GD GAMEDOCK

O guia do GameDock

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

13 de novembro de 2026

Índice

1. Primeiros passos

- Como as partes do GameDock se encaixam
- Cria a tua conta e inicia sessão
- Instala o GameDock Companion
- Liga a Steam e faz a tua primeira sincronização
- Como se orientar

2. Ligar as tuas lojas

- Como funcionam as ligações
- Steam
- PlayStation
- Xbox
- RetroAchievements
- GOG
- Epic Games
- Mantém tudo sincronizado
- Corrige uma ligação que precisa de atenção
- Desliga uma loja

3. A tua biblioteca

- Navega, pesquisa e filtra
- A página de um jogo
- Jogos que o GameDock não conseguiu identificar
- Corrige jogos duplicados
- Muda o nome de um jogo ou troca a arte
- Estado e jogos ocultos
- Dá notas e faz anotações
- Escreve análises
- Páginas públicas de jogos
- Cria listas de jogos
- Séries 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
- O teu ano em jogos

6. Lista de desejos, compras e adquiridos

- Preços e alertas da lista de desejos
- Revê as tuas compras na Steam
- Resgata uma chave da Steam
- Compras na PlayStation
- Todas as compras num só lugar
- O que tens e quanto vale
- Moedas e taxas de câmbio

7. GameDock Helper

- Instala o GameDock Helper
- Configura o GameDock Helper
- Mantém o Helper a correr
- Faz backup dos teus saves
- O teu dispositivo no GameDock
- Instala um jogo a partir do GameDock
- Coleções da Steam e categorias do Lutris
- Nomes, ordem e arte na Steam
- Remove ou volta a associar um dispositivo

8. Conta e plano

- O teu nome de utilizador e e-mail
- Moeda, região e fuso horário
- Planos e faturação
- E-mails e notificações
- Exporta os teus dados
- Privacidade e visibilidade
- Partilha o teu perfil
- Segue pessoas e vê a atividade delas
- Explora a comunidade
- Rankings
- Denuncia ou bloqueia alguém
- Navegadores com sessão iniciada
- Elimina a tua conta
- A API do GameDock

9. Ajuda

- Resolução de problemas
- Glossário

PARTE 1

Primeiros passos

De uma conta nova a uma biblioteca cheia dos teus jogos, pela ordem em que o vais fazer.

PRIMEIROS PASSOS

Como as partes do GameDock se encaixam

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

O GameDock reúne todos os jogos que tens (na Steam, PlayStation, Xbox, GOG, Epic Games, em disco e no teu próprio computador com Linux) numa única biblioteca privada. É composto por três partes. Usas sempre a primeira, precisas da segunda para ligar qualquer loja, e a terceira é opcional.

O site do GameDock

É o site em que estás a ler isto. É nele que ficam a tua biblioteca, as tuas conquistas, a tua lista de desejos e as tuas compras, onde **Estatísticas** mostra como foi a tua semana, o teu mês ou o teu ano, e onde mudas as definições. Tudo o que está nele pertence só à tua conta.

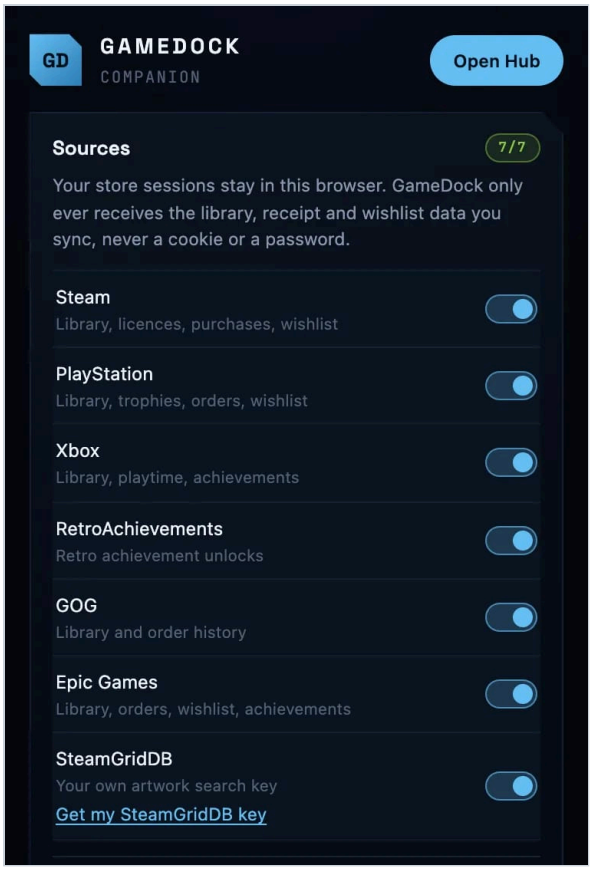


O Painel, a primeira página que vês depois de iniciar sessão

Uma conta nova começa vazia. Nada aparece até ligares uma loja e fazeres uma sincronização, e as próximas páginas mostram como fazê-lo, passo a passo.

GameDock Companion, a extensão de navegador

O GameDock Companion é uma extensão para o Google Chrome. É através dele que o GameDock se liga às tuas contas nas lojas: lê os teus jogos, conquistas, compras e lista de desejos nas lojas em que já iniciaste sessão no teu navegador e passa essas informações para o GameDock.



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

> NOTA
>
> As tuas palavras-passe das lojas e os teus cookies de início de sessão nunca saem do teu navegador. O GameDock só recebe os dados de biblioteca, recibos e lista de desejos que o Companion sincroniza.

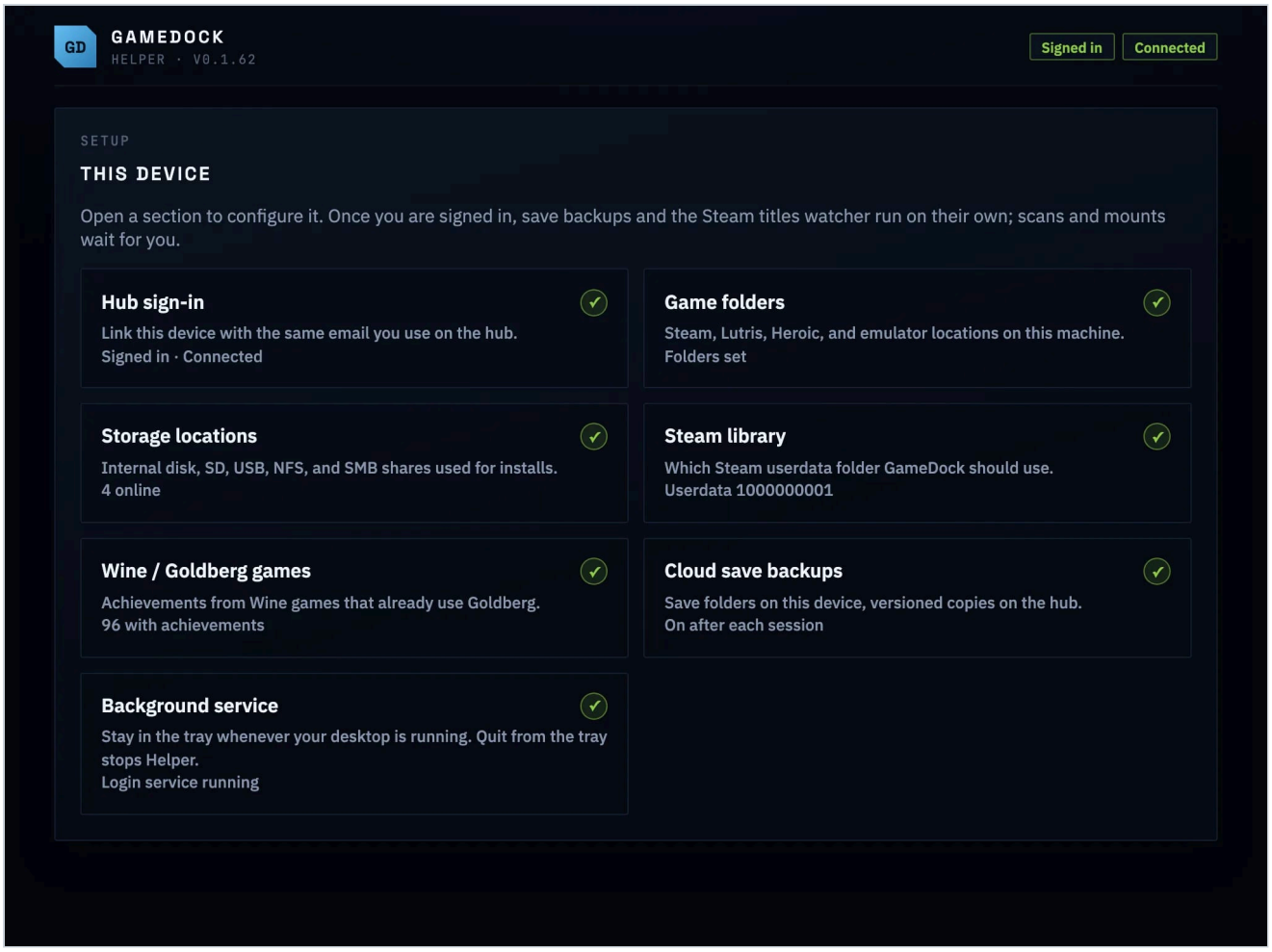
Precisas do Companion para ligar qualquer loja. Vê Instala o GameDock Companion.

GameDock Helper, para um PC ou uma consola portátil com Linux

O GameDock Helper é uma aplicação opcional para um computador com Linux: um computador de secretária, um portátil ou uma consola portátil como a Steam Deck. Traz o que só esse computador pode saber:

- que jogos estão instalados, e em que unidade
- os jogos que jogas pelo Lutris, pelo Heroic ou por um emulador
- conquistas de jogos de PC independentes, instalados fora do launcher de uma loja
- cópias de segurança dos teus saves

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 num computador com Linux

Se só jogas em consolas ou num PC com Windows, não precisas do Helper.

Do que precisas para cada coisa

PARA…	GAMEDOCK	COMPANION	HELPER
Ver os teus 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 pagaste pelos teus jogos	Sim	Sim	—
Ver como foi a tua semana, o teu mês ou o teu ano, em Estatísticas	Sim	Sim	—
Acompanhar os teus jogos em disco	Sim	—	—
Incluir jogos do Lutris, do Heroic e de emuladores	Sim	—	Sim

PARA…	GAMEDOCK	COMPANION	HELPER
Fazer cópias de segurança dos teus saves	Sim	—	Sim
Instalar e mover jogos num 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 cópias de segurança de saves podes manter, quantos dispositivos com Linux podes emparelhar, até onde no passado vão o teu histórico de compras e a tua atividade, e com que frequência podes 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. Podes ver e mudar o teu plano em **Conta → Plano e faturação**.

Por onde começar

1. Cria a tua conta e inicia sessão.
2. Instala o GameDock Companion.
3. Liga a Steam e faz a tua primeira sincronização.
4. Como se orientar no GameDock.

PRIMEIROS PASSOS

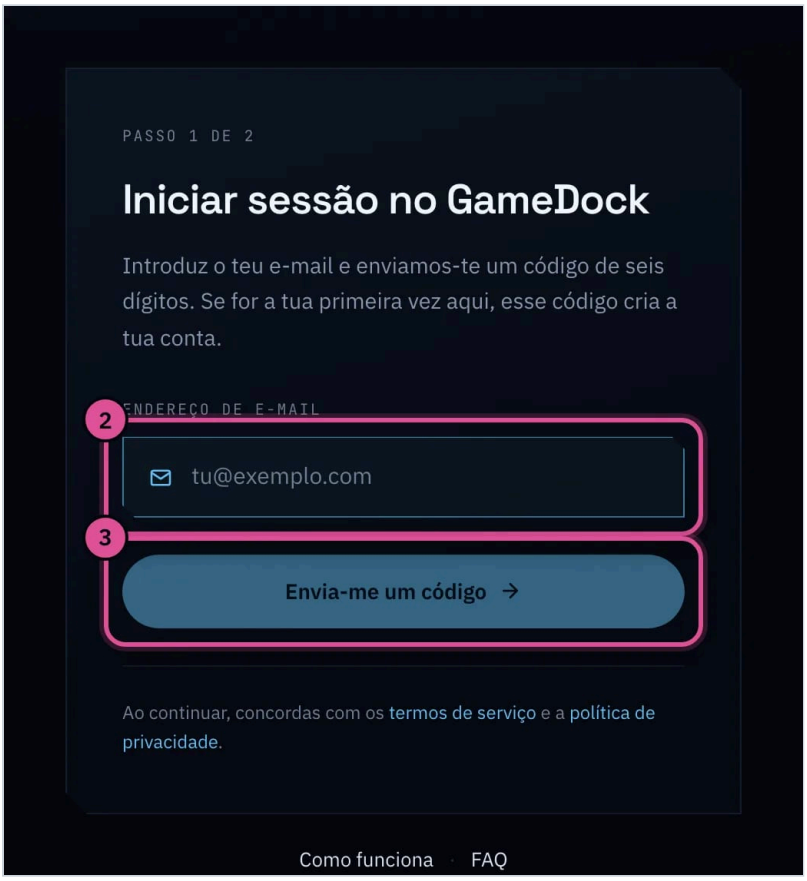
Cria a tua conta e inicia sessão

Inicia sessão com um código enviado para o teu endereço de e-mail. Da primeira vez, isso cria a tua conta.

O GameDock não usa palavras-passe. Sempre que inicias sessão, envia-te por e-mail um código de seis dígitos, e é esse código que te dá acesso. Na primeira vez que inicias sessão com um endereço, esse mesmo passo cria a tua conta. Não existe um formulário de registo separado.

Inicia sessão pela primeira vez

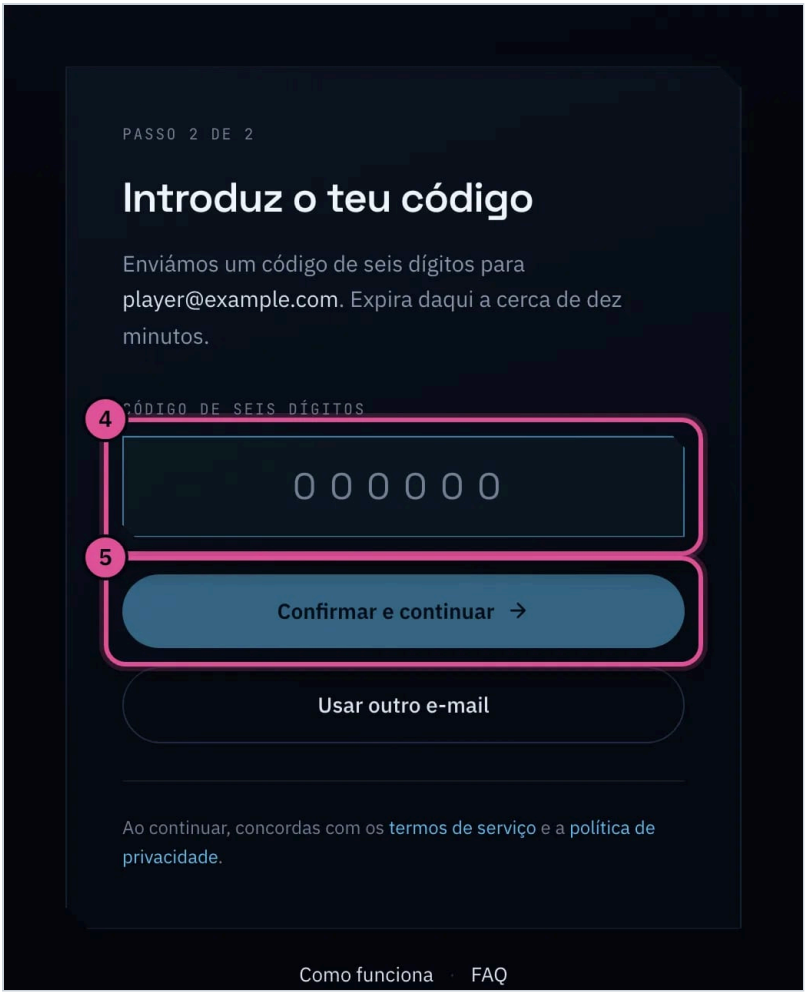
1. Vai a gamedock.co e escolhe **Iniciar sessão**.
2. Escreve o teu endereço de e-mail em **Endereço de e-mail** 2.
3. Clica em **Envia-me um código** 3.



Passo 1 de 2: o teu endereço de e-mail

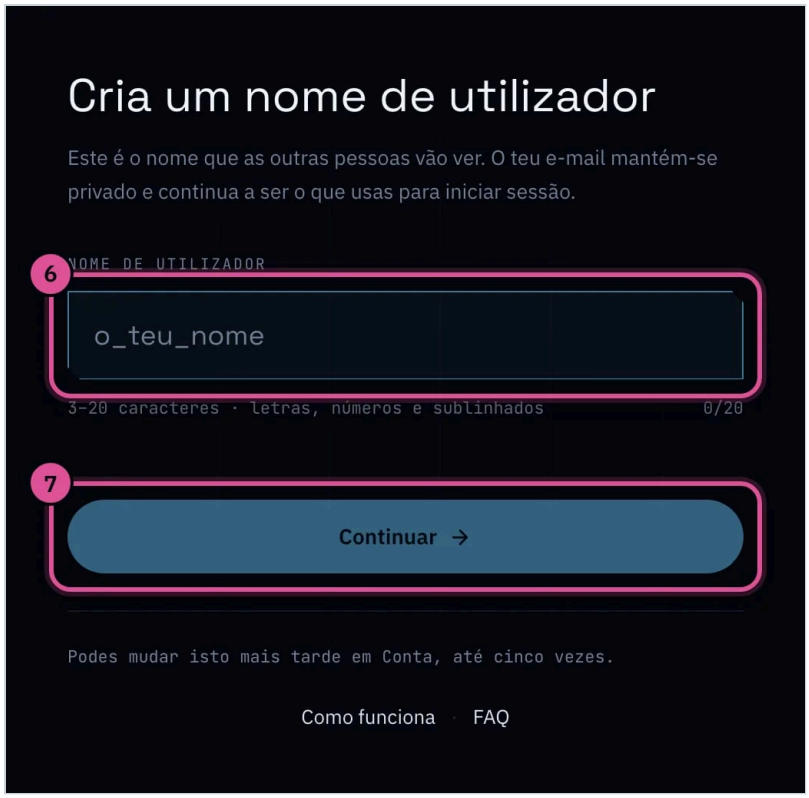
> NOTA
>
> Antes, o GameDock pode fazer uma verificação rápida para confirmar que és uma pessoa. Enquanto a faz, o botão mostra **A confirmar…**. Normalmente passa sozinha num ou dois segundos; se aparecer uma caixa, marca-a.

4. Abre o e-mail do GameDock. O assunto começa com o próprio código (*123456 é o teu código de acesso ao GameDock*). Escreve os seis dígitos em **Código de seis dígitos** 4.
5. Clica em **Confirmar e continuar** 5.



Passo 2 de 2: o código do teu e-mail

6. Só na primeira vez, o GameDock pede um nome de utilizador. Escreve um em **Nome de utilizador** 6. Tem de ter de 3 a 20 caracteres (letras, números e sublinhados, com pelo menos uma letra), e o GameDock diz-te, enquanto escreves, se está disponível.
7. Clica em **Continuar** 7.



A escolher um nome de utilizador, na primeira vez que inicias sessão

Chegas ao Painel. Até ligares uma loja, mostra três passos para começar em vez dos teus jogos, por isso o próximo passo é instalar o GameDock Companion. O GameDock Companion precisa do Chrome num computador, por isso, no telemóvel ou no tablet, o Painel oferece **Envia-me o link por e-mail**, que envia os links para o teu e-mail para os abrires no computador, e entretanto podes começar a adicionar os teus discos e cartuchos pelo telemóvel, lendo o código de barras de um jogo.

> DICA
>
> O teu nome de utilizador é o que as outras pessoas veem. O teu endereço de e-mail continua privado e continua a ser com ele que inicias sessão. Podes mudar o teu nome de utilizador mais tarde em **Conta** → **Perfil**, até cinco vezes. Vê O teu nome de utilizador e e-mail.

Inicia sessão de novo mais tarde

Iniciar sessão de novo funciona da mesma forma, sem o passo do nome de utilizador: o teu endereço de e-mail e depois o código. Uma sessão dura 30 dias em cada navegador, por isso o GameDock não te vai pedir isto com frequência.

Para terminar sessão, clica no botão de terminar sessão no fundo da barra lateral. Para terminar todas as outras sessões de uma vez (num computador partilhado ou perdido, por exemplo), usa **Conta** → **Segurança** → **Terminar as outras sessões**, ou **Terminar todas as sessões** para incluir também este navegador. Vê Navegadores com sessão iniciada.

Se algo correr mal

O QUE VÊS	O QUE FAZER
Não chega nenhum e-mail	Espera um minuto e procura na tua pasta de spam ou de lixo eletrónico uma mensagem de noreply@gamedock.co. Se não estiver lá, clica em **Usar outro e-mail**, confirma se o endereço tem erros de escrita e envia um novo código. Pedir de novo em menos de meio minuto não envia nada de novo, por isso espera esse tempo.
Código inválido ou expirado	Um código dura cerca de dez minutos e só funciona uma vez. Confirma que escreveste o código do e-mail mais recente, ou clica em **Usar outro e-mail** e depois em **Envia-me um código** para receberes um novo.
Demasiadas tentativas incorretas. Pede um novo código.	Cinco tentativas erradas cancelam o código. Clica em **Usar outro e-mail**, depois em **Envia-me um código**, e escreve o novo com cuidado.
Demasiadas tentativas. Tenta de novo mais tarde.	Foram experimentados muitos códigos em pouco tempo. Espera um quarto de hora e envia um novo código.
Demasiados códigos pedidos. Tenta de novo mais tarde. (ou **...para este e-mail...**)	Pediste vários códigos em pouco tempo. Espera um pouco (no máximo uma hora) e usa o código mais recente que recebeste entretanto.
Indica um e-mail válido	Falta alguma coisa no endereço, geralmente o `@` ou a parte a seguir.
Falha ao enviar o e-mail	O GameDock não conseguiu enviar a mensagem agora. Tenta de novo dentro de alguns minutos.
Falha no desafio de verificação (ou **Desafio de verificação em falta**, **Serviço de verificação indisponível**)	A verificação de que és uma pessoa não passou. Recarrega a página e tenta de novo, e desativa qualquer extensão que bloqueie scripts na página de início de sessão do GameDock.

PRIMEIROS PASSOS

Instala o GameDock Companion

Adiciona ao Chrome, pela Chrome Web Store, a extensão de navegador que liga as tuas lojas de jogos, e escolhe o que ela pode ler.

O GameDock Companion é a extensão de navegador que liga o GameDock às tuas lojas de jogos. Adiciona-la ao Chrome a partir da Chrome Web Store. Demora um minuto, e só o fazes uma vez em cada computador.

> NOTA
>
> O Companion funciona no Google Chrome num computador de secretária ou portátil. Não funciona no Firefox nem no Safari, nem no telemóvel (uma versão para Firefox está no roadmap). Outros navegadores baseados no Chrome, como o Microsoft Edge, Brave, Opera, Vivaldi, Arc, Dia, Comet e ChatGPT Atlas, também o podem adicionar a partir da Chrome Web Store, mas o GameDock é testado no Chrome e no Arc. Depois de as tuas lojas estarem ligadas, o GameDock em si funciona em qualquer navegador.

Adiciona-o ao Chrome

1. No Chrome, abre o GameDock e vai a **Definições** → **Sincronização**. Como o Companion ainda não está instalado, um aviso no topo diz que não está carregado neste navegador. Clica em **Adiciona a extensão GameDock Companion pela Chrome Web Store** 1. A página do Companion na Chrome Web Store abre num novo separador.

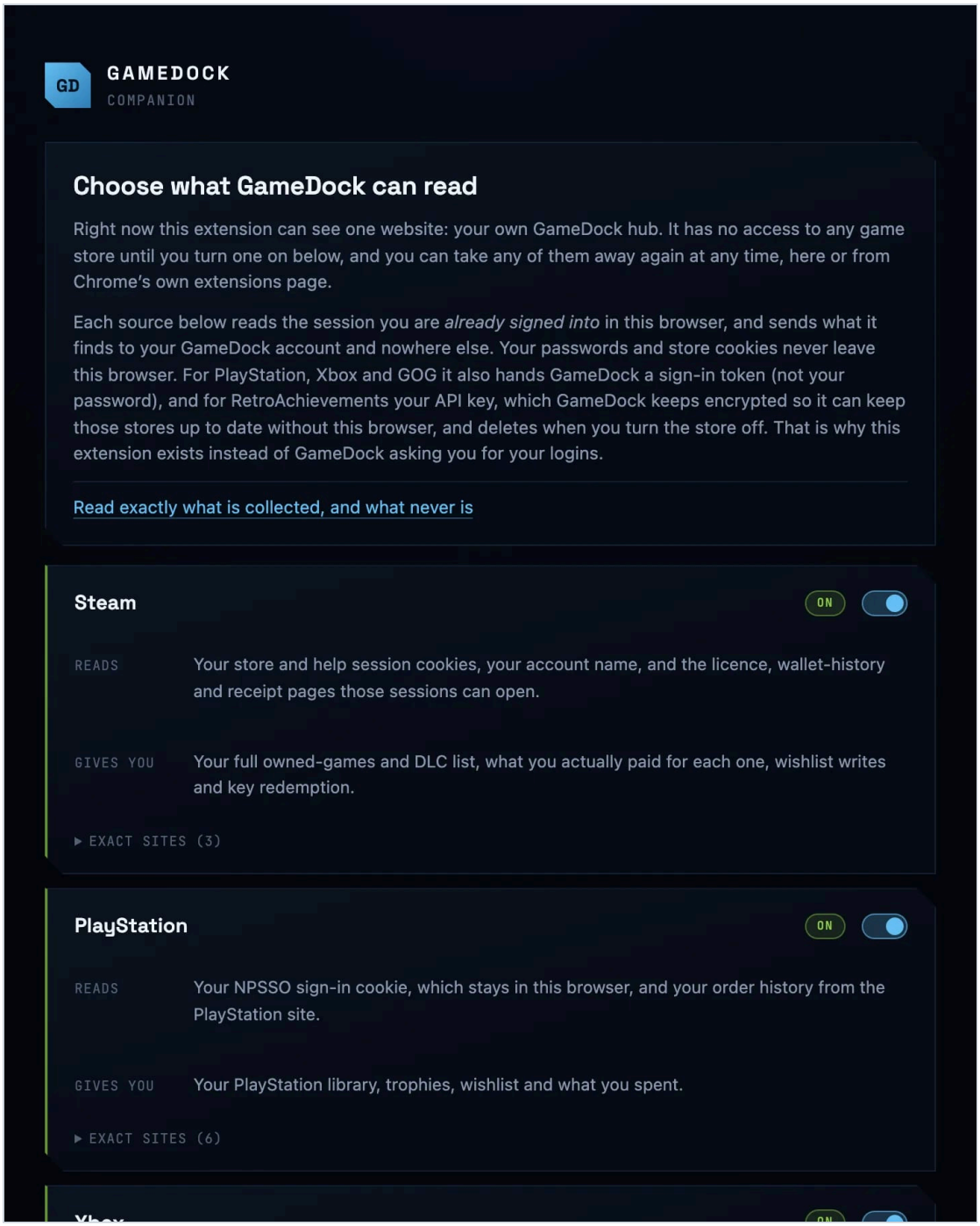


O botão aparece em qualquer sítio onde falte o Companion

2. Clica em **Adicionar ao Chrome**.
3. O Chrome pede-te que confirmes e diz que o Companion pode ler e alterar os teus dados em gamedock.co. Esse é o único site a que pode aceder no início. Clica em **Adicionar extensão**.

Escolhe que lojas pode ler

Logo depois de o adicionares, o Companion abre a sua página **Sources** num novo separador. De início, só consegue aceder a um site: o teu GameDock. Não vê nenhuma loja até a ativares.



A página Sources: cada loja tem o seu próprio interruptor

Ativa cada loja que usas. O Chrome pede-te que confirmes e lista exatamente que sites dessa loja o Companion vai poder ler. Podes desativar uma loja a qualquer momento, e o Companion esquece tudo o que estava a guardar para ela.

A lista termina com **SteamGridDB**, que não é uma loja. O seu botão **Get my SteamGridDB key** lê a tua chave da API do SteamGridDB uma única vez, para que o GameDock possa procurar no SteamGridDB imagens para os teus jogos. Vê Adiciona a tua chave do SteamGridDB. Podes deixá-lo desativado até precisares dele.

> DICA
>
> Fixa o Companion para o teres sempre à mão: clica no ícone da peça de puzzle na barra de ferramentas do Chrome e depois no pionés ao lado de **GameDock Companion**. O seu pop-up mostra os mesmos interruptores das lojas e abre o GameDock.

Verifica se funcionou

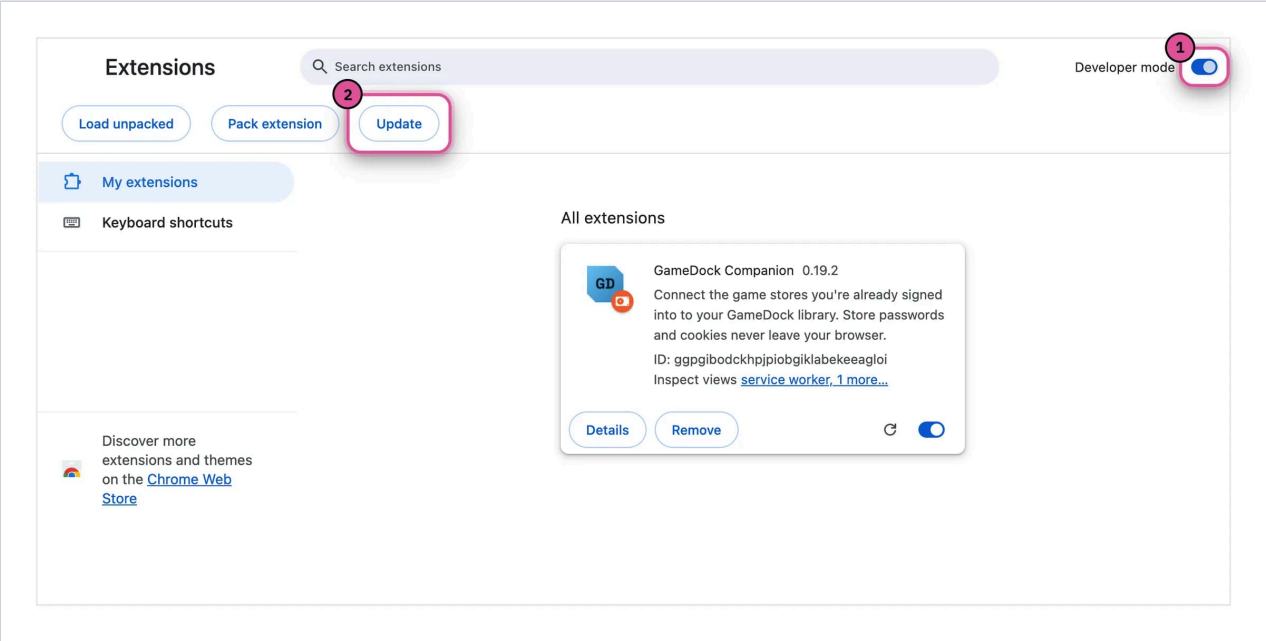
Volta ao separador do GameDock e clica em **Verificar de novo** no aviso, ou recarrega a página. Em **Definições** → **Sincronização**, o indicador **Companion** no topo mostra agora a versão que instalaste em vez de *ausente*, e o aviso desapareceu. Já podes ligar a Steam e fazer a tua primeira sincronização.

Como se atualiza

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

Quando o teu Companion é mais antigo do que o GameDock espera, **Definições** → **Sincronização** diz *Há uma versão mais recente do GameDock Companion* e mostra as duas versões. Normalmente o Chrome atualiza-o em poucas horas. Para obter a atualização de imediato:

1. Vai a `chrome://extensions`.
2. Ativa o **Modo de programador** (1), no canto superior direito.
3. Clica em **Atualizar** (2). O Chrome procura uma versão mais recente de cada extensão e instala as que encontrar.



Atualizar verifica todas as extensões de uma vez

4. Desativa o **Modo de programador** de novo e recarrega o GameDock.

PRIMEIROS PASSOS

Liga a Steam e faz a tua primeira sincronização

Associa a tua conta Steam pelo Companion, torna as tuas conquistas visíveis e preenche a tua biblioteca pela primeira vez.

REQUER GAMEDOCK COMPANION

Com o Companion instalado, ligar uma loja é só uma questão de teres sessão iniciada nela no Chrome e pedires ao GameDock que dê uma vista de olhos. Esta página usa a Steam, a loja por onde a maioria das pessoas começa; todas as outras lojas ligam-se da mesma forma.

Liga a Steam

1. No Chrome, inicia sessão na loja Steam com a tua conta Steam, se ainda não o tiveres feito.
2. Confirma que a Steam está ativada no Companion: clica no ícone dele na barra de ferramentas e vê o interruptor ao lado de **Steam**. (Se a ativaste quando instalaste o Companion, já está ativada.)
3. No GameDock, vai a **Definições** → **Sincronização** e clica em **Atualizar ligações** 3.
4. O GameDock indica o que leu (*3 credenciais atualizadas a partir deste navegador*, por exemplo), e **Steam** aparece na lista, marcada como **Ligado**, com o teu nome da Steam ao lado. Se a Steam continuar em **Não ligado**, ou a Steam está desativada no Companion (a linha ao lado dela di-lo; ativa-a e atualiza de novo), ou não tens sessão iniciada na loja Steam no Chrome: clica em **Abrir Steam** ao lado dela, inicia sessão no separador que se abrir, volta e clica em **Atualizar ligações** de novo.
5. Clica em **Sincronizar tudo** 5.



Definições → Sincronização, a página de todas as lojas que ligares

A primeira sincronização vai buscar a tua biblioteca inteira, por isso demora alguns minutos se for grande. O progresso aparece na página à medida que avança. Mantém a página aberta até terminar, porque alguns detalhes da Steam são lidos pelo Companion neste separador. Quando terminar, os teus jogos estarão em **Biblioteca** e o Painel vai preencher-se.

> DICA
>
> **Atualizar ligações** lê de uma vez todas as lojas que estão ativadas no Companion e em que tens sessão iniciada neste navegador. Se também tiveres sessão iniciada na PlayStation, no Xbox, no RetroAchievements ou na Epic Games, um clique liga essas lojas também. O botão liga as lojas e não sincroniza nada; quem faz isso é o **Sincronizar** de cada loja. O GOG pede a tua palavra-passe, por isso tem um botão próprio em **Não ligado**.

Deixa o GameDock ver as tuas conquistas

A Steam só partilha as conquistas de um jogador quando o perfil dele o permite. Se os teus jogos chegarem mas as conquistas não, muda duas definições na Steam:

1. Abre as tuas definições de privacidade da Steam com a sessão iniciada.
2. Define **O meu perfil** como **Público**.
3. Define **Detalhes de jogos** como **Público**. *Apenas amigos* não chega.
4. De volta ao GameDock, clica em **Sincronizar** ao lado da Steam em **Definições → Sincronização**.

> NOTA
>
> Se preferires manter privados os detalhes dos teus jogos na Steam, o GameDock Helper pode ler as tuas conquistas a partir da aplicação da Steam num computador com Linux. A tua biblioteca e o teu tempo de jogo são sincronizados de qualquer forma.

O que acontece depois

Não precisas de clicar em **Sincronizar tudo** de novo. O GameDock sincroniza sozinho as tuas lojas ligadas todos os dias (a biblioteca da Steam a cada seis horas no GameDock Plus), por isso a tua biblioteca fica em dia sem fazeres nada. Se estiveres algum tempo sem aparecer, essas sincronizações ficam mais espaçadas, e o GameDock põe tudo em dia assim que voltares. Algumas coisas só podem ser lidas num navegador com sessão iniciada, como o teu histórico de compras da Steam; o Companion pode recolher essas informações em segundo plano se ativares **Run automatically** no pop-up dele.

Podes continuar a sincronizar manualmente quando quiseres, a partir de **Sincronizar tudo** ou do botão **Sincronizar** de uma loja. No plano grátis, sincronizar manualmente a biblioteca, os preços e a lista de desejos da Steam está limitado a uma vez a cada 24 horas (uma sincronização que falhe pode ser feita de novo no mesmo dia); depois disso, **Sincronizar tudo** continua a sincronizar todas as outras lojas, e as sincronizações automáticas continuam como de costume.

Os inícios de sessão das lojas no teu navegador expiram de vez em quando. Quando isso acontece, **Definições → Sincronização** mostra que a loja precisa de atenção, com um botão que te leva a iniciar sessão de novo.

PRIMEIROS PASSOS

Como se orientar

Para que serve cada parte da barra lateral e onde ir para encontrar o que queres.

Tudo no GameDock fica na barra lateral à esquerda. No telemóvel, abre-a com o botão de menu no topo do ecrã.



A barra lateral, com letras que correspondem à tabela abaixo

Para que serve cada secção

	SECÇÃO	O QUE LÁ ENCONTRAS
A	**Painel**	A tua página inicial: o que tens jogado, o que jogar a seguir, promoções da tua lista de desejos e tudo o que precisa de ti.

	SECÇÃO	O QUE LÁ ENCONTRAS
B	**Biblioteca**	Todos os jogos que tens, de todas as lojas, numa só lista: com pesquisa, ordenação e filtro por loja. Abre um jogo para veres tudo o que o GameDock sabe sobre ele.
C	**Conquistas**	As tuas conquistas e troféus em todas as plataformas, com o teu progresso em cada jogo.
D	**Estatísticas**	Um resumo da tua semana, mês, trimestre, ano ou de todo o teu histórico: tempo jogado, desbloqueios, gastos, jogos adicionados e a tua lista de desejos, com o que mais se destacou. Vê Visão geral das Estatísticas.
E	**Lista de desejos**	Os jogos de que estás à espera, com os preços atuais e os alertas de preço que criaste.
F	**Compras**	O que pagaste, recibo a recibo, em cada loja de onde importaste compras.
G	**Adquiridos**	Tudo o que tens, comparado com o que pagaste e com quanto vale hoje, incluindo os teus jogos em disco.
H	**Séries**	Todas as séries presentes na tua biblioteca, como prateleiras, e cada uma por ordem de lançamento com os jogos que te faltam. Vê Séries de jogos.
I	**Listas**	Listas de jogos que tu próprio crias (um backlog, um top 10, favoritos) pela ordem que quiseres. Vê Cria listas de jogos.
J	**Feed**	O que as pessoas que segues têm jogado, as notas que deram, as análises que escreveram e as listas que criaram. Vê Segue pessoas e vê a atividade delas.
K	**Definições**	Ligar e sincronizar lojas, emparelhar dispositivos, escolher que plataformas contam quando uma série mostra os jogos que faltam e juntar entradas duplicadas num só jogo.
L	**Dispositivo**	O teu computador com Linux: jogos instalados, unidades, coleções e nomes na Steam. Aparece depois de o GameDock Helper ser emparelhado.
M	**Conta**	O teu perfil, quem pode ver o quê, plano e faturação, preferências, notificações por e-mail, chave da API, os teus dados e a segurança do início de sessão.
N	**Eventos**	Um registo contínuo do que mudou: jogos adicionados, conquistas desbloqueadas, preços que baixaram, sincronizações feitas.
O	**Docs**	Este guia.
P	**Comunidade**	Tudo o que as pessoas partilham: listas, análises, os jogos que as pessoas estão a avaliar, os rankings deste mês e jogadores para seguir. Vê Explora a comunidade.

Secções que aparecem à medida que as usas

A barra lateral só mostra o que se aplica a ti. **Lista de desejos**, **Compras** e **Adquiridos** mostram uma entrada para cada loja que ligaste, além de **Todas as fontes** para ver tudo junto, e **Lista de desejos** e **Compras** ficam ocultas até ligares uma loja que tenha esses dados. **Dispositivo** aparece quando emparelhas o GameDock Helper, e **Feed** e **Comunidade** aparecem quando a partilha com outras pessoas

fica disponível para ti ou quando segues alguém. Em **Biblioteca** e **Conquistas**, cada loja ou plataforma de onde vêm os teus 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…

QUERES…	VAI A
Ligar uma loja ou sincronizar uma agora	**Definições → Sincronização**
Encontrar um jogo e ver os detalhes dele	**Biblioteca** e depois abre o jogo
Ser avisado quando um jogo baixar para um certo preço	**Lista de desejos** ou a página do próprio jogo
Ver quanto custou a tua coleção	**Compras** ou **Adquiridos**
Ver como correu o teu mês ou o teu ano	**Estatísticas**
Corrigir duas entradas que são o mesmo jogo	**Definições → Jogos unidos**
Mudar a tua moeda ou o teu fuso horário	**Conta → Preferências**
Terminar sessão noutros navegadores	**Conta → Segurança**

PARTE 2

Ligar as tuas lojas

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

Como funcionam as ligações

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

REQUER GAMEDOCK COMPANION

Todas as lojas que ligas são geridas a partir de uma única página: **Definições → Sincronização**. Mostra o que está ligado, o que cada loja trouxe da última vez e tudo o que precisa de ti.

Como se liga uma loja

O GameDock nunca pede as palavras-passe das tuas lojas. Em vez disso, o GameDock Companion, a extensão de navegador, lê as lojas em que já tens sessão iniciada no Chrome e passa ao GameDock aquilo de que ele precisa para ligar a tua conta: o teu Steam ID, um código de utilização única da PlayStation, e assim por diante. As tuas palavras-passe e os teus cookies de sessão ficam no teu navegador.

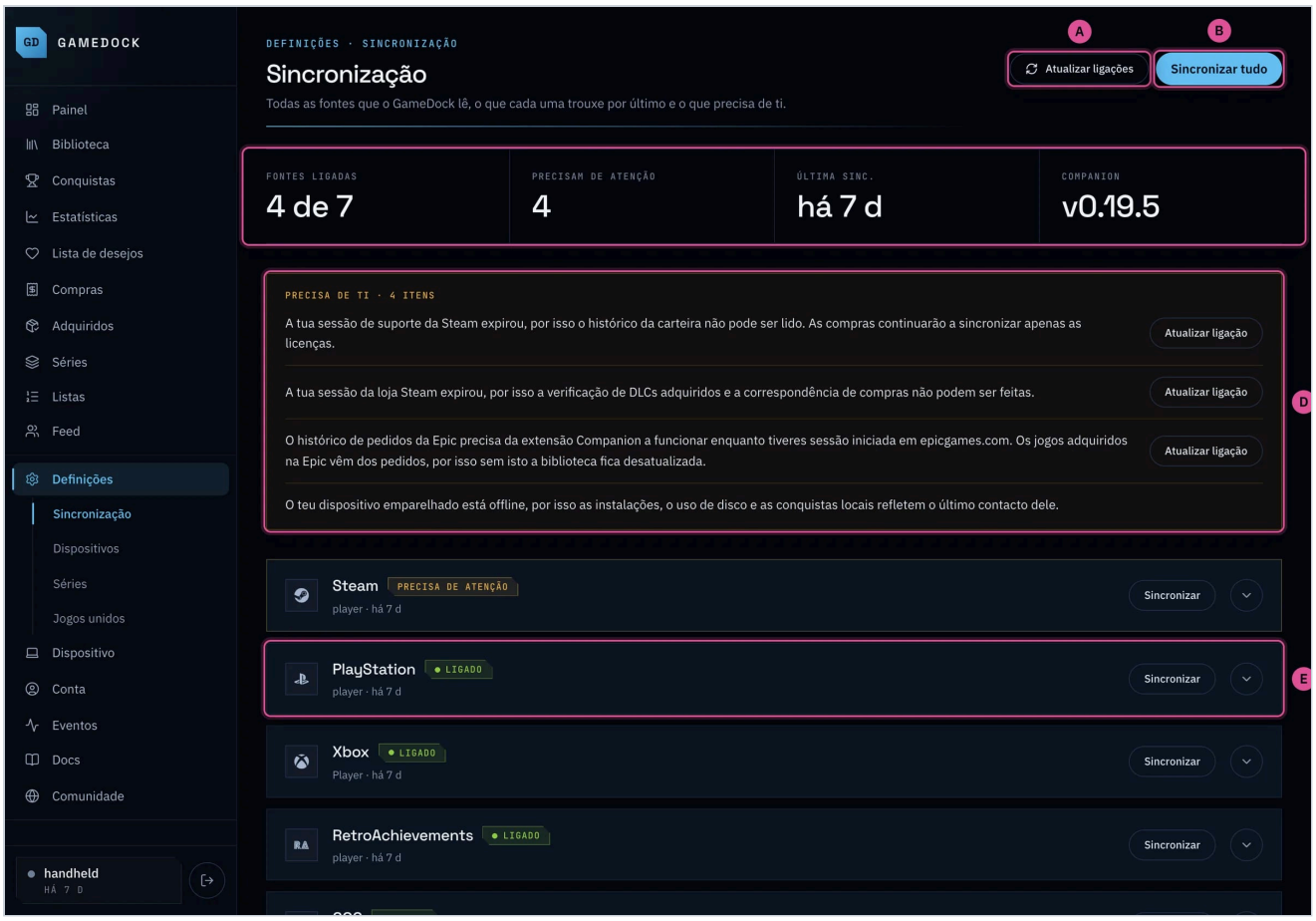
Por isso, ligar uma loja segue sempre os mesmos passos:

1. Ativa a loja no Companion, se ainda não estiver ativada: clica no ícone do Companion na barra de ferramentas e usa o interruptor da loja.
2. Inicia sessão no site da loja no Chrome.
3. Em **Definições → Sincronização**, clica em **Atualizar ligações**.

