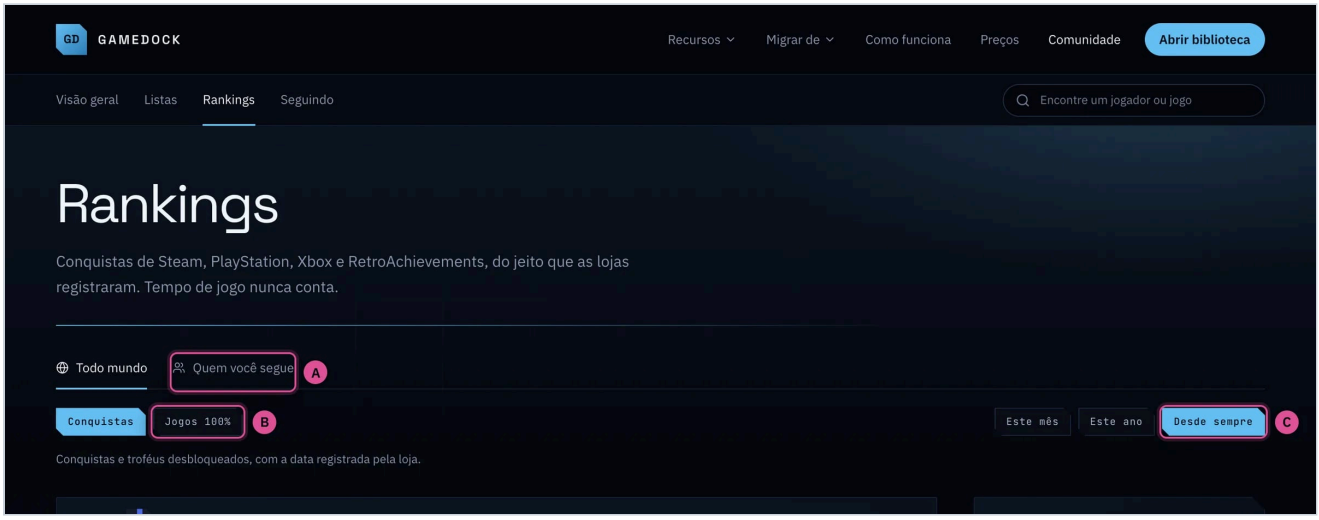
Compare conquistas, jogos 100% e jogos zerados com as pessoas que você segue, e apareça no ranking geral se quiser.

Os rankings classificam conquistas e jogos terminados, entre as pessoas que você segue e entre todo mundo que escolheu aparecer. Eles contam o que as próprias lojas registraram, nunca quanto tempo alguém jogou.

Qualquer pessoa pode ver o ranking de todo mundo, com ou sem login.

Abra os rankings

Clique em **Comunidade** na barra lateral, ao lado de **Feed**, e depois em **Rankings** na barra da comunidade. Escolha um ranking no topo, **Todo mundo** ou **Quem você segue** A, depois o que classificar B e em qual período C: **Este mês**, **Este ano** ou **Desde sempre**.



Conquistas, desde sempre, no ranking de todo mundo

Meses e anos seguem o calendário UTC, e os números são atualizados a cada hora.

O que é classificado

RANKING	O QUE CONTA	ONDE
Conquistas	Conquistas e troféus desbloqueados, na data que a loja informa	Todo mundo e quem você segue
Jogos 100%	Jogos com todas as conquistas desbloqueadas, contados quando a última foi desbloqueada	Todo mundo e quem você segue
Jogos terminados	Jogos que você marcou como **Zerado** ou **Completo**	Só quem você segue
Redução do backlog	Quanto sua pilha de **Quero jogar** diminuiu desde o início do mês ou do ano	Só quem você segue

Só contam conquistas da Steam, da PlayStation, do Xbox e do RetroAchievements, como esses serviços as registraram. Conquistas que o GameDock Helper leu de arquivos no seu dispositivo, conquistas de emuladores e jogos com mais de 1.000 conquistas ficam de fora, para que ninguém chegue ao topo de um ranking editando um arquivo. Jogos terminados e redução do backlog são o que você mesmo marca, então só são comparados entre as pessoas que você segue.

Jogos que você oculta dos outros, jogos encontrados só nos seus dispositivos e jogos que o GameDock não consegue associar ao IGDB nunca contam. Um jogo que você oculta sai dos seus números na próxima atualização, que acontece a cada hora.

As pessoas que você segue

Quem você segue mostra você e todas as pessoas que você segue que compartilham essa parte da conta com você: **Conquistas** para conquistas e jogos 100%, **Biblioteca** para jogos terminados e redução do backlog. Não é preciso ativar nada: ele mostra só o que você já poderia ver nos perfis delas. Siga pessoas pelo perfil delas ou em **Encontrar pessoas** no seu feed. Veja Siga pessoas e veja a atividade delas.

Apareça no ranking de todo mundo

Você só aparece em **Todo mundo** quando tudo isto é verdade:

1. Seu **Perfil público** e suas **Conquistas** estão compartilhados com **Todos**, em **Conta** → **Privacidade** → **Compartilhamento**.
2. **Aparecer nos rankings globais**, nessas mesmas configurações, está ativado. Começa desativado.
3. Seu endereço de e-mail está confirmado, você tem um nome de usuário e sua conta tem pelo menos uma semana.

Se você entrou na sua conta e não está no ranking, a página lista o que falta. O ranking mostra os 100 primeiros, cinquenta por página; quando você está mais abaixo, sua posição aparece embaixo da página. Desative **Aparecer nos rankings globais** para sair do ranking na hora.

Primeiro a fazer 100%

Cada jogo tem seu próprio ranking de quem desbloqueou todas as conquistas primeiro, entre todo mundo nos rankings e entre as pessoas que você segue, na página pública do jogo. A partir de um jogo da sua biblioteca, clique em **Página pública** ao lado da nota dele, no topo da página. Veja Páginas públicas de jogos.

Bloqueio

Alguém que você bloqueou, ou que bloqueou você, nunca aparece em um ranking que você vê com login. Veja Denuncie ou bloqueie alguém.

Os rankings fazem parte dos dois planos.