Atualizar ligações verifica de uma vez todas as lojas que estão ativadas no Companion e em que tens sessão iniciada, e liga o que encontrar. Serve para ligar contas; não sincroniza os teus jogos. Quem faz isso é o **Sincronizar tudo** ou o **Sincronizar** de cada loja. Quando não consegue ligar uma loja, a mensagem final diz porquê (geralmente um início de sessão que não encontrou), e o mesmo motivo fica ao lado dessa loja em **Não ligado**. Algumas lojas têm um passo a mais, explicado na página de cada uma:

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

A página Definições → Sincronização



Definições → Sincronização

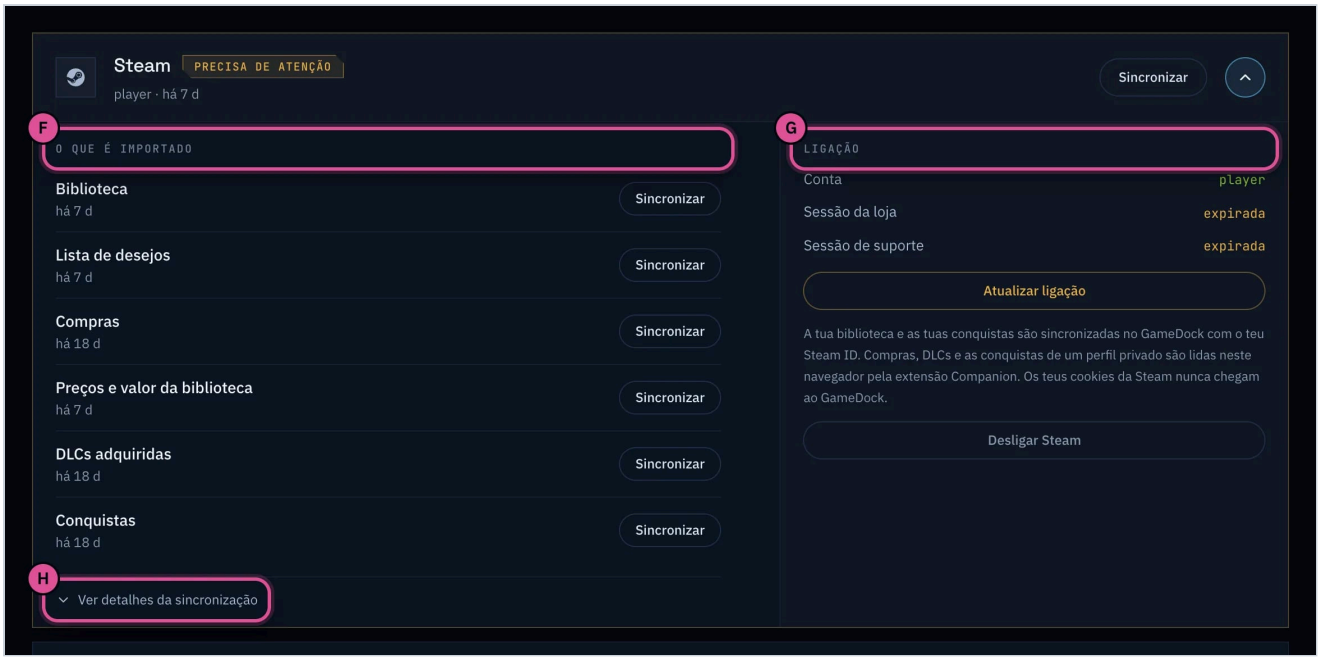
O QUE É

- A **Atualizar ligações** lê os inícios de sessão das tuas lojas neste navegador e liga qualquer conta que encontre. Precisa do Companion, por isso fica desativado num navegador sem ele.
- B **Sincronizar tudo** traz agora as novidades de todas as lojas ligadas.
- C Quantas fontes estão ligadas, quantas coisas precisam de atenção, quando terminou a última sincronização e que versão do Companion este navegador tem: *a verificar…* durante os poucos segundos em que a página o procura, ou *ausente* se não houver nenhum.
- D **Precisa de ti**: tudo o que precisa de uma ação tua, cada item com o botão que o resolve. Vê Corrige uma ligação que precisa de atenção.
- E Uma linha para cada fonte ligada, com o estado (**Ligado**, **Precisa de atenção**), a conta a que está ligada, quando foi sincronizada pela última vez e o próprio botão **Sincronizar**.

As fontes que ainda não ligaste aparecem no fim, em **Não ligado**, cada uma com o botão que inicia a ligação e uma linha a dizer porquê, quando o último **Atualizar ligações** não a conseguiu ligar. O **GameDock Helper** aparece lá até emparelhares um dispositivo com Linux em **Definições → Dispositivos** (vê Instala o GameDock Helper) e passa para as linhas de cima depois disso. Uma conta nova vê *Ainda nada ligado* no lugar das linhas.

O que uma fonte traz

Clica na linha de uma fonte para a abrir.



A Steam, aberta

- **O que é importado** F lista cada tipo de informação que a loja sincroniza (no caso da Steam, a tua biblioteca, lista de desejos, compras, preços, DLCs e mais), com a última vez que cada um correu e um botão **Sincronizar** para correr só esse. No plano grátis, os assinalados com **Plus** partilham uma única sincronização manual a cada 24 horas. Vê Mantém tudo sincronizado.
- **Ligação** G lista as verificações por trás da ligação: a conta e, na Steam e na Epic, se o teu navegador continua com a sessão iniciada. 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 tens de iniciar sessão de novo, e o botão logo abaixo faz isso.
- **Ver detalhes da sincronização** H mostra o que cada sincronização indicou da última vez, que é o primeiro sítio onde procurar quando parece faltar alguma coisa.

No fim de **Ligação** fica **Desligar**. Vê Desliga uma loja.

LIGAR AS TUAS LOJAS

Steam

Associa a tua conta Steam e inicia sessão nos dois sites da Steam que dão ao GameDock o teu histórico de compras completo.

REQUER GAMEDOCK COMPANION

A Steam é a loja da qual o GameDock lê mais coisas: a tua biblioteca e o teu tempo de jogo, conquistas, lista de desejos, o que pagaste, as tuas DLCs e os preços atuais.

Liga a tua conta Steam

1. Confirma que a **Steam** está ativada no Companion.
2. No Chrome, inicia sessão na loja Steam.
3. No GameDock, vai a **Definições** → **Sincronização** e clica em **Atualizar ligações**.

A Steam aparece na lista como **Ligado**, com o nome da tua conta Steam. Clica em **Sincronizar** ao lado dela (ou em **Sincronizar tudo**) para trazer a tua biblioteca.

Se a Steam continuar em **Não ligado**, clica em **Abrir Steam** ao lado dela e inicia sessão na loja Steam no separador que se abre. Quando voltares ao GameDock, ele liga a Steam. Se a linha ao lado dela disser que a Steam está desativada no GameDock Companion, ativa-a primeiro no pop-up do Companion.

Inicia sessão também no Suporte Steam, para teres o teu histórico de compras

A Steam guarda o que pagaste num segundo site, o Suporte Steam. Sem ele, o GameDock continua a conseguir listar as licenças que tens, mas não o histórico da carteira nem os recibos, por isso **Compras** fica sem preços.

1. Acede a help.steampowered.com no mesmo navegador.
2. Inicia sessão lá com a tua palavra-passe, mesmo que a loja Steam já mostre que tens sessão iniciada. A Steam trata os dois inícios de sessão em separado, e uma sessão da loja levada para o Suporte não chega. O GameDock indica isso como *âmbito errado*.
3. Clica em **Atualizar ligações** de novo.

Torna as tuas conquistas visíveis

A Steam só partilha conquistas de perfis que o permitem. Se os teus jogos chegarem sem conquistas, abre as tuas definições de privacidade da Steam e define **O meu perfil** e **Detalhes dos jogos** como **Público**. *Apenas amigos* não chega. Depois, sincroniza a Steam de novo.

Se preferires manter o teu perfil privado, o GameDock continua a conseguir ler as tuas conquistas de outra forma: o Companion lê-as na tua própria sessão iniciada, e o GameDock Helper pode lê-las na aplicação da Steam num computador com Linux.

O que a Steam traz

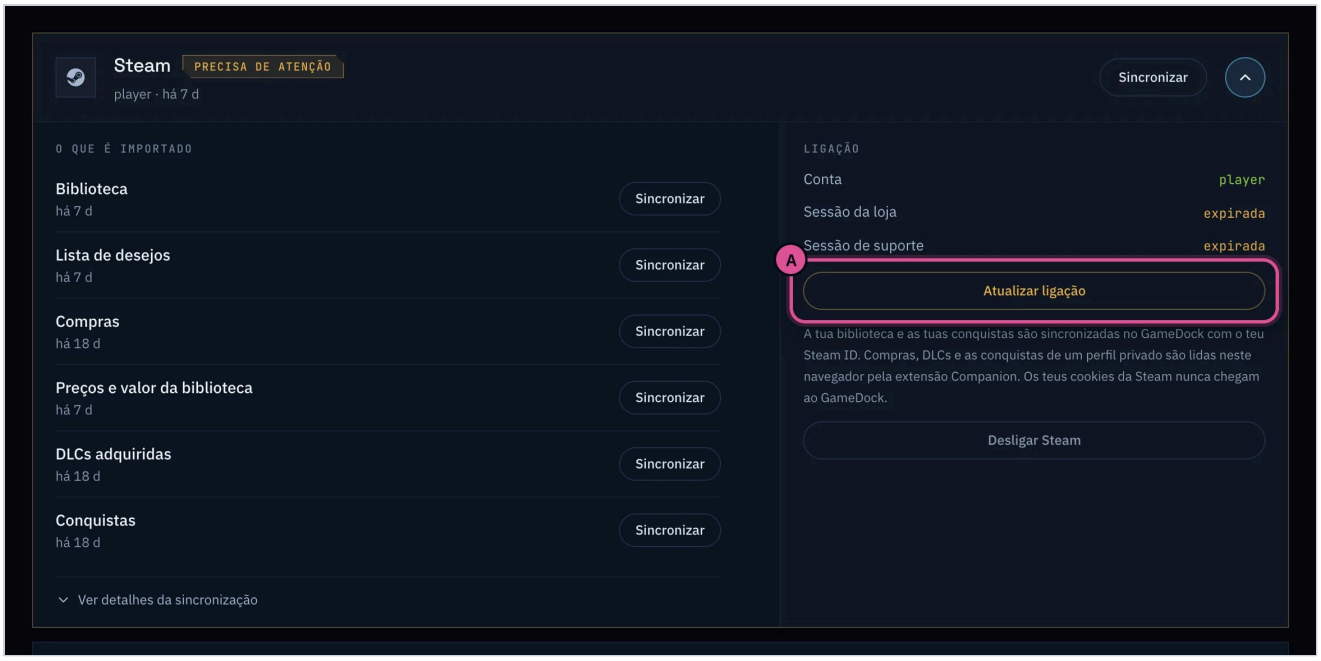
Abre a linha da Steam em **Definições → Sincronização** para veres cada parte e a sincronizares em separado. Quem escreve os nomes e as capas dos teus jogos na Steam de um dispositivo com Linux é o GameDock Helper, por isso essas duas partes ficam em **GameDock Helper** (vê Nomes, ordem e arte na Steam).

PARTE	O QUE É IMPORTADO
Biblioteca	Todos os jogos da tua conta, com tempo de jogo e conquistas. A Steam só indica um jogo free-to-play depois de o jogares, por isso um que apenas adicionaste à conta entra depois de o Companion ler as tuas licenças (as sincronizações **Compras** e **DLCs adquiridas**).
Lista de desejos	A tua lista de desejos da Steam.
Compras	O que pagaste, a partir do histórico da carteira e dos recibos. Precisa do Companion e de um início de sessão no Suporte Steam.
Preços e valor da biblioteca	Os preços atuais da tua lista de desejos e da tua biblioteca, e quanto vale a tua biblioteca.
DLCs adquiridas	Que DLCs tens. Precisa do Companion.
Conquistas	As tuas conquistas. As de um perfil público chegam com **Biblioteca**, e **Sincronizar** aqui executa essa sincronização. As de um perfil privado são lidas pelo Companion, e aí **Sincronizar** aqui executa essa leitura.

Compras, DLCs e conquistas de perfil privado só podem ser lidas no teu navegador, por isso são sincronizadas quando clicas em **Sincronizar** ou **Sincronizar tudo**, ou em segundo plano, se ativares o **Run automatically** do Companion (vê Mantém tudo sincronizado).

Quando uma sessão da Steam expira

A Steam termina a tua sessão nos sites dela de vez em quando. Quando isso acontece, a Steam mostra **Precisa de atenção**, e as verificações em **Ligação** mostram *expirada*:



A Steam, a precisar de um novo início de sessão

Inicia sessão na loja Steam (e em help.steampowered.com, para a sessão do suporte) neste navegador e clica em **Atualizar ligação** (A). Lê a Steam de novo, e nenhuma outra loja. Entretanto, a tua biblioteca, a tua lista de desejos e os preços continuam a sincronizar; só as compras e as DLCs esperam por ti.

LIGAR AS TUAS LOJAS

PlayStation

Associa a tua conta PlayStation para trazer os teus jogos e troféus, e importa o que compraste na PlayStation Store.

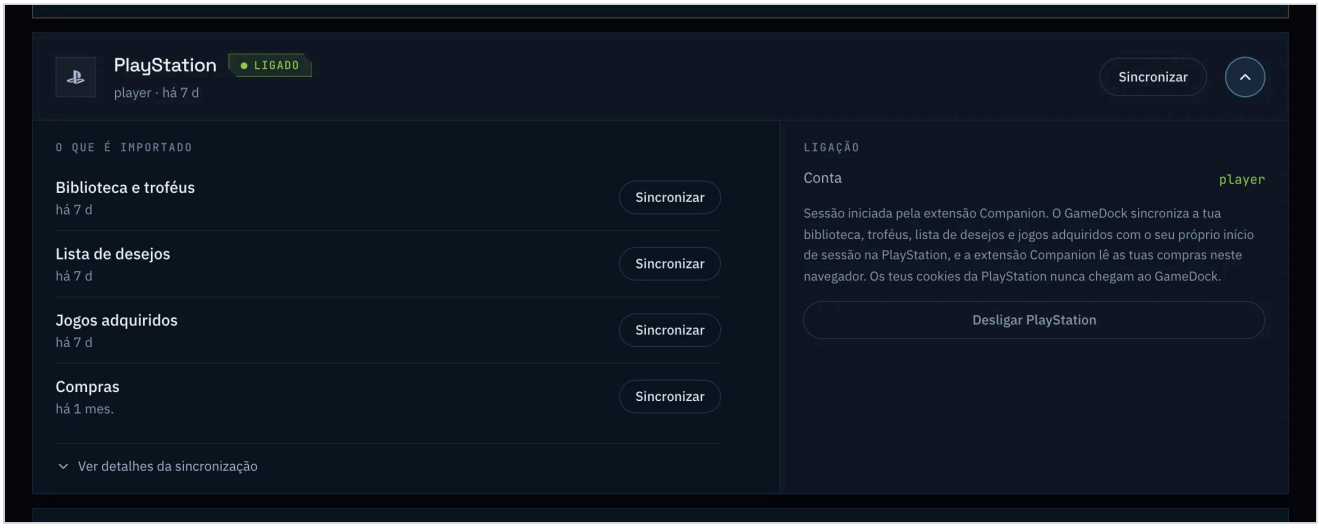
REQUER GAMEDOCK COMPANION

Ligar a PlayStation traz os teus jogos, o teu tempo de jogo e os teus troféus da PS5, PS4, PS3 e Vita, a tua lista de desejos da PlayStation Store e os jogos que a tua conta tem. O teu histórico de compras é importado separadamente, numa página própria.

Liga a tua conta PlayStation

1. Confirma que a **PlayStation** está ativada no Companion. O Chrome pede-te que confirmes e também que deixes o Companion ler o código de uso único que a Sony envia de volta quando inicias sessão. É só para isso que serve, e só é usado durante a ligação.
2. No Chrome, inicia sessão em playstation.com com a tua conta PlayStation.
3. No GameDock, vai a **Definições** → **Sincronização**. Em **Não ligado**, clica em **Ligar com o Companion** ao lado de PlayStation. O Companion lê o teu início de sessão da Sony num separador em segundo plano, que fecha sozinho, e o GameDock diz *PlayStation ligado como* e o teu ID online.

Atualizar ligações liga a PlayStation da mesma forma, juntamente com todas as outras lojas em que tens sessão iniciada. A PlayStation aparece como **Ligado** com o teu ID online. Clica em **Sincronizar** ao lado dela para trazer os teus jogos e troféus.



PlayStation, ligada

> NOTA
>
> A tua sessão da PlayStation nunca sai do teu navegador. O Companion passa ao GameDock um código de uso único, que o GameDock troca por um acesso próprio.

Se a PlayStation continuar sem ligação, a mensagem que a página mostra diz porquê. Geralmente é porque não iniciaste sessão em playstation.com neste navegador: inicia sessão e clica em **Ligar com o**

Companion de novo.

O que a PlayStation traz

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

O GameDock sincroniza a PlayStation sozinho todos os dias.

Importa as tuas compras da PlayStation

O que pagaste vem do teu histórico de pedidos da PlayStation, que só o teu navegador consegue ler:

1. Mantém a sessão iniciada em playstation.com.
2. Vai a **Compras** → **PlayStation** e clica em **Sincronizar PlayStation**, ou, em **Definições** → **Sincronização**, abre a linha da PlayStation e clica em **Sincronizar** ao lado de **Compras**.

O Companion abre playstation.com num separador em segundo plano e lê o teu histórico de pedidos, o que demora alguns minutos se for longo. Quando termina, o GameDock diz quantas transações importou. Se não tiveres sessão iniciada, ele usa a sessão da tua conta Sony que já existir, quando houver uma; se a PlayStation pedir a tua palavra-passe, o separador fica aberto para iniciares sessão, e depois é só sincronizar de novo.

Depois disso, **Sincronizar tudo** em Definições → Sincronização também traz as compras novas, tal como a sincronização em segundo plano do Companion, se a ativares. Vê Mantém tudo sincronizado.

As compras são registadas na moeda em que a PlayStation te cobrou. Um jogo que compraste mas nunca jogaste também aparece na tua biblioteca, porque um recibo prova que o tens, exceto os jogos resgatados através da PlayStation Plus, que só podes jogar enquanto fores subscritor.

Quando a sessão expira

O início de sessão da Sony para o GameDock dura cerca de dois meses. Quando expira, a PlayStation deixa de sincronizar, **Definições** → **Sincronização** mostra a PlayStation como *Precisa de atenção* com *O teu início de sessão da PlayStation expirou*, e o Painel lista-a em **Precisa de ti**. Para o renovar, inicia sessão em playstation.com no navegador onde o Companion está instalado, clica em **Atualizar ligação** ao lado do aviso e sincroniza a PlayStation de novo. Isto renova só a PlayStation, e o aviso desaparece quando a Sony entregar um novo início de sessão.

LIGAR AS TUAS LOJAS

Xbox

Associa a tua conta Microsoft para trazer os teus jogos, tempo de jogo e conquistas do Xbox, incluindo do Xbox 360.

REQUER GAMEDOCK COMPANION

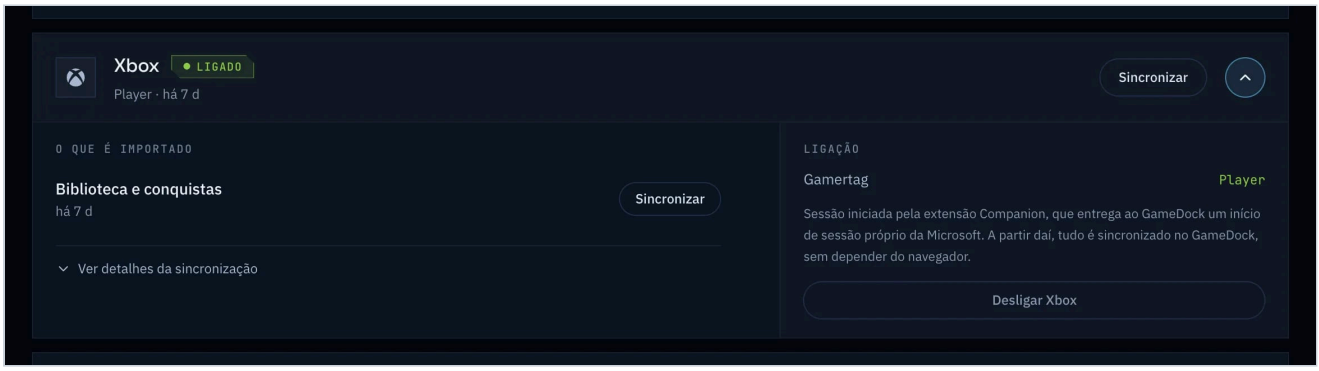
Ligar o Xbox traz os teus jogos, o teu tempo de jogo e as tuas conquistas do Xbox, incluindo jogos do Xbox 360 e os jogos de PC que jogas através da aplicação Xbox.

Liga a tua conta Microsoft

1. Confirma que o **Xbox** está ativado no Companion.
2. No Chrome, inicia sessão em xbox.com com a tua conta Microsoft.
3. No GameDock, vai a **Definições** → **Sincronização**. Em **Não ligado**, clica em **Capturar início de sessão da Microsoft** ao lado de Xbox. Abre-se uma página de início de sessão da Microsoft num novo separador; conclui o início de sessão lá, se ela o pedir.

Em seguida, o GameDock envia sozinho o início de sessão capturado e diz *Xbox ligado como* e o teu gamertag. O Xbox aparece como **Ligado** com o teu gamertag. Clica em **Sincronizar** ao lado dele para trazer os teus jogos.

Se já tiveres sessão iniciada na tua conta Microsoft no Chrome, **Atualizar ligações** também liga o Xbox, sem abrir uma página de início de sessão. **Capturar início de sessão da Microsoft** serve para quando isso não funciona.



Xbox, ligado

O que o Xbox traz

Biblioteca e conquistas: todos os jogos que jogaste nas consolas Xbox e na aplicação Xbox, com tempo de jogo e conquistas. Os jogos do Xbox 360 vêm com os ícones originais das conquistas, e os jogos mais recentes com as artes das conquistas, que podes folhear na página do jogo.

O GameDock sincroniza o Xbox sozinho todos os dias.

Se a ligação não funcionar

- **Microsoft account not signed in this browser**: inicia sessão em xbox.com neste navegador e clica em **Capturar início de sessão da Microsoft** de novo.
- **Microsoft sign-in timed out**: a página de início de sessão ficou aberta durante dois minutos sem ser concluída. Clica em **Capturar início de sessão da Microsoft** de novo e conclui o início de sessão.
- **O início de sessão da Microsoft foi capturado, mas não pôde ser enviado ao GameDock**: o início de sessão funcionou, mas a entrega não. Clica em **Atualizar ligações** para terminar de ligar o Xbox; o Companion guarda o início de sessão capturado durante um dia.

Quando a sessão expira

O início de sessão da Microsoft para o GameDock pode expirar, por exemplo depois de mudares a tua palavra-passe da Microsoft. O Xbox deixa então de sincronizar, **Definições → Sincronização** mostra o Xbox como *Precisa de atenção* com *A tua sessão da Microsoft expirou*, e o Painel lista-o em **Precisa de ti**. Para o renovar, inicia sessão em xbox.com no navegador onde o Companion está instalado, clica em **Capturar início de sessão da Microsoft** ao lado do aviso e sincroniza o Xbox de novo. Os teus jogos e conquistas ficam como estão, e o aviso desaparece quando a Microsoft entregar um novo início de sessão.

LIGAR AS TUAS LOJAS

RetroAchievements

Associa a tua conta RetroAchievements para que as conquistas que ganhas em emuladores apareçam no GameDock.

REQUER GAMEDOCK COMPANION

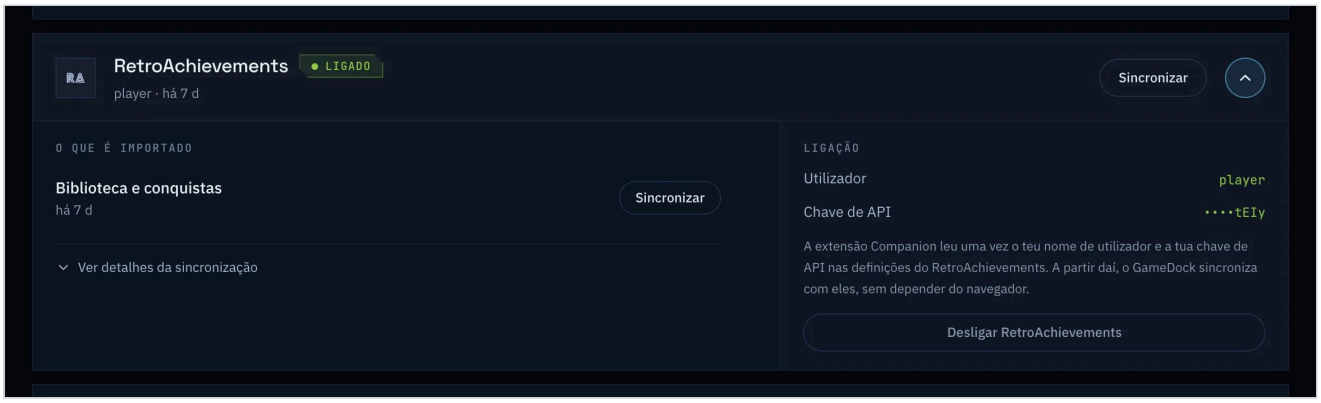
O RetroAchievements adiciona conquistas a jogos de consolas clássicas jogados em emuladores. Ligá-lo traz para o GameDock as conquistas que desbloqueaste lá, junto com o resto da tua biblioteca.

Liga a tua conta RetroAchievements

O GameDock precisa de duas coisas do RetroAchievements: o teu nome de utilizador e a tua chave da Web API, um código que o RetroAchievements dá a todas as contas para que outras aplicações possam ler as conquistas delas.

1. Confirma que o **RetroAchievements** está ativado no Companion.
2. No Chrome, inicia sessão em retroachievements.org.
3. No GameDock, vai a **Definições** → **Sincronização**. Em **Não ligado**, clica em **Abrir definições do RA** ao lado de RetroAchievements. Isto abre a página onde o RetroAchievements mostra a tua chave da Web API; não precisas de copiar nada.
4. Volta ao GameDock. Ele liga o RetroAchievements quando voltares: o Companion lê o teu nome de utilizador e a tua chave nessa página, em segundo plano.

O RetroAchievements aparece como **Ligado**, com o teu nome de utilizador e os últimos caracteres da tua chave. Clica em **Sincronizar** ao lado dele para trazer as tuas conquistas.



RetroAchievements, ligado

O que o RetroAchievements traz

Biblioteca e conquistas: todos os jogos em que desbloqueaste conquistas, com o teu progresso e os emblemas. Um jogo que não corresponda a nada que já esteja na tua biblioteca ganha um cartão próprio, e todos eles aparecem em **Emuladores** na tua biblioteca e em **Conquistas**.

O GameDock sincroniza o RetroAchievements sozinho todos os dias.

Se não conseguires ligá-lo

Se o RetroAchievements continuar em **Não ligado** depois de **Atualizar ligações**, a mensagem no fim da página diz porquê. *Couldn't read your RetroAchievements username and key* quase sempre quer dizer que não iniciaste sessão em retroachievements.org no Chrome: inicia sessão lá e clica em **Atualizar ligações** de novo. Se já tiveres sessão iniciada, confirma se **Settings** → **Applications** no RetroAchievements mostra uma chave da Web API. Nunca precisas de copiar a chave: o Companion lê-a na página de definições.

Se estiver ligado só pela metade

Se a página de definições disser *O RetroAchievements está ligado só pela metade*, o GameDock tem uma das duas coisas de que precisa, mas não a outra. Confirma que tens sessão iniciada no RetroAchievements neste navegador e clica em **Atualizar ligação**.

LIGAR AS TUAS LOJAS

GOG

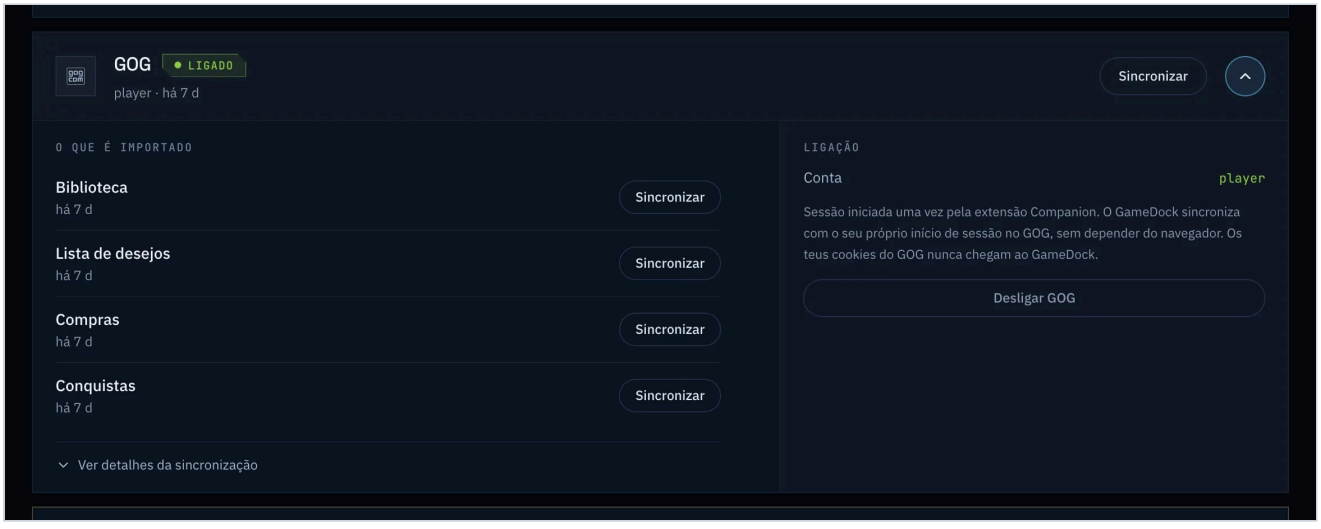
Associa a tua conta GOG uma vez, e o GameDock mantém os teus jogos, lista de desejos, compras e conquistas da GOG atualizados sozinho.

REQUER GAMEDOCK COMPANION

Ligar o GOG traz os jogos da tua conta GOG, a tua lista de desejos, o teu histórico de pedidos com o que pagaste e as tuas conquistas. Ligas uma vez; depois disso, o GameDock mantém-no atualizado sem precisar do teu navegador.

Liga a tua conta GOG

1. Confirma que o **GOG** está ativado no Companion.
2. No GameDock, vai a **Definições** → **Sincronização**. Em **Não ligado**, clica em **Iniciar sessão no GOG** ao lado do GOG.
3. Abre-se uma página de início de sessão do GOG num novo separador. Inicia sessão com o teu e-mail e a tua palavra-passe do GOG. O GOG pede a tua palavra-passe aqui todas as vezes, mesmo que já tenhas sessão iniciada em gog.com.
4. O separador fecha-se e **Definições** → **Sincronização** mostra o GOG como **Ligado**. Abre a linha dele e clica em **Sincronizar** ao lado de cada parte que queres trazer, ou em **Sincronizar tudo** para as trazer todas.



GOG, ligado

> NOTA
>
> Quando inicias sessão, o GOG dá ao GameDock uma permissão própria e duradoura, por isso o GOG continua a sincronizar todos os dias mesmo com o navegador fechado. O Companion só é necessário para esse primeiro início de sessão, ou para voltares a ligá-lo mais tarde.

O que o GOG traz

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

PARTE	O QUE É IMPORTADO
Biblioteca	Todos os jogos da tua conta GOG, incluindo os jogos grátis que resgataste.
Lista de desejos	A tua lista de desejos do GOG, com os preços da região da tua loja GOG.
Compras	Todos os pedidos do GOG e o que pagaste.
Conquistas	Todas as conquistas dos teus jogos do GOG, com as que desbloqueaste e quão rara é cada uma. As conquistas secretas estão incluídas e marcadas como secretas. Aparecem num jogo depois de **Biblioteca** o trazer.

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

Se a ligação não funcionar

- **GOG sign-in timed out**: a página de início de sessão ficou aberta durante cinco minutos sem ser concluída. Clica em **Iniciar sessão no GOG** de novo.
- **GOG sign-in was cancelled**: o separador de início de sessão foi fechado antes de terminar. Clica em **Iniciar sessão no GOG** de novo e conclui o início de sessão.
- Se mais tarde o GOG deixar de sincronizar (**Precisa de ti** lista uma parte do GOG, como *GOG · Biblioteca falhou: A tua sessão no GOG expirou*), o GOG continua a aparecer como ligado, por isso **Iniciar sessão no GOG** não aparece. Abre a linha do GOG, clica em **Desligar GOG** e depois em **Desligar e manter a minha biblioteca**; ativa o **GOG** de novo no Companion; depois clica em **Iniciar sessão no GOG** em **Não ligado** para o ligar de raiz.

LIGAR AS TUAS LOJAS

Epic Games

Traz a tua biblioteca, pedidos, lista de desejos e conquistas da Epic Games, que são sempre lidos através do teu navegador.

REQUER GAMEDOCK COMPANION

Ligar a Epic Games traz os jogos da tua conta Epic, os teus pedidos e o que pagaste, a tua lista de desejos da Epic e as tuas conquistas.

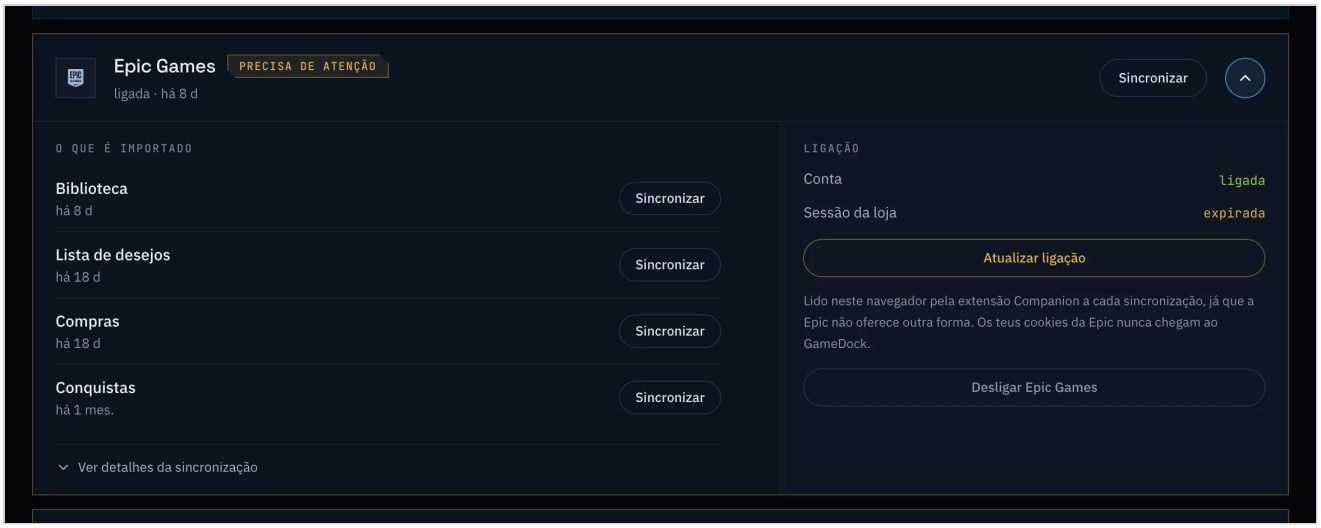
A Epic funciona de forma diferente das outras lojas. O GameDock nunca guarda um início de sessão próprio da Epic: todas as sincronizações da Epic acontecem no teu navegador, através do Companion, enquanto tens sessão iniciada na Epic. É por isso que a Epic não tem sincronização diária do lado do GameDock: sincroniza quando o teu navegador o faz. Só os preços da tua lista de desejos da Epic se atualizam sozinhos.

Liga a Epic Games

1. Confirma que a **Epic Games** está ativada no Companion.
2. No Chrome, inicia sessão na Epic Games Store.
3. No GameDock, vai a **Definições** → **Sincronização**. Em **Não ligado**, clica em **Ligar a Epic** ao lado da Epic Games. O Companion lê que conta da Epic tem sessão iniciada, num separador em segundo plano que se fecha sozinho, e o GameDock diz *Epic Games ligado como* e o teu nome de exibição. Ainda não é sincronizado nada.

Atualizar ligações liga a Epic da mesma forma, juntamente com todas as outras lojas em que tens sessão iniciada. A Epic Games passa então a aparecer como ligada. Abre a linha dela e clica em **Sincronizar** ao lado de cada parte que queres trazer: a tua biblioteca, lista de desejos, compras ou conquistas. **Sincronizar tudo** traz todas elas e passa a incluir a Epic a partir daí.

Se a Epic continuar sem ligação, a mensagem que a página mostra diz porquê. Normalmente é porque não tens sessão iniciada em store.epicgames.com neste navegador: inicia sessão e clica em **Ligar a Epic** de novo.



Epic Games em Definições → Sincronização

> DICA
>
> Ativa **Run automatically** em **Background sync** no Companion para manteres a Epic atualizada sem teres de pensar nisso. Vê Mantém tudo sincronizado.

O que a Epic traz

Cada parte tem o seu próprio **Sincronizar**, e cada uma abre brevemente um separador da Epic em segundo plano, que é a única forma que a Epic oferece para as ler.

PARTE	O QUE É IMPORTADO
Biblioteca	Os jogos da tua conta Epic, incluindo os que resgataste de graça. A Epic não guarda uma lista do que tens além das tuas compras, por isso esta parte lê-as e adiciona os jogos, sem guardar o que pagaste.
Lista de desejos	A tua lista de desejos da Epic, com preços.
Compras	O que compraste na Epic e o que pagaste.
Conquistas	As tuas conquistas nos jogos da Epic que tens. Aparecem num jogo depois de **Biblioteca** o trazer, seja qual for a que sincronizes primeiro.

Quando a sessão expira

Se não tiveres sessão iniciada na Epic, a Epic mostra **Precisa de atenção** com a mensagem de que o histórico de pedidos dela precisa do Companion enquanto tens sessão iniciada em epicgames.com. Inicia sessão em store.epicgames.com neste navegador, clica em **Atualizar ligação** e sincroniza de novo. Até o fazeres, a Epic mantém os jogos que já conhece, mas não adiciona nada de novo.

Mantém tudo sincronizado

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

Depois de ligares uma loja, o GameDock mantém-na atualizada sozinho. Também podes sincronizar manualmente sempre que quiseres as novidades de imediato, e deixar a extensão Companion tratar das poucas coisas que só o teu navegador consegue ler.

O que sincroniza sozinho

O QUÊ	GAMEDOCK PLUS	PLANO GRÁTIS
Biblioteca, tempo de jogo e conquistas da Steam	De 6 em 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
O teu dispositivo Linux emparelhado (GameDock Helper)	De 6 em 6 horas	De 6 em 6 horas

As sincronizações diárias são feitas de manhã cedo, na hora do leste da Austrália.

Estes horários valem para uma conta em uso. Se passares uma semana sem abrir o GameDock, as tuas lojas sincronizam uma vez por dia; depois de um mês, uma vez por semana; depois de três meses, só quando voltares. Quando voltares, o GameDock sincroniza as tuas lojas de imediato, por isso a tua biblioteca põe-se em dia pouco depois de chegares. O teu dispositivo Linux emparelhado mantém o seu horário de qualquer forma.

Há cinco coisas que o GameDock nunca sincroniza sozinho, porque só podem ser lidas no teu navegador, onde tens sessão iniciada: **Compras da Steam**, **DLCs da Steam**, **Conquistas da Steam com perfil privado**, tudo da **Epic Games** e **Compras da PlayStation**. Sincronizam quando clicas em **Sincronizar** nelas, ou em segundo plano se ativares **Run automatically** na extensão Companion (vê abaixo).

Sincronizar manualmente

Em **Definições → Sincronização**:

- **Sincronizar tudo** executa a sincronização de cada loja ligada, uma após a outra, e depois as compras, as DLCs e as conquistas de perfil privado da Steam e, quando estiverem ligadas, a Epic Games e as tuas compras da PlayStation através da extensão Companion. O progresso aparece na parte de baixo do ecrã à medida que avança, e podes sair da página durante a sincronização: o progresso continua contigo, e Definições → Sincronização continua a mostrar a sincronização quando voltares. Mantém o separador aberto até terminar, porque recarregá-lo ou fechá-lo interrompe os passos das compras, DLCs e conquistas da Steam, da Epic Games e das compras da PlayStation, que correm no teu navegador.

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

O botão **Sincronizar tudo** do Painel executa 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 estás a ver: em **Epic Games**, lê a tua biblioteca da Epic através da extensão Companion, e em **Independente**, **Emuladores** e **Launchers**, lê o teu dispositivo associado. Só **Todas as fontes** sincroniza tudo.

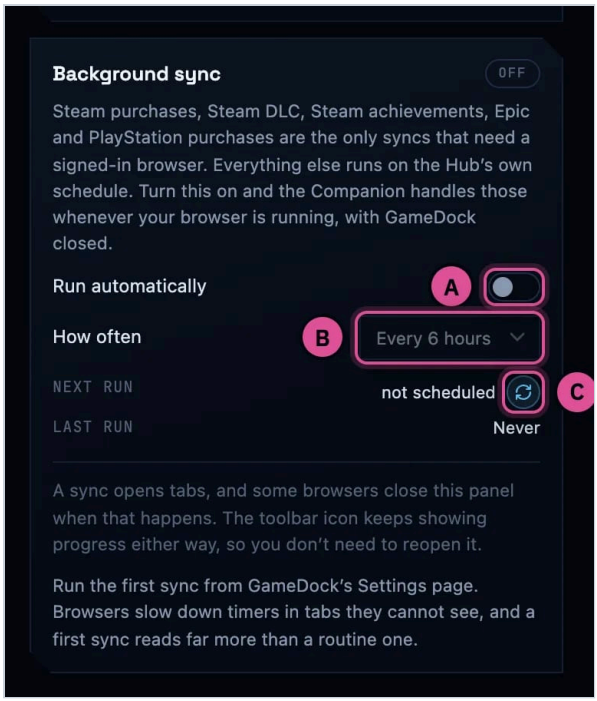
O GameDock nunca inicia a mesma sincronização duas vezes. Enquanto **Sincronizar tudo** está a decorrer, todos os botões de sincronizar esperam até terminar, incluindo os do Painel, da biblioteca e das páginas de cada loja. Enquanto uma loja sincroniza, só esperam os botões que sincronizariam a mesma coisa, e os restantes continuam disponíveis. A própria página Definições → Sincronização executa uma das suas sincronizações de cada vez.

> NOTA
>
> No plano grátis, sincronizar manualmente a biblioteca, os preços e a lista de desejos da Steam está limitado a uma vez a cada 24 horas. A mesma quota 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 quota: clica de novo no **Sincronizar** dela, ou em **Sincronizar tudo**, e volta a ser executada no mesmo dia, até três vezes. Adicionar um jogo à tua lista de desejos da Steam a partir da página dele também conta, já que o GameDock volta a ler a lista de desejos depois; quando a quota já foi usada, o jogo continua a ser adicionado na Steam e aparece aqui depois da próxima sincronização da lista de desejos. Tudo o resto pode ser sincronizado manualmente quantas vezes quiseres: quando a quota já foi usada, **Sincronizar tudo** (aqui ou no Painel) sincroniza todas as outras lojas e diz *Limite diário de sincronizações de lojas e catálogo atingido*, e um **Sincronizar** isolado da Steam diz *Já usaste a sincronização de lojas e catálogo de hoje*. Sincronizar mais de umas trinta vezes em dez minutos pausa as sincronizações manuais durante alguns minutos em qualquer plano (*Demasiados pedidos 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. Clica no ícone da extensão Companion na barra de ferramentas.
2. Em **Background sync**, ativa **Run automatically** A.
3. Escolhe a frequência em **How often** B: de hora a hora, de 3 em 3 horas, de 6 em 6 horas, de 12 em 12 horas ou uma vez por dia.



Background sync no pop-up da extensão Companion

A primeira execução acontece um intervalo completo depois de ativares a opção. **Sync now** C executa uma de imediato, com **Run automatically** ativado ou não.

Cada execução abre um separador do GameDock em segundo plano, sincroniza as tuas compras da Steam, as DLCs da Steam e as conquistas da Steam de perfil privado se a Steam estiver ligada, a Epic Games se estiver ligada e as tuas compras da PlayStation se a PlayStation estiver ligada, e depois fecha o separador. Precisas de ter sessão iniciada no GameDock e nas lojas nesse navegador. Se não tiveres sessão iniciada em playstation.com, a execução fecha o separador da PlayStation em vez de o trazer para a frente e avisa em **Last run**; inicia sessão lá, e a próxima execução traz as tuas compras. O ícone da extensão Companion na barra de ferramentas mostra como correu:

SELO	SIGNIFICADO
•••	Está a decorrer uma sincronização.
✓	Foi tudo sincronizado.
Um número	Esse número de partes não foi sincronizado. Abre o pop-up para ver **Last run**.
!	A sincronização nem chegou a ser executada. O pop-up diz porquê.

O selo desaparece da próxima vez que abrires o pop-up. Nada é executado enquanto o Chrome está fechado, e reiniciar o Chrome reinicia o intervalo.

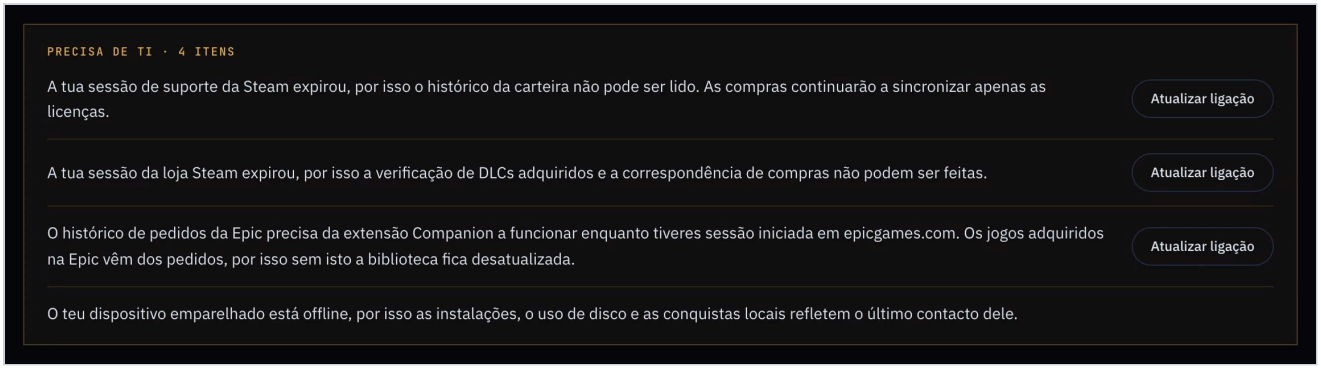
> DICA
>
> Faz a tua primeira sincronização em **Definições → Sincronização**, e não em segundo plano: uma primeira sincronização lê muito mais do que uma de rotina, e os navegadores tornam mais lentos os separadores que não estão à vista.

LIGAR AS TUAS LOJAS

Corrige uma ligação que precisa de atenção

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

Quando algo numa ligação precisa de ti, **Definições → Sincronização** avisa no topo, em **Precisa de ti**, com o botão que o resolve. No Painel, **De onde vêm os teus dados** também assinala qualquer fonte que precise de atenção.



Avisos em Definições → Sincronização

Para uma loja que está ligada mas precisa de renovar o início de sessão, inicia sessão nessa loja neste navegador e depois clica em **Atualizar ligação** no aviso ou na linha dela. A atualização lê de novo só essa loja e diz se a ligação foi reposta. Para uma loja que ainda não está ligada, o botão dela em **Não ligado** abre a página da loja: inicia sessão lá e volta ao GameDock, que liga essa loja quando voltares.

O que cada aviso significa

AVISO	O QUE FAZER
A tua sessão da loja Steam expirou, por isso a verificação de DLCs adquiridos e a correspondência de compras não podem ser feitas.	Inicia sessão em store.steampowered.com neste navegador e depois clica em **Atualizar ligação**. Entretanto, a tua biblioteca continua a sincronizar.
A tua sessão de suporte da Steam expirou, por isso o histórico da carteira não pode ser lido.	Inicia sessão em help.steampowered.com neste navegador com a tua palavra-passe e depois clica em **Atualizar ligação**. Vê Steam. Até lá, as compras sincronizam só as licenças.
O teu perfil da Steam é privado, por isso o GameDock não conseguiu ler as conquistas de N jogos.	Define **Detalhes de jogos** como **Público** na Steam, ou deixa a extensão Companion ler as conquistas: num navegador onde ela esteja instalada, ativa **Run automatically** em **Background sync**, ou clica em **Sync now** lá. Este aviso só aparece num navegador sem a extensão Companion. Vê Conquistas da Steam com perfil privado.

AVISO	O QUE FAZER
A tua conta Steam está ligada, mas o GameDock não consegue aceder à Web API da Steam neste momento.	Não há nada que possas resolver sozinho: o problema está do lado do GameDock, e a tua biblioteca Steam é sincronizada assim que ele for resolvido.
O teu início de sessão da PlayStation expirou, como acontece ao fim de cerca de 60 dias…	Inicia sessão em playstation.com no navegador onde a extensão Companion está instalada, clica em **Atualizar ligação** ao lado do aviso e depois sincroniza a PlayStation. Vê PlayStation.
O RetroAchievements está ligado só pela metade.	Inicia sessão no RetroAchievements neste navegador e depois clica em **Atualizar ligação**. Vê RetroAchievements.
A Steam está desativada na extensão GameDock Companion. (ou **A Epic Games está desativada…**)	Clica no ícone da extensão Companion na barra de ferramentas, ativa a loja em **Sources** e depois clica em **Atualizar ligações**. Iniciar sessão de novo não ajuda: a extensão Companion só pode ler essa loja com o interruptor dela ativado.
O histórico de pedidos da Epic precisa da extensão Companion a funcionar enquanto tiveres sessão iniciada em epicgames.com.	Inicia sessão em store.epicgames.com neste navegador, clica em **Atualizar ligação** e depois sincroniza a Epic. Vê Epic Games.
O teu dispositivo emparelhado está offline.	Liga o teu dispositivo Linux, ou abre o GameDock Helper nele. O que ele indicou por último continua visível até lá.
Loja · parte* falhou: *motivo	Uma sincronização falhou. Quando é algo que podes resolver, o motivo diz o que fazer; se mencionar um início de sessão, inicia sessão de novo e sincroniza 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)*: clica no **Sincronizar** dessa parte para tentar de novo, e indica a referência se contactares o suporte. No Xbox e no GOG, uma falha que continua a repetir-se geralmente significa que o início de sessão expirou: vê Xbox e GOG.

“precisa do Companion” não é um erro

Num navegador sem a extensão Companion (um computador do trabalho, um telemóvel), as verificações de início de sessão 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; as tuas ligações estão bem. Abre **Definições → Sincronização** no navegador onde a extensão Companion está instalada para veres o estado real delas.

Uma loja parou de sincronizar sem aviso

- **Epic Games**, as compras da Steam e as DLCs só sincronizam a partir do teu navegador, por isso param sempre que nenhum navegador com a extensão Companion faz essa sincronização. Ativa **Run**

automatically na extensão Companion. Vê Mantém tudo sincronizado.

- Se passares uma semana ou mais sem abrir o GameDock, as tuas lojas sincronizam com menos frequência até voltares.
- **Ver detalhes da sincronização**, numa linha de loja aberta, mostra exatamente o que cada parte indicou da última vez.

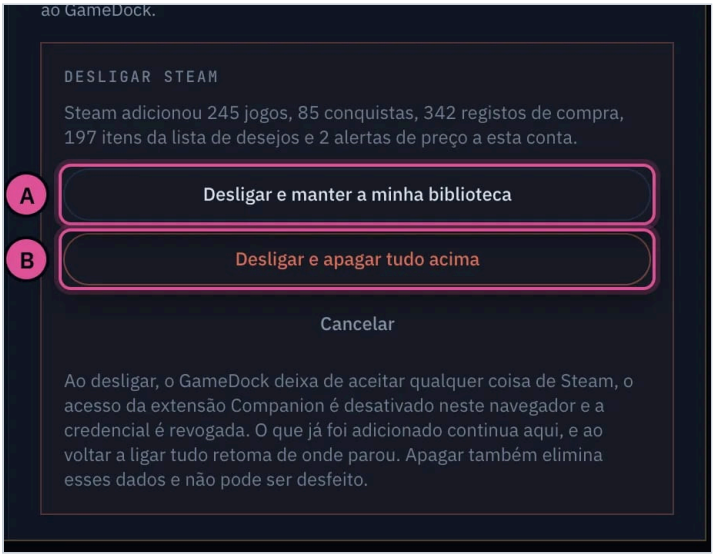
Desliga uma loja

Faz o GameDock deixar de ler uma loja e escolhe se queres manter ou apagar o que ela já trouxe.

Podes desligar qualquer loja a qualquer momento: se uma conta mudou de dono, por exemplo, ou se uma loja passou a ser mais tralha do que utilidade. Escolhes se o GameDock mantém o que essa loja já trouxe ou se apaga tudo.

Desligar uma loja

1. Vai a **Definições** → **Sincronização** e abre a linha da loja.
2. Na parte de baixo de **Ligação**, clica em **Desligar** (por exemplo, **Desligar Steam**).
3. O GameDock conta o que a loja adicionou à tua conta: jogos, conquistas, registos de compra, itens da lista de desejos e alertas de preço. Escolhe:
   - **Desligar e manter a minha biblioteca** A interrompe a sincronização da loja e remove o acesso do GameDock a ela, mas mantém tudo o que ela trouxe. Se voltares a ligá-la mais tarde, tudo continua de onde parou.
   - **Desligar e apagar tudo acima** B faz o mesmo e também elimina tudo o que essa loja adicionou. Isto não pode ser desfeito.



A desligar a Steam

4. O GameDock confirma o que fez. No navegador que estás a usar, também desativa a loja na extensão Companion; se não conseguir aceder à extensão Companion, avisa-te, e deves desativar tu mesmo a loja no pop-up da extensão Companion.

> IMPORTANTE
>
> Exporta os teus dados antes, caso os queiras usar mais tarde. Vê Exporta os teus dados. Apagar uma loja não pode ser revertido.

O que continua depois de apagar

Apagar uma loja nunca afeta outra. Um jogo que também tens noutra loja continua na tua biblioteca, assim como o que personalizaste nele: o nome, a arte e o estado. Jogos em disco, cópias de segurança de saves e tudo o que o GameDock Helper indicou também ficam, porque nada disso veio da loja. O teu histórico do valor da biblioteca é mantido tal como está.

Voltar a ligar uma loja

Uma loja desligada passa para **Não ligado**, na parte de baixo de **Definições → Sincronização**.

1. Volta a ativar a loja na extensão Companion: ao desligá-la, ficou desativada lá.
2. Clica no botão da loja em **Não ligado** e segue os passos da própria loja em Ligar as tuas lojas.

Para Steam, PlayStation, Xbox, RetroAchievements e Epic Games, iniciar sessão na loja no Chrome e clicar em **Atualizar ligações** basta para voltar a ligar, e cada uma também tem o seu próprio botão em **Não ligado**. O GOG precisa de **Iniciar sessão no GOG**, ao lado dele em **Não ligado**.

PARTE 3

A tua biblioteca

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

A TUA BIBLIOTECA

Navega, pesquisa e filtra

Encontra qualquer jogo da tua biblioteca por nome, loja, plataforma, estado ou duração, e escolhe como a lista é apresentada.

Biblioteca, na barra lateral, lista todos os jogos que tens, de todas as lojas e plataformas que ligaste, um cartão por jogo. Um jogo que tens na Steam e na PlayStation aparece uma só vez, com os dois logótipos na capa.

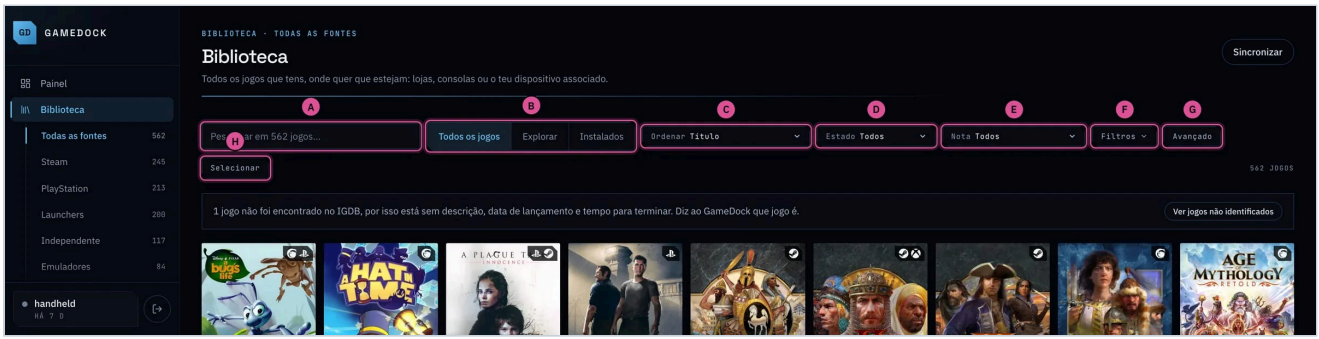
Escolhe que jogos listar

As linhas por baixo de **Biblioteca** na barra lateral limitam a lista a um dos sítios onde tens jogos:

- **Todas as fontes**: tudo.
- **Steam**, **PlayStation**, **Xbox**, **GOG**, **Epic Games**: jogos dessa loja.
- **Formato físico**: jogos em disco que tu próprio adicionaste. Vê Jogos físicos.
- **Launchers**: jogos que jogas através do Lutris ou do Heroic numa máquina Linux com o GameDock Helper.
- **Independente**: jogos de PC instalados fora de um launcher de loja, como os jogos de Windows que executas através do Lutris, tenham eles conquistas ou não. Para os que têm, vê Conquistas de jogos de PC independentes.
- **Emuladores**: jogos que jogas num emulador, e RetroAchievements.

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

A barra de ferramentas



A barra de ferramentas por cima dos teus jogos

	CONTROLO	O QUE FAZ
A	**Pesquisar**	Limita a lista aos jogos cujo título contém o que escreves.
B	**Todos os jogos**, **Explorar**, **Instalados**	**Todos os jogos** é a lista completa. **Explorar** agrupa os jogos em prateleiras curtas (vê abaixo). **Instalados** mostra só os jogos com uma cópia num dos teus dispositivos Linux emparelhados, seja na Steam, no Heroic, no Lutris ou num emulador, e aparece quando o GameDock Helper está emparelhado.

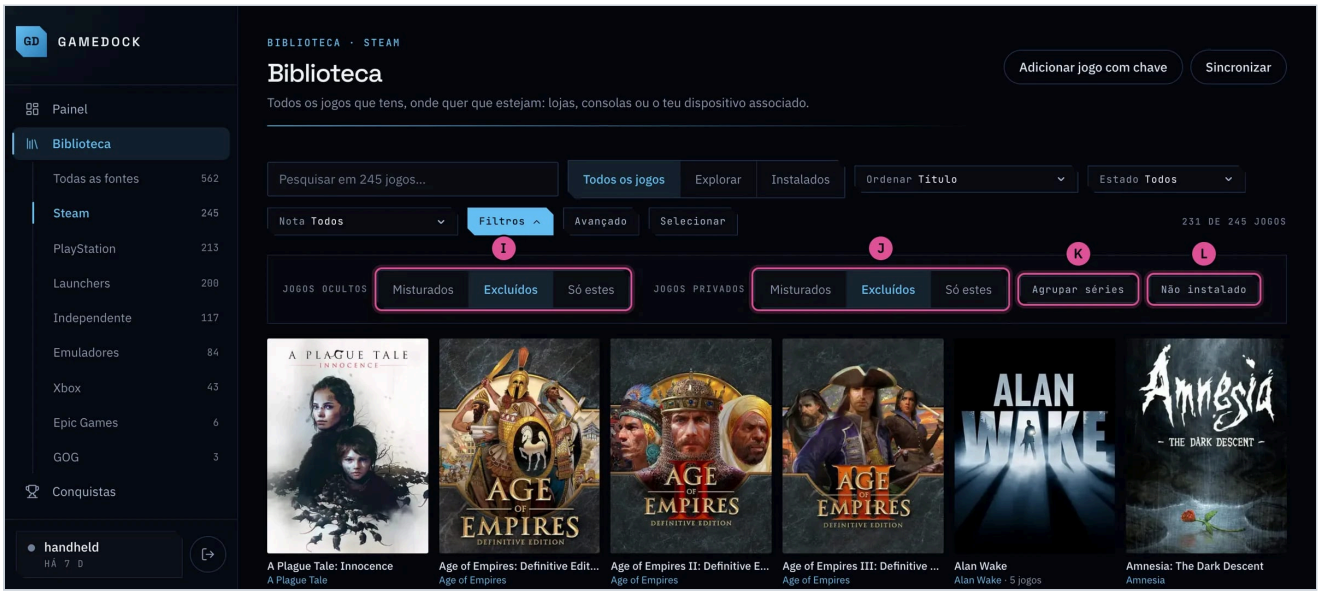
	CONTROLO	O QUE FAZ
C	**Ordenar**	Título, tempo de jogo, conclusão, jogados recentemente, data de compra, Metacritic, análises da Steam, tempo para terminar, estado ou a tua nota.
D	**Estado**	Só os jogos com um estado: A jogar, Quero jogar, Terminado, Completo, Em pausa ou Abandonado. Vê Estado e jogos ocultos.
E	**Nota**	Só os jogos que avaliaste, só os que não avaliaste, ou só os que avaliaste com pelo menos 1, 2, 3 ou 4 estrelas, ou com 5. Vê Dá notas e faz anotações.
F	**Filtros**	Abre mais filtros para a lista em que estás (vê abaixo). O botão mostra quantos estão ativos.
G	**Avançado**	Cria uma pesquisa a partir de condições (vê abaixo).
H	**Selecionar**	Permite escolher vários jogos de uma vez para lhes definir o estado, uni-los, ocultá-los ou adicioná-los a uma lista, ou, com **Ocultado por ti** ativado, voltar a mostrá-los.

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

> DICA
>
> O GameDock memoriza, neste navegador, a vista que usaste por último em cada lista e se **Agrupar séries** está ativado. A pesquisa, a ordenação, o estado e a nota recomeçam do zero sempre que abres a página.

Filtros

Filtros F abre um painel cujo conteúdo depende da lista em que estás. Na lista da **Steam**, tem este aspeto:



Filtros na lista da Steam

- **Jogos ocultos** I e **Jogos privados** J: jogos que ocultaste ou marcaste como privados *na própria aplicação da Steam*. Escolhe **Excluídos** para os deixar de fora (a predefinição), **Misturados** para os listar juntamente com todo o resto, ou **Só estes**.
- **Agrupar séries** K: disponível quando **Ordenar** está em **Título**, mantém uma série junta: os jogos de Tomb Raider ficam em sequência na letra T, do mais antigo para o mais recente, em vez de se espalharem pelo alfabeto. Cada cartão mostra então a sua posição na sequência, como *Tomb Raider · 3/9*.
- **Não instalado** L: jogos da Steam que tens e que não estão instalados no teu dispositivo emparelhado.
- **Ocultado por ti**: só os jogos que ocultaste com **Selecionar** → **Ocultar**, para os poderes voltar a mostrar. Aparece em todas as listas, e só enquanto tiveres algo oculto. Vê Estado e jogos ocultos.
- **Plataforma**: um chip para cada plataforma em que os teus jogos estão, como *PlayStation 4* ou *PC (Steam)*, quando há mais do que 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 por baixo da barra de ferramentas. Clica no **×** de um chip para o remover, ou em **Limpar tudo** para os remover a todos.

Pesquisa avançada

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



Pesquisa avançada, com as pesquisas prontas em Começar em

CONDIÇÃO	OPÇÕES
Adquirido em	Uma loja, plataforma ou emulador.
Estado	A jogar, Quero jogar, Terminado, Completo, Em pausa ou Abandonado.
Tempo para terminar	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 conta na mesma como abaixo de um limite se for possível terminá-lo com os extras dentro desse limite.
Número de plataformas	Mais de uma, ou exatamente uma.
Ligação da loja Steam	Se o GameDock associou o jogo à sua página na loja Steam.

CONDIÇÃO	OPÇÕES
Na biblioteca Steam / **Na lista de desejos Steam**	Se o jogo está na tua biblioteca Steam ou na tua lista de desejos da Steam.

Clica em **Adicionar condição** para juntar outra; todas as condições têm de ser cumpridas. **Começar em** oferece pesquisas prontas, como *Multiplataforma* ou *Fora da lista de desejos*. **Voltar à pesquisa simples** fecha o painel, mas mantém as condições ativas. Clica em **Limpar tudo** para as remover.

Explorar

Explorar B mostra algumas prateleiras em vez da lista completa:

- **Continuar**: os jogos que jogaste mais recentemente.
- **Curtos e nunca jogados**: jogos que nunca abriste e que demoram menos de 15 horas a terminar.
- **Quase lá**: jogos em que já desbloqueaste pelo menos 60% das conquistas.

O que um cartão mostra

Cada cartão mostra a capa, o título e, por baixo:

- a **série** a que o jogo pertence, que abre a página dessa série (vê Séries de jogos);
- o **estado**, o **tempo jogado** quando a loja o regista, e as **conquistas desbloqueadas** em relação ao total.

Um selo **A aguardar revisão** na capa significa que disseste ao GameDock qual é o jogo e o GameDock ainda não o verificou; o nome e a capa são os que escolheste. Os jogos que o GameDock não conseguiu associar ao IGDB ficam numa secção própria, **Sem vínculo**, por baixo da lista, com um aviso por cima da lista a dizer quantos são. Vê Jogos que o GameDock não conseguiu identificar.

Numa lista que mistura fontes, os logótipos no canto superior da capa mostram onde tens o jogo. Algumas ordenações acrescentam uma linha: a nota do Metacritic, a avaliação das análises da Steam, o tempo para terminar (a história principal, ou história principal + extras quando esse é o único tempo disponível) ou a data de compra. Abre um cartão para veres a página do próprio jogo.

Se a lista estiver vazia

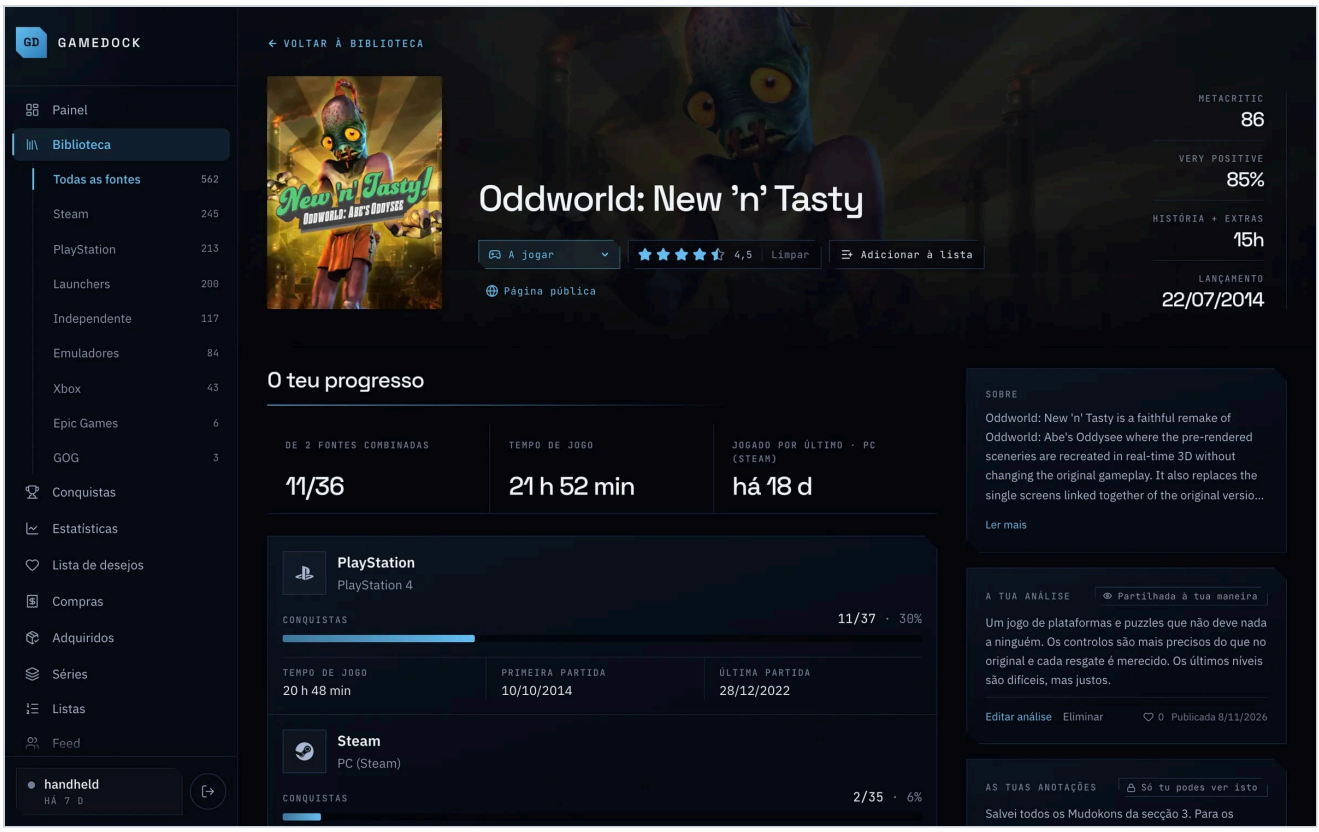
A tua biblioteca está vazia significa que ainda nada foi sincronizado, por isso liga uma loja e faz primeiro uma sincronização (Liga a Steam e faz a tua primeira sincronização). **Nenhum jogo encontrado** significa que uma pesquisa ou um filtro está a esconder tudo: esvazia a caixa de pesquisa, volta a pôr **Estado** e **Nota** em **Todos** e clica em **Limpar tudo** por baixo da barra de ferramentas para remover o resto. Se **Avançado** mostrar um número, abre-o e clica também aí em **Limpar tudo**.

A TUA BIBLIOTECA

A página de um jogo

O que cada parte da página de um jogo mostra: o teu progresso, quando o jogaste, as conquistas, de que forma o tens, quanto custa agora e o teu dispositivo.

Abre qualquer jogo da tua biblioteca para veres tudo o que o GameDock sabe sobre ele, reunido de todos os sítios onde o tens. A coluna principal é sobre como o jogaste; a coluna da direita é sobre teres o jogo.



O topo da página de um jogo

No topo

- A **capa**: passa o rato por cima dela e clica no lápis para trocar a arte.
- O **título** e o **estado** (vê Estado e jogos ocultos).
- **A tua nota**, em estrelas, ao lado do estado (vê Dá notas e faz anotações).
- **Adicionar à lista**, ao lado da nota, para pores o jogo nas tuas listas ou o tirares delas (vê Cria listas de jogos).
- Até quatro números: a nota do **Metacritic** ou da crítica, a avaliação das **análises na Steam**, quanto tempo demora **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**. Ficam ao lado do título num ecrã largo e numa linha por baixo dele num ecrã mais estreito.

← **Voltar à biblioteca** leva-te de volta à lista de onde vieste, no ponto em que a deixaste.

Um jogo que o GameDock não conseguiu associar ao IGDB não tem descrição, data de lançamento nem tempo para terminar, e a página dele abre com **Que jogo é este?** em vez disso. Vê Jogos que o

GameDock não conseguiu identificar.

O teu progresso

As tuas conquistas, o tempo total de jogo e quando jogaste pela última vez, somados de todos os sítios onde tens o jogo. A tabela por baixo dá a cada fonte uma linha própria: conquistas, tempo de jogo e quando jogaste lá pela primeira e pela última vez. Quando uma loja indica qual é a edição da tua cópia (uma Deluxe Edition, por exemplo), ela aparece ao lado dessa fonte. O mesmo acontece com uma cópia numa consola para a qual o jogo foi adaptado: uma cópia de PlayStation 4 de *Cities: Skylines* aparece no cartão do jogo, identificada como *PlayStation 4 Edition*. Num ecrã estreito, cada fonte passa a ser um cartão, com os mesmos números.

Uma linha da Steam sem conquistas para mostrar explica porquê:

- *ainda não verificado* significa que o GameDock ainda não foi buscar as conquistas desse jogo. Os jogos que nunca jogaste são verificados em segundo plano, um lote de cada vez, por isso isto costuma ficar resolvido em poucos dias; se jogares o jogo, ele passa para a frente da fila.
- *ainda não lido* significa que o teu perfil da Steam é privado, por isso a Steam não partilha as tuas conquistas com o GameDock, e a extensão GameDock Companion ainda não leu este jogo. Vê 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 volta a perguntar.
- *Sem conquistas* significa que a Steam não indica 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 ir buscar as conquistas que o jogo tem, o que acontece quando a tua biblioteca da Epic sincroniza. Mostra *progresso ainda não lido* até a extensão GameDock Companion ler as tuas conquistas da Epic, o que acontece quando clicas em Sincronizar ao lado de **Conquistas** da Epic em **Definições › Sincronização**. *Sem conquistas* significa que a Epic não indica nenhuma para o jogo.

Histórico de jogo

Por baixo da tabela de progresso, **Histórico de jogo** mostra quando jogaste o jogo, até onde vai o registo 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 aumentou, regista uma entrada: quantos minutos aumentou, o dia em que jogaste pela última vez e quando a sincronização reparou. Uma entrada pode ser uma sessão ou várias, por isso a secção diz *Registo por sincronização*. Algumas fontes registam quanto tempo jogaste, mas não quando (o Dolphin, por exemplo), por isso as entradas delas ficam com a data da sincronização que reparou que o tempo aumentou.

- O número acima do gráfico é o tempo registado desde a primeira entrada, com o tempo jogado antes do início do registo logo por baixo.
- 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 haver qualquer entrada, a secção mostra o tempo que já constava de antes do registo e quando jogaste pela primeira vez.
- Cada entrada indica 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 registar está no teu total, mas não tem entradas. O painel diz quanto, ao lado do total de onde 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 tens o jogo em mais de um sítio, uma fila de botões escolhe a plataforma. As coleções que reúnem vários jogos ganham uma segunda fila, com um botão por jogo.
- **Pesquisar conquistas…** encontra uma pelo nome, e **Todas**, **Obtidas** e **Bloqueadas** filtram a lista.
- Cada conquista mostra o ícone, a descrição e quando a desbloqueaste, além de quão rara é entre os jogadores, quando a plataforma o indica. Os troféus da PlayStation mostram o tipo, e as conquistas do Xbox, o Gamerscore.
- Em jogos do Xbox com artes, clica na imagem de uma conquista para percorrer as artes em ecrã inteiro.

DLCs e pacotes da Steam

Nos jogos da Steam, **DLC da Steam** lista cada conteúdo adicional, se o tens e quanto custa, com qualquer promoção assinalada ao lado do preço; a contagem de quantos tens fica ao lado da pesquisa. Dá para pesquisar e filtrar por **Adquirida**. **Pacotes da Steam** lista os pacotes em que o jogo é vendido, quanto de cada um já tens, quanto pagarias pelo resto e a poupança que a Steam dá no pacote (**10% de poupança**, por exemplo). As DLCs que tens são lidas pela extensão GameDock Companion, por isso essa informação só se mantém atualizada enquanto a extensão Companion consegue aceder à tua sessão da loja Steam.

Saves na nuvem

Se o GameDock Helper fez cópias de segurança dos teus saves deste jogo, **Saves na nuvem** lista cada versão, com quando e a partir de que dispositivo foi guardada. Clica em **Transferir** ao lado de uma versão para a receberes como ficheiro. Vê Faz backup dos teus saves.

A coluna da direita



A coluna da direita

- **Sobre**: uma descrição curta. **Ler mais** mostra o texto completo.
- **A tua análise**: o que achaste do jogo, para as pessoas com quem partilhas as tuas notas e análises. **Partilhada à tua maneira**, ao lado do título da secção, abre as tuas definições de partilha. Vê Escreve análises.
- **As tuas anotações**: qualquer coisa de que te queiras lembrar sobre o jogo, que só tu vês. Vê Dá notas e faz anotações.

- **Como tens o jogo**: uma linha para cada cópia: que loja, quanto pagaste e quando. Um preço cobrado noutra moeda mostra o valor na tua moeda logo por baixo. Um jogo da PlayStation indica se veio pela PlayStation Plus, um jogo do GOG ou da Epic comprado juntamente 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 registares o preço. No plano grátis, o que pagaste há mais de um ano fica escondido atrás de um marcador **Plus**.
- **Quanto custa agora**: o preço atual na Steam, qualquer desconto e como se compara com o que pagaste. **Histórico** mostra como o preço mudou. Se o jogo estiver na tua lista de desejos da Steam, podes definir um preço para seres avisado aqui. Vê Preços e alertas da lista de desejos.
- **No teu dispositivo**: aparece quando o GameDock Helper está emparelhado. Onde o jogo está instalado e quanto espaço ocupa, com botões para o instalares pela Steam ou o adicionares à Steam. Vê Instala um jogo a partir do GameDock.
- **Info do jogo**: a série a que pertence, o título de ordenação, quando foi adicionado à tua biblioteca, quanto tempo o jogo demora a terminar (só a história, com extras e com tudo) segundo os tempos dos jogadores no IGDB, e as contas de loja a que está ligado. Se estiver unido a outras entradas, **Unido com** lista essas entradas (vê Corrige jogos duplicados). Na parte de baixo, **Ocultar este jogo** tira o jogo da tua biblioteca e dos teus totais, e **Mostrar** volta a pô-lo lá; **Ocultar este jogo dos outros** mantém o jogo na tua biblioteca, mas fora de tudo o que as outras pessoas veem. Vê Oculta jogos que não queres 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 nunca foi vendido na Steam ou o GameDock ainda não o associou; no segundo caso, vê Jogos que o GameDock não conseguiu identificar.

A TUA BIBLIOTECA

Jogos que o GameDock não conseguiu identificar

Diz ao GameDock qual é o jogo que ele não identificou, ou que esse jogo não está no IGDB, e vê o que acontece enquanto ele verifica.

O GameDock preenche a descrição, a data de lançamento, a nota da crítica, o tempo para terminar e a série de cada jogo a partir do IGDB, uma grande base de dados de jogos. Associa quase todos os jogos sozinho, pelo ID que a loja dá ao jogo ou pelo nome exato. Quando não tem a certeza de que jogo é (muitas vezes um mod, um homebrew, uma tradução feita por fãs ou um jogo a que a loja dá um nome invulgar), deixa o jogo como não identificado em vez de arriscar. Podes dizer-lhe qual é o jogo.

Encontra os teus jogos não identificados

Quando a lista tem algum jogo não identificado, um aviso acima da tua biblioteca diz quantos são. Clica em **Ver jogos não identificados** para ires até eles: ficam numa secção própria, **Sem vínculo**, por baixo do resto da lista. Isto funciona em **Todas as fontes** e em cada loja ou plataforma, nas vistas **Todos os jogos** e **Instalados**.

Diz ao GameDock qual é o jogo

1. Abre o jogo na secção **Sem vínculo**.
2. No topo da página dele, **Que jogo é este?** lista os jogos que o GameDock achou que ele podia ser, com as plataformas em que cada um saiu. Os lançados na plataforma em que tens o jogo aparecem primeiro, em **Mesma plataforma sincronizada**.
3. Se o jogo certo não estiver na lista, escreve o nome dele em **Pesquisar no IGDB** e clica em **Pesquisar**. Experimenta o título tal como está escrito na caixa ou na página da loja.
4. Clica em **Este jogo** ao lado do jogo certo.

Depois, o GameDock verifica a tua escolha. Até lá, vês o nome, a capa, a descrição, a data de lançamento e o tempo para terminar desse jogo na página dele e na tua biblioteca, com um selo **A aguardar revisão** no cartão. Só tu vês essas informações: mais ninguém que tenha o jogo vê a tua escolha, e o teu perfil público não mostra o jogo até ele ser associado.

Mudaste de ideias? Clica em **Escolher outro jogo** na página do jogo para escolheres de novo, ou em **Retirar** para desfazeres a tua escolha.

> NOTA
>
> Um nome ou uma capa que tu próprio definiste para o jogo mantém-se, seja qual for a associação. Vê Muda o nome de um jogo ou troca a arte.

Se o jogo não estiver no IGDB

Alguns jogos nunca lá vão estar: uma ferramenta, um mod, um homebrew ou algo que tu próprio fizeste. Nesse caso, clica em **Não está no IGDB** na página do jogo. O jogo continua na secção **Sem vínculo**,

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

Depois de o GameDock verificar

- **Se a tua escolha estiver certa**, o jogo fica associado para toda a gente que o tem, e o selo **A aguardar revisão** desaparece. Não há mais nada a fazer.
- **Se não estiver**, as informações desaparecem, o jogo volta para a secção **Sem vínculo** e a página dele diz porquê. O GameDock também pode enviar-te o motivo por e-mail; responde a esse e-mail se achares que ele se enganou. Podes escolher outro jogo, mas não o mesmo outra vez.

Um jogo só pode receber análises depois de ser associado, para que toda a gente que lê saiba de que jogo estás a falar. Vê Escreve análises.

Corrige jogos duplicados

Junta numa só duas entradas que são o mesmo jogo, separa-as de novo ou tira uma plataforma do jogo errado.

O GameDock junta automaticamente num só cartão um jogo que tens em vários sítios (o mesmo jogo na Steam e na PlayStation, por exemplo). De vez em quando, mantém separadas duas entradas que consideras um só jogo, como um jogo e a sua edição Game of the Year, ou liga uma plataforma ao jogo errado. Podes corrigir as duas coisas tu próprio.

Quando junta edições de um jogo num só cartão, como um jogo e a sua edição Game of the Year, o cartão mostra o nome e a arte de caixa do jogo, e O teu progresso, na página do jogo, mostra cada edição que tens. Uma edição que é a única que tens mantém o seu próprio nome e a sua própria capa. Um jogo relançado para outra consola conta como o mesmo jogo: uma cópia de PlayStation 4 de *Cities: Skylines* junta-se à tua cópia de PC e aparece com o nome do jogo, apesar de estar listada à parte como *PlayStation 4 Edition*. Um jogo vendido com outro nome onde vives mantém esse nome: um *DanceStar Party* europeu não passa a chamar-se *Everybody Dance*, o seu título americano, e se o tiveres com os dois nomes, continuam a ser um só cartão.

Nada nesta página elimina coisa alguma. Uma união muda só a forma como a *tua* biblioteca mostra os jogos; as entradas por trás continuam exatamente como estavam, e podes desfazer uma união a qualquer momento.

> NOTA
>
> Remasters e remakes ficam separados de propósito: são jogos diferentes, com conquistas diferentes. Une-os só se preferires ver um único cartão.

Une duas entradas num só jogo

A forma mais rápida é a partir da biblioteca:

1. Em **Biblioteca**, clica em **Selecionar**.
2. Clica nos cartões que queres unir. Shift + clique seleciona uma sequência de cartões.
3. Na barra no fundo do ecrã, clica em **Unir num só jogo**.
4. Verifica o **Título do jogo unido** (começa com o título do primeiro cartão) e clica em **Unir 2** (o número é a quantidade de cartões que escolheste).

Os cartões passam a ser um só, com o tempo de jogo e as conquistas juntos. Uma união pode ter até 12 jogos.

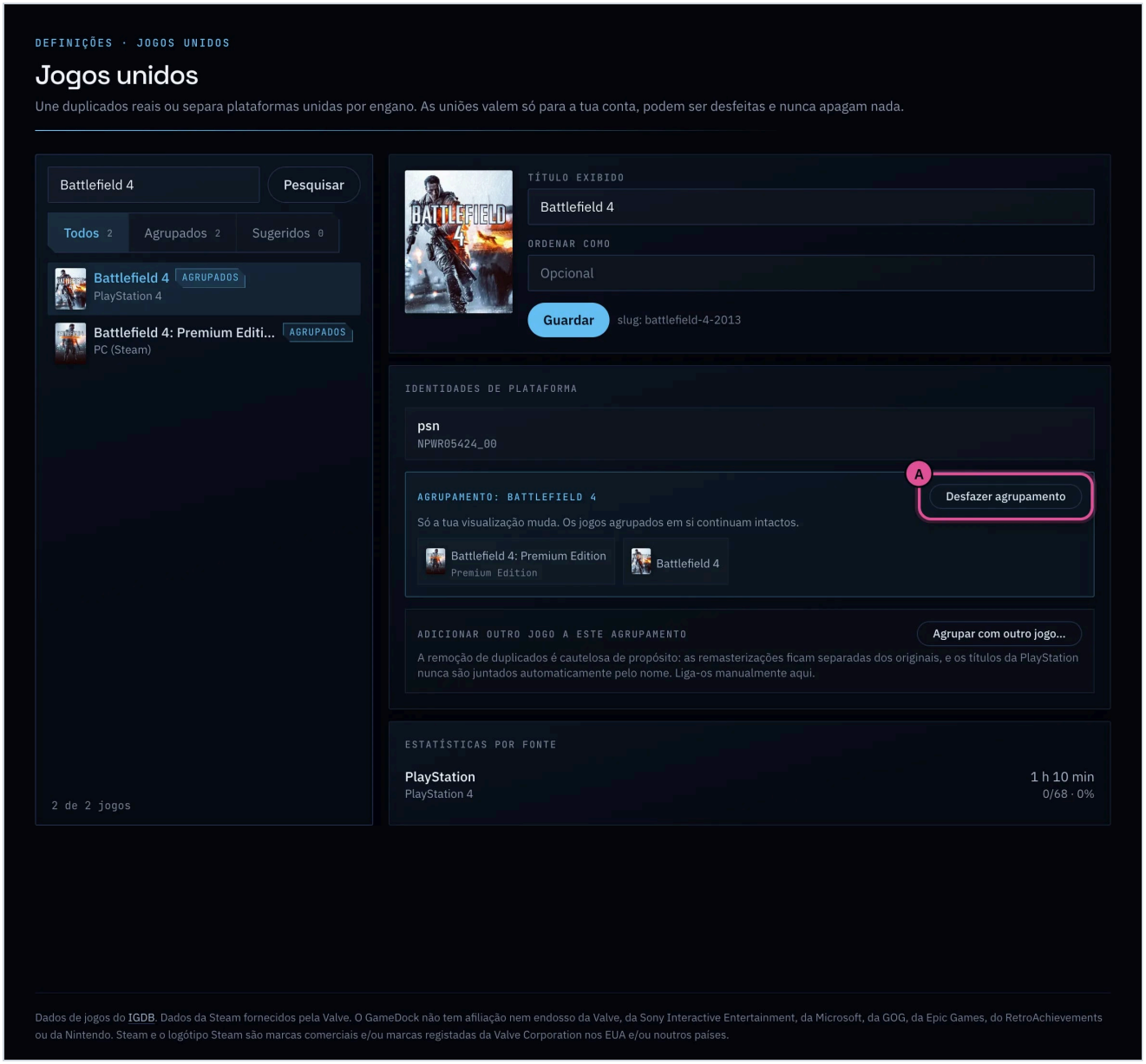
Também podes unir em **Definições → Jogos unidos**: encontra um dos jogos, escolhe **Agrupar com outro jogo…**, escreve o nome do outro jogo em **Outra entrada a agrupar** e escolhe-o na lista, define o **Título do agrupamento** (**Usar título atual** e **Usar o outro título** preenchem-no por ti) e clica em **Agrupar "…" com este jogo**, que mostra o nome do outro jogo.