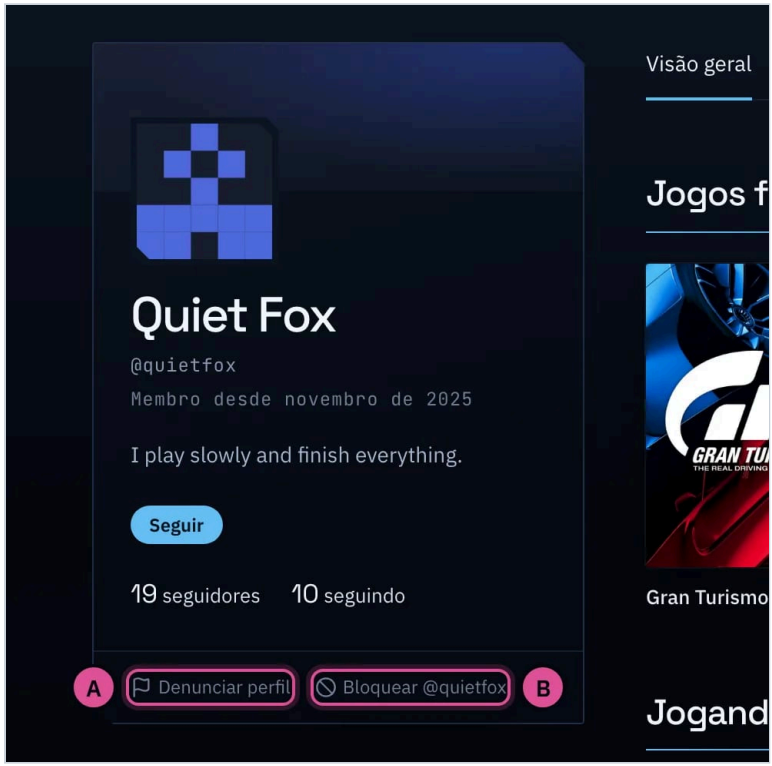
Denuncie ou bloqueie alguém

Avise um moderador sobre uma análise, lista ou perfil que viola as regras e bloqueie uma conta com a qual você não quer contato.

Qualquer coisa que outra pessoa escreve no GameDock (uma análise, uma lista, um nome de exibição, uma bio ou um nome de usuário) pode ser denunciada a um moderador, e qualquer pessoa que esteja incomodando você pode ser bloqueada. Uma pessoa lê cada denúncia.

Denuncie algo

1. Ao lado do que você quer denunciar, clique em **Denunciar**. Em uma análise, ele fica abaixo da análise; em uma lista, abaixo da lista; para o nome, a bio ou o nome de usuário de alguém, clique em **Denunciar perfil** A abaixo do nome da pessoa.



Denunciar perfil e Bloquear, abaixo do nome de alguém

2. Em um perfil, escolha primeiro qual parte você está denunciando: o nome de exibição, a bio ou o nome de usuário. Depois escolha qual é o problema: spam, assédio, discurso de ódio, conteúdo sexual, spoilers sem aviso, fingir ser outra pessoa ou outro motivo.
3. Adicione uma observação se um moderador precisar saber mais (até 500 caracteres) e clique em **Enviar denúncia**.

A pessoa denunciada não fica sabendo quem a denunciou. O GameDock guarda o texto como você o viu, então editá-lo depois não esconde o que você denunciou. Denunciar a mesma coisa de novo substitui sua denúncia anterior.

Você pode denunciar sem ter entrado na sua conta. Se o que você está denunciando precisa de uma resposta (uma reclamação de direitos autorais ou jurídica, por exemplo), use o formulário de contato e

escolha **Conteúdo de alguém, ou uma decisão de moderação**.

O que um moderador pode fazer

Um moderador pode ocultar uma análise ou uma lista de todo mundo, menos de quem a escreveu, marcar uma análise como contendo spoilers, remover um nome de exibição ou uma bio, fazer alguém escolher um novo nome de usuário ou suspender uma conta. Contas suspensas ficam ocultas para todas as outras pessoas e não podem publicar, curtir nem denunciar nada. As regras com que todo mundo concorda estão nos termos.

Se um moderador tomar uma medida sobre algo seu, você recebe um e-mail dizendo o que foi feito e por quê. Você continua vendo uma análise oculta na página do jogo, e uma lista oculta na sua página Listas, cada uma marcada como oculta. Se achar que uma decisão foi errada, responda pelo formulário de contato e uma pessoa vai analisar de novo.

Bloqueie alguém

1. Abra o perfil da pessoa e, abaixo do nome, clique em **Bloquear** seguido do nome de usuário dela B.
2. Leia o que o bloqueio faz e clique em **Bloquear**.

Enquanto você estiver com login, nenhum de vocês vê o perfil, as análises ou as listas do outro em nenhum lugar do GameDock. Vocês deixam de se seguir, e as curtidas que um deu nas análises do outro são desfeitas. A pessoa não fica sabendo.

Um bloqueio não alcança páginas vistas sem login, então qualquer coisa que um de vocês compartilhe com todos ainda pode ser lida por alguém sem login. Para esconder algo totalmente dessa pessoa, compartilhe com menos gente em Privacidade e visibilidade.

Desbloqueie alguém

1. Vá em **Conta** → **Privacidade**.
2. Em **Contas bloqueadas**, clique em **Desbloquear** ao lado da pessoa.

Desbloquear não faz vocês voltarem a se seguir nem traz de volta as curtidas que o bloqueio desfez.