Usa uma união que outra pessoa fez

Se outros jogadores já uniram os mesmos dois jogos, **Definições → Jogos unidos** lista o jogo em **Sugeridos**. Abre-o e clica em **Usar este agrupamento** em **Agrupamentos sugeridos**. Não precisas de montar a união tu próprio. Mais ninguém vê a tua biblioteca nem as tuas uniões; só o par é partilhado.

Desfaz uma união

1. Vai a **Definições → Jogos unidos** e encontra o jogo unido. **Agrupados**, no topo da lista, mostra só os jogos que uniste.
2. Clica em **Desfazer agrupamento** (A).



Definições → Jogos unidos, com um jogo unido selecionado

Os jogos voltam a ser cartões separados, sem perder nada, e o GameDock não te volta a sugerir esse par.

Tira uma plataforma do jogo errado

Desfazer um agrupamento serve para jogos que *tu* uniste. Se foi o próprio GameDock a ligar uma plataforma ao jogo errado (a tua cópia da PlayStation de um jogo a aparecer noutro), usa **Separar…**. Aparece ao lado de cada plataforma em **Identidades de plataforma** quando um jogo tem mais do que uma. Confirma, e essa plataforma passa para uma entrada própria, levando consigo o tempo de jogo e as conquistas.

Coleções vendidas como um só jogo

Alguns produtos da PlayStation reúnem vários jogos que escolhes no próprio menu deles: *Resident Evil Origins Collection* são dois jogos num. O GameDock mostra esses jogos como um só cartão, porque foi isso que compraste, com os troféus de cada jogo numa secção própria.

Se preferires ver os jogos separados (talvez porque também os tens noutro sítio), abre a página da coleção e, em **Jogos nesta coleção** na coluna da direita, escolhe **Separar em N jogos…**. Cada jogo passa a ser um cartão próprio, com os seus próprios troféus e tempo de jogo. Para os juntar de novo, abre qualquer um deles e escolhe **Unir de volta a "…"** no mesmo sítio.

O GameDock não se oferece para separar uma coleção quando isso te deixaria com duplicados, como quando também tens a coleção como um único jogo noutro sítio.

A TUA BIBLIOTECA

Muda o nome de um jogo ou troca a arte

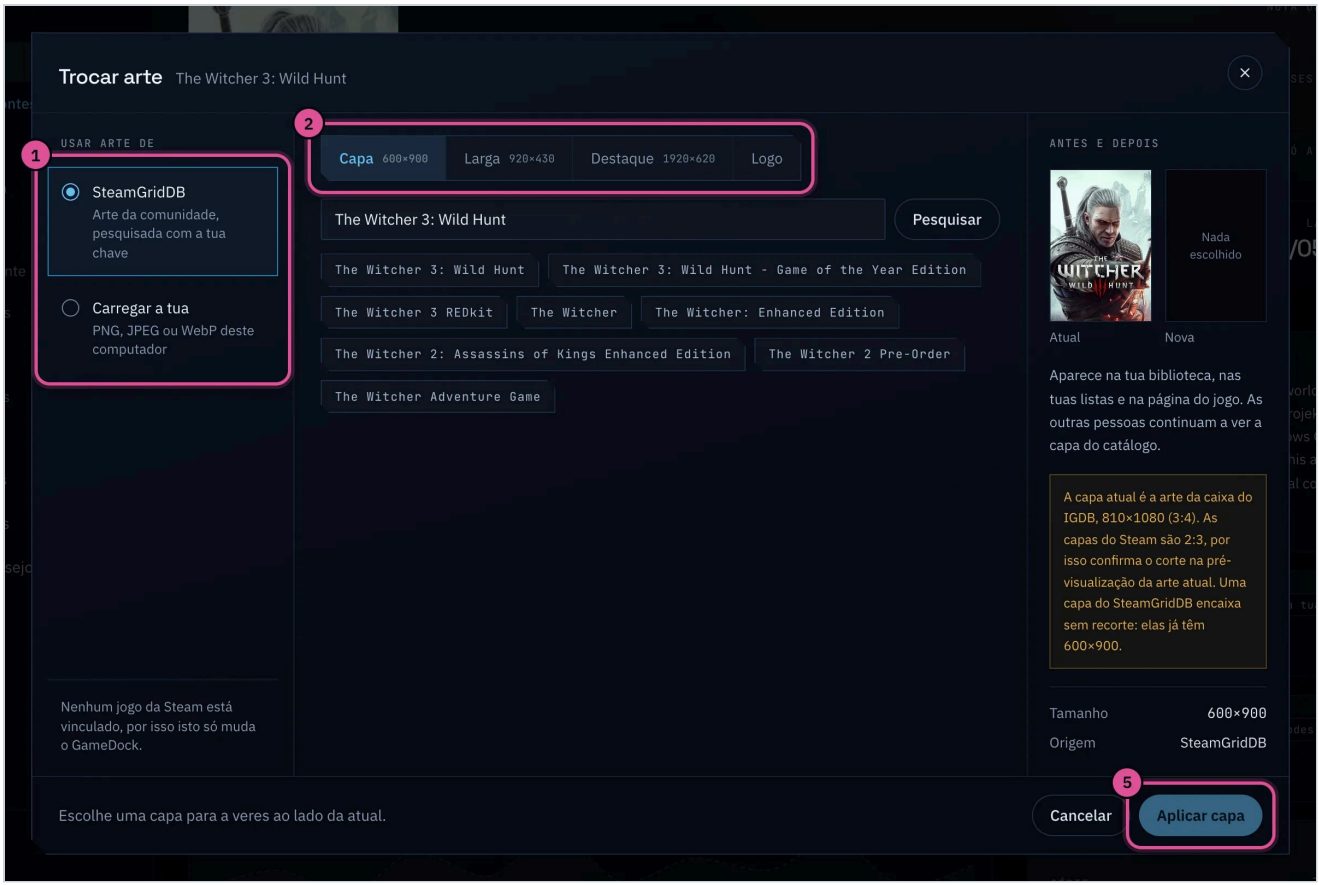
Dá a um jogo o nome e a capa que quiseres e escolhe como é ordenado.

Cada jogo chega com o nome que a loja lhe dá e com a arte de caixa do catálogo do GameDock, para que toda a tua biblioteca tenha um aspeto uniforme. Podes mudar os dois e escolher onde um jogo entra na ordenação. As tuas alterações são só tuas: mais ninguém as vê.

Muda a capa de um jogo

1. Abre a página do jogo, passa o rato sobre a capa e clica no lápis (**Alterar arte**).
2. Em **Usar arte de** 1, escolhe de onde vem a imagem: **Catálogo**, a arte de caixa do próprio GameDock; a capa usada por uma loja onde tens o jogo (Steam, PlayStation, Xbox ou RetroAchievements); **SteamGridDB**, uma grande biblioteca de artes feitas pela comunidade, pesquisada com a tua própria chave gratuita do SteamGridDB; ou **Carregar a tua** (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 uma imagem carregada, escolhe que tipo de imagem mudar 2: **Capa** é a capa vertical usada em todo o GameDock; **Larga**, **Destaque** e **Logo** são os outros formatos que a Steam usa.
4. Escolhe uma imagem. No **SteamGridDB**, pesquisa o jogo se o certo ainda não aparecer; cada capa mostra o quanto se parece com a atual. **Antes e depois** mostra a imagem ao lado da capa que tens agora.
5. Clica em **Aplicar capa** 5, ou em **Aplicar arte larga**, **Aplicar arte de destaque** ou **Aplicar logo**.

As pré-visualizações de **Capa** são desenhadas no formato 2:3 da Steam (600×900), porque esse é o enquadramento que uma capa ocupa na Steam. A arte de caixa do GameDock é 3:4, por isso, quando a capa atual ou uma imagem que carregas tem outro formato, o painel avisa: verifica na pré-visualização se as margens foram cortadas, ou escolhe uma capa do SteamGridDB, que já vem em 600×900.



A mudar a arte de um jogo

> DICA
>
> Para voltar à capa do próprio GameDock depois de escolheres a de uma loja, escolhe **Catálogo** e aplica-a, ou clica em **Voltar para a capa do catálogo** no fundo do painel.

Adiciona a tua chave do SteamGridDB

As artes do SteamGridDB são gratuitas para uso pessoal, por isso o GameDock pesquisa nelas com a tua própria chave, e não com uma partilhada. Da primeira vez que escolhes **SteamGridDB** sem uma chave, o painel mostra como adicionar uma:

1. Inicia sessão em steamgriddb.com no mesmo navegador. Se nunca criaste uma chave de API, cria uma na página de preferências de API do site.
2. Clica em **Obter a minha chave com a extensão Companion**. A extensão GameDock Companion lê a chave da tua conta do SteamGridDB uma vez e envia-a para a tua conta do GameDock. Se a extensão Companion pedir, permite que leia steamgriddb.com.
3. O painel começa logo a pesquisar.

Sem a extensão Companion, clica em **Colar uma chave manualmente**, ou copia a chave da página de preferências de API, cola-a em **Arte do SteamGridDB**, no fundo de **Definições → Sincronização**, e clica em **Guardar chave**. **Remover chave**, no mesmo sítio, apaga a chave.

> NOTA
>
> As capas que escolhes do SteamGridDB ficam só na tua biblioteca. Mais ninguém as vê, e o GameDock nunca usa o SteamGridDB para as capas que toda a gente vê.

Com o GameDock Helper emparelhado, também podes enviar a nova arte para a biblioteca Steam do teu dispositivo: deixa **Também definir na Steam do teu dispositivo** ativado e, se houver mais do que uma entrada da Steam, escolhe logo por baixo para qual delas é. Gravar arte no teu dispositivo faz parte do GameDock Plus.

Muda o nome de um jogo ou a sua posição na ordenação

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

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



A editar o título e a ordenação de um jogo

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

Para mudar o nome de vários jogos num só sítio, usa **Definições** → **Jogos unidos**: encontra o jogo, muda **Título exibido** ou **Ordenar como** e clica em **Guardar**. Deixa **Ordenar como** vazio para ordenar pelo título.

> NOTA
>
> Para que toda a tua biblioteca Steam use os nomes e a ordem que o GameDock mostra, e não só um jogo, vê Nomes, ordem e arte na Steam.

A TUA BIBLIOTECA

Estado e jogos ocultos

Os seis estados, quais quatro o GameDock deduz da forma como jogas e quais dois cabe a ti definir, como definir um por ti e como ocultar um jogo que não queres listado e voltar a mostrá-lo.

Estado de jogo

Cada jogo da tua biblioteca tem um de seis estados:

ESTADO	SIGNIFICADO
A jogar	Estás a jogá-lo agora.
Quero jogar	Tens o jogo e ainda não o começaste a sério.
Terminado	Terminaste a história principal ou o objetivo.
Completo	Fizeste tudo o que querias: todas as conquistas, por exemplo, ou 100%.
Em pausa	Puseste o jogo de lado por agora e pretendes voltar.
Abandonado	Desististe dele de vez.

A não ser que escolhas um tu próprio, o GameDock deduz o estado de um jogo pela forma como realmente o jogaste, por isso não precisas de o manter atualizado: muda à medida que jogas. O GameDock só deduz quatro deles:

ESTADO	QUANDO O GAMEDOCK O ATRIBUI
Completo	Desbloqueaste todas as conquistas. Só os jogos com conquistas podem ficar completos desta forma.
A jogar	Jogaste pelo menos 15 minutos numa das últimas quatro semanas, ou a Steam indica pelo menos 15 minutos nas últimas duas, ou começaste o jogo e jogaste alguma coisa nas últimas quatro semanas.
Em pausa	Começaste o jogo (jogaste uma hora no total, ou 15 minutos ou mais numa semana desde que o GameDock começou a registar), mas não jogaste nada nas últimas quatro semanas.
Quero jogar	Todo o resto: jogos que tens e ainda não começaste a sério.

Quem define **Terminado** e **Abandonado** és tu. Nenhuma loja diz quando terminaste a história de um jogo e, por mais tempo que um jogo fique parado, só tu sabes se vais voltar a ele; por isso o GameDock marca como **Em pausa** um jogo que deixaste de jogar e deixa que sejas tu a dizer o resto.

O estado aparece em cada cartão na **Biblioteca**, ao lado do título na página do jogo e em **Estado**, na barra de ferramentas da Biblioteca, que limita a lista a um estado. Cada estado tem o seu próprio ícone

pequeno ao lado do nome. **Ordenar** → **Estado** ordena-os assim: A jogar, Quero jogar, Terminado, Completo, Em pausa, Abandonado.

Define tu próprio o estado

Quando o estado deduzido estiver errado (um jogo que terminaste e que não tem conquistas, ou um que largaste na semana passada), escolhe o teu:

- **Na página de um jogo**, abre o menu de estado ao lado do título e escolhe qualquer um dos seis.
- **Para vários jogos de uma vez**, clica em **Selecionar** na **Biblioteca**, clica nos jogos e escolhe em **Definir estado…**, na barra em baixo.

Um estado que defines mantém-se até o mudares, jogues o que jogares, e é esse que os cartões, o filtro **Estado** e a ordenação **Estado** usam. É só teu: a biblioteca de mais ninguém muda.

Para voltar ao estado deduzido, escolhe **Deixar o GameDock decidir**, no fim do menu da página do jogo depois de teres definido um estado, ou em **Definir estado…** para vários jogos. O menu mostra o estado de um jogo da mesma forma, quer o tenhas definido tu quer o GameDock o tenha deduzido; passa o rato por cima para veres qual é o caso. Não há estado em branco: um jogo que não classificaste tem sempre o estado deduzido da forma como jogas.

Se definiste estados antes de o GameDock ter seis, foram convertidos automaticamente: Backlog passou a **Quero jogar**, Finished passou a **Terminado** e Dropped passou a **Abandonado**. **Eventos** continua a listar essas alterações antigas, com os nomes novos.

Oculta jogos que não queres que contem

Oculta um jogo que nunca queres ver nem contar: uma aplicação de teste, um jogo que recebeste por engano, um extra de um pacote que nunca vais jogar. Um jogo oculto sai da tua biblioteca e de todos os totais:

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

O que pagaste por ele continua a contar. O dinheiro que gastaste é real, por isso 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 tua biblioteca por iniciativa própria, porque não são jogos que tenhas: DLCs da Steam que chegam como uma aplicação à parte, demos, betas e playtests, aplicações e ferramentas que uma loja vende ao lado dos jogos, e passes que deixam um amigo entrar na tua partida. Não contam em lado nenhum e não aparecem em **Ocultado por ti**, que só tem o que tu ocultaste.

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

Para ocultar vários de uma vez:

1. Na **Biblioteca**, clica em **Selecionar**.

2. Clica em cada jogo que queres ocultar. Shift + clique seleciona uma sequência de cartões.
3. Na barra no fundo do ecrã, clica em **Ocultar**.

Os jogos desaparecem da tua biblioteca e dos totais de imediato. Não há confirmação, mas a mensagem no fundo do ecrã que diz *2 jogos ocultados* tem um botão **Desfazer** durante alguns segundos. Clica nele para trazer os jogos de volta de imediato.

Ao ocultar um cartão que une vários jogos, ele é ocultado como um só jogo, tal como aparece. Um jogo continua oculto quando volta a ser sincronizado e quando é separado em jogos diferentes ou volta a ser unido.

Volta a mostrar um jogo oculto

1. Na **Biblioteca**, clica em **Filtros** e ativa **Ocultado por ti**. Esta opção só aparece enquanto tiveres algo oculto. A lista passa a mostrar só os jogos que ocultaste, seja qual for a vista em que estavas.
2. Clica em **Selecionar** e clica nos jogos que queres de volta, ou em **Selecionar tudo**.
3. Clica em **Mostrar** na barra no fundo do ecrã.

Ou abre a página do jogo e clica em **Mostrar**, no fim de **Info do jogo**. Os jogos voltam à tua biblioteca e aos totais de imediato. Desativa **Ocultado por ti**, ou clica em **Limpar tudo**, para voltares a ver o resto da tua biblioteca.

Jogos ocultos, nos **Filtros** da lista da Steam, é diferente de **Ocultado por ti**: é a lista de jogos que ocultaste *na aplicação da Steam*, que o GameDock deixa de fora por predefinição e pode voltar a mostrar com **Misturados** ou **Só estes**.

Oculta um jogo só dos outros

Para manteres um jogo na tua biblioteca e nos teus totais, mas fora do teu perfil e de tudo o que as outras pessoas veem, abre a página dele e clica em **Ocultar este jogo dos outros**, em **Ocultar dos outros**. Clica em **Mostrar aos outros** para desfazer. Vê Partilha o teu perfil.

A TUA BIBLIOTECA

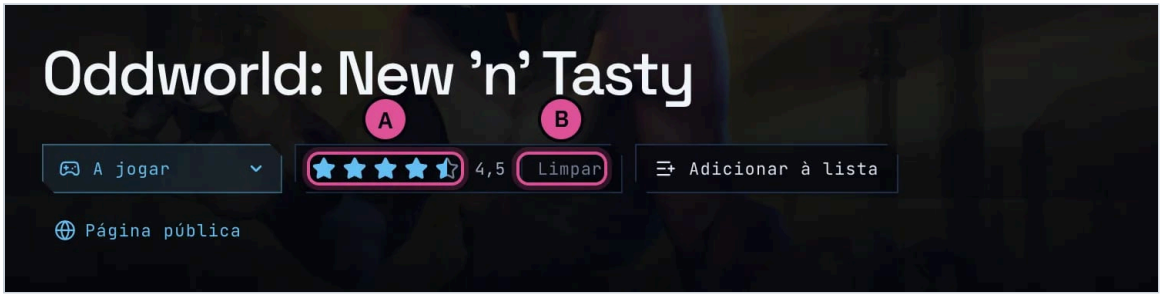
Dá notas e faz anotações

Dá a um jogo até cinco estrelas, de meia em meia, ordena e filtra a tua biblioteca por elas e faz anotações privadas sobre qualquer jogo.

Dá uma nota a qualquer jogo da tua biblioteca, de meia estrela a cinco estrelas, e faz anotações sobre ele: onde paraste, o que tentar a seguir, o que achaste. As tuas notas e anotações são tuas: a biblioteca de mais ninguém muda, as outras pessoas só veem as tuas notas se as partilhares (vê Privacidade e visibilidade), e as tuas anotações nunca aparecem a ninguém além de ti.

Dá uma nota a um jogo

Abre a página do jogo. As estrelas A ficam ao lado do estado, por baixo do título, com **Avaliar** até dares uma nota ao jogo e, depois disso, com a tua nota em número, com uma casa decimal (**3,5**, **4,0**).



Quatro estrelas, com Limpar ao lado

- **Com rato ou ecrã tátil**, clica ou toca 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, três e meia.
- **Com o teclado**, prime 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

A tua nota é guardada logo depois de parares de a mudar. Para retirar uma nota, clica em **Limpar** B ao lado das estrelas.

Cada alteração de nota aparece em **Eventos**, em **Biblioteca**.

Ordena e filtra por nota

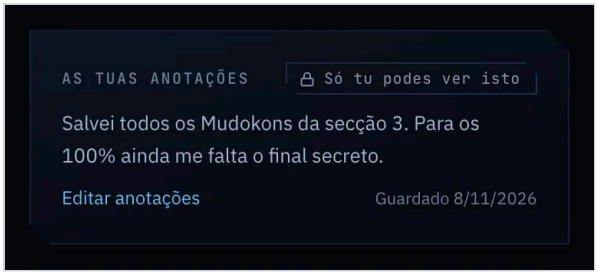
Em **Biblioteca**:

- **Ordenar → A tua nota** põe primeiro os jogos a que deste as notas mais altas e por último os que não avaliaste. Enquanto esta ordenação estiver ativa, cada cartão mostra a nota que lhe deste.
- **Nota**, na barra de ferramentas, limita a lista aos jogos que avaliaste, aos que não avaliaste, ou aos que avaliaste com pelo menos 1, 2, 3 ou 4 estrelas, ou com 5 estrelas.

Vê Navega, pesquisa e filtra para o resto da barra de ferramentas.

Faz anotações sobre um jogo

O painel **As tuas anotações** fica à direita na página do jogo, por baixo de **Sobre** e da tua análise.



As tuas anotações, que só tu podes ver

1. Clica em **Fazer anotações**, ou em **Editar anotações** quando já houver alguma.
2. Escreve o que quiseres lembrar. As quebras de linha são mantidas.
3. Clica em **Guardar** (ou Cmd+Enter num Mac, Ctrl+Enter nos outros sistemas). **Cancelar** deixa as anotações como estavam.

Uma anotação pode ter até 10.000 caracteres; a contagem por baixo da caixa fica vermelha quando passa disso, e **Guardar** fica desativado até o texto ficar mais curto. Para eliminar uma anotação, esvazia a caixa e guarda.

As anotações são texto simples. Nada do que escreves se transforma numa ligação, em negrito ou em qualquer outra coisa: tudo aparece exatamente como o escreveste.

> NOTA
>
> **Só tu podes ver as tuas anotações.** Ficam na página do jogo e na exportação dos teus dados, e em mais lado nenhum: nem na tua API, nem em **Eventos**, nem em nada que outra pessoa possa ver. Para escreveres algo que os outros possam ler, escreve uma análise. Vê Escreve análises.

Jogos unidos

Um cartão que une várias entradas num só jogo recebe nota e anotações como um só jogo. A nota e as anotações ficam guardadas em cada uma das suas entradas, por isso, se mais tarde retirares uma entrada da união, ela fica com elas. Se tinhas anotações diferentes nas entradas antes de as unires, a página mostra-as uma a seguir à outra, e guardar junta-as numa só anotação.

As notas e anotações também ficam com um jogo quando o GameDock junta duas entradas que afinal são o mesmo jogo, e quando uma coleção que separaste volta a ser unida.

Na tua exportação e na API

- A exportação dos teus dados tem um ficheiro **Notas e anotações**: todos os jogos que avaliaste ou sobre os quais fizeste anotações, com as anotações completas. O ficheiro **Biblioteca** também tem uma coluna `rating`. Vê Exporta os teus dados.
- A tua API só de leitura dá o campo `rating` de cada jogo, em estrelas, e nunca as tuas anotações. Vê A API do GameDock.

Notas e anotações fazem parte dos dois planos.

Escreve análises

Escreve uma análise de um jogo para outras pessoas lerem, marca os spoilers e vê quem a pode ler e o que essas pessoas veem.

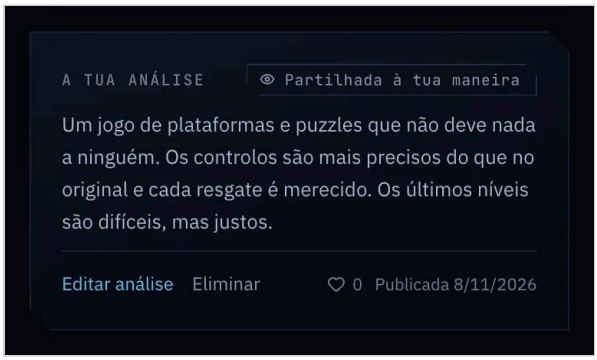
Escreve uma análise de um jogo para outras pessoas lerem: o que achaste dele, para quem está a decidir se o vai jogar. Escreves uma análise por jogo e podes alterá-la ou retirá-la quando quiseres.

Uma análise não é o mesmo que as tuas anotações. As anotações são sempre só tuas; uma análise é mostrada às pessoas com quem partilhas as tuas notas e análises.

Escreve uma análise

O painel **A tua análise** fica à direita na página do jogo, por baixo de **Sobre** e por cima das tuas anotações.

1. Clica em **Escrever análise**.
2. Escreve a tua análise, com até 8000 caracteres. As quebras de linha são mantidas.
3. Se revelar alguma coisa da história ou do final, marca **Contém spoilers**.
4. Se quiseres, indica em **Jogado em** onde jogaste. As plataformas em que tens o jogo aparecem como sugestão enquanto escreves, e podes escrever qualquer outra.
5. Clica em **Publicar**.



Uma análise publicada na página do jogo

Para a alterares depois, clica em **Editar análise**, muda o que quiseres e clica em **Guardar**. A análise mantém a data em que a publicaste pela primeira vez e fica marcada como *editada*. Para a retirares, clica em **Eliminar** e depois em **Sim, eliminar**; uma análise eliminada desaparece para sempre, juntamente com os gostos.

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

Qualquer jogo que o GameDock tenha identificado no catálogo pode receber uma análise, mesmo um que não esteja na tua biblioteca: talvez o tenhas jogado na consola de um amigo. Um jogo que o GameDock não identificou não pode, porque ninguém que lesse a análise saberia de que jogo estás a falar; o painel indica-o. Para que um dos teus jogos seja identificado, vê Jogos que o GameDock não conseguiu identificar.

O que uma análise pode dizer

As análises são texto simples: nada do que escreves se torna um link, negrito ou outra coisa qualquer. Palavrões comuns são permitidos. Ofensas e palavras de ódio são recusadas, tal como mais de dois endereços da web, ou qualquer endereço enquanto a tua conta tiver menos de uma semana. Se a tua análise for recusada, a mensagem diz porquê e o teu texto continua na caixa.

Quem pode ler

As tuas análises são partilhadas juntamente com as tuas notas: a definição **Notas e análises** em **Conta → Privacidade → Partilha** decide quem as vê. O link no topo do painel leva-te lá. Até as partilhares, mais ninguém pode ler as tuas análises; ficam guardadas e aparecem assim que as partilhares.

As análises partilhadas ficam no teu perfil: um separador **Análises**, as três mais recentes na visão geral e cada análise no seu próprio endereço, `/community/user/<username>/review/<game>`. Também aparecem na página pública do jogo, para as mesmas pessoas. Vê Páginas públicas de jogos.

Uma análise de um jogo que ocultaste dos outros nunca é mostrada a ninguém, digam o que disserem as tuas definições. Vê Partilha o teu perfil.

O que os leitores veem

- **As tuas estrelas.** A tua nota atual para o jogo, para que a análise e a nota nunca discordem.
- **Jogou X h.** Quanto tempo jogaste, medido pelas tuas lojas, e mostrado só quando também partilhas o teu tempo de jogo.
- **Spoilers recolhidos.** Uma análise marcada com *Contém spoilers* mostra **Mostrar análise (contém spoilers)** até o leitor a abrir, e a descrição dela nos resultados de pesquisa e nas pré-visualizações de links só diz que contém spoilers.
- **Gostos.** Qualquer pessoa com sessão iniciada que possa ler a tua análise pode pôr gosto nela com o coração; não podes pôr gosto na tua. Só aparece o número: ninguém vê quem pôs gosto. Não há comentários.

Se um moderador intervier

Qualquer pessoa que leia a tua análise pode denunciá-la a um moderador. Uma análise que um moderador oculte mostra **Oculta pela moderação** na página do teu jogo, e mais ninguém a pode ver; recebes um e-mail com o motivo. Editá-la faz com que um moderador a reveja de novo, mas isso não a traz de volta automaticamente. Um moderador também pode marcar uma análise como contendo spoilers; nesse caso, não podes desmarcar a opção. Vê Denuncia ou bloqueia alguém.

Na tua exportação

A exportação dos teus dados tem um ficheiro **Análises**: todas as análises que escreveste, completas, com a marcação de spoiler, a plataforma, as datas e os gostos. Vê Exporta os teus dados.

As análises fazem parte dos dois planos.

A TUA BIBLIOTECA

Páginas públicas de jogos

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

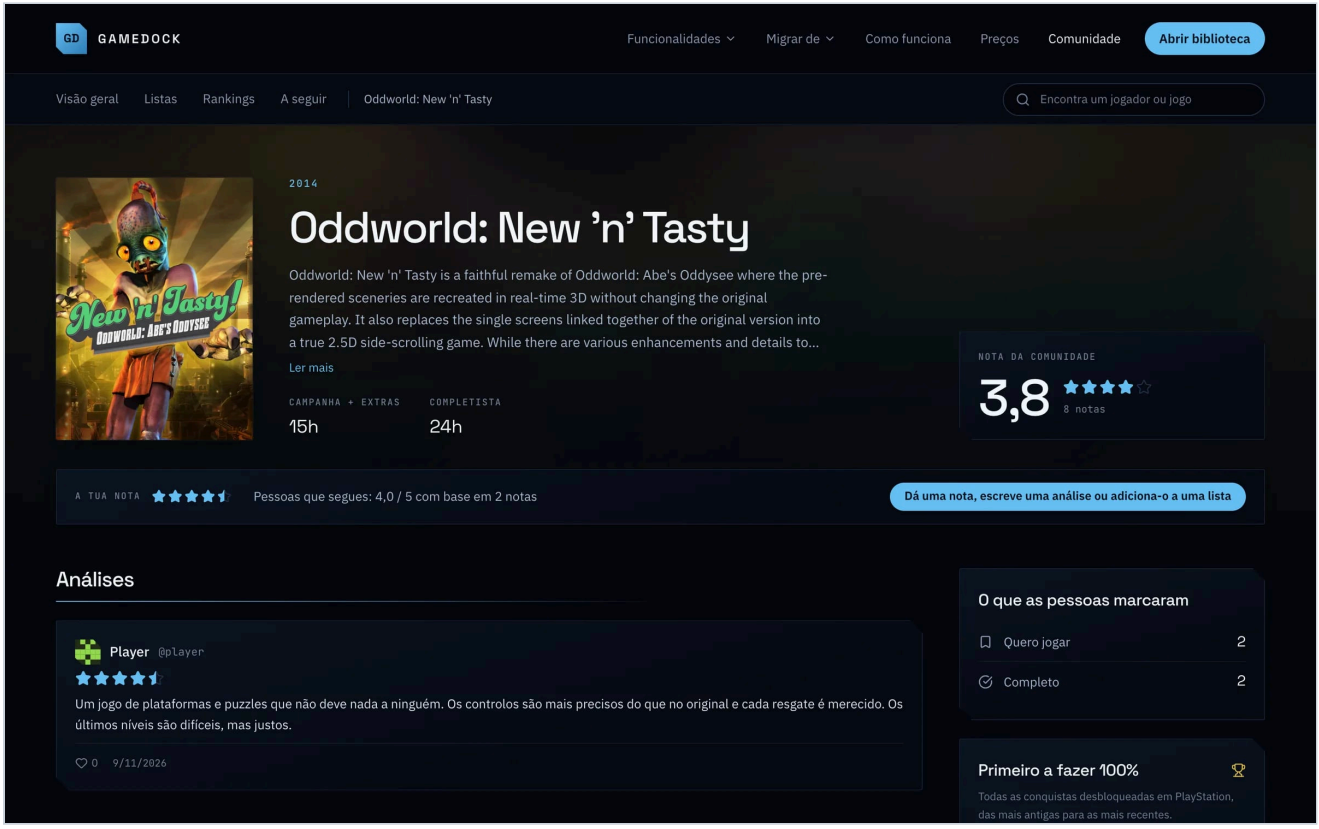
Qualquer jogo que o GameDock consiga identificar no IGDB pode ter uma página pública: o que acham dele as pessoas que partilham as suas notas, as análises delas, quem desbloqueou todas as conquistas primeiro e as listas em que está. É a página para enviar a um amigo que pergunta se um jogo é bom.

Qualquer pessoa pode ler a página pública de um jogo, com ou sem sessão iniciada.

Abre a página pública de um jogo

Clica num jogo no perfil de qualquer pessoa, ou na capa ao lado de uma análise. A partir de um jogo da tua própria biblioteca, clica 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: está numa biblioteca que alguém partilha, alguém partilha uma nota ou uma análise dele, ou 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 ficheiro. Qualquer outra pessoa vê a mesma página **Não encontrado** que aparece para um jogo que não existe. Se consegues ver uma página que mais ninguém vê ainda, ela avisa-te.



A página pública de um jogo

A nota da comunidade

NOTAS PÚBLICAS	O QUE A PÁGINA MOSTRA
Nenhuma	**Ainda sem notas**
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 partilham com **Toda a gente**, por isso todos veem o mesmo número. Uma nota conta quando é de um jogo que a pessoa tem numa loja ou na estante, ou quando acompanha uma análise dela, e não de um jogo que ela ocultou dos outros.

Se tiveres sessão iniciada, também vês **A tua nota** e a média das pessoas que segues cujas notas podes ver. Para um jogo da tua biblioteca, **Dá uma nota, escreve uma análise ou adiciona-o a uma lista** leva-te à página dele na tua biblioteca.

O que as pessoas marcaram, ao lado das análises, diz quantas pessoas marcaram o jogo como **A jogar**, **Terminado** e assim por diante: estados que elas próprias escolheram, em bibliotecas partilhadas com toda a gente. Nunca mostra quantas pessoas têm um jogo nem quanto tempo alguém o jogou.

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

Análises

As análises com mais gostos ficam na página, com os spoilers recolhidos até os abrires. **Todas as análises** mostra todas as que podes ler, por **Populares** (as com mais gostos nos últimos 30 dias primeiro) ou **Recentes**. Podes pôr gosto numa análise e denunciá-la tal como num perfil. As análises que um moderador ocultou e as análises de uma conta que bloqueaste ou que te bloqueou ficam de fora. Vê Escreve 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 por baixo indica só as lojas em que as posições mostradas foram obtidas): entre toda a gente nos rankings e entre as pessoas que segues. Vê Rankings. **Em listas** mostra até quatro listas que têm o jogo e que podes ver.

Em resultados de pesquisa e links

A página de um jogo aparece nos resultados de pesquisa quando tem uma análise pública ou cinco notas públicas, com a nota quando houver uma. Os links partilhados mostram a capa e, a partir de cinco notas, a nota.

As páginas públicas de jogos fazem parte dos dois planos.

A TUA BIBLIOTECA

Cria listas de jogos

Cria as tuas próprias listas de jogos, ordenadas ou não, adiciona jogos a elas pela página de um jogo ou pela biblioteca, põe os jogos por ordem e anota porque é que cada um está ali.

Cria as tuas próprias listas de jogos: o que jogar a seguir, favoritos, um top 10, jogos para terminar antes de sair a sequela. Uma lista tem um nome, uma descrição opcional e os jogos pela ordem que escolheres, cada um com uma anotação curta, se quiseres.

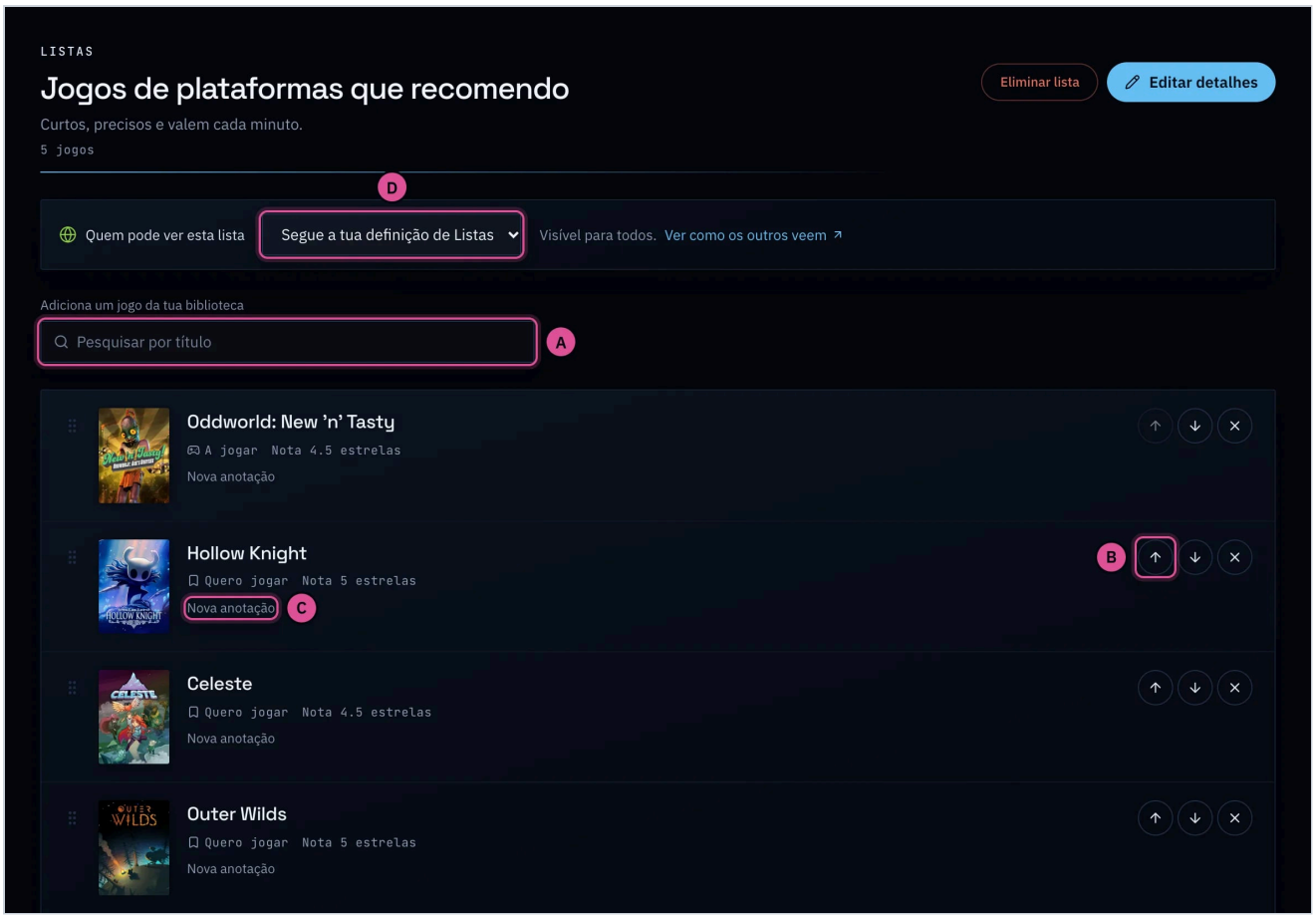
> NOTA
>
> **As tuas listas são privadas até as partilhares.** Uma lista segue a tua definição de partilha **Listas** em **Conta** → **Privacidade**, que começa como Só eu. Vê Partilha uma lista.

Cria uma lista

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

Também podes criar uma lista em **Adicionar à lista**, na página de um jogo ou em **Biblioteca** → **Selecionar**: escreve um nome em **Nova lista** e clica em **Criar**, e a lista começa logo com esse jogo, ou com os jogos que selecionaste.

Adiciona jogos a uma lista



A página de uma lista

Há três formas de adicionar jogos:

- **Na página da própria lista.** Escreve parte de um título em **Adiciona um jogo da tua biblioteca** A e clica no jogo. Vai para o fim da lista.
- **Na página de um jogo.** Clica em **Adicionar à lista** ao lado da nota. Marca cada lista em que o jogo deve estar; desmarca uma para tirar o jogo dela. As alterações são guardadas de imediato. Clica em **Concluído** quando terminares.
- **Vários de uma vez, na Biblioteca.** Clica em **Selecionar**, escolhe os jogos e clica em **Adicionar à lista** e depois em **Incluir** ao lado da lista que queres. Os jogos que já estão nessa lista ficam onde estão, e a mensagem diz quantos eram.

Só podes adicionar jogos da tua biblioteca. Um jogo que depois saia da tua biblioteca continua nas tuas listas, marcado como **Fora da tua biblioteca**.

Um jogo unido (duas entradas que uniste numa só) entra numa lista uma única vez, como um jogo, seja qual for a entrada a partir da qual o adicionas.

Põe uma lista por ordem

Abre a lista em **Listas**. Depois, faz uma destas coisas:

- **Arrasta** um jogo pela linha dele e larga-o na linha onde deve ficar, ou

- Clica na seta **para cima** B ou **para baixo** na linha de um jogo para o mover uma posição. Com o teclado, carrega em Tab até a seta ficar destacada e carrega em Enter; o destaque continua no jogo que moveste, por isso podes carregar em Enter de novo para continuar a movê-lo.

A nova ordem é guardada assim que moves um jogo. Se não for possível guardá-la, a lista volta a ficar como estava e uma mensagem diz porquê.

Anotações, detalhes e remoção de jogos

- **Nova anotação** C, por baixo de um jogo, guarda uma linha sobre o motivo de ele estar na lista, como "jogar no difícil". Clica em **Guardar**, ou em **Cancelar** para deixar como estava. **Editar anotação** altera a anotação; guarda-a vazia para a remover.
- O **×** na linha de um jogo tira o jogo da lista. O jogo em si continua na tua biblioteca.
- **Editar detalhes**, no canto superior direito da página da lista, altera o nome, a descrição e se a lista é ordenada.
- **Eliminar lista**, ao lado, pede-te que cliques em **Eliminar esta lista** para confirmar e depois elimina a lista. Os jogos dela não são afetados.

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

Partilha uma lista

Uma lista é partilhada no teu perfil quando a tua definição **Listas** em **Conta → Privacidade** deixa outras pessoas verem listas. Uma lista em particular pode ser mais restrita do que essa definição, nunca mais aberta:

1. Abre a lista.
2. Define **Quem pode ver esta lista** D como **Só eu** para guardares a lista só para ti, ou **Amigos** para a partilhares só com as pessoas que segues e que te seguem de volta. Volta a **Segue a tua definição de Listas** para que fique visível para as mesmas pessoas que as tuas outras listas.

A linha ao lado diz quem pode ver a lista agora (*Visível para todos*, *Visível para os teus amigos* ou *Visível só para ti*), e **Ver como os outros veem** abre a lista tal como aparece no teu perfil. Da primeira vez que outras pessoas podem ver uma lista, ela aparece em **Eventos** e no feed dos teus seguidores. Uma lista partilhada mostra o nome, a descrição, os jogos por ordem e as tuas anotações sobre eles, e as pessoas com sessão iniciada podem pôr gosto nela. As listas partilhadas também aparecem na página **Listas** da comunidade, onde qualquer pessoa com quem estão partilhadas as pode encontrar; vê Explora a comunidade. Os jogos aparecem com os nomes e as capas oficiais, e um jogo que ocultaste dos outros fica de fora.