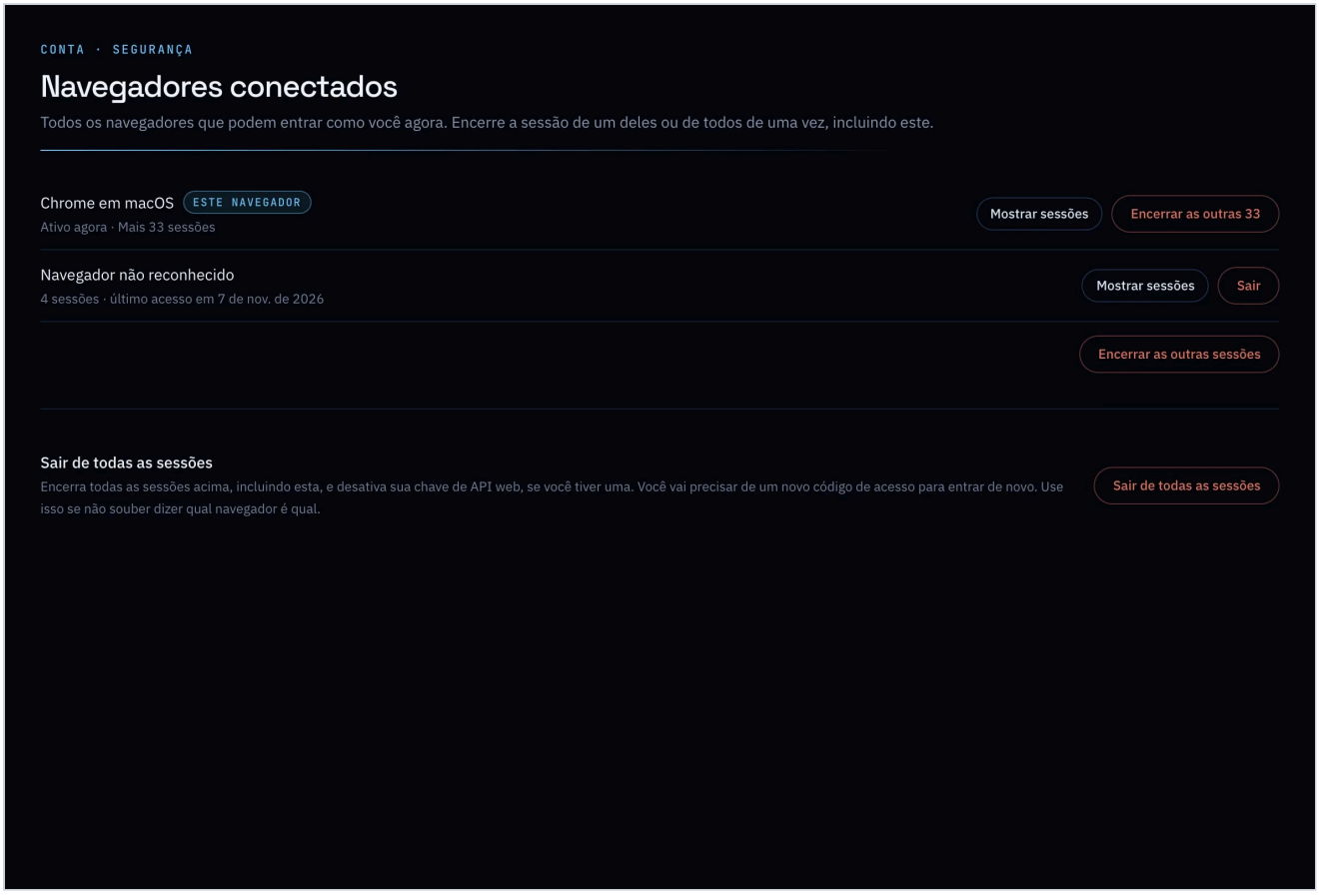
Denúncias e bloqueios fazem parte dos dois planos.

CONTA E PLANO

Navegadores conectados

Veja em quais navegadores você entrou na sua conta e encerre a sessão neles.

Conta → Segurança lista todos os navegadores conectados à sua conta, agrupados por navegador, com quando e de onde. Encerre a sessão de um deles se você não o reconhecer, ou se tiver entrado em um computador que não é seu.



Navegadores conectados

Encerre a sessão de um navegador

1. Vá em **Conta → Segurança**.
2. Clique em **Sair** ao lado do navegador.
3. Clique em **Encerrar sessão** para confirmar.

Vários logins do mesmo tipo de navegador ficam em uma linha só, que diz quantos são e quando o mais recente começou. **Sair** nessa linha encerra todos de uma vez; **Mostrar sessões** lista um por um, cada um com o próprio **Sair**.

O navegador que você está usando aparece marcado como **Este navegador**. A linha dele oferece **Encerrar a outra sessão** (ou as outras) do mesmo tipo e deixa esta conectada; encerrar esta (em **Mostrar sessões**, ou no próprio **Sair** quando ela está sozinha) leva você de volta à página de login.

Encerrar as outras sessões, abaixo da lista, encerra a sessão de todos os navegadores, menos deste.

Saia de todas as sessões

Se você não consegue saber qual navegador é qual, clique em **Sair de todas as sessões** e depois em **Sair de tudo**. A sessão de todos os navegadores é encerrada, inclusive a deste, e você precisa de um novo código de acesso para entrar de novo. Se você tiver uma chave da API web, ela é desativada ao mesmo tempo; ative-a de novo em **Conta** → **Chave da API** quando quiser.

Um login dura 30 dias; depois disso, o navegador pede um novo código.

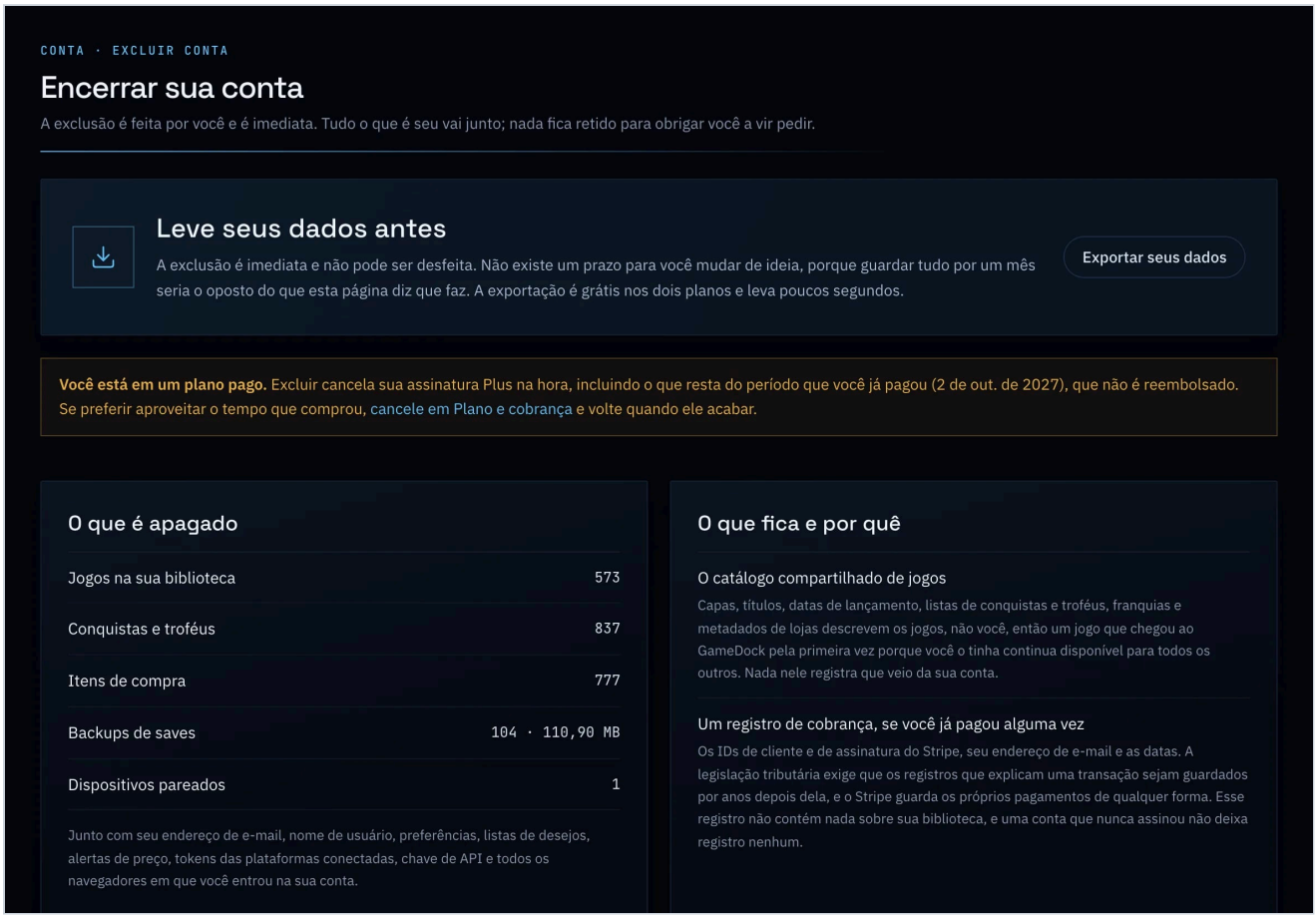
O GameDock Helper entra separadamente e não aparece aqui. Para remover um dispositivo com o Helper, veja Remova ou vincule de novo um dispositivo.

CONTA E PLANO

Exclua sua conta

Encerre sua conta e tudo o que há nela, de vez.

Você mesmo pode excluir sua conta, a qualquer momento. Isso acontece na hora e não pode ser desfeito: não há um período de espera para você mudar de ideia.



Encerrando sua conta

Antes de excluir

- Exporte seus dados se quiser guardar alguma coisa.
- Se você tem o GameDock Plus, a exclusão cancela a assinatura na hora, e o restante do período que você pagou não é reembolsado. Para aproveitar o tempo que você comprou, cancele em **Plano e cobrança** e exclua a conta quando ele terminar. Veja Planos e cobrança.

Exclua sua conta

1. Vá em **Conta** → **Excluir conta**. A página lista o que será excluído.
2. Clique em **Enviar um código de confirmação por e-mail**.
3. Digite o código do e-mail em **Código de confirmação**. Ele funciona uma vez, por 15 minutos; se tiver expirado, clique em **Enviar um novo código**.
4. Digite seu nome de usuário na caixa abaixo dele (**Digite** seguido do seu nome de usuário **para confirmar**).

5. Clique em **Excluir minha conta permanentemente**.

Em seguida, você volta para a página de login. Entrar depois com o mesmo endereço cria uma conta nova e vazia.

O que é apagado e o que fica

Tudo o que é seu é excluído: sua biblioteca, conquistas, compras, cópias físicas, backups de saves, dispositivos pareados, listas de desejos e alertas de preço, suas notas, anotações, análises e listas, seu perfil, quem você segue e seus seguidores, suas preferências, suas contas de lojas conectadas, sua chave da API e todos os navegadores conectados, junto com seu endereço de e-mail e seu nome de usuário. O GameDock envia um e-mail para você quando tudo estiver concluído.

Seu nome de usuário fica reservado por 30 dias, sem nada que o ligue a você, para que ninguém mais possa pegá-lo logo em seguida.

O que fica é o catálogo de jogos compartilhado do GameDock (títulos, capas e datas de lançamento), sem nenhum registro de que algo nele veio de você. Se você já pagou pelo Plus, um registro de cobrança com seu endereço de e-mail e as datas de pagamento é mantido por sete anos, como a lei exige; se você nunca pagou, nada é mantido.

Estatísticas anônimas geradas antes de você excluir sua conta também ficam. Elas são sobre os jogadores como um todo, não sobre você, e nada nelas pode ser rastreado até você.

Se você não pediu um código de exclusão e recebeu um, alguém pode ter entrado na sua conta, então encerre a sessão de todos os navegadores em **Conta → Segurança**.

CONTA E PLANO

A API do GameDock

Leia sua própria biblioteca com seus próprios scripts, usando uma chave pessoal.

O GameDock tem uma API HTTP somente leitura, restrita à sua conta. Ela existe para que a biblioteca que você levou tempo para montar seja sua para usar em outros lugares (um bot do Discord, uma planilha, um overlay de stream, um sorteador de backlog) sem precisar exportá-la antes e ver a cópia ficar desatualizada.

Ela é somente leitura de propósito. Nada em `/api/v1` grava dados, então uma chave vazada não pode alterar, excluir nem gastar nada. O pior caso é alguém ler o que você tem, jogou e pagou.