O nome de uma lista não pode ter palavrões nem endereços da web. A descrição e as anotações podem ter palavrões, mas não ofensas nem palavras de ódio, e cada uma pode ter no máximo dois endereços da web. Uma lista criada antes desta regra que não a cumpra fica visível só para ti até lhe mudares o nome; a linha ao lado da definição diz porquê. Vê Partilha o teu perfil.

Na tua exportação

A exportação dos teus dados tem um ficheiro **Listas**: uma linha para cada jogo de cada lista, pela ordem da lista, com a tua anotação. Vê Exporta os teus dados. As listas ainda não estão na tua API.

As listas fazem parte dos dois planos.

A TUA BIBLIOTECA

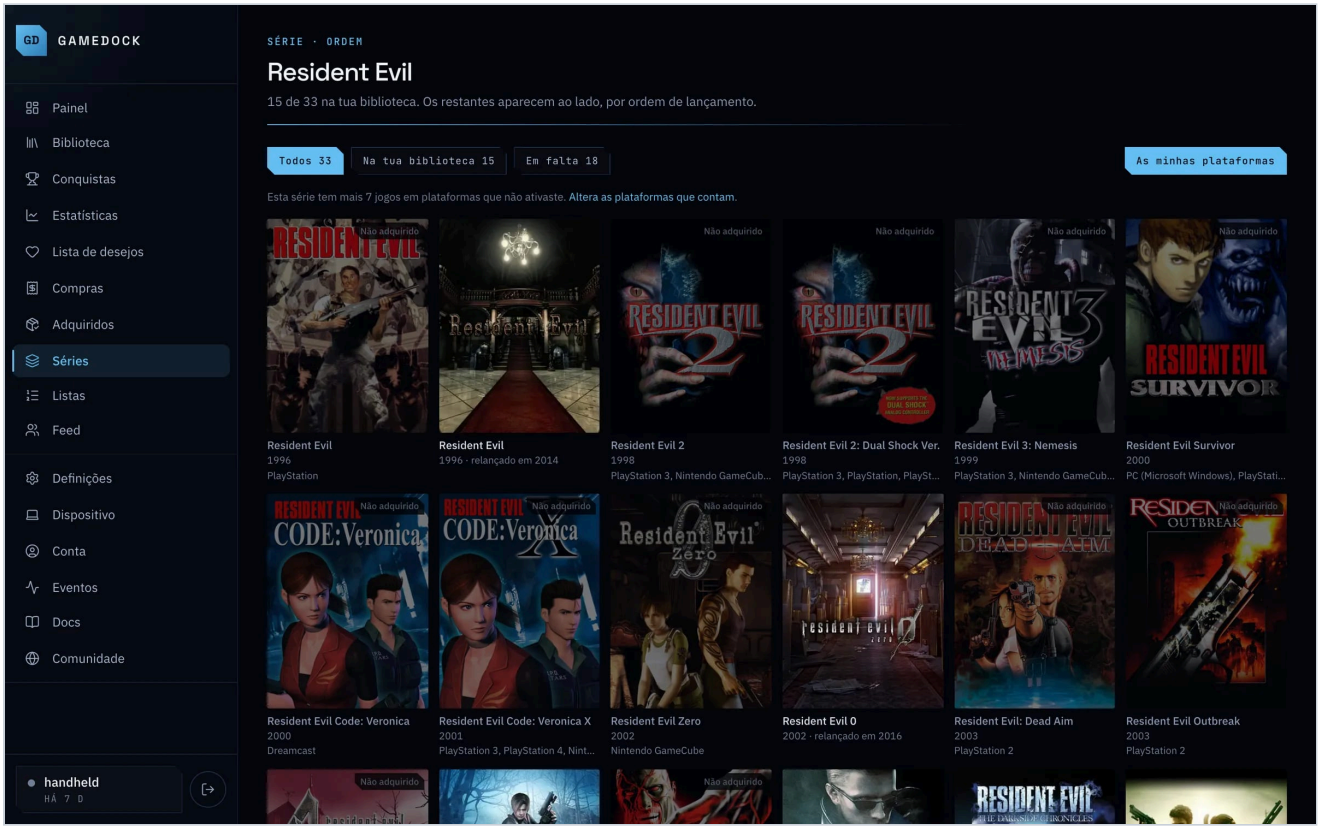
Séries de jogos

Vê todas as séries da tua biblioteca, o que te falta de cada uma e ajusta a forma como os jogos são agrupados.

O GameDock sabe a que série pertence cada um dos teus jogos (Resident Evil, Tomb Raider, Need for Speed) através do IGDB, a base de dados de jogos que usa. Assim consegue manter uma série junta na tua biblioteca e mostrar-te os jogos de uma série que ainda não tens.

Vê uma série

Clica no nome da série por baixo do cartão de qualquer jogo em **Biblioteca**, ou ao lado de **Série** em **Info do jogo**, na página de um jogo. A página da série lista todos os jogos dela, por ordem de lançamento, com os que tens e os que não tens lado a lado.



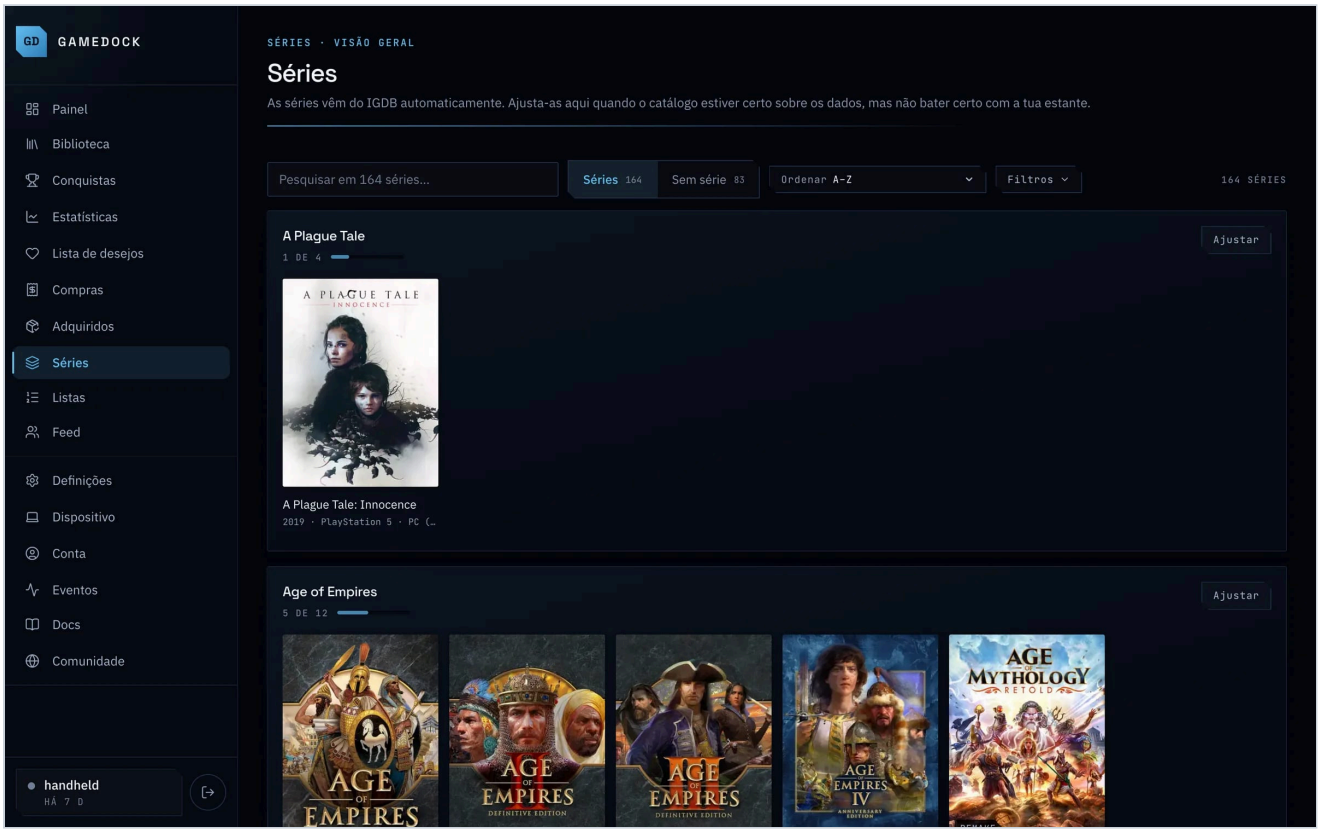
Uma série, com os jogos que tens e os que não tens

- **Todos**, **Na tua biblioteca** e **Em falta** filtram a lista.
- **As minhas plataformas** (ativado, a não ser que o desatives) mostra só jogos vendidos para plataformas que contam para ti. Uma série longa inclui décadas de jogos que já não consegues comprar; a nota por baixo dos botões diz quantos ficam ocultos assim, e **Altera as plataformas que contam** abre a definição 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 vês os jogos que tens e quantos te faltam; o GameDock Plus diz quais são os que faltam.

Vê todas as séries de uma vez

Séries, na barra lateral, mostra como uma prateleira cada série que tem algum jogo da tua biblioteca: os jogos dela por ordem, como capas, quantos tens (“16 de 24”) com uma barra a mostrar o resto, e setas para percorrer uma série longa. Seleciona uma prateleira em qualquer ponto, capas incluídas, para abrir a sequência dessa série; cada jogo abre a partir da sequência.



Séries

Pesquisa pelo nome, ordena por **A–Z**, **Mais jogos** ou **Mais jogos em falta**, usa **Filtros** → **Ajustada** para listar só as séries que mudaste e passa para **Sem série** para veres os jogos que o GameDock não colocou em nenhuma série. A maioria deles é mesmo um jogo isolado.

Ajusta a forma como uma série é agrupada

Os agrupamentos do IGDB nem sempre correspondem à forma como pensas numa série. Clica em **Ajustar** numa série para:

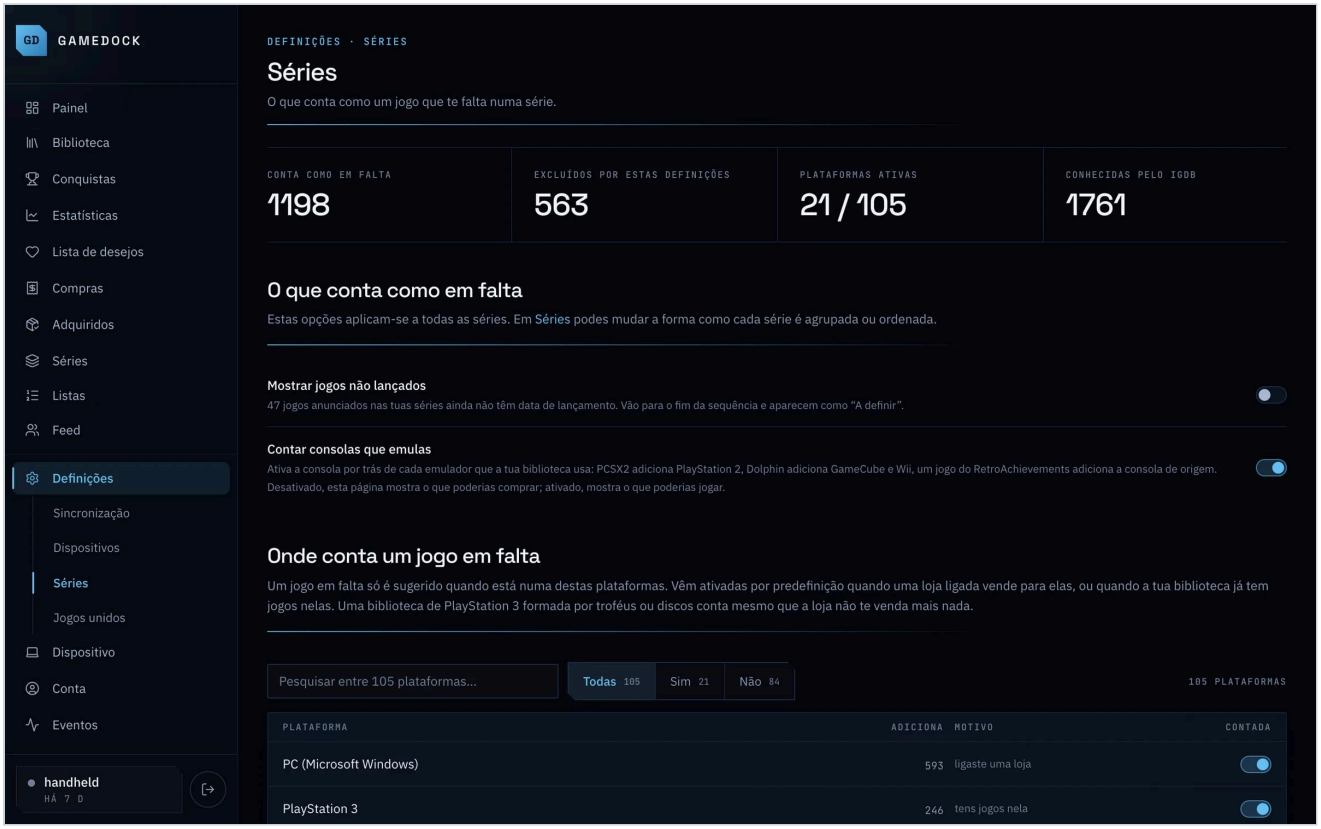
- **Juntar a** outra série, para reunir LEGO Star Wars e LEGO Batman numa única prateleira LEGO, por exemplo. As séries que juntaste aparecem dentro da que escolheste, e clicar no chip de uma delas separa-a de novo.
- Pôr os **Remakes por último**, para que um remake fique depois dos jogos que refez, em vez de no seu próprio ano de lançamento.

- Mover um jogo para outra série com **Mover para…**, ou tirá-lo de qualquer série com **Sem série**. Para um jogo que moveste à mão, **Usar a resposta do IGDB**, no mesmo menu, volta a pô-lo onde estava.
- **Repor esta série** para desfazer todas as alterações que lhe fizeste.

Em **Sem série**, **Adicionar à série** coloca um jogo numa série à tua escolha. Ajustar séries faz parte do GameDock Plus; as tuas alterações afetam só a tua biblioteca.

Escolhe as plataformas que contam

Definições → **Séries** decide em que plataformas um jogo *em falta* tem de estar para contar como em falta.



Definições → Séries

- Uma plataforma conta por predefinição quando ligaste uma loja que vende para ela ou já tens jogos nela, incluindo discos e cartuchos na tua estante. A coluna **Motivo** diz qual é o caso.
- Ativa ou desativa qualquer plataforma com o respetivo interruptor; **Adiciona** mostra quantos jogos em falta ela acrescentaria, por isso a escolha é um número, e não um palpite. **Restaurar** devolve uma plataforma à predefinição, e **Restaurar predefinições** devolve-as todas.
- **Mostrar jogos não lançados** inclui jogos anunciados que ainda não têm data de lançamento.
- **Contar consolas que emulas** adiciona consolas em que só jogas através de um emulador, útil para "o que é que eu podia jogar?" em vez de "o que é que eu podia comprar?".

Estas definições fazem parte do GameDock Plus.

A TUA BIBLIOTECA

Jogos físicos

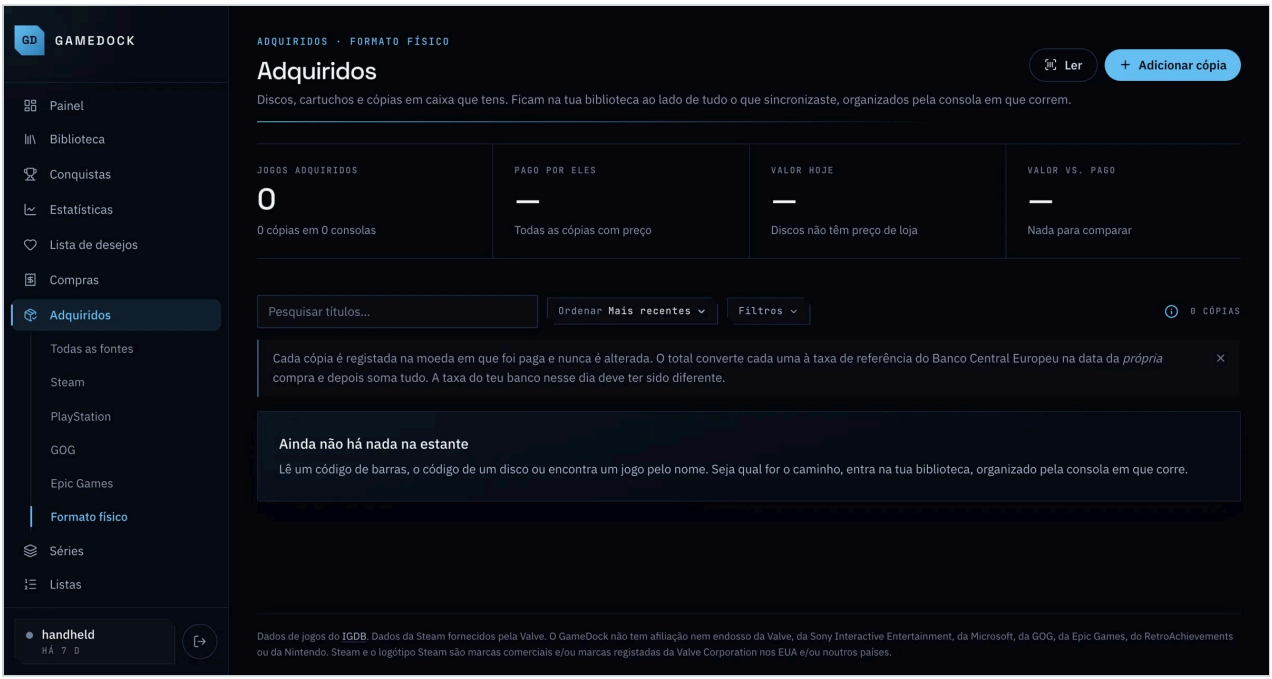
Adiciona os discos e cartuchos da tua estante pelo código de barras, código do disco ou título, e regista quanto custou cada um.

Nenhuma loja consegue informar o GameDock sobre os discos e cartuchos da tua estante, por isso és tu que os adicionas. Cada cópia entra no cartão do jogo na tua biblioteca, junto das cópias digitais, e regista quanto pagaste, se quiseres.

Uma cópia pode ser de qualquer consola ou computador. As mais comuns estão sempre na lista **Consola**, e qualquer outra plataforma em que o jogo saiu é adicionada à lista assim que escolhes o jogo.

Adiciona uma cópia

1. Vai a **Adquiridos** → **Formato físico** e clica em **Adicionar cópia**.



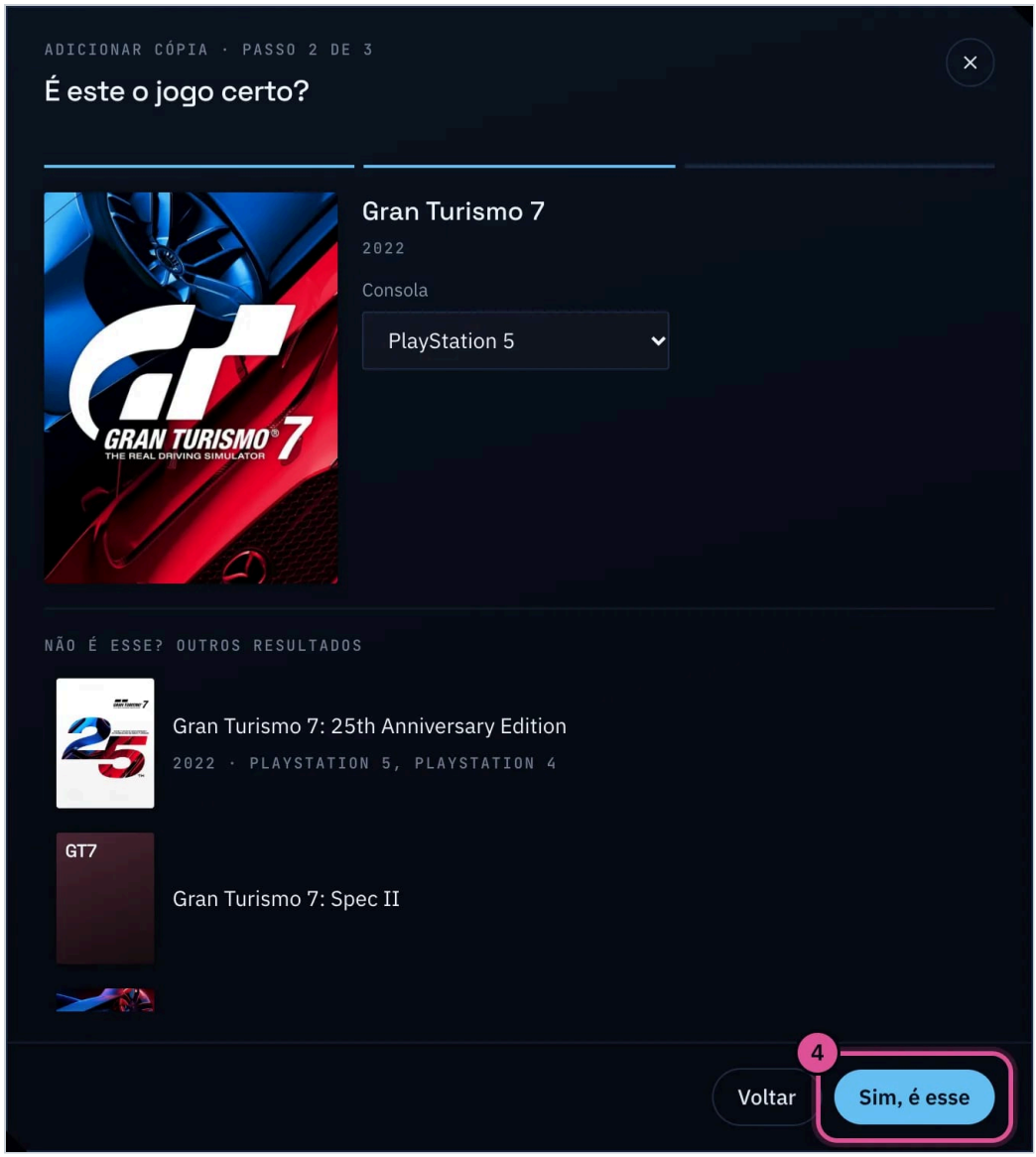
Adquiridos → Formato físico, a tua estante

2. Escreve 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** por baixo das barras ou simplesmente o **título do jogo**. O GameDock diz o que acha que escreveste; se se enganar, escolhe tu **Código do disco**, **Cód. barras** ou **Título**. Ao pesquisar pelo título, podes limitar a pesquisa a uma consola.
3. Clica em **Identificar** (3).



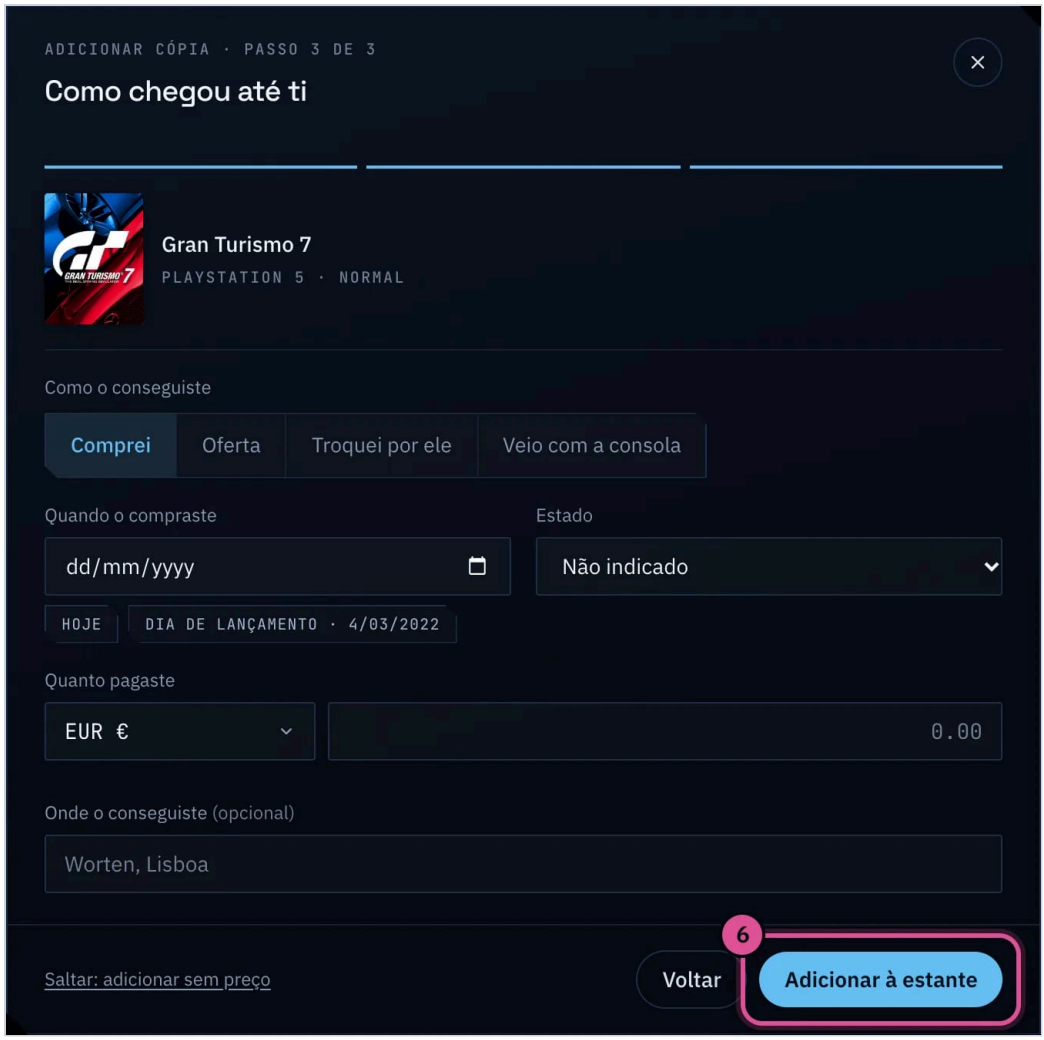
Passo 1: o que tens na mão?

4. Confirma que o GameDock encontrou o jogo certo. Escolhe a **Consola** e a **Edição**, se aparecerem, e clica em **Sim, é esse** 4. Se não for o jogo certo, escolhe em **Outros resultados**, ou clica em **Voltar** e tenta de novo.



Passo 2: é este o jogo certo?

5. Diz como a cópia chegou até ti (tudo opcional):
   - **Como o conseguiste**: compraste, recebeste de oferta, trocaste ou veio com uma consola.
   - **Quando** o compraste ou quando chegou. **Hoje** e **Dia de lançamento** preenchem uma data por ti.
   - O **Estado**, de selado a só o disco.
   - **Quanto pagaste**, na moeda em que pagaste, se o compraste. O GameDock converte o valor para a tua moeda à taxa de câmbio do dia da compra.
   - **Onde o conseguiste**, como o nome de uma loja.
6. Clica em **Adicionar à estante** 6, ou em **Saltar: adicionar sem preço** para adicionar a cópia agora e preencher os detalhes depois.



Passo 3: como chegou até ti

A cópia fica na tua estante e na tua biblioteca, na respetiva consola. Para adicionar várias seguidas, clica em **Adicionar outro**; marca **Manter a data e a moeda para o próximo** para não teres de as escrever de novo.

Também entra em **Adquiridos → Todas as fontes** e, quando tem uma data e foi comprada (e não recebida de oferta, trocada ou incluída num pacote), em Compras → Todas as fontes, junto dos teus jogos de todas as lojas.

Lê o código de barras com a câmara

Onde a pesquisa por código de barras está disponível, **Ler** (na página da estante, ou ao lado da caixa no passo 2) abre a câmara do teu dispositivo. Aponta-a para o código de barras e o GameDock preenche o número. Da primeira vez, o teu navegador pede permissão para usar a câmara.

Quando um código de barras é novo

O GameDock procura os códigos de barras no ScanDex, uma base de dados partilhada de códigos de barras de jogos. Se o ScanDex não conhecer o teu, o GameDock pede-te que pesquises o jogo pelo título, e o que escolheres é sugerido ao ScanDex para que possa adicionar o código de barras.

Se outros utilizadores do GameDock já identificaram o código de barras, o passo 2 mostra o jogo que escolheram e pede-te que o confirmes com a tua caixa, incluindo a edição e a consola. Clica em **Sim, é esse** se corresponder, ou em **Não é este jogo? Pesquisa pelo título** se não corresponder. Quando cinco pessoas concordam sobre um jogo, o GameDock deixa de perguntar e identifica esse código de barras de imediato.

Altera ou remove uma cópia

Em **Adquiridos** → **Formato físico** ou **Compras** → **Formato físico**, clica no preço de uma cópia para a abrir, ou em **Adicionar preço** numa cópia que ainda não tem preço, ou em **Editar** numa cópia sem preço em que possas clicar, como uma oferta. Altera o que quiseres e clica em **Guardar**, ou usa **Limpar o que foi registado** para apagar os detalhes, ou **Remover esta cópia** para a tirar da tua estante.

No plano grátis, uma cópia comprada há mais de 12 meses mostra o selo **Plus** em vez do preço. O preço e a data ficam guardados, sem aparecer, e não podem ser alterados até subscreveres; **Editar** continua a permitir remover a cópia. Não conta como *sem preço* em Adquiridos, e o mesmo acontece com uma oferta, uma troca ou um jogo que veio com uma consola, que não tinham preço para indicar.

No plano grátis

O plano grátis guarda até 50 cópias físicas e regista 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 deixares de pagar o Plus, as cópias acima do limite grátis ficam guardadas durante 30 dias e depois são eliminadas, a não ser que voltes a subscrever. Vê Planos e faturação para os detalhes.

PARTE 4

Conquistas e atividade

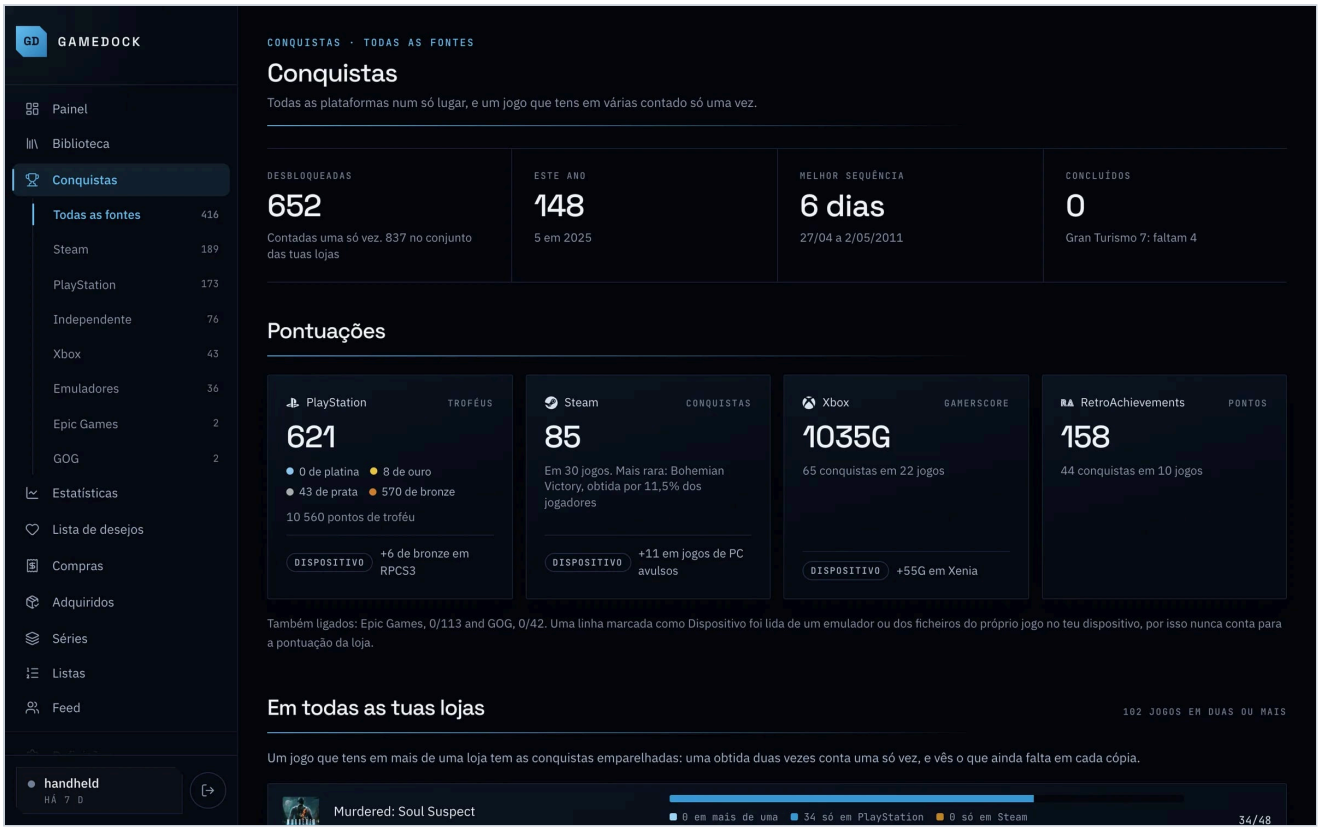
As tuas conquistas e troféus de todas as plataformas, o painel e o registo contínuo do que mudou.

CONQUISTAS E ATIVIDADE

A página Conquistas

Vê juntos as tuas conquistas e troféus de todas as plataformas, e quanto já avançaste em cada jogo.

Conquistas, na barra lateral, reúne as conquistas e os troféus que desbloqueaste 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

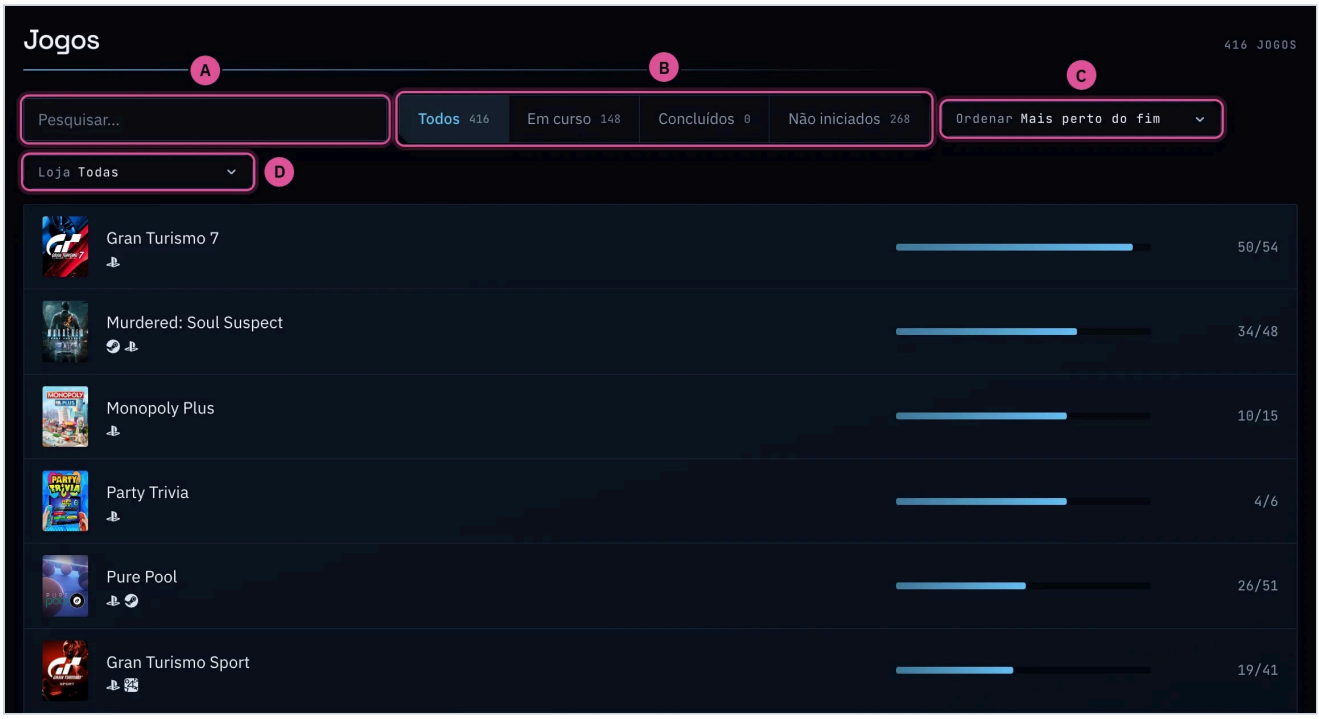
O que a página mostra

- **Quatro números** no topo: conquistas desbloqueadas, cada uma contada só uma vez, por mais lojas em que a tenhas desbloqueado; desbloqueios deste ano; a tua 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; a Steam e a GOG não dão pontos, por isso mostram uma contagem, e a Steam indica a conquista mais rara que tens e quantos jogadores do jogo também a têm. Os registos que um emulador ou um jogo de PC independente guarda no teu dispositivo aparecem na loja com que se parecem, como o RPCS3 na PlayStation, e nunca são somados à pontuação dessa loja. As lojas que ligaste, mas em que ainda não desbloqueaste nada, aparecem por baixo.
- **Em todas as tuas lojas**: os jogos que tens em mais de uma loja, com uma barra para cada uma a mostrar o que desbloqueaste nas duas e o que só uma loja tem. **Ver todos** abre Entre lojas.

- **A seguir**: até três jogos aos quais vale a pena voltar, cada um pelo seu motivo. Vê A seguir.
- **Atividade**: os teus 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 desbloqueaste num dia, o teu dia da semana mais movimentado, o maior intervalo deste ano e o teu primeiro desbloqueio.
- **Desbloqueadas recentemente**: as tuas conquistas mais recentes por dia, as mais novas primeiro. Várias seguidas do mesmo jogo são agrupadas como uma sessão, e cada uma mostra quanto vale na sua loja: 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, acrescenta os seguintes.

Clica em qualquer jogo para abrir a sua página, onde as conquistas aparecem por completo.

Filtra a lista



Pesquisar, filtrar e ordenar a lista de jogos

- Escreve em **Pesquisar** A para encontrar um jogo pelo nome.
- Os botões **Mostrar** B escolhem **Todos**, **Em curso**, **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 os teus jogos estão em mais de uma loja, mostra só os jogos de uma loja.

As linhas por baixo de **Conquistas** na barra lateral mostram uma plataforma de cada vez: **Steam**, **PlayStation**, **Xbox**, **Epic Games**, **GOG**, **Independente** ou **Emuladores**, que também reúne os teus RetroAchievements. **Todas as fontes** volta a mostrar tudo.

A página de cada plataforma mostra só essa plataforma. A da PlayStation troca os números por troféus, platinas, ouros e jogos, e acrescenta a tua **Estante de troféus** por consola, os jogos **Mais perto da platina** com os graus que faltam e **Os teus ouros**, os mais recentes primeiro. A página Emuladores lista cada jogo cujos registos o teu dispositivo guarda ao lado da lista do mesmo jogo na loja, para poderes comparar as duas.

> NOTA
>
> Não há linha para o Lutris nem para o Heroic, porque os launchers não dão conquistas por si próprios. As conquistas que um jogo de PC independente guarda num ficheiro no teu PC aparecem em **Independente** (vê Conquistas de jogos de PC independentes), um jogo da Epic jogado através do Heroic aparece em **Epic Games** e um jogo da GOG jogado através do Heroic, em **GOG**.

A seguir



A seguir, escolhido com base no teu progresso

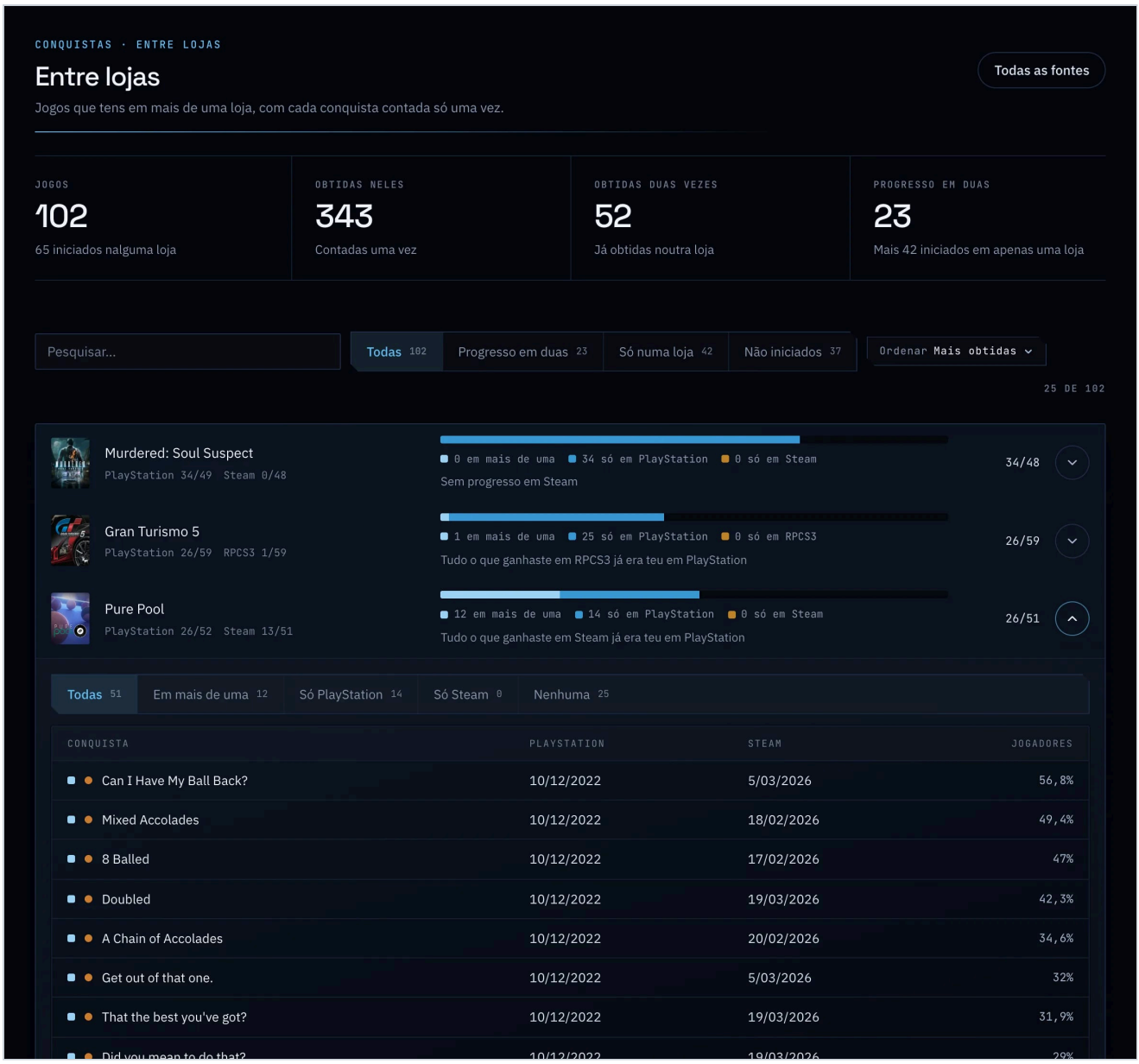
Cada cartão diz porque foi escolhido:

- **Mais perto do fim**: o jogo começado com a maior parte da lista desbloqueada.
- **A jogar agora**: um jogo em que desbloqueaste algo recentemente, ou que jogaste nas últimas duas semanas.
- **Feito noutro lado**: um jogo que tens jogado numa loja, com conquistas que já desbloqueaste noutra loja e que esta cópia ainda não tem.
- **Onde ficaste**: um jogo em que avançaste bastante, mas que não jogas há um ano.

Por baixo de um cartão, **Experimenta** às vezes indica uma conquista para tentares, com o motivo: quantos jogadores a têm, a loja em que já a desbloqueaste ou o desbloqueio que ela costuma seguir. **Mostrar como** explica como a conseguir; fica escondido porque pode revelar parte do jogo. Se uma sugestão estiver errada, clica em **Não é bem isso?** e ela não te volta a aparecer.