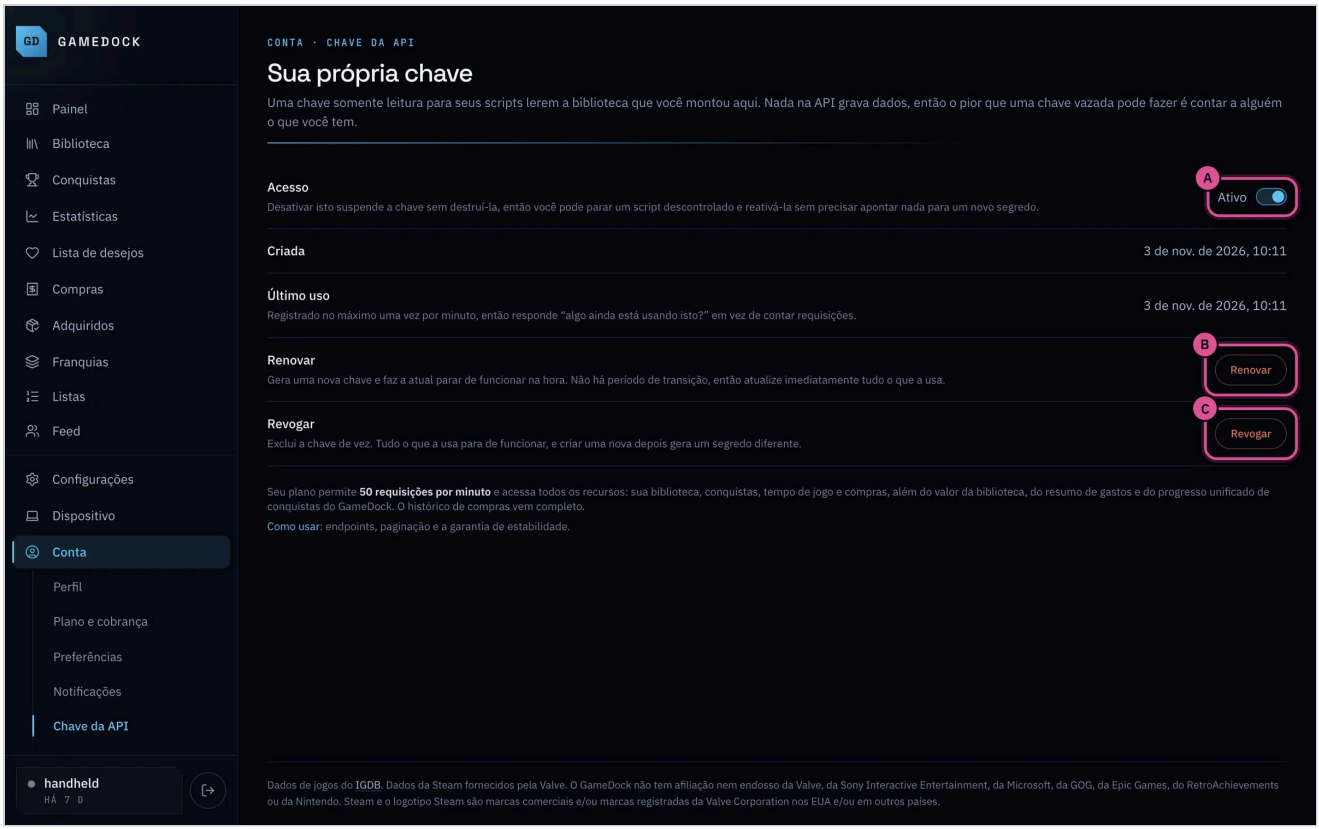
Como obter uma chave

1. Abra **Conta** na barra lateral e depois **Chave da API**.
2. Clique em **Criar chave**.
3. Clique em **Copiar** e cole a chave em um lugar seguro antes de clicar em **Pronto**.

Criar ou renovar uma chave exige um login feito nos últimos quinze minutos, porque uma chave continua funcionando depois que o navegador que a criou sai da conta. Se você entrou há mais tempo, a página avisa e oferece **Sair**: entre de novo com um código novo e você volta direto para cá.

> IMPORTANTE
>
> A chave é mostrada uma vez, naquele momento, e nunca mais. O GameDock guarda só um hash dela, então não existe nenhuma tela que possa mostrá-la depois. Se você perder a chave, renove-a.

Você tem uma chave, e três coisas que pode fazer com ela:



Conta → Chave da API, depois que uma chave existe

AÇÃO	O QUE FAZ
Acesso A	Suspende a chave sem destruí-la, então você pode parar um script descontrolado e reativá-la depois sem precisar reconfigurar nada.
Renovar B	Gera uma nova chave e faz a antiga parar de funcionar na hora, sem período de transição. Confirme com **Renovar e invalidar a chave antiga**; a nova chave é mostrada uma vez, como quando você a criou.
Revogar C	Exclui a chave de vez. Confirme com **Revogar esta chave**. Crie uma nova sempre que precisar.

Último uso mostra quando a chave fez a última requisição, atualizado no máximo uma vez por minuto, para você saber se algo ainda a usa.

Como fazer uma requisição

Envie a chave como um bearer token. Toda resposta é JSON, e todo timestamp é ISO-8601 em UTC com precisão de milissegundos, normalizado na saída, então eles ficam na ordem certa como strings simples, independentemente do que a plataforma informou originalmente.

```
curl -H "Authorization: Bearer gdk_..." \
  https://gamedock.co/api/v1/library
```

Recursos

Todo recurso responde só a `GET`. Seus próprios dados (o que você tem, suas conquistas em cada plataforma, seu tempo de jogo e o que você pagou) respondem a uma chave em qualquer plano. O que o GameDock calcula a partir deles (quanto vale a biblioteca, um resumo de gastos conciliado e o progresso de conquistas unificado entre plataformas) faz parte do Plus.

CAMINHO	PLANO	O QUE RETORNA
`/api/v1`	Grátis	Seu plano, seu limite de requisições, até onde vai o histórico e o caminho de cada recurso, dizendo se o seu plano tem acesso a ele. O jeito mais rápido de verificar se uma chave funciona.
`/api/v1/library`	Grátis	Todos os jogos, paginados, com as contagens de conquistas de cada plataforma e a sua nota. Jogos que você ocultou ficam de fora, assim como na sua biblioteca.
`/api/v1/library/{slug}`	Grátis	Um jogo, com os detalhes de cada cópia.
`/api/v1/achievements`	Grátis	Seus desbloqueios recentes, os mais novos primeiro.
`/api/v1/achievements/{slug}`	Grátis	A lista completa de um jogo, separada pela fonte que concedeu cada conquista.
`/api/v1/playtime`	Grátis	Minutos no total e por fonte, os mais jogados primeiro.
`/api/v1/value/purchases`	Grátis	O registro de tudo o que você pagou em todas as lojas, uma linha por pedido.
`/api/v1/progress`	Plus	O progresso de conquistas de cada jogo unificado entre plataformas, paginado, para os jogos que têm conquistas.
`/api/v1/spending`	Plus	O que você gastou, separado em jogos, tudo, itens que não são jogos e recargas da carteira, na sua moeda de exibição.
`/api/v1/value`	Plus	Quanto a biblioteca vale agora, e o histórico desse valor.

Todo recurso tem um formato só, seja qual for o seu plano: o plano decide quais recursos respondem a você, nunca quais campos voltam. Um recurso que o seu plano não alcança responde `403` com `reason: plus_required`.

Identificadores, não conteúdo de catálogo

A API retorna seus próprios dados (o que você tem, suas conquistas, seu tempo de jogo, suas notas, o que você pagou) e, no Plus, o que o GameDock calcula a partir deles. Ela não retorna arte, descrições, datas de lançamento, tempo para zerar, notas de análises ou da crítica, nem o preço de um jogo hoje. Isso pertence ao IGDB, às lojas e aos serviços de preços, cujos termos não permitem que o GameDock repasse esses dados. O `listCents` de uma linha de compra é diferente: é o preço de tabela que o seu próprio recibo registrou, não o preço atual de uma loja.

Em vez disso, cada jogo traz `igdbId`, sempre que o GameDock o associou ao IGDB, para que você possa consultar tudo isso na fonte, sob o seu próprio acordo com ela. Pelo mesmo motivo, as conquistas não

trazem ícone; se precisar, busque a arte de troféus e conquistas na plataforma que os concedeu.

Como ler os campos

`source` é um único namespace em todos os recursos, então é seguro usá-lo para cruzar dados, mas quais chaves aparecem depende do que o recurso descreve:

- As fontes de um jogo são onde você o tem: `steam`, `psn`, `xbox`, `lutris`, `heroic`, `physical`, `retroachievements` e as chaves de emuladores.
- Os recursos de conquistas dizem de onde as conquistas vieram. Isso acrescenta `standalone` (arquivos que um jogo de PC independente gravou na sua própria máquina, para um jogo que você tem em outro lugar) e `epic`, e omite qualquer fonte que não conceda nenhuma. Uma fonte de conquistas que você não reconhece da biblioteca é normal, não uma inconsistência.

GOG e Epic têm um campo próprio. Uma licença de loja é um recibo, não um registro de jogo, então nunca gera uma entrada em `sources`; é `storeSources` que traz essas licenças, tanto na lista quanto no detalhe. Leia os dois juntos para ver todos os lugares em que você tem um jogo.

O `playStatus` de um jogo é `playing`, `want_to_play`, `beaten`, `completed`, `shelved` ou `abandoned`: o status que você definiu, ou o que o GameDock deduziu de como você joga, quando você não definiu nenhum. Nunca é null. Veja Status e jogos ocultos para saber o que cada um significa e quais o GameDock deduz.

O `rating` de um jogo é a sua própria nota em estrelas, de `0.5` a `5`, de meia em meia estrela, ou `null` quando você não deu nota. Suas anotações sobre um jogo nunca aparecem na API: elas são privadas e só chegam à página do jogo e à sua exportação. Veja Dê notas e faça anotações.

`platformLabel` é um texto de exibição para pessoas: ele pode citar várias plataformas ao mesmo tempo ("PC, Xbox One, Xbox Series") e a redação pode mudar, então nunca faça parsing dele nem tome decisões com base nele. A chave é `source`.

Os `achievements` de um jogo em `/api/v1/library` listam as contagens de cada plataforma (`source`, `earned` e `total`) para cada cópia com uma lista de conquistas, sem unificar: uma conquista que duas plataformas compartilham aparece nas duas. `/api/v1/progress` (Plus) unifica tudo em uma só, como faz a página do jogo no GameDock: uma conquista que duas plataformas compartilham conta uma vez, e conta como desbloqueada se você a desbloqueou em qualquer uma delas. Listas que pertencem a jogos diferentes, como um conjunto do RetroAchievements ao lado do de um remaster, são somadas em vez disso. `sets` diz quantas listas de plataformas entraram na conta, e `best` dá a plataforma em que você está mais adiantado.

Quando as conquistas de um jogo vêm em vários conjuntos (uma trilogia remasterizada, um jogo de PlayStation lançado em duas gerações), `/api/v1/achievements/{slug}` retorna uma entrada por conjunto, cada uma com o mesmo `source` simples, mais `setId` e `setTitle`.

Paginação

Os recursos de lista aceitam `limit` (até 500, padrão 100) e `offset`, e retornam `items` junto com `total`, `limit` e `offset`, para você paginar sem precisar sondar onde a lista termina. O feed de conquistas aceita só `limit`.

> DICA
>
> Peça `limit=500` em vez de deixar o padrão de 100. O limite é contado em requisições, não em linhas, então uma biblioteca de 500 jogos custa uma requisição em vez de cinco.

No registro de compras, `total` é a contagem para paginação: todos os pedidos que o endpoint vai entregar. Os totais desses pedidos ficam em `/api/v1/spending` (Plus), e cada um dos seus escopos tem nome: `games` (o principal), `everything`, `nonGame` e `wallet`. Por isso, o `total` do registro e `games.orders` são diferentes, e os dois estão certos. Os valores de gastos são convertidos para a sua moeda de exibição (`currency`) pela taxa de referência do Banco Central Europeu, e cada escopo traz `approximate` e `uncoveredOrders` para você saber quando essa conversão entra em jogo.

Limites

PLANO	REQUISIÇÕES POR MINUTO	ACESSO	COMPRAS
Grátis	5	Biblioteca, conquistas, tempo de jogo e compras	Os últimos 12 meses
Plus	50	Tudo, incluindo progresso, gastos e valor	Tudo

Uma chave ausente, errada, revogada ou desativada responde `401`, igual em todos os casos. Passar do limite responde `429` com um cabeçalho `Retry-After`, e um `403` recusado conta para o limite como qualquer outra requisição. As janelas de histórico valem aqui exatamente como no GameDock: no plano grátis, o registro de compras para em doze meses, então a API nunca mostra algo que o app não mostraria. `/api/v1` informa a janela como `history.windowDays`, ou `null` quando não há nenhuma. A biblioteca, as conquistas e o tempo de jogo não são histórico e nunca são cortados.