A sugestão Experimenta só aparece quando há uma sugestão fiável. Um jogo que acabaste 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 tens em duas ou mais lojas, com quantas conquistas desbloqueaste neles contadas só uma vez, quantas desbloqueaste duas vezes e em quantos jogos tens progresso em duas lojas. Os botões **Mostrar** escolhem **Todas**, **Progresso em duas**, **Só numa loja** ou **Não iniciados**.

Abre um jogo para ver cada uma das suas conquistas ao lado de cada loja: a data em que a desbloqueaste nessa loja, ou que a lista da loja não a tem. **Quais conquistas** filtra para as que desbloqueaste em mais de uma loja, as que só uma loja tem ou as que não tens em nenhuma.

Como o total de um jogo é contado

Quando tens 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 só uma vez e conta como desbloqueada se a desbloqueaste em qualquer uma delas. Um jogo com as mesmas 50 conquistas na Steam e no Xbox

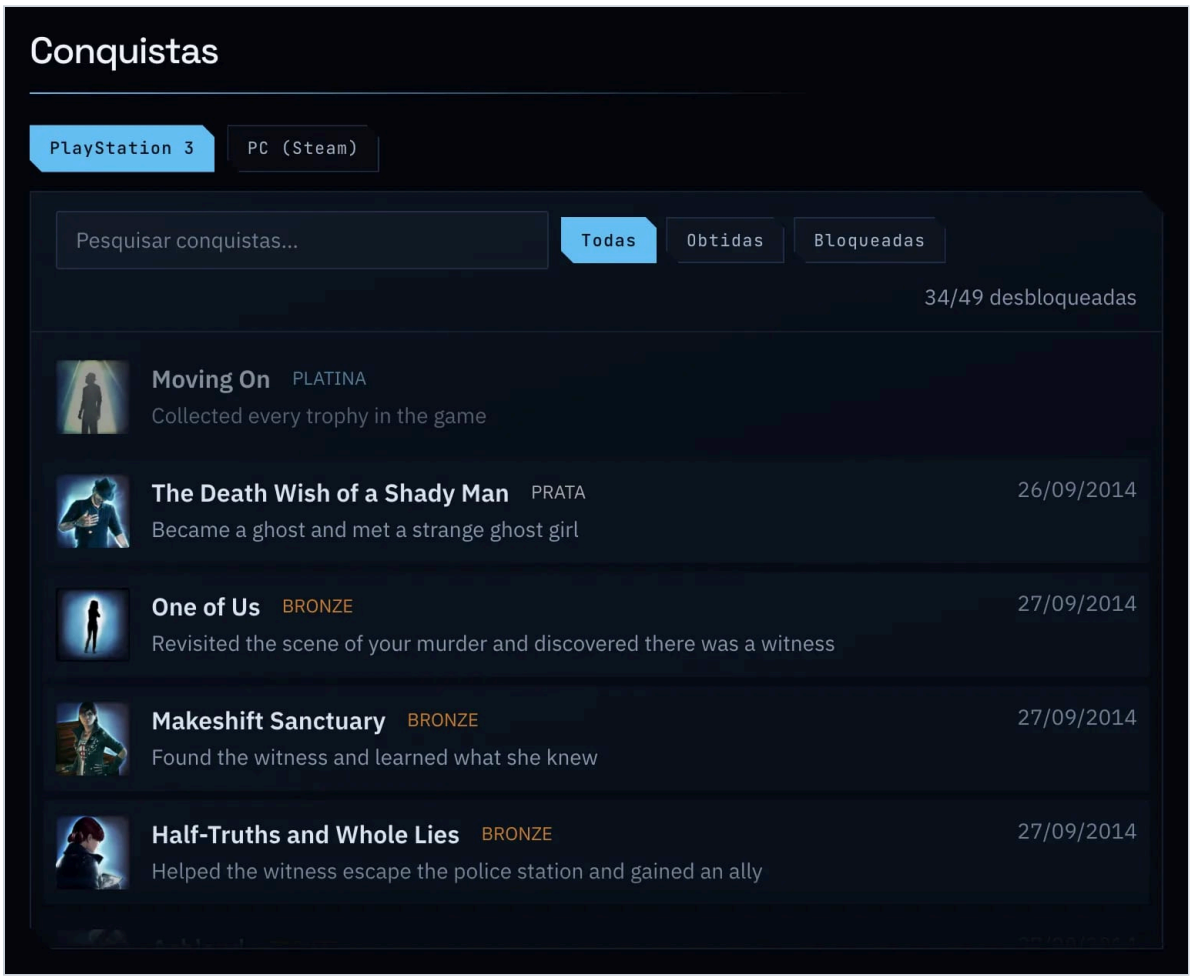
aparece com um total de 50.

- As conquistas que só uma plataforma tem são somadas: uma versão com conquistas extra para os seus complementos acrescenta essas.
- O troféu de Platina da PlayStation fica de fora quando o resto da lista corresponde ao de outra plataforma, já que é o prémio por desbloquear todos os outros.
- Listas de jogos diferentes, como um conjunto do RetroAchievements ao lado do de uma remasterização moderna, simplesmente somam-se.

A página de um jogo continua a mostrar a lista de cada plataforma em separado, 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 tens o jogo em mais de uma plataforma, os botões no topo escolhem que conjunto mostrar.
- **Pesquisar conquistas…** encontra uma pelo nome, e **Todas**, **Obtidas** e **Bloqueadas** filtram a lista.
- Cada uma mostra a descrição, quando a desbloqueaste e, quando a plataforma os fornece, o grau do troféu, o Gamerscore e quão rara é entre os jogadores.

Se um jogo disser que as conquistas *ainda não foram verificadas*, o GameDock ainda está a ir buscá-las: os jogos que não jogaste são verificados em segundo plano, um lote de cada vez, normalmente em poucos

dias. Se jogares o jogo, ele passa para o início da fila.

Se os teus jogos da Steam chegarem sem nenhuma conquista, o teu perfil da Steam é provavelmente privado. Vê Conquistas da Steam com perfil privado.

Conquistas da Steam com perfil privado

Traz as tuas conquistas da Steam para o GameDock sem tornar público o teu perfil Steam.

A Steam só partilha as tuas conquistas com outras aplicações quando os **Detalhes dos jogos** do teu perfil são públicos. Se os teus forem privados, os teus jogos da Steam continuam a chegar ao GameDock com o tempo de jogo, mas sem conquistas, e a página Conquistas diz *A Steam está ligada, mas Detalhes dos jogos está como privado.*

Tens três formas de resolver isto. Escolhe a que preferires.

Opção 1: torna públicos os detalhes dos jogos

A solução mais simples, se não te importares que outros utilizadores da Steam vejam que jogos jogas.

1. Abre as tuas definições de privacidade da Steam, ou clica em **Abrir definições de privacidade da Steam** na página Conquistas.
2. Define **O meu perfil** como **Público**.
3. Define **Detalhes dos jogos** como **Público**. *Apenas amigos* não chega.
4. No GameDock, vai a **Definições** → **Sincronização** e clica em **Sincronizar** ao lado da Steam.

Essa sincronização deteta a alteração e, a partir daí, as tuas conquistas chegam com a tua biblioteca.

Opção 2: deixa o Companion ler as conquistas

O GameDock Companion consegue ler as tuas conquistas a partir da tua própria sessão iniciada na Steam, o que funciona por mais privado que seja o teu perfil.

1. Confirma que tens sessão iniciada na Steam no Chrome, com o Companion instalado e a Steam ativada nele.
2. Vai a **Definições** → **Sincronização** e clica em **Sincronizar tudo**, que as lê depois das tuas compras e DLCs. Para ler só as conquistas, abre a linha da Steam e clica em **Sincronizar** ao lado de **Conquistas**. Enquanto o teu perfil for privado, esse é o trabalho do Companion.

O Companion lê até 50 jogos de cada vez, abrindo a página de conquistas de cada jogo, um a um, por isso uma biblioteca grande precisa de algumas execuções para terminar. Para os ler todos de uma vez, clica em **Ler conquistas de todos os … jogos**, por baixo da linha **Conquistas** da Steam, que aparece quando há mais de 50 jogos à espera. Antes de começar, diz-te mais ou menos quanto tempo isso demora (alguns segundos por jogo), e **Parar** termina a leitura depois do jogo em curso. O GameDock lê até 150 jogos a cada 10 minutos, por isso uma biblioteca muito grande faz uma pausa a meio e continua sozinha. Lê primeiro os jogos que jogaste ou adicionaste 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 tua biblioteca, no painel ou na linha da Steam em **Definições** → **Sincronização** traz jogos novos, lê logo as conquistas desses jogos. À medida que avança, mostra o nome do jogo que está a ler e, quando termina, diz que jogos leu, quais não têm conquistas, quais não conseguiu ler e porquê, e

quantos ficaram para a próxima execução. Para manteres tudo atualizado sem teres de pensar nisso, ativa **Run automatically** em **Background sync**, no Companion. Vê Mantém tudo sincronizado.

Opção 3: deixa o GameDock Helper ler as conquistas

Se jogas num computador ou numa consola portátil com Linux e o GameDock Helper emparelhado, o Helper consegue ler as tuas conquistas diretamente da aplicação da Steam, sem mexer nas tuas definições de privacidade.

1. No Helper, abre **Steam library** e escolhe a pasta da tua conta da Steam, se ainda não o fizeste.
2. No GameDock, vai a **Definições** → **Sincronização** e sincroniza o **GameDock Helper** e depois a Steam.

A aplicação da Steam só guarda as conquistas dos jogos cuja página abriste nela, por isso um jogo que nunca abriste na aplicação da Steam pode ainda chegar sem elas.

Conquistas de jogos de PC independentes

Traz as conquistas que jogos de PC instalados fora do launcher de uma loja guardam em ficheiros no teu PC.

REQUER GAMEDOCK HELPER

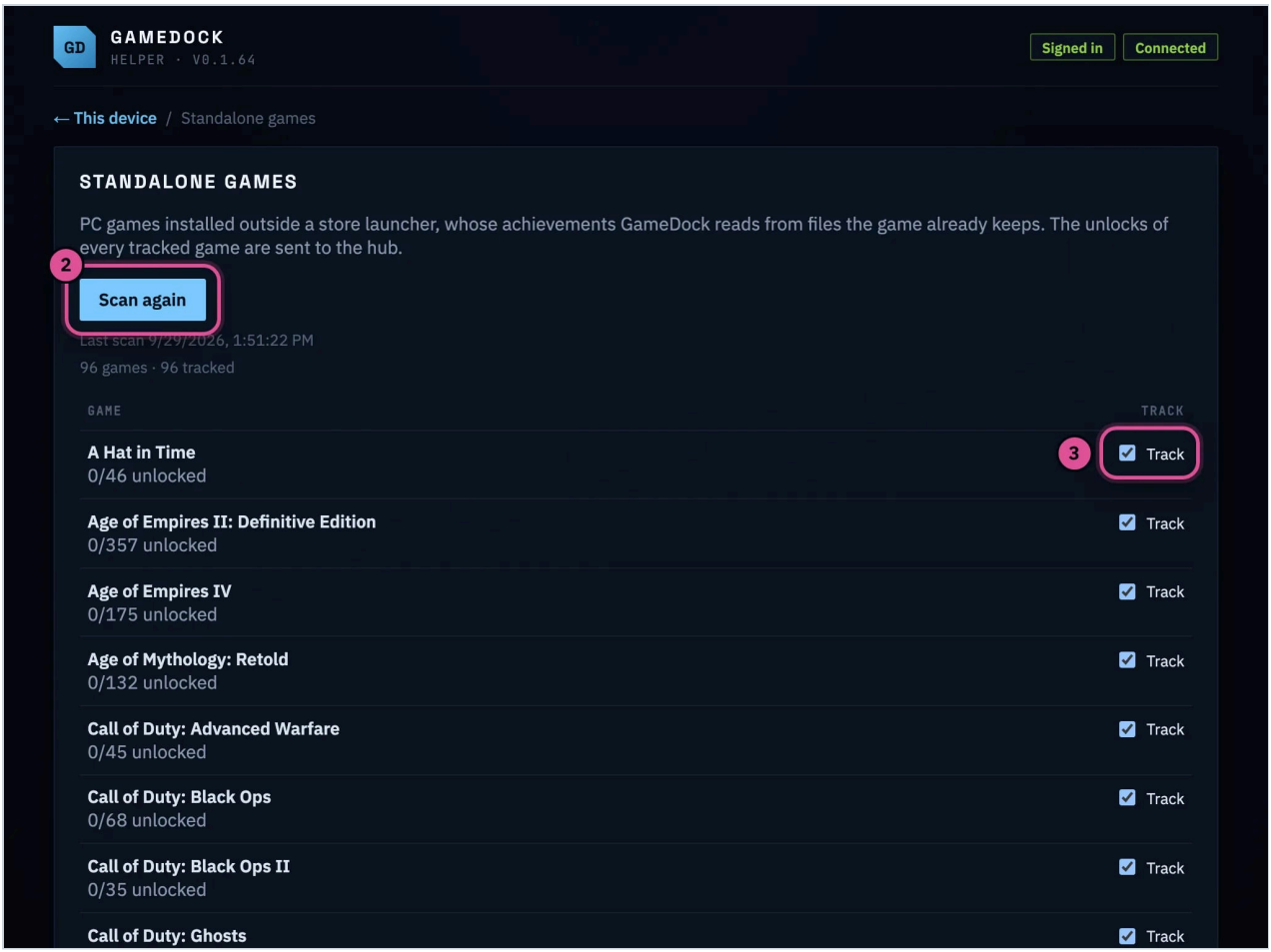
Um jogo de PC independente é um jogo que instalaste fora do launcher de uma loja, por exemplo um jogo de Windows que tu próprio adicionaste ao Lutris. Não regista conquistas da Steam, porque não é o cliente da Steam que o executa. Alguns destes jogos guardam as conquistas em ficheiros no teu computador, e o GameDock Helper consegue ler esses ficheiros e trazer as conquistas para o GameDock com o resto.

O GameDock só lê estes ficheiros. Não configura um jogo para os guardar, não altera nada no jogo e não desbloqueia conquistas oficiais da Steam. Um jogo independente que ainda não guarde as conquistas desta forma não mostra nenhuma.

Precisas do GameDock Helper emparelhado, com o Lutris encontrado em **Game folders**.

Ativa a funcionalidade

1. No GameDock Helper, abre **Standalone games**.
2. Clica em **Scan** 2, ou em **Scan again** se já o tiveres feito antes. O Helper procura entre os teus jogos de PC independentes no Lutris e lista os que guardam as conquistas em ficheiros, com quantas desbloqueaste. Uma biblioteca grande demora um ou dois minutos.



Standalone games no GameDock Helper

3. Deixa **Track** 3 ativado nos jogos que queres que o GameDock acompanhe e desativa-o nos que não queres.
4. Joga. Da próxima vez que o Helper sincronizar, ou quando sincronizares o **GameDock Helper** em **Definições** → **Sincronização**, as tuas conquistas chegam.

Onde aparecem

Estas conquistas aparecem como **PC (Independente)** na página do jogo, a par das outras plataformas em que tens o jogo, e em **Independente** na página **Conquistas**. Na tua biblioteca, o jogo fica em **Independente**, e o filtro **Plataforma** em **Todas as fontes** conta-o em **PC (Outro)**, a menos que também o tenhas numa loja de PC, como a Steam.

Se faltar um jogo

O Helper só lista um jogo quando os seus ficheiros de conquistas já existem: um ficheiro de definições ao lado do jogo e os desbloqueios que ele grava enquanto jogas. Se um jogo que esperavas não aparecer, joga-o uma vez para ele gravar o primeiro ficheiro de desbloqueio e depois clica em **Scan again**.

CONQUISTAS E ATIVIDADE

O painel

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

O Painel é a primeira página que vês depois de iniciares sessão. Responde a quatro perguntas de relance: o que 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 os teus jogos e as fontes ligadas e diz quando o GameDock sincronizou pela última vez. **Sincronizar tudo** traz as novidades de todas as lojas ligadas, exceto as partes que só o Companion consegue ler (as compras, as DLCs e as conquistas de perfil privado da Steam, a Epic Games e as compras na PlayStation); **Sincronizar tudo** em **Definições → Sincronização** também lê essas. Vê Mantém tudo sincronizado.

Os quatro números logo abaixo são o teu tempo de jogo total, as conquistas que desbloqueaste (cada uma contada uma só vez, seja qual for o número de plataformas em que tens o jogo, com quantas chegaram esta semana), quanto custaria a tua biblioteca aos preços de hoje na Steam e quantos jogos queres jogar: os que tens e ainda não começaste a sério.

O teu mês nas Estatísticas

Nos primeiros sete dias de cada mês (no fuso horário definido em Preferências), um cartão por baixo dos números avisa que o mês anterior está pronto: **O teu outubro está pronto**, com o tempo de jogo, os desbloqueios e os gastos desse mês numa frase e o facto que mais se destacou nas Estatísticas. **Abrir o teu outubro** leva-te à Visão geral desse mês. No plano grátis, o botão é **Ver o teu outubro**, com um cadeado, o cartão diz quantos factos mais estão à espera, e o mês abre com os números, mas com os factos ocultos, como acontece com qualquer mês no plano grátis. O ✕ esconde o cartão até ao mês seguinte, em todos os dispositivos que usas. Um mês sem nada a dizer não tem cartão.

As secções

	SECÇÃO	O QUE MOSTRA
01	**Continuar**	Os jogos que jogaste mais recentemente, com quanto tempo jogaste cada um nas últimas duas semanas. Usa as setas para os percorrer.
02	**Jogar a seguir**	Sugestões tiradas dos jogos que queres jogar e dos que puseste em pausa, em três visões, cada jogo com os motivos da escolha. Vê Jogar a seguir abaixo.
03	**Vale comprar agora**	Jogos das tuas listas de desejos, de todas as lojas que ligaste, que estão em promoção ou abaixo do preço que definiste, cada um com a loja e o preço de hoje. Os que estão abaixo do teu preço aparecem primeiro.
04	**Esta semana**	Quanto jogaste esta semana em comparação com a anterior, um gráfico das últimas oito semanas, as conquistas que desbloqueaste 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 tentares a seguir num jogo que estás a jogar, como faz A seguir. A pontuação de cada plataforma está na página Conquistas. Por último, **Das Estatísticas** traz o facto com que começa a Visão geral desta semana nas Estatísticas, e **A tua semana** abre essa Visão geral; todas as contas têm esta semana completa, e uma semana ainda sem nada a dizer não mostra nenhum facto.
05	**Enquanto estiveste fora**	O que mudou nos últimos sete dias e tudo o que está à tua espera.
06	**De onde vêm os teus dados**	Cada fonte que ligaste e quando foi sincronizada pela última vez.

Jogar a seguir

Jogar a seguir sugere o que jogar entre os jogos que ainda não terminaste: os que têm o estado **Quero jogar** e os que puseste **Em pausa**. Os jogos com o estado **A jogar** ficam em Continuar, ao lado, e os jogos com o estado **Terminado**, **Completo** ou **Abandonado**, os jogos ocultos e as DLCs nunca são sugeridos. Escolhe uma visão em **Mostrar**, por baixo das capas; a linha por baixo do título diz o que essa visão sugere:

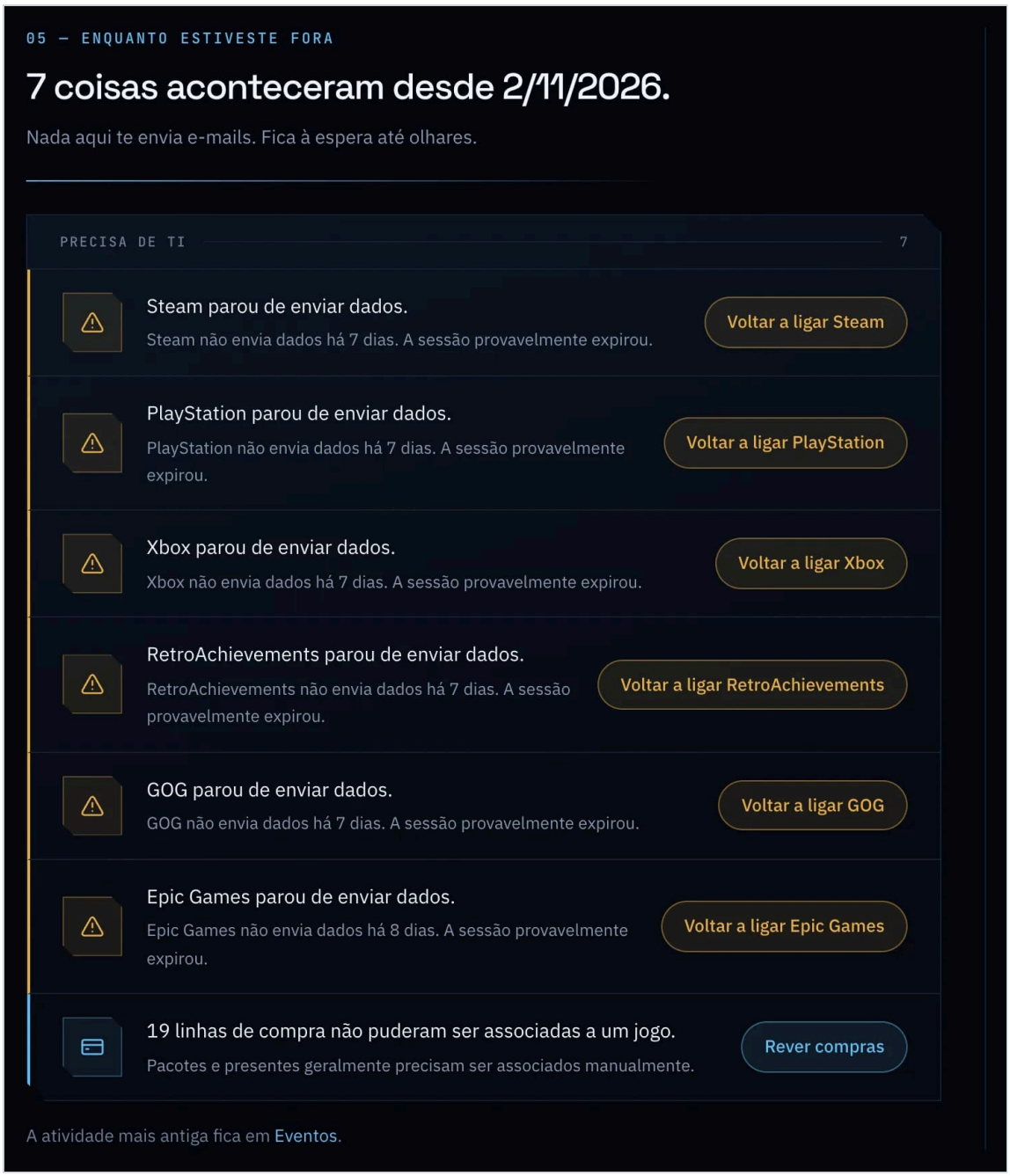
VISÃO	O QUE SUGERE
Algo novo	Jogos que queres jogar e em que ainda não desbloqueaste nada. Os mais bem avaliados aparecem primeiro, depois os jogos já instalados no teu dispositivo, os jogos de uma série de que gostaste (uma com um jogo a que deste quatro estrelas ou mais, que terminaste ou que jogaste durante dez horas), os jogos curtos e os jogos que compraste nos últimos três meses.
Vitórias rápidas	Jogos que podes terminar em breve: faltam poucas horas segundo a estimativa de tempo para terminar do IGDB, descontando o que já jogaste, ou faltam poucas conquistas para os 100%, com pelo menos metade já desbloqueada.
Inacabados	Jogos que começaste e deixaste de lado. Os que tens mais avançados e jogaste mais recentemente aparecem primeiro, depois os jogos instalados e bem avaliados.

Por baixo de cada capa aparece, em resumo, o motivo que mais pesou, como “Metacritic 94”, “~4h para terminar” ou “16 h de jogo · há 2 m”. Passa o rato por cima de um jogo para veres todos os motivos por extenso. O número a seguir a cada visão em **Mostrar** é quantos jogos ela ordenou; a fila mostra os 24 primeiros.

Agora não (o ✕ no canto de uma capa quando passas o rato por cima dela) põe um jogo de lado durante 30 dias, em todas as visões e em todos os dispositivos que usas. **Desfazer** traz o jogo de volta de imediato. Ao fim de 30 dias, pode ser sugerido de novo.

As estimativas de tempo para terminar vêm do IGDB e são obtidas quando os teus jogos sincronizam, por isso Vitórias rápidas cresce à medida que chegam mais.

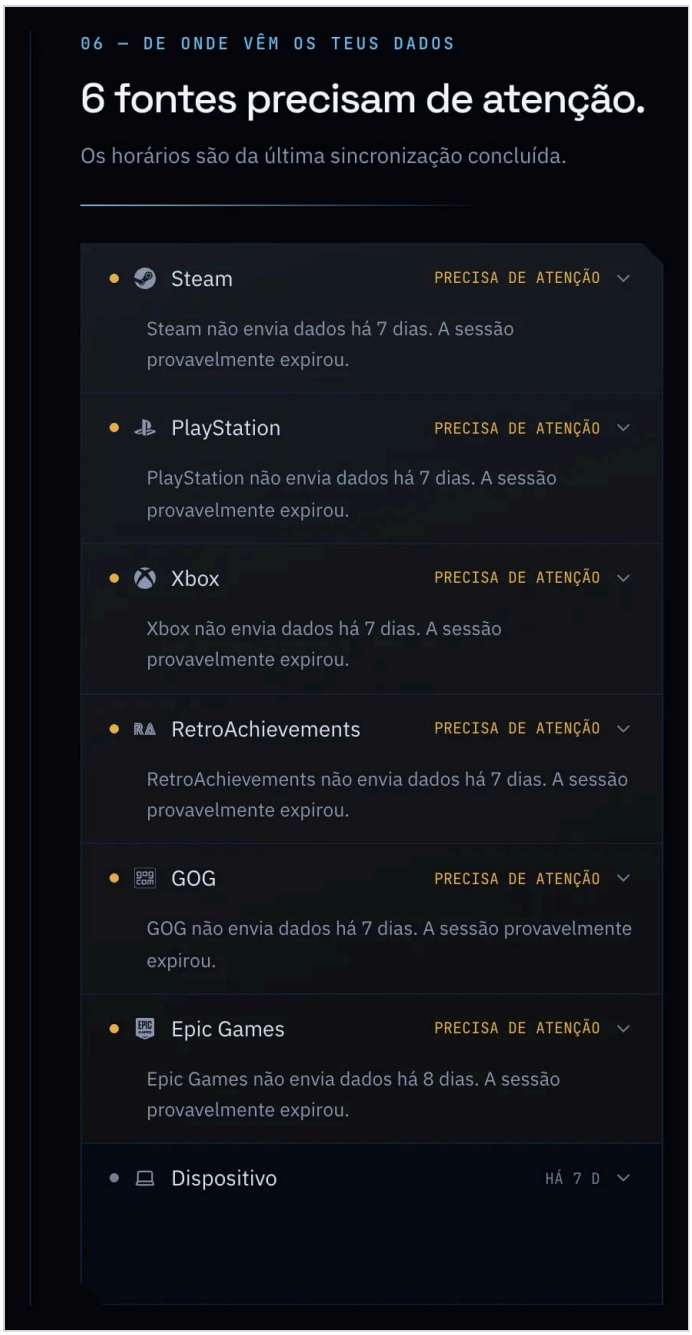
Enquanto estiveste fora



Enquanto estiveste fora

Esta secção cobre os últimos sete dias e divide o que mudou em **Precisa de ti** (um jogo da lista de desejos que desceu abaixo do teu preço-alvo, uma loja que deixou de enviar dados, compras que não foi possível associar a um jogo) e **Só para saberes**: conquistas que desbloqueaste, tempo que jogaste, jogos adicionados à tua biblioteca. Cada item tem um botão que leva diretamente ao sítio certo. Nunca te envia e-mails, e o resumo diário não a esvazia: enviar um resumo deixa o Painel como estava. Tudo o que é mais antigo está no feed de atividade.

De onde vêm os teus dados



De onde vêm os teus dados

Cada fonte que ligaste, com um ponto que mostra se está a funcionar bem e quando terminou uma sincronização pela última vez. As fontes que não ligaste não aparecem; liga uma em **Definições → Sincronização**. Abre uma para veres cada parte dela. Uma fonte que precisa de atenção avisa, com um link para a corrigir. Vê Corrige uma ligação que precisa de atenção.

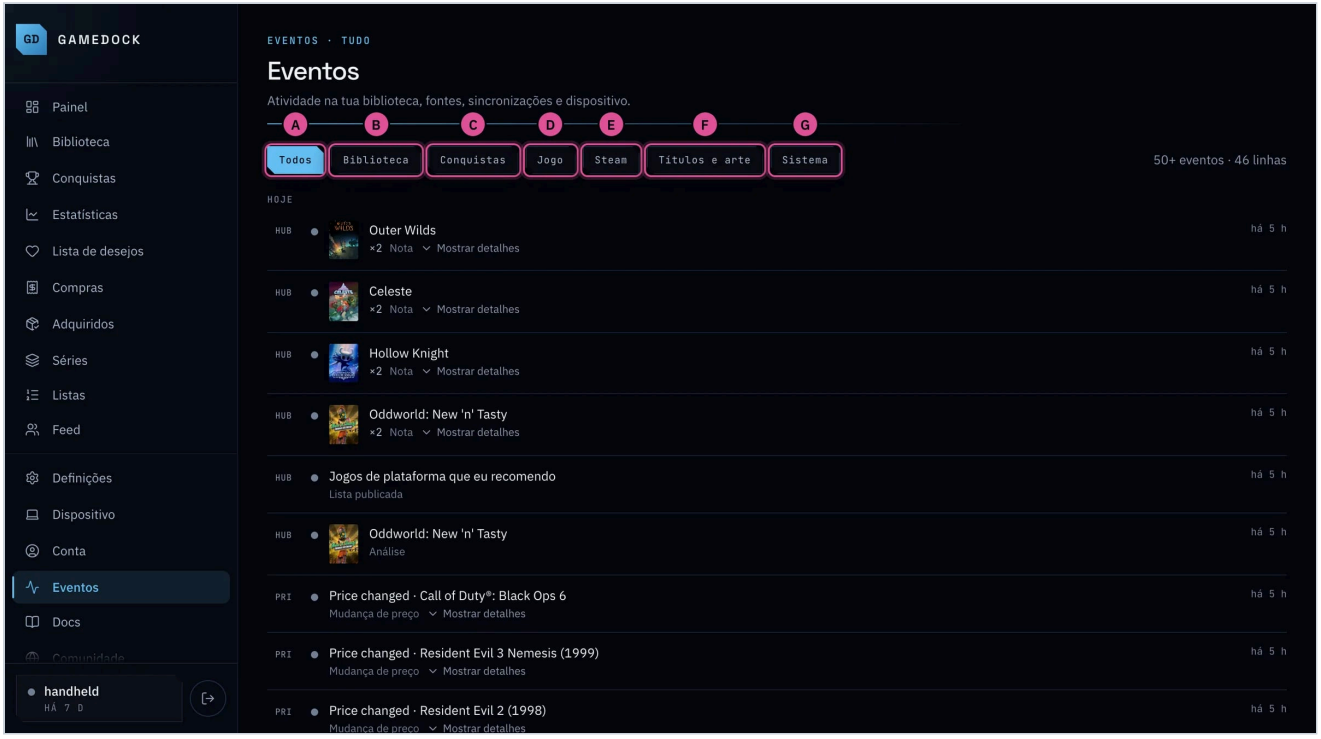
Uma conta nova

Antes de ligares qualquer coisa, o Painel mostra três passos em vez disso: já iniciaste sessão, depois **Ligar uma plataforma** e, se quiseres, **Emparelhar dispositivo**. Vê Primeiros passos.

O feed de atividade

Um registo contínuo de tudo o que mudou na tua biblioteca e como filtrá-lo.

Eventos, na barra lateral, é um registo contínuo de tudo o que mudou na tua biblioteca, do mais recente para o mais antigo: jogos adicionados, conquistas desbloqueadas, tempo jogado, sincronizações que correram ou falharam, alterações de preço e na lista de desejos, o teu dispositivo a ficar online ou offline, e nomes ou artes que alteraste.



Eventos, do mais recente para o mais antigo

Filtra a lista

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

	BOTÃO	MOSTRA
A	**Todos**	Tudo.
B	**Biblioteca**	Jogos adicionados à tua biblioteca, ocultados ou com o estado alterado, as tuas notas, as análises que publicas e uma lista na primeira vez que outras pessoas a podem ver.
C	**Conquistas**	Conquistas desbloqueadas.
D	**Jogo**	Tempo jogado: cada sincronização que encontrou mais tempo de jogo num jogo, e quanto a mais.
E	**Steam**	Alterações 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 alteraste.
G	**Sistema**	Sincronizações que terminaram ou falharam, o teu dispositivo a ficar online ou offline, e inícios de sessão 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 correu (verde para concluído, âmbar para uma alteração que merece uma vista de olhos, vermelho para uma falha) e a hora. Os eventos que se repetem são agrupados numa linha, com a contagem e o intervalo de tempo que cobrem. **Mostrar detalhes** numa linha mostra o que aconteceu exatamente: que plataforma, o preço antigo e o novo, o novo nome. **Carregar mais**, no fim da lista, recua mais no tempo.

Até onde o feed recua 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 eliminado: os eventos mais antigos voltam a aparecer se subscreveres.

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

Enquanto estiveste fora, no Painel, mostra um resumo das mesmas alterações dos últimos sete dias, e o e-mail de resumo diário (parte do GameDock Plus) envia um todas as manhãs. Nenhum dos dois limpa este feed.

PARTE 5

Estatísticas

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

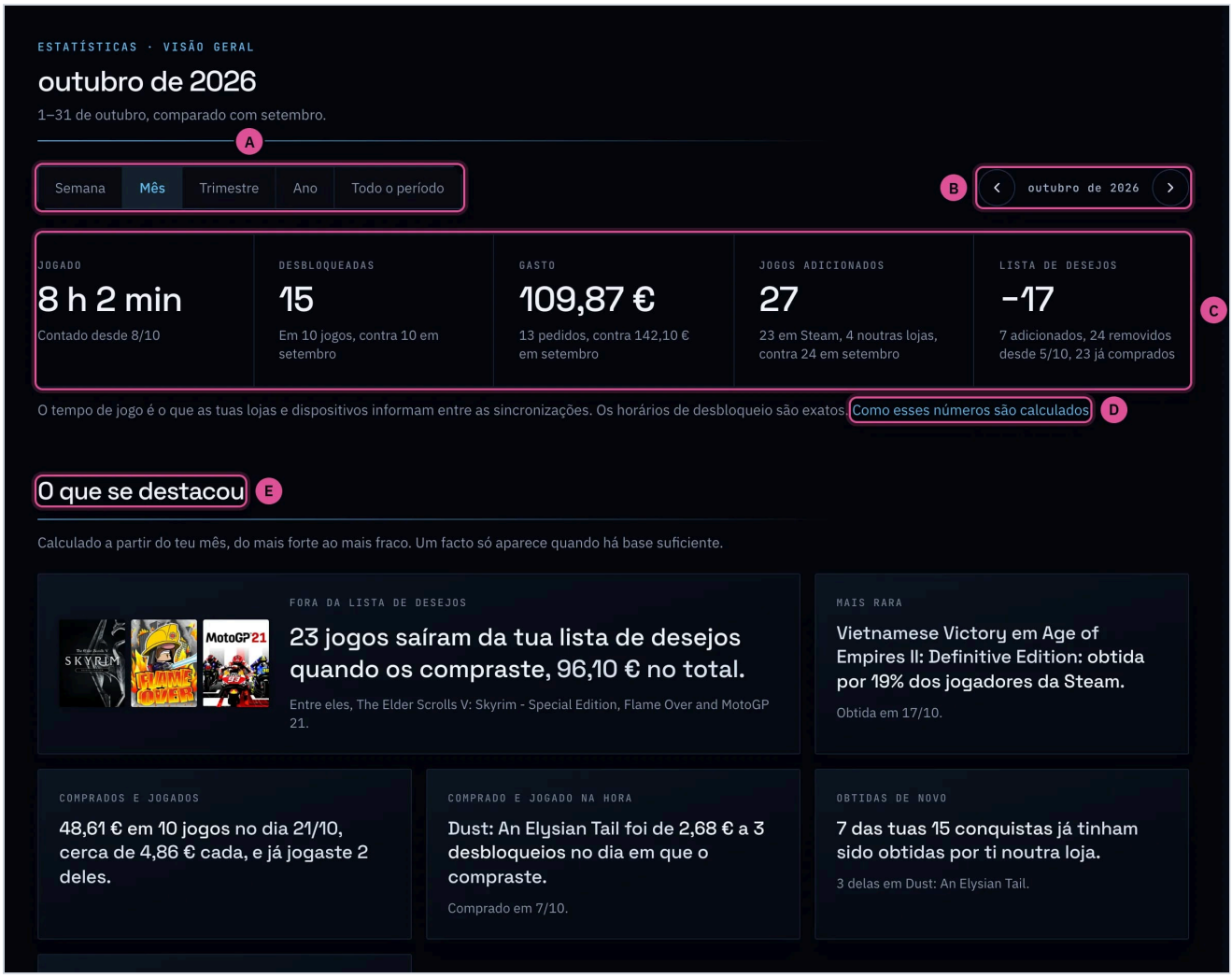
ESTATÍSTICAS

Visão geral das Estatísticas

Percebe os cinco números de um período e com o que são comparados, os factos 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 por ti: quanto tempo jogaste, o que desbloqueaste, quanto gastaste, que jogos adicionaste e como a tua lista de desejos mudou, em comparação com o período anterior, juntamente com os factos 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

Escolhe 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 recuar vai até ao ano em que o teu histórico começa. **Todo o período** não tem setas: é tudo o que o GameDock guarda para ti, desde o teu primeiro desbloqueio ou pedido com data.

As semanas vão de segunda a domingo, e cada período começa à meia-noite no fuso horário definido em Preferências, por isso o que jogaste num domingo à noite conta na semana em que foi jogado, estejas onde estiveres.

Os cinco números

No topo C estão **Jogado**, **Desbloqueadas**, **Gasto**, **Jogos adicionados** e **Lista de desejos**, cada um com uma linha por baixo que diz com o que é comparado:

- Um período ainda a decorrer é comparado com o mesmo intervalo do anterior: a 22 de outubro, outubro até agora é comparado com o período de 1 a 22 de setembro, e esta semana até agora com os mesmos dias da semana passada.
- Um período já terminado 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 só vez, mesmo que a tenhas desbloqueado em duas lojas.

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

Contado desde

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

Por isso, um período que começa antes de o GameDock começar a registar mostra o tempo jogado com **Contado desde** e o dia em que o registo 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 registado por completo cujo período anterior não foi registado mostra **Nada para comparar antes de**, seguido desse dia. Um período que terminou antes de o registo começar mostra **—** em **Jogado** em vez de um zero, com o motivo por baixo. As remoções da lista de desejos funcionam da mesma forma: o GameDock guarda-as desde que começou a registá-las, e um período anterior a isso mostra o que foi adicionado e **—** na alteração.

O que se destacou

O que se destacou E é um punhado de factos sobre o período, do mais forte para o mais fraco: o teu melhor dia de desbloqueios, o jogo ou a série que ocupou a maior parte do teu tempo de jogo, o teu desbloqueio mais raro, jogos que compraste e jogaste no mesmo dia, jogos que saíram da tua lista de desejos no dia em que os compraste. Cada um só aparece quando há base suficiente, por isso uma semana calma pode não ter nenhum, e a página di-lo em vez de inventar um. Os factos são calculados por regras fixas a partir dos teus próprios registos.

Por baixo deles, **O que jogaste** 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 tua lista de desejos. Cada tema abre a sua 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 jogaste, abre Tempo de jogo. Um ano abre com um cartão que leva a O teu ano em jogos, o ano numa imagem para partilhar, grátis em todos os planos.

No plano grátis

Todas as contas têm a Visão geral da semana atual completa: os cinco números, um facto que se destacou, com os outros só pelo nome, e o que jogaste. As semanas, os meses, os trimestres e os anos anteriores e todo o período fazem parte do GameDock Plus. Ao abrires um deles no plano grátis, continuas a ver os cinco números reais e com o que são comparados, e a lista dos factos que se destacaram, sem revelar o que encontraram, para veres o que o Plus te mostraria antes de decidires. Os períodos e as páginas que o plano grátis não abre têm um cadeado.

Por e-mail

No dia 1 de cada mês, o e-mail mensal das Estatísticas leva o mês que acabou de terminar à tua 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. Desativa-o em **Conta** → **Notificações** ou no próprio e-mail.

ESTATÍSTICAS

Tempo de jogo

Dias em que jogaste, a tua maior sequência, o que mais jogaste e onde, os jogos novos para ti e as tuas horas comparadas com o habitual.

REQUER GAMEDOCK PLUS

Tempo de jogo, em Estatísticas na barra lateral, vai além da Visão geral no tempo que jogaste num período: em quantos dias jogaste e a tua maior sequência, que jogos ocuparam esse tempo e onde os jogaste, quais deles eram novos para ti e como as tuas 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 ti e quantos retomaste, e **Dias jogados**, em quantos dias do período até agora jogaste.

Escolhe o período com os botões por cima dos números e passa para o anterior ou o seguinte com as setas ao lado deles, como na Visão geral. A barra lateral mantém o período quando mudas de página nas Estatísticas.

Horas ao longo do período

O gráfico B mostra as tuas horas por dia numa semana ou num mês, por semana num trimestre e por mês num ano, com **Meses** e **Semanas** para alternar. Passa o rato por cima de um ponto, ou usa as setas do teclado, para veres as horas e quantos jogos jogaste. **Onde jogaste** C divide as mesmas horas por loja e dispositivo.

Mais jogados, novidades e regressos

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

Novidades e regressos mostra os jogos novos para ti e os que retomaste. A primeira vez que jogaste é a data que a tua loja informa, por isso pode ser de antes de teres entrado no GameDock. Algumas fontes não informam quando jogaste pela primeira vez (o Lutris, por exemplo), e os jogos jogados só nelas são contados como desconhecidos em vez de estimados.

O teu tempo comparado ao normal compara todas as tuas horas num jogo com o tempo que, segundo o IGDB, normalmente se leva a terminá-lo, a marca em cada barra.

Contabilizado desde

Nenhuma loja diz quando cada hora foi jogada, por isso é o próprio GameDock que o regista, a partir da primeira sincronização que encontrou o teu tempo de jogo a aumentar. 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 as tuas 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 jogaste segundo esses totais, os teus jogos mais jogados de sempre e as tuas horas pela década em que cada jogo foi lançado. Dias jogados e a maior sequência continuam a contar a partir do dia em que o GameDock começou a registar.

No plano grátis

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

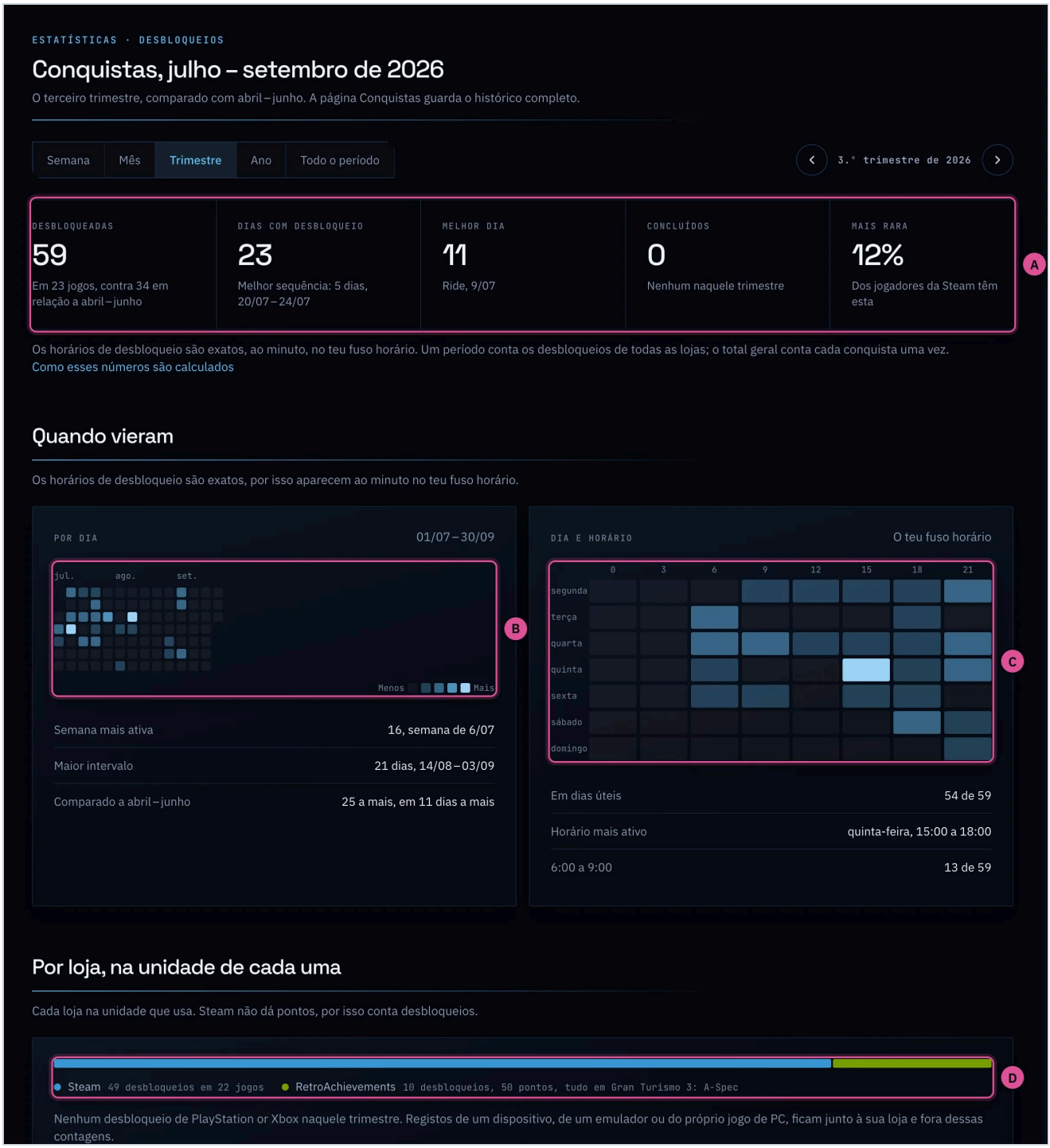
ESTATÍSTICAS

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 que lojas e jogos vieram e os mais raros entre eles. A tua 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 a tua melhor sequência, **Melhor dia**, **Concluídos** (ou o jogo mais perto de ser concluído) e **Mais rara**, a percentagem de jogadores da Steam que têm o teu desbloqueio mais raro do período.

Um período conta cada desbloqueio que uma loja registou, incluindo uma conquista desbloqueada de novo numa segunda loja, por isso o número dele bate certo 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; numa semana, os sete dias passam a ser colunas, e em todo o período as colunas são os anos, cada conquista contada uma vez no ano em que a desbloqueaste pela primeira vez. Por baixo 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 teu 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 usa: os troféus da PlayStation, o gamerscore do Xbox, os pontos do RetroAchievements e desbloqueios para a Steam, que não dá pontos. Os registos que um emulador ou um jogo de PC guarda por conta própria ficam ao lado da loja e fora destas contagens.

Os jogos e as mais raras

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

No plano grátis

Desbloqueios faz parte do GameDock Plus em todos os períodos. No plano grátis, a página continua a mostrar os números principais reais e com o que são comparados, os factos que vale a pena saber, sem revelar o que encontraram, e o contorno dos gráficos. A tua página Conquistas e a faixa Atividade dela continuam grátis.

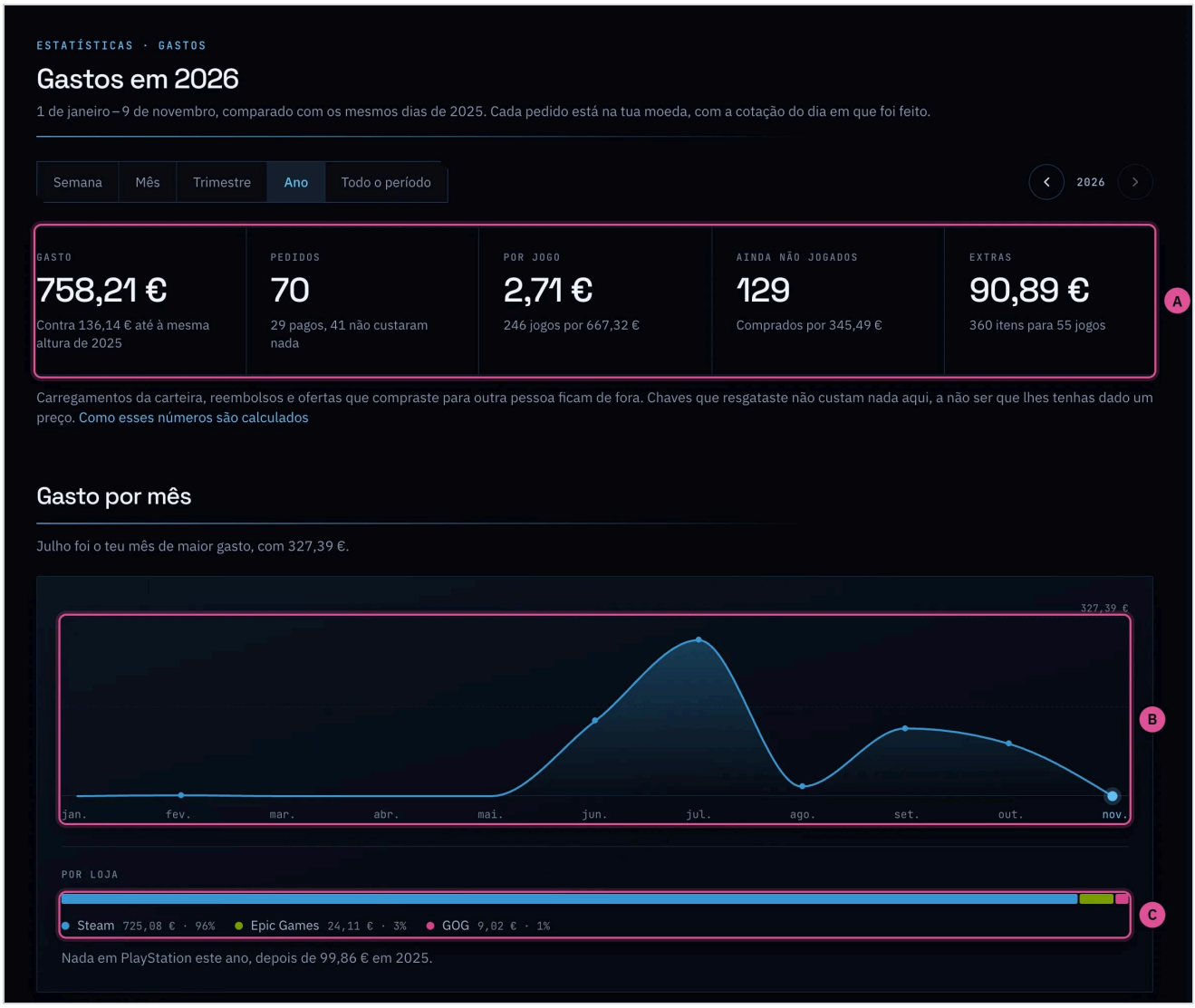
ESTATÍSTICAS

Gastos

Quanto um período custou e quando, a parte de cada loja, em que foi gasto o dinheiro, as tuas maiores compras e quanto custou cada uma por hora.

REQUER GAMEDOCK PLUS

Gastos, em Estatísticas na barra lateral, mostra quanto te custou um período em todas as lojas que o GameDock lê: quando o dinheiro saiu, que lojas ficaram com ele, com o que foi gasto, as tuas maiores compras e quanto te custou cada uma por hora de jogo. Cada pedido aparece na tua moeda à cotação do próprio dia, como na tua 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 pagaste e quantos não custaram nada, **Por jogo**, o custo dos jogos que

compraste dividido por todos eles, **Ainda não jogados**, os jogos comprados no período que ainda não começaste, com quanto custaram, e **Extras**.

Carregamentos da carteira, reembolsos e ofertas que compraste para outra pessoa ficam de fora. Uma oferta que recebeste, uma chave que resgataste e um jogo grátis que resgataste contam como pedidos que não custaram nada, a não ser que tenhas dado um preço à chave.

Quando e onde

O gráfico B mostra quanto gastaste 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 teu histórico. **Por loja** C divide o mesmo dinheiro por loja e avisa quando uma loja que usaste no período anterior não recebeu nada desta vez. Um pedido numa moeda para a qual o GameDock não tem cotação, ou um disco a que ainda não deste preço, é mencionado por baixo 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, subscrições e todo o resto, e conta os pedidos que não custaram nada como ofertas, chaves resgatadas e jogos grátis resgatados.

Maiores compras e valor

Maiores compras lista os jogos mais caros do período, com quando os compraste, a loja, quanto pagaste, quanto tempo jogaste cada um em todas as lojas e dispositivos e quanto isso dá por hora. Um jogo que ainda não começaste mostra **Ainda não**. **Todas as compras** abre a tua página Compras.

Valor, dos dois lados coloca os teus jogos de melhor custo-benefício, entre os que têm duas horas de jogo ou mais, ao lado dos jogos que compraste e ainda não jogaste.

No plano grátis

Gastos faz parte do GameDock Plus em todos os períodos. No plano grátis, a página continua a mostrar **Gasto**, **Pedidos** e **Extras**, com o que Gasto é comparado, os factos que vale a pena saber, sem revelar o que encontraram, e o contorno dos gráficos. A tua página Compras mantém os meses grátis dela.

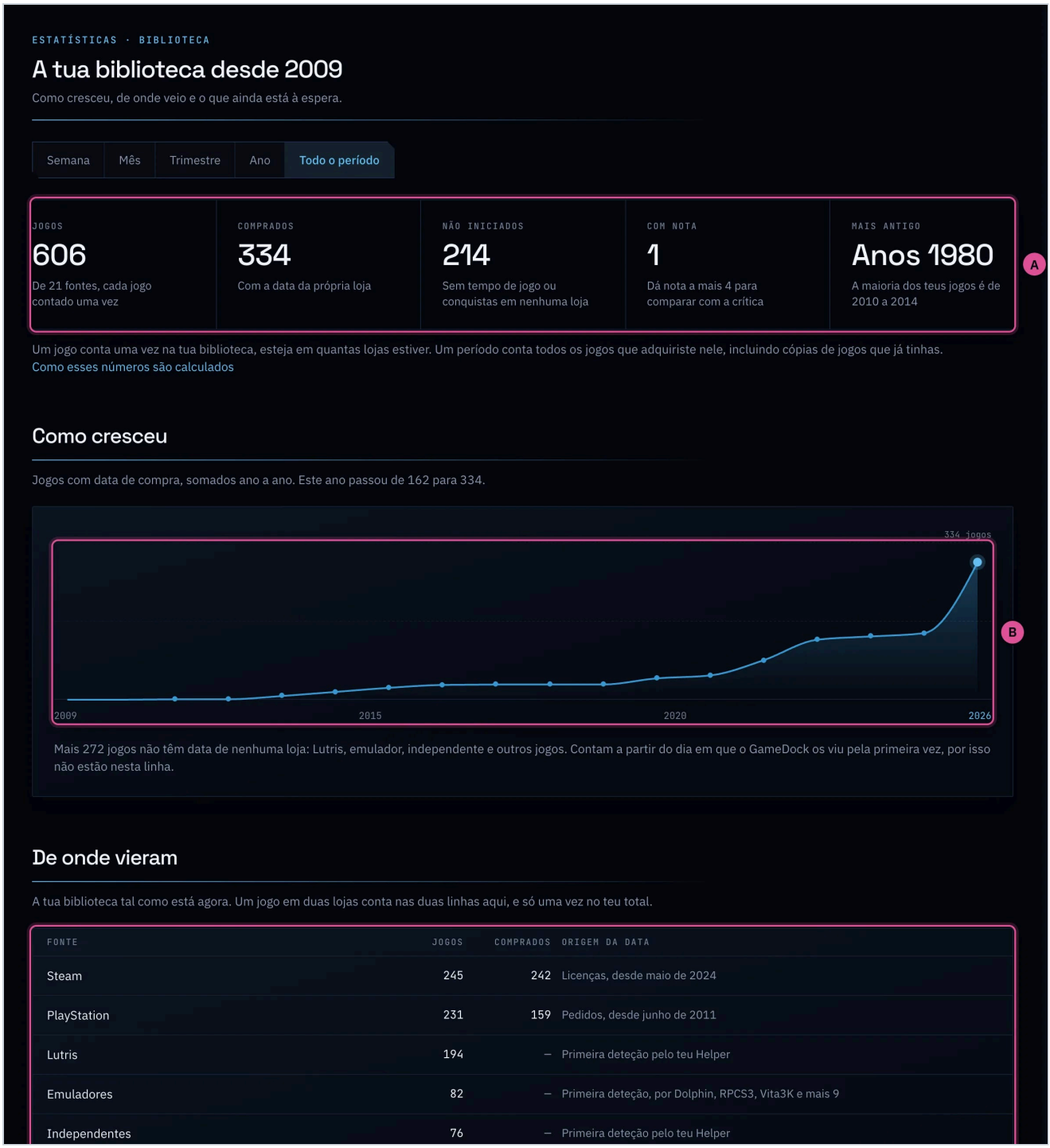
ESTATÍSTICAS

Biblioteca

Como a tua biblioteca cresceu, de onde veio, o teu backlog em horas, quando os teus jogos foram lançados e como se comparam as tuas notas.

REQUER GAMEDOCK PLUS

Biblioteca, em Estatísticas na barra lateral, mostra como a tua biblioteca cresceu, de onde vieram os jogos dela, o que ainda está à espera de ser jogado, quando os teus jogos foram lançados e como as tuas notas se comparam.



Biblioteca de todo o teu 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 o teu jogo mais antigo foi lançado.

Numa semana, num mês, num trimestre ou num ano, são **Jogos adicionados**, todos os jogos que obtiveste no período em qualquer loja, a indicar quantos já tinhas noutro lado, **Novos na tua biblioteca**, **Não iniciados** entre os adicionados, **Com nota** e **Terminados**.

Como cresceu

O gráfico B soma ano a ano os jogos com data de compra em **Todo o período** e mostra os jogos novos na tua 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 os pôr todos nesse dia.

De onde vieram

De onde vieram C lista todas as lojas e dispositivos em que estão os teus jogos, quantos foram comprados com data e até onde recuam essas datas: as licenças da Steam, os pedidos da PlayStation, da GOG e da Epic, os teus 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 os teus jogos foram lançados

O backlog são todos os jogos sem tempo jogado e sem desbloqueio em nenhuma loja. Um estado que definiste tem prioridade: **Quero jogar** mantém um jogo nele, por muito que o tenhas jogado. Ao lado das horas de história principal que o IGDB informa para eles, o GameDock diz quanto tempo levariam ao teu ritmo, assim que tiver três meses do teu tempo de jogo para o avaliar, e o que o período adicionou comparado com o que começaste.

Quando os teus jogos foram lançados coloca os jogos da tua biblioteca e as horas que jogaste cada um numa única linha do tempo, de cinco em cinco anos.

O teu gosto

A partir de cinco notas, **O teu gosto** compara a tua 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, pede mais notas, com um link para os jogos que terminaste.

No plano grátis

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

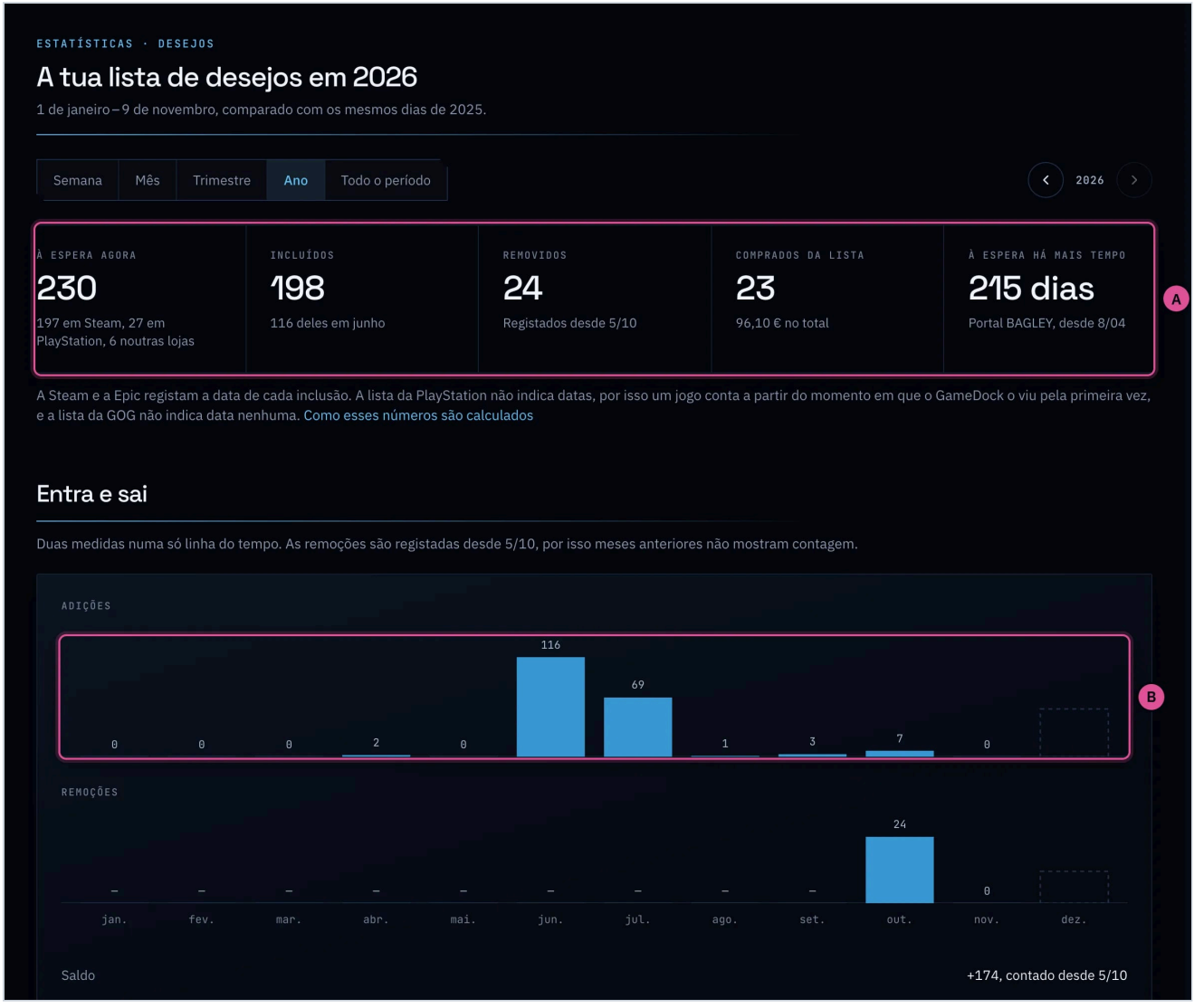
ESTATÍSTICAS

Lista de desejos

O que entrou e saiu das tuas listas de desejos, o que compraste 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 tuas listas de desejos num período, o que compraste delas, o que está à espera 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 **À espera agora**, por loja, **Incluídos**, **Removidos**, **Comprados da lista** e **À espera há mais tempo**.

A Steam e a Epic registam a data de cada jogo que adicionas. A lista da PlayStation não informa datas, por isso 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 numa única linha do tempo. O GameDock guarda todos os jogos que saem das tuas listas de desejos desde o dia em que começou a registá-los, por isso um período anterior a isso não mostra contagem de remoções, nunca um zero, e **Removidos** mostra **Registados desde** e esse dia num período que só cobre em parte. Por baixo dos gráficos fica a variação líquida, comparada com o período anterior.

Da lista de desejos à biblioteca

Um jogo que sai da tua lista de desejos até dois dias depois de chegar à tua biblioteca, por um pedido, uma licença ou um disco, conta como comprado da lista. Cada um mostra quando e onde o compraste e quanto o pedido cobrou, e quanto tempo esteve à espera, quando a loja informou o dia em que o adicionaste. O tempo de espera e o preço no momento em que adicionaste um jogo ficam guardados para os jogos que saem a partir do dia em que o GameDock começou a registá-los. **À espera há mais tempo** lista o que está nas tuas listas de desejos há mais tempo.

Alertas de preço lista os alertas que dispararam no período, e **A tua lista de desejos** abre a tua lista de desejos para criares mais.

No plano grátis

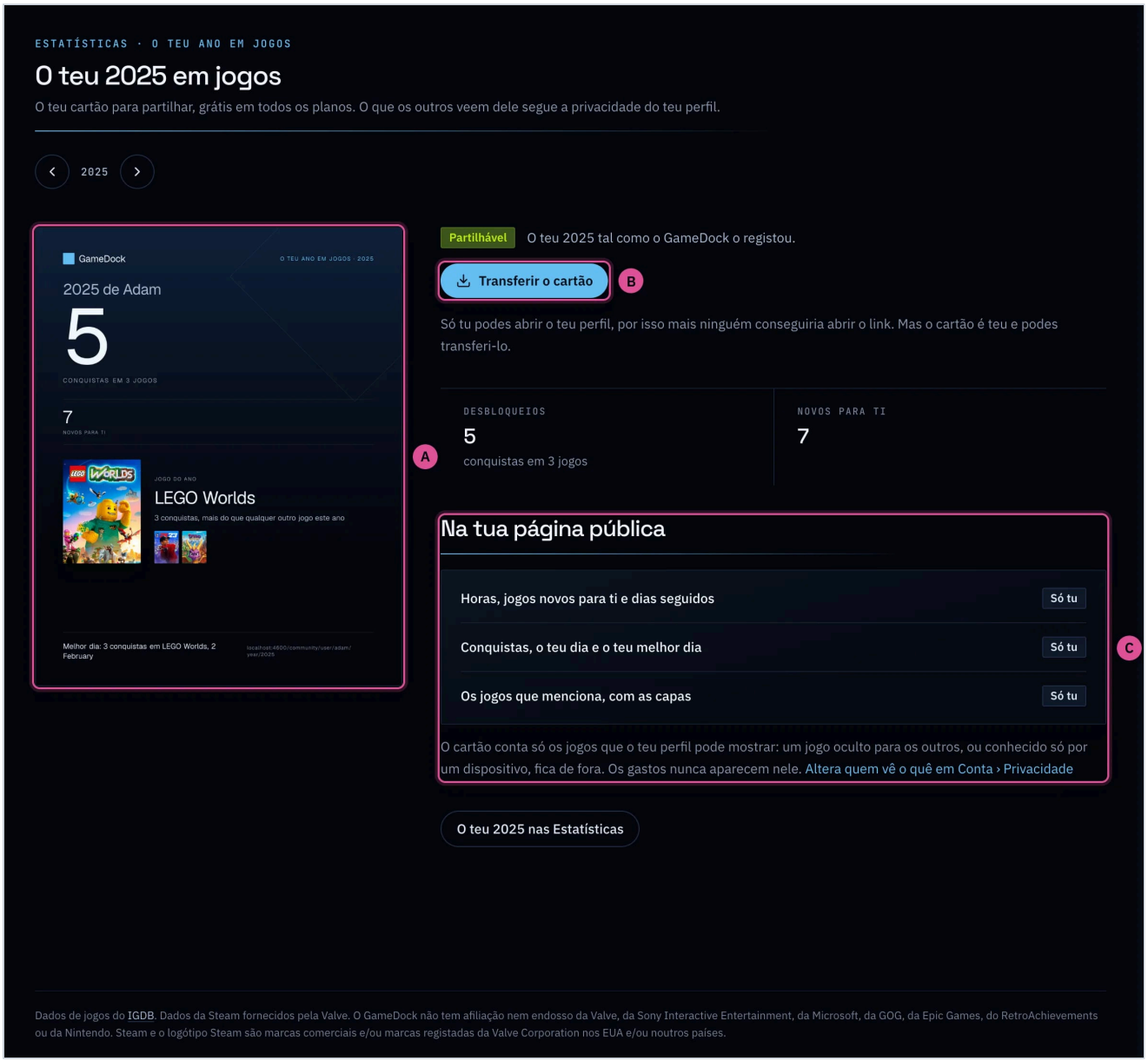
Lista de desejos faz parte do GameDock Plus em todos os períodos. No plano grátis, a página continua a mostrar **À espera agora**, **Incluídos**, **Removidos** e **Comprados da lista**, os factos que vale a pena saber, sem revelar o que encontraram, e o contorno dos gráficos. A tua lista de desejos e os alertas de preço dela continuam grátis.

ESTATÍSTICAS

O teu ano em jogos

O teu ano num cartão para partilhar: horas, desbloqueios, jogos novos para ti e o teu jogo do ano, grátis em todos os planos, e quem vê o quê.

O teu ano em jogos, em Estatísticas na barra lateral, transforma um ano num cartão para partilhar: as horas que jogaste, os teus desbloqueios, os jogos novos para ti, a tua maior sequência de dias e o teu jogo do ano. É grátis em todos os planos.



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

O cartão

O cartão **A** começa com as horas que jogaste e em quantos jogos, depois as tuas **Conquistas**, os jogos **Novos para ti**, o máximo de **Dias seguidos** em que jogaste e **O teu dia**, o dia da semana em que vieram mais desbloqueios. Por baixo deles fica o teu **Jogo do ano**, o jogo que mais jogaste, com os quatro seguintes, e o teu melhor dia de desbloqueios.

As horas vêm do tempo de jogo que o GameDock regista entre as sincronizações, por isso um ano em que ele começou a registar a meio mostra **Contado desde** e esse dia, e um ano anterior a qualquer tempo registado começa pelos desbloqueios. Os jogos novos para ti seguem a primeira vez que jogaste segundo cada loja, por isso podem ser de antes do GameDock. Um número que o ano não consegue dar fica de fora em vez de aparecer como zero, e o que gastaste nunca aparece no cartão.

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

Como partilhar

O cartão deste ano vai sendo preenchido ao longo do ano e pode ser partilhado a partir de 1 de dezembro; até lá, a página mostra-o como uma pré-visualização. Qualquer ano anterior pode ser partilhado a qualquer momento: recua com as setas ao lado do ano.

Quando um ano pode ser partilhado, **Transferir o cartão** B guarda-o como imagem, e **Copiar link** copia o endereço da página dele no teu perfil, que mostra o cartão, os números e um link para o teu perfil, e gera uma pré-visualização do link quando o publicas. **Partilhar no** X, Threads, Bluesky, Facebook ou Reddit abre num novo separador a caixa de publicação desse site, com o ano e a página já preenchidos, para mudares e publicares como quiseres; **Outras apps**, no telemóvel e em alguns navegadores, abre o menu de partilha do teu dispositivo com a imagem do cartão. Sem um nome de utilizador, ou enquanto só tu podes abrir o teu perfil, não há link nem nada para partilhar.

Quem vê o quê

Na tua página pública C diz quem vê cada parte do cartão: as horas, os jogos novos e a sequência de dias seguem quem pode ver o teu tempo de jogo, os desbloqueios e o melhor dia seguem as tuas conquistas, e os jogos mencionados seguem a tua 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

O teu 2025 nas Estatísticas abre a Visão geral do ano com todos os destaques, parte do GameDock Plus. No plano grátis, abre a vista bloqueada do ano, e o cartão continua grátis.

PARTE 6

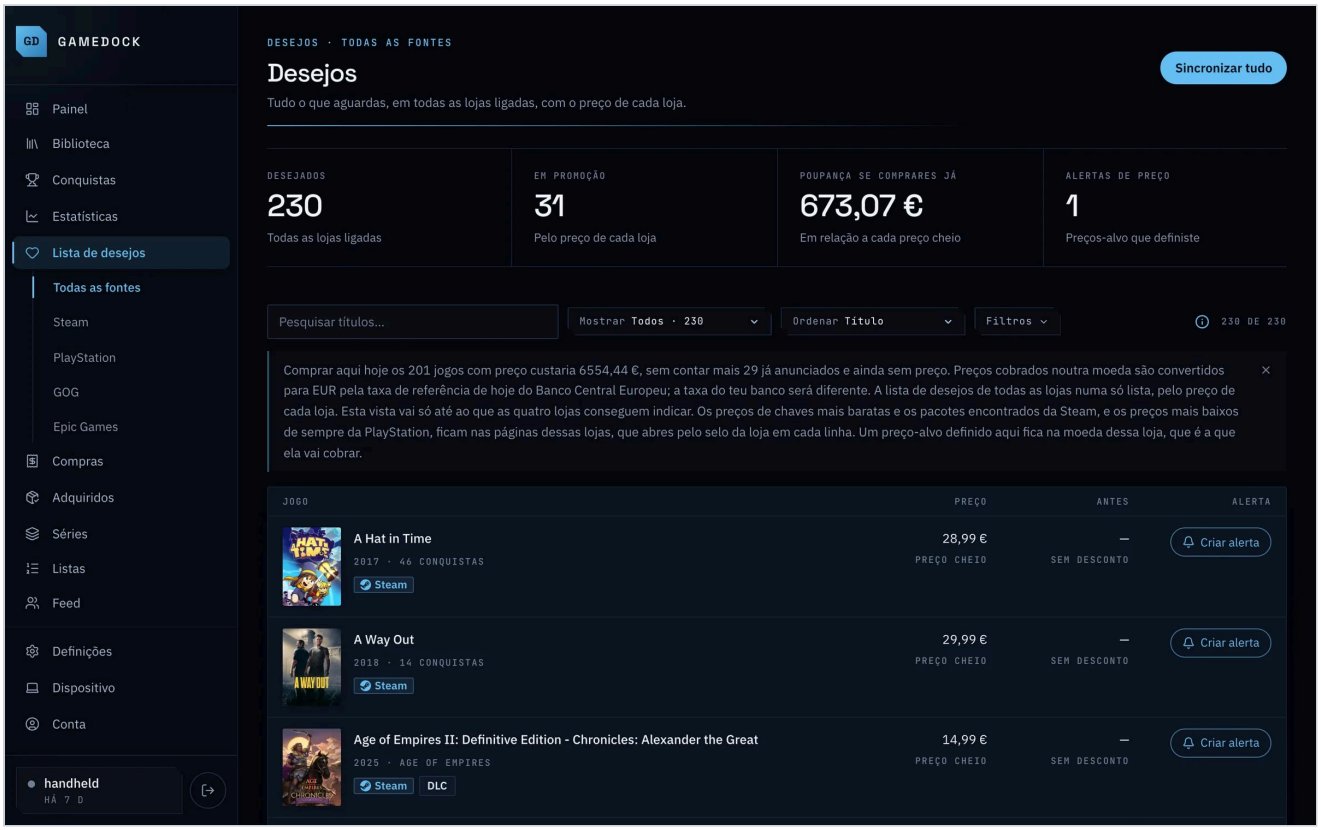
Lista de desejos, compras e adquiridos

Alertas de preço nos jogos que queres, quanto pagaste pelos que tens e quanto vale a tua biblioteca.

Preços e alertas da lista de desejos

Vê as tuas listas de desejos de todas as lojas com os preços e fica a saber quando um jogo desce para o preço que queres.

Lista de desejos, na barra lateral, reúne os jogos das tuas listas de desejos da Steam, da PlayStation, da GOG e da Epic Games, cada um com o preço da própria loja. Cria um alerta de preço num jogo e o GameDock avisa-te quando ele descer para o teu preço.



A tua lista de desejos de todas as lojas

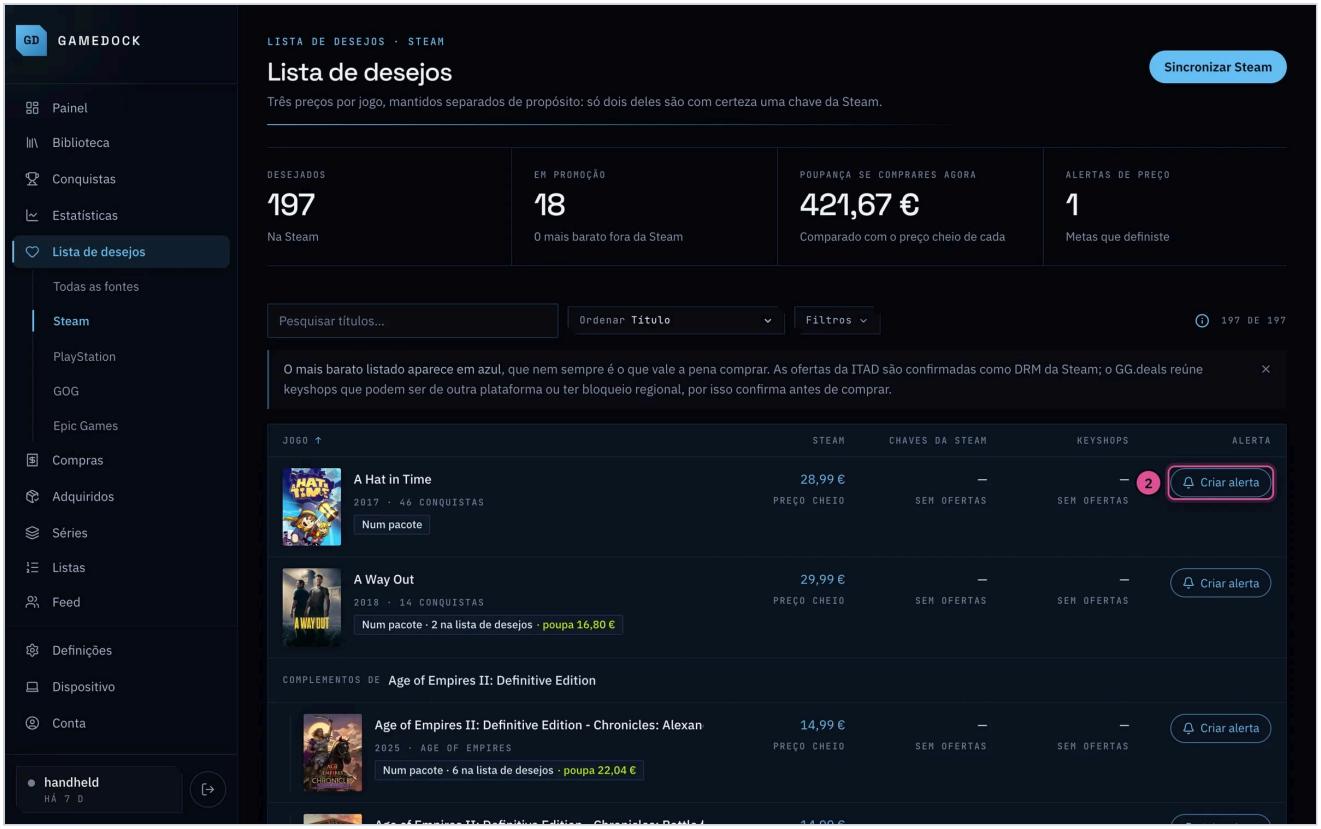
O que a página mostra

Todas as fontes lista todos os jogos das tuas 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 tuas listas, quantos estão em promoção, quanto pouparias se comprasses agora os que estão com desconto e quantos alertas de preço criaste. A página de cada loja mostra os mesmos quatro; na **Steam**, a linha por baixo de **Em promoção** também conta os jogos que estão mais baratos fora da Steam.

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

Por baixo de cada título fica o ano do jogo e, na Steam, a série e o número de conquistas; tudo o que valha a pena saber sobre ele, como **Num pacote** ou **DLC**, fica numa linha própria logo abaixo. Um jogo sem arte de capa mostra um bloco com o nome curto dele. Um preço noutra moeda aparece ao lado da conversão para a tua à taxa de câmbio de hoje, na ordem que **Mostrar valores em** define; na lista de cada loja, o preço da loja vem primeiro, a menos que tenhas escolhido a tua moeda. Vê Moedas e taxas de câmbio. Os itens por baixo de **Lista de desejos** na barra lateral mostram uma loja de cada vez, com mais detalhes do que a lista combinada.

Steam: preços lado a lado

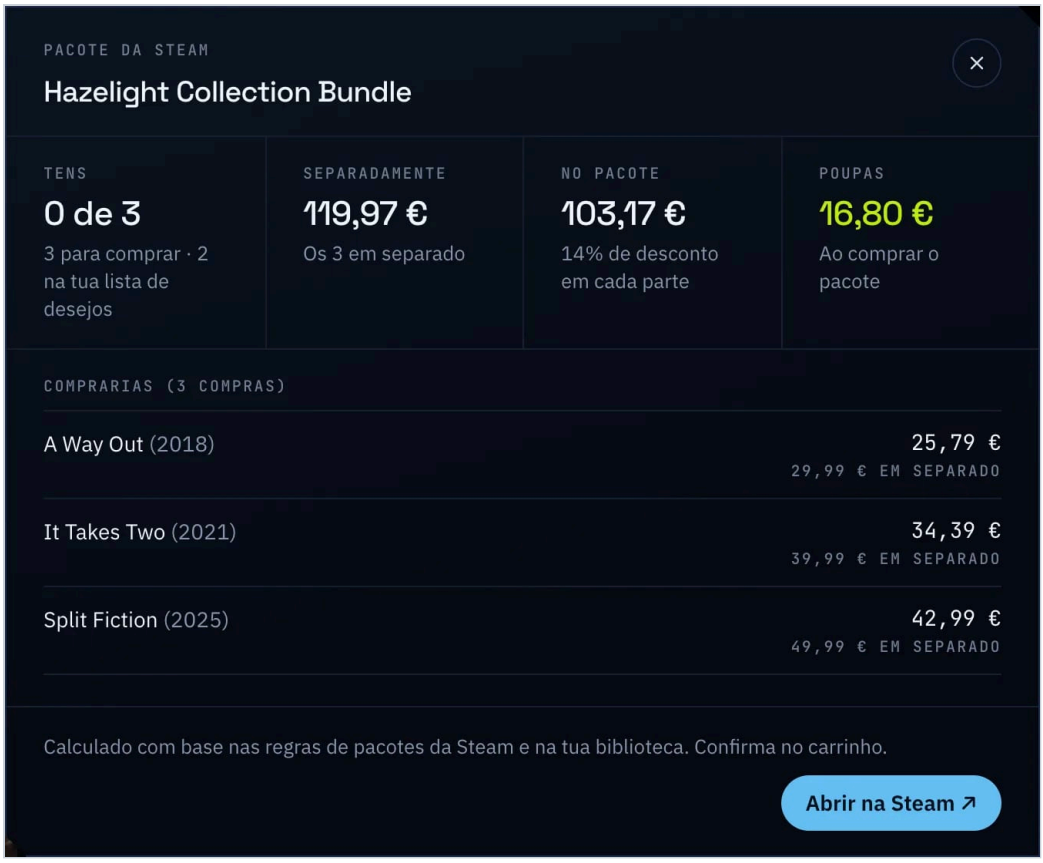


O preço da Steam ao lado de chaves mais baratas

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 poupa em relação ao preço normal da Steam, e o mais barato fica a azul. **Num pacote** por baixo de um jogo significa que a Steam o vende num pacote; clica para ver quanto te custaria o pacote, sem contar os jogos que já tens. Abre com quantos jogos do pacote tens, quanto custaria o resto em separado e no pacote e quanto pouparias, e depois lista cada compra com o preço no pacote e o preço em separado, agrupadas por série. Os complementos ficam por baixo do jogo a que pertencem.



Quanto te custaria um pacote

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

Cria um alerta de preço

1. Abre a **Lista de desejos** e escolhe a loja do jogo na barra lateral, ou fica em **Todas as fontes**.
2. Clica em **Criar alerta** 2 na coluna **Alerta** do jogo.
3. Escreve o preço que pagarias, ou clica numa das sugestões por baixo da caixa, e depois clica em **Criar alerta**.



Avisa-me quando ficar abaixo de

As sugestões são 25% e 50% de desconto sobre o preço normal do jogo e, na lista da Steam, também a chave da Steam mais barata. Escreve o preço como costumas 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 teu preço, com quanto o jogo ainda tem de descer para lá chegar. Clica nele para mudar o preço, ou em **Remover alerta** para deixar de monitorizar. Quando o preço chega ao teu, o botão fica verde e mostra **Preço atingido**.

Também podes criar um alerta na página do próprio jogo, em **Quanto custa agora**, para um jogo da tua lista de desejos da Steam.

> NOTA
>
> No plano grátis, podes ter alertas em cinco jogos ao mesmo tempo, somando todas as lojas. Um sexto é recusado com uma mensagem a avisar disso; remove um primeiro. O GameDock Plus não tem limite.

Quando és avisado

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

- Só te avisa de novo se o preço descer mais.
- Quando o preço volta a ficar acima do teu preço-alvo, a próxima promoção avisa-te 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 ti** no Painel e num quadro **Metas atingidas** no topo da lista de desejos dessa loja. **Dispensar todos**, aí, limpa os alertas dessa loja.

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

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

Adiciona um jogo à tua 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 tua biblioteca da Steam. Para isso, precisas do Companion e de ter sessão iniciada na loja da Steam no Chrome; caso contrário, o GameDock diz qual dos dois está em falta e abre a página do jogo na Steam para o adicionares à lista lá. Depois, o GameDock volta a ler a tua lista de desejos para o jogo aparecer logo; no plano grátis, essa nova leitura é a sincronização da Steam do dia e, se já tiver sido usada, o jogo é na mesma adicionado na Steam e aparece aqui depois da próxima sincronização da lista de desejos.

Mantém os preços atualizados

As listas de desejos e os preços sincronizam com cada loja. Vê Mantém tudo sincronizado. **Sincronizar tudo**, no topo da página, ou **Sincronizar Steam**, na lista da Steam, vai buscar tudo agora.

> NOTA
>
> No plano grátis, **Sincronizar Steam** aqui (a lista de desejos e os preços juntos) conta como a tua única sincronização manual de loja em cada 24 horas. Uma que falhe não a gasta, por isso podes voltar a executá-la no mesmo dia. Os preços continuam a atualizar-se sozinhos todos os dias.

Revê as tuas compras na Steam

Traz o que pagaste na Steam e associa cada linha do recibo ao jogo que ela pagou.

REQUER GAMEDOCK COMPANION

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

Traz as tuas compras da Steam

A Steam guarda o que pagaste nos seus próprios sites, que só o teu navegador consegue ler, por isso a importação passa pelo Companion.

1. No Chrome, confirma que tens sessão iniciada tanto na loja da Steam como no Steam Help. Vê Steam.
2. Clica em **Sincronizar Steam** no topo de **Compras → Steam**, ou vai a **Definições → Sincronização**, abre a linha da Steam e clica em **Sincronizar** ao lado de **Compras**. Em **Adquiridos → Steam**, **Sincronizar Steam** traz as compras e depois atualiza os preços.