Pense no limite como um ritmo, não como um orçamento. Nada aqui muda entre uma sincronização e outra, e as sincronizações acontecem com horas de intervalo, então pedir mais rápido retorna os mesmos bytes duas vezes. Busque os dados em uma frequência que acompanhe a das suas sincronizações e guarde em cache o que receber. A janela é fixa, não deslizante: a contagem começa na sua primeira requisição e a cota inteira volta um minuto depois. O documento de descoberta em `/api/v1` gasta uma requisição como qualquer outro recurso, então leia-o uma vez na inicialização, e não antes de cada chamada.

Estabilidade

A v1 é um contrato. Campos são adicionados, nunca removidos nem reaproveitados para outra coisa. Se um formato precisar mudar de forma incompatível, ele vai ser `/api/v2`, e a v1 vai continuar respondendo. A única exceção foi feita antes do lançamento: em 27 de setembro de 2026, `playStatus` passou de quatro valores (`playing`, `backlog`, `finished`, `dropped`) para os seis acima, sem mudar de versão. Guarde o `id` numérico em vez do slug quando precisar de uma referência duradoura a um jogo: os slugs acompanham os títulos, e os títulos são corrigidos.

PARTE 9

Ajuda

O que fazer quando algo não funciona e o que significam as palavras do GameDock.

AJUDA

Solução de problemas

Encontre a mensagem ou o problema que você está vendo e o que fazer a respeito.

Encontre abaixo o que você está vendo. A maioria dos problemas se resume a uma de três coisas: a extensão Companion não está conseguindo acessar uma página, uma loja encerrou seu login ou um dispositivo está desligado.

Login

O QUE VOCÊ VÊ	O QUE FAZER
Nenhum e-mail chega	Espere um minuto e procure na sua pasta de spam ou lixo eletrônico; depois confira se o endereço tem erros de digitação e envie um novo código. Veja Crie sua conta e entre.
Código inválido ou expirado	Um código dura cerca de dez minutos e só funciona uma vez. Envie um novo.
Muitas tentativas incorretas. Solicite um novo código.	Envie um novo código e digite-o com cuidado.
Muitas tentativas. Tente de novo mais tarde.	Espere quinze minutos e depois envie um novo código.
Muitos códigos solicitados...	Espere um pouco (no máximo uma hora) antes de pedir outro código.
Falha no desafio de verificação	Recarregue a página de login e tente de novo, com qualquer extensão que bloqueie scripts desativada para o GameDock.

GameDock Companion

O QUE VOCÊ VÊ	O QUE FAZER
A extensão GameDock Companion não está carregada nesta página, ou **...não respondeu**	Confira se a extensão Companion está instalada e ativada em `chrome://extensions` e recarregue a página do GameDock. Veja Instale o GameDock Companion.
Steam isn't switched on for this browser (ou outra loja)	Clique no ícone do Companion na barra de ferramentas do Chrome e ative a loja em **Sources**.
O interruptor de uma loja continua se desligando sozinho	Em `chrome://extensions`, abra **Detalhes** do GameDock Companion e confira se **Acesso ao site** permite o site da loja.
Atualizar conexões está acinzentado	Este navegador não tem o Companion, ou ele está desativado. Veja a primeira linha.

O QUE VOCÊ VÊ	O QUE FAZER
Nothing to sync na sincronização em segundo plano	A sincronização em segundo plano cobre as compras da Steam, da Epic Games e da PlayStation. Ative pelo menos uma delas em **Sources**.
Background sync timed out, ou **Tab closed before the sync finished**	Deixe a aba do GameDock em segundo plano aberta até a sincronização terminar, ou sincronize manualmente em **Configurações → Sincronização**.
A background sync is already running	Espere ela terminar; o ícone na barra de ferramentas mostra ••• enquanto ela roda.

Lojas e sincronização

O QUE VOCÊ VÊ	O QUE FAZER
Uma loja mostra **Precisa de atenção**	A mensagem ao lado diz o que está errado, geralmente um login que expirou. Veja Corrija uma conexão que precisa de atenção.
Os jogos da Steam estão sem conquistas	Os detalhes de jogos do seu perfil da Steam estão privados. Veja Conquistas da Steam com perfil privado.
As compras da Steam estão sem preços	Entre no Suporte Steam, além da loja Steam. Veja Steam.
Você já usou a sincronização de lojas e catálogo de hoje.	No plano grátis, a biblioteca, os preços e a lista de desejos da Steam podem ser sincronizados manualmente uma vez a cada 24 horas. Uma sincronização que falhou pode ser feita de novo no mesmo dia. Eles continuam sincronizando sozinhos todos os dias.
Muitas solicitações de sincronização recentes.	Espere alguns minutos.
Not signed in to playstation.com	Entre na aba que se abriu e clique em **Sincronizar PlayStation** de novo.
Not signed in to Epic Games	Entre em epicgames.com no Chrome e sincronize a Epic Games de novo.
Xbox · Biblioteca e conquistas falhou continua voltando	Geralmente o login da Microsoft expirou. Veja Xbox.
Seu login da PlayStation expirou	Entre em playstation.com no Chrome, clique em **Atualizar conexão** ao lado do aviso e depois sincronize a PlayStation.

Sua biblioteca

O QUE VOCÊ VÊ	O QUE FAZER
O mesmo jogo aparece duas vezes, ou dois jogos foram unidos por engano	Veja Corrija jogos duplicados.
Um jogo está com o nome ou a capa errados	Veja Renomeie um jogo ou troque a arte.
Um jogo diz que as conquistas *ainda não foram verificadas*	O GameDock ainda está buscando as conquistas. Se você jogar o jogo, ele vai para o início da fila.

GameDock Helper e seu dispositivo

O QUE VOCÊ VÊ	O QUE FAZER
Dispositivo offline	Ligue o dispositivo e abra o GameDock Helper. Para mantê-lo rodando, veja Mantenha o Helper rodando.
Device limit reached	Todos os dispositivos do seu plano estão em uso. Remova um em **Configurações** → **Dispositivos**. Veja Remova ou vincule de novo um dispositivo.
No GameDock account exists yet no Helper	Entre primeiro no site do GameDock e depois entre no Helper com o mesmo endereço.
O Helper voltou para a tela de login e diz que o dispositivo foi removido	Alguém clicou em **Revogar** ao lado dele em **Configurações** → **Dispositivos**. Entre de novo para vinculá-lo outra vez. Veja Remova ou vincule de novo um dispositivo.
Estão faltando jogos do Lutris ou de emuladores	Ative **Scan this source** para eles em **Game folders** no Helper e depois sincronize o **GameDock Helper**. Veja Configure o GameDock Helper.
Migração indisponível	Mover jogos exige pelo menos dois locais de armazenamento conectados com **Use as target** ativado.

Limites do plano

Mensagens que começam com **Contas grátis podem...**, ou terminam com **...é um recurso do GameDock Plus**, significam que você chegou a um limite do plano grátis. Planos e cobrança lista todos eles.

Ainda precisa de ajuda

Escreva para nós pelo formulário de contato, ou envie um e-mail para support@gamedock.co, contando o que você estava fazendo e a mensagem que apareceu. Uma dúvida sobre cobrança, uma correção nos seus dados ou qualquer outra coisa segue o mesmo caminho, e se você estiver com login quando usar o formulário, ele nos diz de qual conta se trata.

AJUDA

Glossário

As palavras que o GameDock usa e o que ele quer dizer com elas.

As palavras que o GameDock usa e o que ele quer dizer com elas.

Sua biblioteca

PALAVRA	SIGNIFICADO
Conquista	Algo que um jogo dá a você por fazer alguma coisa; na PlayStation, se chama troféu. Em um jogo que você tem em várias plataformas, as conquistas de cada plataforma são somadas.
Zerado	Um status: você terminou a história principal ou o objetivo. Diferente de **Completo**, que significa tudo o que você pretendia fazer. Veja **Status**.
Destaque	Um fato que as Estatísticas tiraram de um período, como seu melhor dia de desbloqueios ou o jogo que ocupou a maior parte do seu tempo de jogo. Cada um só aparece quando há dados suficientes por trás dele.
Estatísticas	A parte do GameDock que compara uma semana, um mês, um trimestre ou um ano com o anterior: tempo jogado, desbloqueios, gastos, jogos adicionados e sua lista de desejos. A semana atual está em todos os planos; o resto faz parte do GameDock Plus.
Unir	Mostrar várias entradas (o mesmo jogo em plataformas diferentes, por exemplo) como um só card na sua biblioteca. Desfazer isso não apaga nada.
Status	Jogando, Quero jogar, Zerado, Completo, Em pausa ou Abandonado. O que você define sempre vale; se não definir, ele é deduzido do que você joga: completo quando todas as conquistas foram desbloqueadas, jogando depois de 15 minutos ou mais em uma semana dentro das últimas quatro semanas, em pausa quando você começou mas não jogou nas últimas quatro semanas, e quero jogar nos outros casos. Zerado e Abandonado só são definidos por você.
PS Plus	Um jogo resgatado com uma assinatura do PlayStation Plus. Dá para jogar enquanto você é assinante, mas ele não é totalmente seu.
Franquia	Uma série de jogos: todos os jogos dela, em ordem, incluindo os que você não tem.
Em pausa	Um status: um jogo que você deixou de lado por enquanto e pretende retomar. Diferente de **Abandonado**, que significa parar de vez. Veja **Status**.
Quero jogar	Um status: jogos que você tem, mas ainda não começou de verdade. Veja **Status**.
Seu ano em jogos	Um ano em um único cartão para baixar ou compartilhar, grátis em todos os planos. Veja Seu ano em jogos.

Lojas e sincronização

PALAVRA	SIGNIFICADO
Sincronização em segundo plano	O Companion sincronizando, de tempos em tempos, as partes que só um navegador consegue ler (compras, DLCs e conquistas de perfil privado da Steam, e compras da Epic Games e da PlayStation). É ativada com **Run automatically** no pop-up dele.
Companion	O GameDock Companion, a extensão do Chrome que lê suas contas das lojas pelo seu próprio navegador, sem que o GameDock jamais guarde seus logins das lojas.
Precisa de atenção	Uma fonte que está conectada, mas precisa que você faça algo, geralmente entrar de novo. **Configurações → Sincronização** lista cada uma em **Precisa de você**.
Atualizar conexões	O botão em **Configurações → Sincronização** que lê seus logins das lojas neste navegador e vincula as contas que encontra. Ele vincula; não sincroniza.
Fonte	Uma loja ou serviço conectado ao GameDock: Steam, PlayStation, Xbox, RetroAchievements, GOG ou Epic Games, além do GameDock Helper para o seu dispositivo Linux.
Sincronização	Buscar o que há de mais recente em uma fonte. A maioria roda sozinha; você também pode rodá-las manualmente.
Resumo diário	O e-mail que resume, todo dia, o que mudou na sua biblioteca. Faz parte do GameDock Plus.
E-mail mensal de Estatísticas	O e-mail do dia 1º de cada mês com o mês que acabou de terminar, nas Estatísticas. Em todos os planos; o do plano grátis traz os números e o melhor destaque.

Preços e compras

PALAVRA	SIGNIFICADO
Alerta	Um preço-alvo que você define em um jogo da lista de desejos, e o aviso de que ele chegou a esse preço. Aparece no GameDock, e também por e-mail quando você ativa **Um alerta de preço chega ao valor desejado** em **Conta → Notificações**.
Preço-alvo	O preço que você pagaria por um jogo da lista de desejos.
Fila de associação	Linhas de compra da Steam esperando você confirmar a qual jogo cada uma corresponde.
Incluído grátis	Um jogo ou complemento que veio de graça com outro que você pagou. Ele é registrado sem custo, então o que você pagou fica com o jogo pago.
Varejo / chave de CD	Um jogo da Steam ativado com uma chave de produto comprada em outro lugar. A Steam não sabe quanto você pagou, então você mesmo informa.

Seu dispositivo

PALAVRA	SIGNIFICADO
Helper	O GameDock Helper, o app para Linux que permite ao GameDock ver e gerenciar os jogos da máquina em que você joga.
Dispositivo	Um computador ou console portátil com Linux rodando o GameDock Helper e pareado à sua conta.
Local de armazenamento	Um disco ou compartilhamento de rede no seu dispositivo, onde os jogos podem ser instalados e entre os quais podem ser movidos.
Coleção	Um grupo de jogos na Steam, ou uma categoria no Lutris, no seu dispositivo. Não é o mesmo que uma **Franquia**.