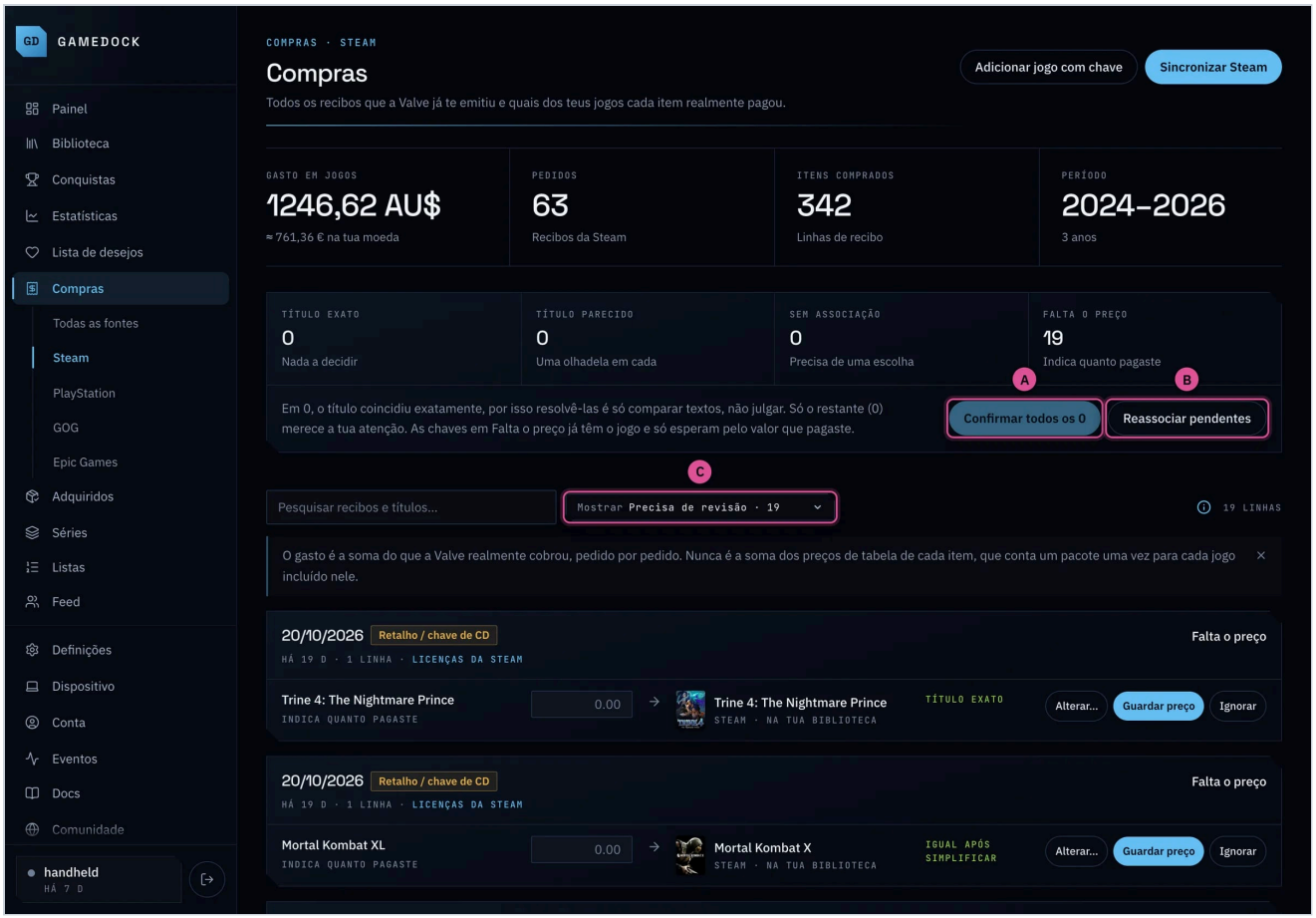
O GameDock lê as licenças da tua conta (incluindo jogos que ativaste com uma chave ou obtiveste de graça) e o teu histórico da carteira, com as linhas e os preços de cada recibo. Descobre a que produto se refere cada linha, 25 linhas de cada vez, por isso um histórico longo leva algumas sincronizações a terminar. Ativa **Run automatically** no Companion para manteres tudo em dia sem teres de pensar nisso. Vê Mantém tudo sincronizado.

Se tiveres sessão iniciada na loja da Steam mas não no Steam Help, a sincronização traz só as tuas licenças, sem o que pagaste, e avisa-te disso.

A sessão do Steam Help expira antes da sessão da loja. Quando há um recibo novo para ler, a sincronização abre primeiro o Steam Help num separador em segundo plano por um instante, o que renova a sessão. Se a Steam ainda pedir que inicies sessão, a sincronização avisa-te: inicia sessão em help.steampowered.com e sincroniza de novo.

Esvazia a fila de revisão

O GameDock associa cada linha de recibo a um jogo da tua biblioteca pelo título e confirma as que têm nomes idênticos. As restantes ficam à tua espera em **Precisa de revisão**.

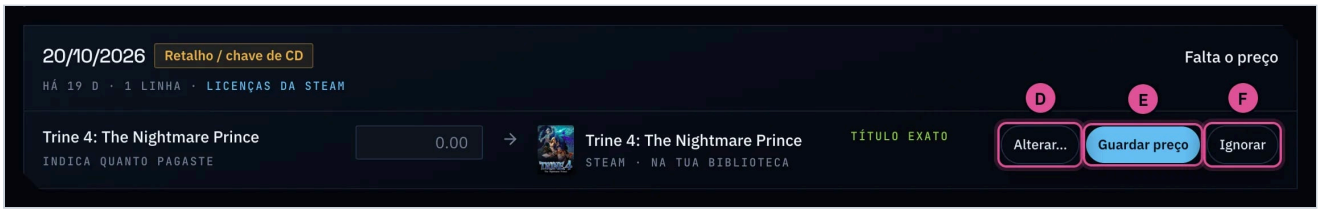


A fila de revisão: associações exatas, associações próximas e linhas sem associação

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

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

Cada linha diz então porque está à espera e a que foi associada:



Uma linha de recibo: como a Steam lhe chamou, quanto pagaste e o jogo associado

- **Alterar...** D, ou **Vincular...** quando nada foi associado, permite-te escolher tu mesmo o jogo ou a DLC certa. Pesquisa na tua biblioteca e nas DLCs que tens, ou cola o número de app de uma DLC na Steam ou o endereço dela na loja em **Ou appid da Steam / URL da loja...**. Uma linha que pagou vários jogos pode ser dividida entre eles; o valor é repartido. Clica em **Guardar 1 vínculo** (mostra

quantos escolheste) para confirmar a tua escolha. Uma chave que ainda espera o preço fica com o jogo que escolheste e continua em **Precisa de revisão** até guardares o preço.

- **Guardar preço** E regista quanto pagaste, numa linha sem preço na Steam: uma chave comprada noutro sítio, ou uma oferta. Escreve primeiro o valor na caixa ao lado do título.
- **Ignorar** F põe 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 tem o jogo, guardar o preço confirma-a.

A etiqueta ao lado de cada associação diz quão seguro está o GameDock: **Título exato**, **Igual após simplificar**, **Início igual**, **Título contém**, **Escolhido por ti** ou **Sem associação**. Se uma linha ainda não puder ser identificada, oferece uma ligação para o SteamDB para a pesquisares.

Uma linha marcada como **Não adquirido** é um recibo de algo que a Steam já não lista na tua conta, por isso foi reembolsado ou comprado como oferta para outra pessoa. Não conta entre as linhas sem associação; clica em **Ignorar** para a pôr de lado.

Chaves e ofertas: Retalho / chave de CD

Um jogo ativado com uma chave de produto aparece como uma linha de **Retalho / chave de CD** com **Falta o preço**, porque a Steam nunca viu quanto pagaste. Escolhe **Retalho / chave de CD** em **Mostrar**, escreve quanto pagaste ao lado de cada uma e clica em **Guardar preço**. Para ativar uma chave nova e registar o preço dela de uma só vez, vê Resgata uma chave da Steam.

Jogos que vieram de graça com outro

Biblioteca sem vínculo lista os jogos e DLCs da Steam que tens e que nenhuma linha de recibo reivindicou, muitas vezes extras que vieram com outra coisa, como uma banda sonora ou um jogo de um pacote. Clica em **Vincular como grátis** ao lado de um, ou seleciona vários e clica em **Vincular N como grátis…**, depois escolhe a compra com que veio e clica em **Guardar inclusão grátis** (ou **Guardar N inclusões grátis**). Fica registado sem custo, e o preço inteiro fica com o jogo que pagaste.

Uma inclusão grátis só pode ir para uma linha que já confirmaste, por isso confirma primeiro o jogo pago.

Os números no topo

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

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

Resgata uma chave da Steam

Ativa uma chave da Steam pelo GameDock, regista quanto pagaste e começa a instalar o jogo.

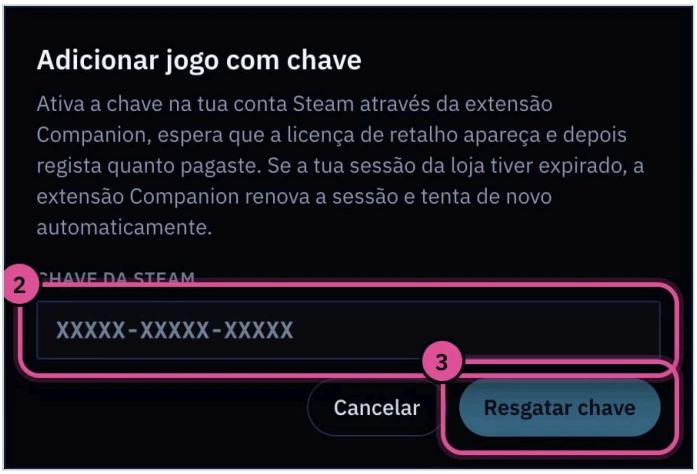
REQUER GAMEDOCK COMPANION

Se comprares uma chave da Steam noutra loja, podes ativá-la a partir do GameDock em vez da Steam. O GameDock ativa a chave na tua conta Steam, regista-a como uma compra de retalho com o valor que pagaste e pode começar a instalar o jogo no teu dispositivo.

Precisas do Companion instalado e de ter sessão iniciada na loja da Steam no Chrome.

Ativa uma chave

1. Vai a **Compras** → **Steam** e clica em **Adicionar jogo com chave**.
2. Escreve ou cola a chave em **Chave da Steam** 2.
3. Clica em **Resgatar chave** 3.



A ativar uma chave da Steam a partir do GameDock

4. O GameDock ativa a chave na Steam, espera que a Steam liste a nova licença e depois trá-la para a tua biblioteca. Isto demora mais ou menos um minuto; se a tua sessão na Steam tiver expirado, o Companion renova-a e continua.
5. Escreve quanto pagaste por cada jogo que a chave desbloqueou e clica em **Guardar preço**. **Saltar por agora** deixa isso para depois, como **Falta o preço** em **Retalho / chave de CD**.
6. Se tens um dispositivo com o GameDock Helper, **Instalar no dispositivo** começa a instalar o jogo nele. Caso contrário, clica em **Fechar**, ou em **Ver detalhes do jogo** para ir à página dele.

Se a chave já estava na tua conta, o GameDock avisa-te e mesmo assim traz a licença para poderes registar o preço.

Se não funcionar

A caixa da chave volta com uma mensagem a dizer o que correu mal:

MENSAGEM	O QUE FAZER
Esse código de produto não é válido.	Verifica se há caracteres parecidos (I, L e 1; 0 e O; V e Y) e tenta de novo.
Este código de produto já foi ativado noutra conta Steam.	A chave já foi usada. Contacta a loja onde a compraste.
Este produto não está disponível para compra no teu país.	A chave está bloqueada para outra região e não pode ser usada na tua conta.
Este código de produto exige um jogo base que ainda não tens.	A chave é de um complemento. Obtém primeiro o jogo a que ele pertence.
Demasiadas tentativas de ativação recentes.	A Steam pausou as ativações na tua conta durante algum tempo. Espera e tenta de novo.
Inicia sessão em store.steampowered.com antes de resgatar uma chave.	Inicia sessão na loja da Steam no Chrome e tenta de novo.
Instala ou ativa a extensão GameDock Companion para resgatar chaves.	Instala o Companion. Vê Instala o GameDock Companion.
A Steam ainda não listou esta licença.	A chave funcionou, mas a Steam demorou a mostrá-la. Sincroniza as compras daqui a um minuto e depois indica o preço em **Retalho / chave de CD**.
A Steam talvez já tenha ativado esta chave	Não a resgates de novo. Sincroniza a Steam e o jogo vai aparecer.

Para instalar, é preciso um dispositivo emparelhado e ligado. Se a janela mostrar **Sem dispositivo associado**, emparelha um em **Definições**; se mostrar **Dispositivo offline**, tira-o da suspensão e tenta de novo.

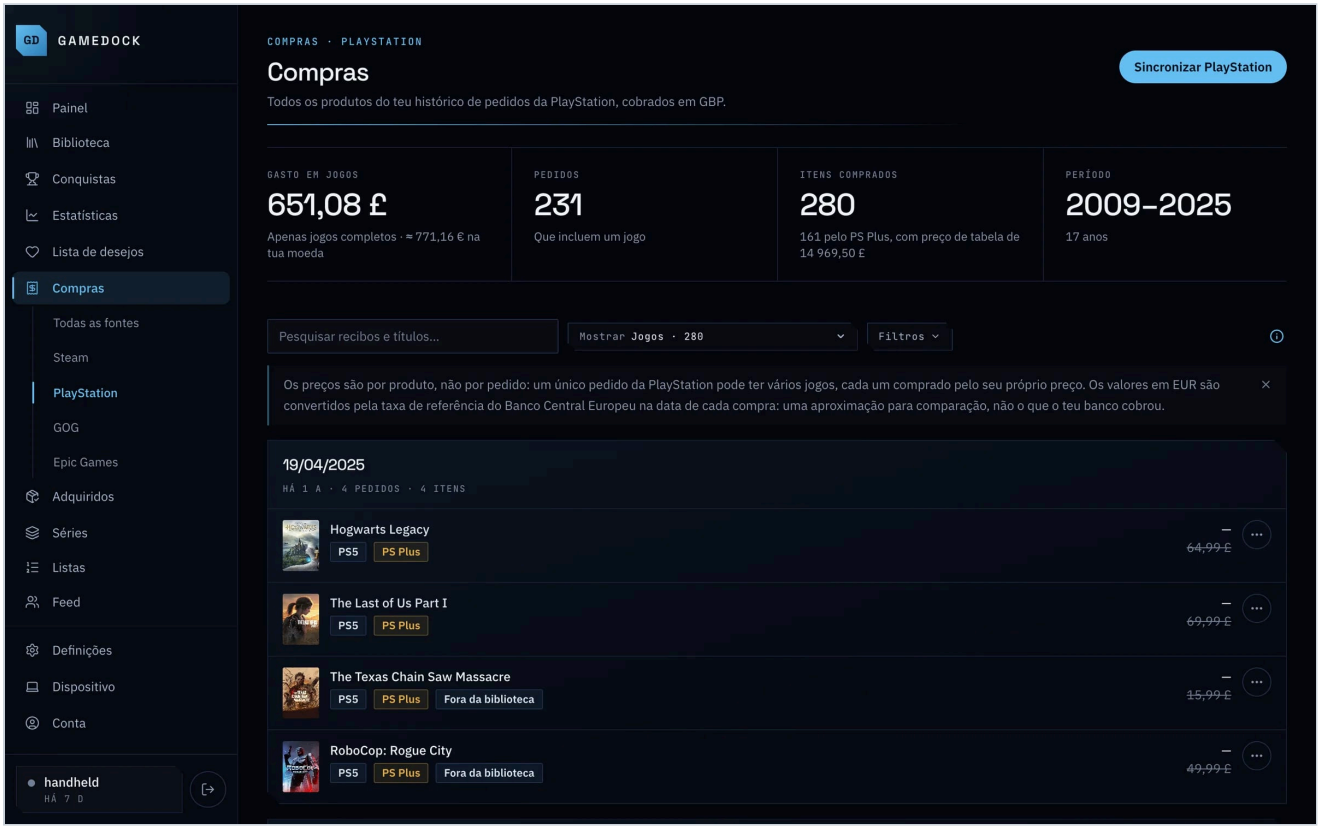
LISTA DE DESEJOS, COMPRAS E ADQUIRIDOS

Compras na PlayStation

Traz o teu histórico de pedidos da PlayStation Store e corrige a identificação de um item.

REQUER GAMEDOCK COMPANION

Compras → PlayStation lista tudo o que está no teu histórico de pedidos da PlayStation Store (jogos, complementos, subscrições e mais) com quanto custou cada item. Se a PlayStation te cobrou noutra moeda, cada valor mostra o que ela cobrou e o valor na tua moeda, pela ordem que **Mostrar valores em**, em Preferências, definir.



O teu histórico de pedidos da PlayStation

Traz o teu histórico de pedidos

A PlayStation só te mostra o teu histórico de pedidos depois de iniciares sessão na tua conta, por isso a importação passa pelo Companion.

1. Vai a **Compras → PlayStation** e clica em **Sincronizar PlayStation**.

O Companion abre a PlayStation num separador em segundo plano e percorre as páginas do teu histórico de pedidos, a mostrar cada passo à medida que avança: abrir a PlayStation, ler cada página do teu histórico, guardar e, por fim, descobrir que jogo foi cada compra. Se tiveres terminado a sessão em playstation.com, inicia sessão por ti com a sessão da conta Sony que já tiveres aberta, se houver uma. Se a PlayStation pedir a tua palavra-passe, o separador fica aberto para iniciares sessão; depois, clica em **Sincronizar PlayStation** de novo. Quando termina, o GameDock diz quantas transações trouxe. Volta a

executá-la sempre que comprares algo novo, ou deixa que **Sincronizar tudo** em **Definições → 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 teu histórico, por isso volta a executá-la. Se disser que a moeda veio das tuas definições, o GameDock não conseguiu identificar a região da tua conta PlayStation e assumiu a tua própria moeda; confirma se está certa.

O que a página mostra

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

As compras são agrupadas por dia. Cada item mostra a consola e etiquetas como:

- **PS Plus**: resgatado com uma subscrição PlayStation Plus. Podes jogá-lo enquanto mantiveres a subscrição, mas o jogo não é teu de forma definitiva, 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 tua biblioteca.
- **Complemento para**: um complemento e o jogo a que 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** (a predefinição), aplicações, complementos, demos, temas, vídeos, subscrições, carregamentos da carteira, **Não identificados** ou tudo. Se compraste para mais de uma consola, **Filtros** restringe a lista a uma delas.

Corrige 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 dizeres o que é; em qualquer outro item, abre o menu ⋯ ao lado do preço e escolhe **Mudar categoria** para ver os mesmos botões.

A maior parte do que acaba ali são aplicações de streaming como Netflix, YouTube e Spotify: nada no teu histórico de pedidos distingue uma aplicação de um jogo, por isso o GameDock deixa que sejas tu a marcá-las como **App** em vez de tentar adivinhar. Também volta a pesquisar os itens que não conseguiu identificar mais ou menos uma vez por mês, por isso um jogo que as bases de dados de jogos acrescentem mais tarde resolve-se sozinho.

1. Escolhe **Jogo…**, **App**, **Complemento**, **Demo**, **Tema**, **Vídeo**, **Subscrição** ou **Outra coisa**.
2. Em **Jogo…**, pesquisa o jogo e escolhe-o (ou vários, no caso de um pacote) e clica em **Guardar**.

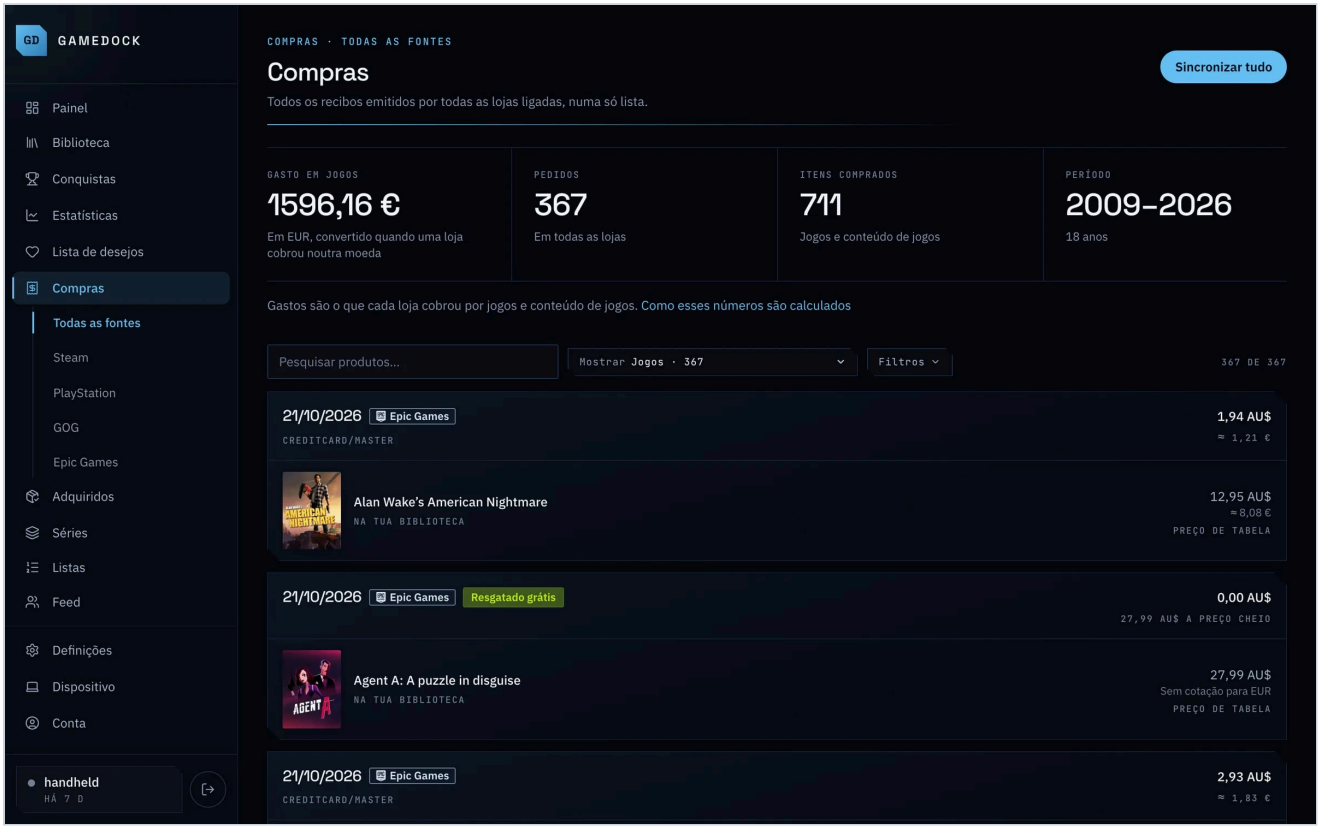
A mudança aplica-se às tuas compras de imediato e é sugerida ao catálogo partilhado do GameDock, para que outros jogadores também beneficiem quando for aprovada. **desfazer** ao lado de **Identificado** reverte a mudança.

LISTA DE DESEJOS, COMPRAS E ADQUIRIDOS

Todas as compras num só lugar

Quanto gastaste em todas as lojas e como isso é calculado.

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



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 em separado.
- O dinheiro carregado numa carteira da Steam ou da PlayStation não conta como gasto, porque o que conta são os jogos que depois compras com ele.
- Um pedido noutra moeda é convertido para a tua à taxa do dia desse pedido. Mostra o que a loja cobrou, com a conversão por baixo marcada com ≈, ou o contrário, se **Mostrar valores em** estiver definido para a tua moeda. Vê Moedas e taxas de câmbio.

Mostrar escolhe o que é contado: **Jogos** (a predefinição: jogos, complementos e demos), **Tudo**, **Subscrições e multimédia** ou **Carregamentos da carteira**. Os números no topo acompanham essa escolha, e a linha por baixo deles diz o que contam; **Como esses números são calculados**, ao lado, explica cada um, juntamente com o que foi para subscrições e carregamentos da carteira. **Pesquisar 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 que tem (com quantos mais existem), cada um marcado como **Na tua biblioteca** ou **Fora da biblioteca**. Uma edição da GOG vendida como pacote, como uma Platinum ou Ultimate Edition, conta como estando na tua biblioteca quando tudo o que inclui corresponde a um único jogo que lá tens; uma que reúne vários jogos diferentes, como uma trilogia, continua **Fora da biblioteca**. Os pedidos que resgataste 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. Os pedidos mais antigos não são guardados quando as compras de uma loja são importadas, por isso, depois de subscreveres o GameDock Plus, sincroniza de novo as compras de cada loja para trazer o resto.

Sincronizar tudo, no topo da página, vai buscar agora os pedidos novos de todas as lojas. Vê Mantém tudo sincronizado.

A página de cada loja

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

- **Steam**: cada linha de recibo associada ao jogo que pagou, com uma fila para rever. Vê Revê as tuas compras na Steam.
- **PlayStation**: o teu histórico de pedidos, com os jogos da PlayStation Plus marcados. Vê Compras na PlayStation.
- **GOG** e **Epic Games**: cada pedido com quanto custou e se o resgataste de graça. **Mostrar** restringe a lista aos pedidos pagos ou resgatados de graça. Chegam com a sincronização de cada loja. Vê GOG e Epic Games.
- **Formato físico**: quanto custou cada disco ou cópia em caixa, onde podes adicionar um preço que deixaste de fora. Vê Jogos físicos.

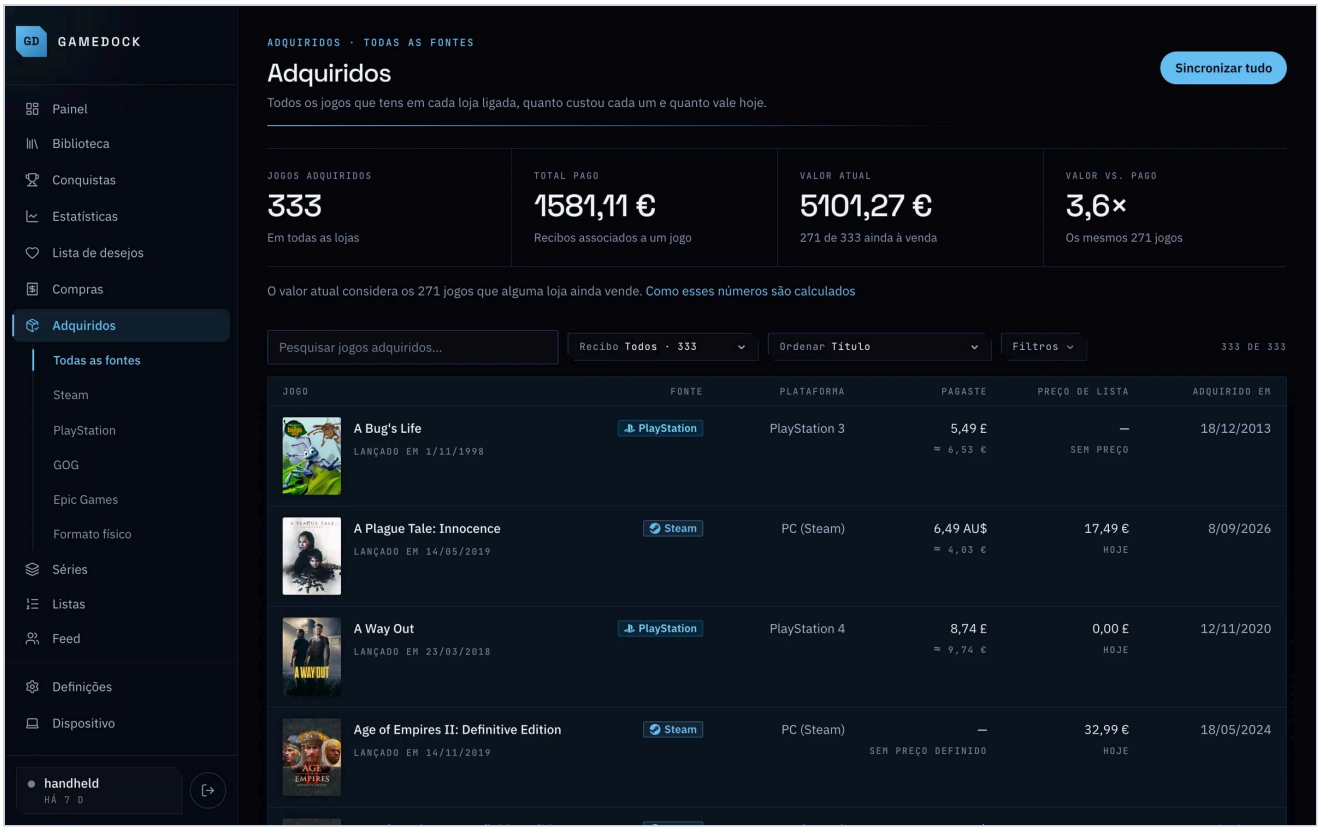
Discos e cópias em caixa

Em **Todas as fontes**, cada disco ou cópia em caixa que compraste é um pedido à parte, com a data do dia em que o compraste e o preço na moeda em que pagaste. Uma cópia que te ofereceram, que trocaste ou que recebeste com uma consola não é uma compra, por isso fica de fora, tal como uma cópia ainda sem data. Adiciona a data em **Compras → Formato físico**. Uma cópia com data mas sem preço mostra **Adicionar preço**, que abre essa cópia lá.

O que tens e quanto vale

Compara quanto pagaste pelos teus jogos com quanto custam hoje.

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



O que tens e quanto vale agora

Os números

- **Jogos adquiridos**: todos os jogos de todas as lojas que ligaste, e todos os discos ou cópias em caixa que adicionaste.
- **Total pago**: quanto pagaste por eles, segundo os teus recibos, cada valor convertido à taxa do dia em que pagaste.
- **Valor atual**: quanto esses jogos custam hoje nas lojas, ao preço e à taxa de câmbio de hoje. Um jogo em promoção conta pelo preço promocional. A linha por baixo diz quantos dos teus 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 como um preço na loja hoje, para comparar coisas equivalentes; a linha por baixo 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 pela mesma ordem; uma loja que não informa o preço atual, como a GOG ou a Epic Games, mostra um traço nesse lugar e explica porquê.

A lista

Cada jogo mostra onde o tens, em que plataforma, quanto pagaste, o preço dele hoje e quando o obtiveste. **Pesquisar jogos adquiridos…** encontra um jogo pelo nome. **Recibo** restringe a lista a jogos **Com recibo** ou **Sem recibo**; **Ordenar** ordena por **Título**, **Maior valorização**, **Mais caro** ou **Maior preço de lista**. **Filtros** escolhe uma loja. **Sincronizar tudo**, no topo da página, vai buscar agora as compras e os preços mais recentes.

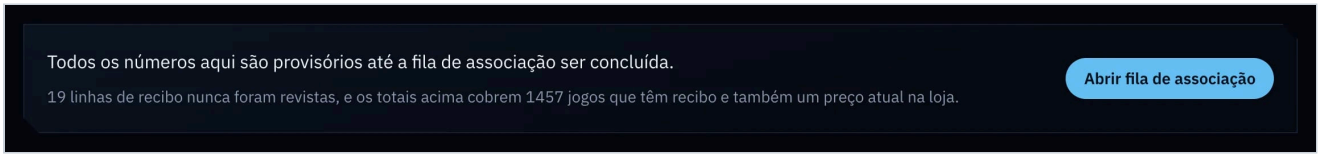
Um preço que uma loja cobrou ou anuncia noutra moeda mostra os dois valores, o da loja primeiro ou o teu primeiro, conforme o que **Mostrar valores em**, nas Preferências, definir. Os totais no topo ficam na tua moeda, ou na da loja quando tudo na página dessa loja foi cobrado numa única outra moeda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

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

Cada disco ou cópia em caixa é uma linha própria, com quanto pagaste por ela. **Preço de lista** fica vazio, porque nenhuma loja informa o preço de hoje de um disco, por isso as cópias não entram nos dois últimos números. Uma cópia que te ofereceram, que trocaste ou que recebeste com uma consola mostra isso em vez do preço, e uma que compraste mas a que ainda não deste preço mostra **Sem preço ainda**. Adiciona o preço em **Compras → Formato físico**.

As linhas por baixo de **Adquiridos** na barra lateral mostram uma loja de cada vez. Na PlayStation, os jogos que tens pela PlayStation Plus aparecem marcados como **Subscrição**, e podes mostrá-los à parte.

Steam: esvazia 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 à espera de revisão, **Adquiridos → Steam** avisa; clica em **Abrir fila de associação** para as ires resolver. Vê Revê as tuas compras na Steam.

Valor da biblioteca no Painel

O valor da biblioteca no Painel é quanto todos os teus jogos e DLCs da Steam custariam hoje na loja da Steam, na moeda da tua conta Steam. Os jogos grátis contam como zero, e os jogos que a Steam já não vende ficam de fora. É atualizado sempre que os preços da Steam são renovados.

Moedas e taxas de câmbio

Escolhe a moeda em que os valores são apresentados e como as outras moedas são convertidas.

O GameDock guarda cada preço na moeda que a loja usou e só o converte para a tua no momento de o mostrar. Um valor convertido é uma aproximação: o teu banco terá usado a sua própria taxa.

Escolhe a tua moeda

1. Vai a **Conta** → **Preferências**.
2. Em **Moeda**, escolhe a moeda em que queres ver os valores.
3. Clica em **Guardar alterações**.

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

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

Como os valores são escritos

Quando uma loja te cobrou noutra moeda, **Mostrar valores em** (nas Preferências) decide o que vem primeiro: o que a loja cobrou, com o valor na tua moeda por baixo marcado com ≈, ou o valor na tua moeda, com o que a loja cobrou por baixo. Passa o rato por cima de qualquer um dos dois para veres de que dia é a taxa usada. Um preço atual numa loja, como na lista de desejos, funciona da mesma forma, com **anunciado** no lugar de **cobrado**, já que ainda ninguém o pagou.

Os valores seguem o teu **Formato de número e data**. Uma moeda aparece com o seu próprio símbolo quando nenhuma outra o partilha, como **£** ou **€**. Quando um símbolo é partilhado, só a moeda a que o teu formato pertence fica com ele: no formato English (Australia), os dólares australianos aparecem como **$59.99** e os 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 este não publica, usa a taxa da Reserva Federal 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 pagaste por algo	A taxa do dia em que pagaste. Se não houve taxa nesse dia, como num fim de semana, a última anterior a ele.

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

Passa o rato por cima de um valor convertido para veres de que dia é a taxa 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

A aplicação para Linux que permite ao GameDock ver e gerir os jogos da máquina em que jogas.

GAMEDOCK HELPER

Instala o GameDock Helper

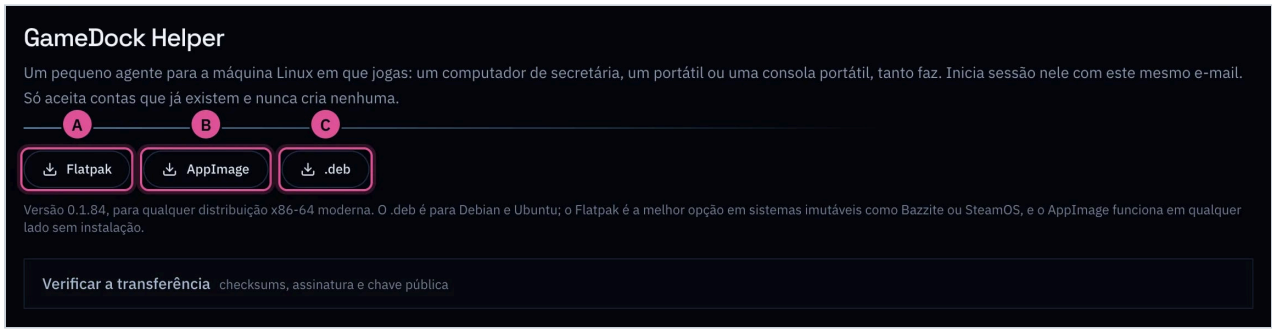
Transfere o Helper para a tua máquina Linux, instala-o e inicia sessão.

O GameDock Helper é uma pequena aplicação para o computador ou a consola portátil com Linux em que jogas. Permite ao GameDock ver o que há nessa máquina (jogos instalados, jogos do Lutris e do Heroic, emuladores, ficheiros de save e espaço livre em disco) e agir sobre isso: instalar jogos, movê-los entre unidades e fazer cópias de segurança dos saves.

Funciona em qualquer Linux moderno de 64 bits (x86-64), num computador de secretária, num portátil ou numa consola portátil. Não existe versão para Windows nem para Mac.

Transfere o Helper

1. No GameDock, vai a **Definições** → **Dispositivos**.
2. Em **GameDock Helper**, transfere o tipo que se adequa ao teu sistema. Cada ficheiro tem a versão no nome, como `GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.flatpak`, para saberes qual tens sem precisares de o instalar.



As três formas de instalar o GameDock Helper

	TRANSFERÊNCIA	IDEAL PARA
A	**Flatpak**	Consolas portáteis, sistemas com núcleo só de leitura e qualquer sistema em que instalas aplicações pelo Discover ou pelo GNOME Software. A melhor escolha se estiveres em dúvida.
B	**AppImage**	Qualquer Linux, sem instalar nada: executas o próprio ficheiro.
C	**.deb**	Debian e Ubuntu.

Instala o Helper

Num terminal, na pasta onde guardaste a transferência, com o nome do ficheiro que transferiste:

- **Flatpak**: `flatpak install --user --bundle GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.flatpak` e depois abre o **GameDock Helper** a partir do menu de aplicações. Se o runtime do GNOME em que corre ainda não estiver instalado, a instalação adiciona o Flathub e transfere-o, o que demora alguns minutos da primeira vez.

- **AppImage**: `chmod +x GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.AppImage` e depois executa o ficheiro. Guarda-o num sítio permanente, como `~/Applications`, porque é essa cópia que vai arrancar com o teu ambiente de trabalho.
- **.deb**: `sudo apt install ./GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.deb` e depois abre o **GameDock Helper** a partir do menu de aplicações.

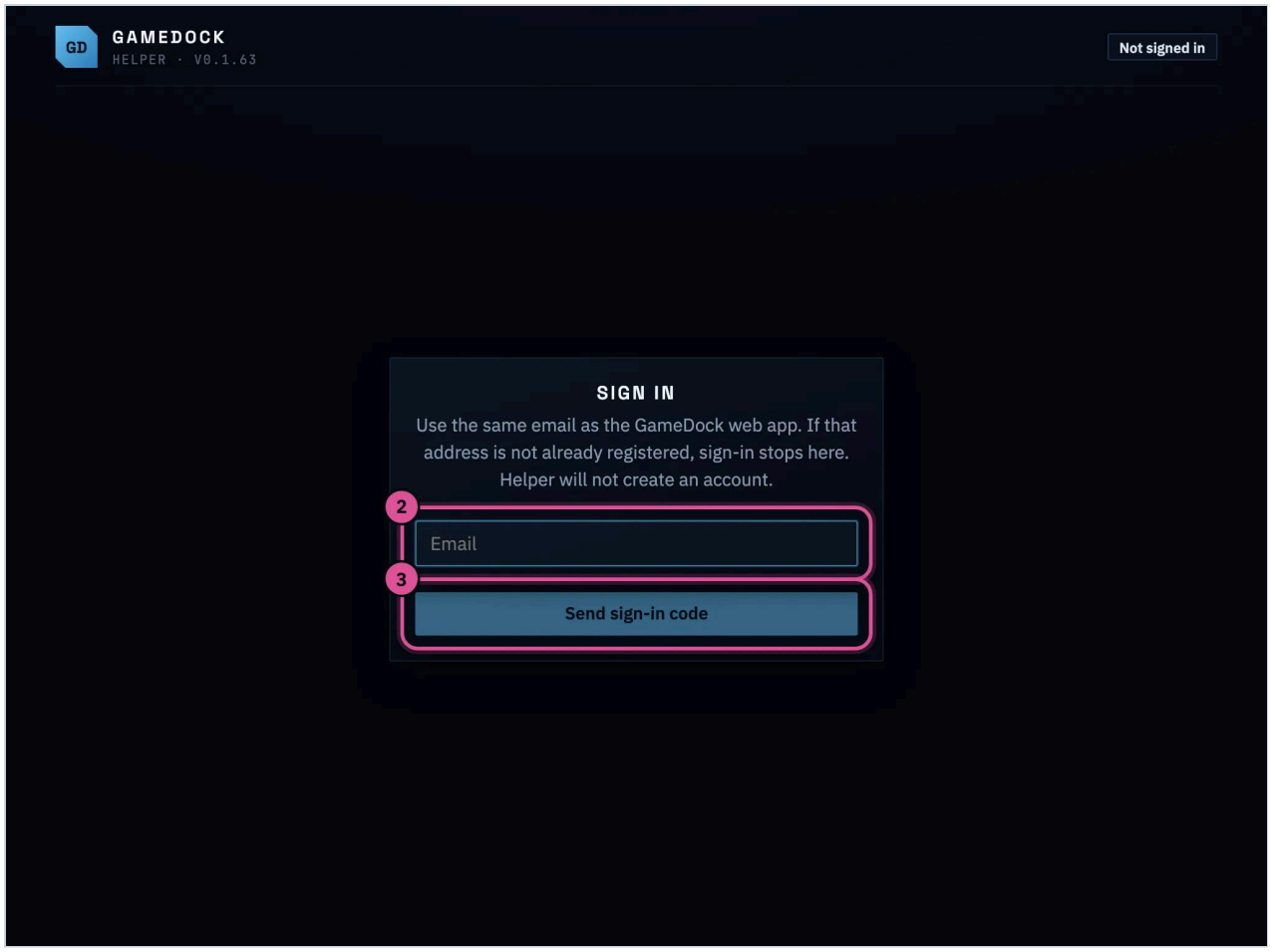
Usa só um tipo. O Flatpak e o AppImage guardam as definições em separado e não podem correr ao mesmo tempo.

> DICA
>
> Para confirmares que uma transferência é a que o GameDock publicou, abre **Verificar a transferência** por baixo dos botões. Mostra o checksum e a assinatura de cada ficheiro, a chave pública e o comando para os verificar.

Inicia sessão

O Helper pede-te que inicies sessão antes de qualquer outra coisa, com o mesmo endereço de e-mail que usas no GameDock.

1. Abre o GameDock Helper.
2. Escreve o teu endereço de e-mail 2.
3. Clica em **Send sign-in code** 3.



A iniciar sessão no GameDock Helper

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

Depois, o Helper mostra o ecrã de configuração. Vê Configura o GameDock Helper. Em poucos segundos, a máquina aparece em **Definições** → **Dispositivos** no GameDock, com **Online** ao lado.

O Helper nunca cria uma conta. Se disser que não existe uma conta GameDock para o teu endereço, inicia sessão primeiro no site do GameDock (vê Cria a tua conta e inicia sessão) e depois volta.

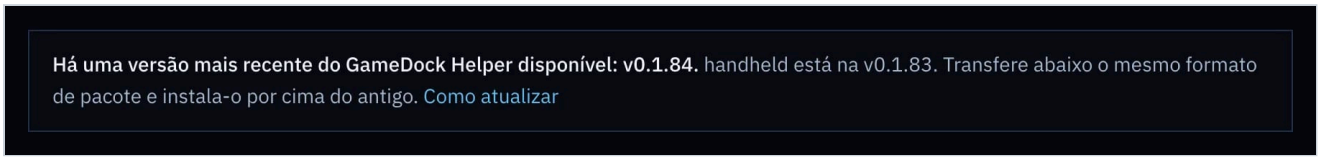
> NOTA
>
> O plano grátis permite um dispositivo; o GameDock Plus permite três. Voltar a iniciar sessão na mesma máquina não conta como outro dispositivo. Se todos os dispositivos do teu plano estiverem em uso, o Helper mostra *Device limit reached* e não inicia sessão: para trocares um dispositivo por outro, remove primeiro o antigo. Vê Remove ou volta a associar um dispositivo.

Como atualizar

A partir da versão 0.1.84, o Helper mantém-se atualizado sozinho: de poucas em poucas horas, procura uma versão nova e instala-a, a não ser que desatives **Install updates automatically** (vê Atualizações). Um Helper mais antigo não o faz, por isso tem de ser atualizado à mão uma vez, tal como um que não se consegue substituir a si próprio, como um .deb.

Quando um dispositivo está desatualizado e não se está a atualizar sozinho, o GameDock avisa-te da próxima vez que o abrires, seja qual for a página em que fores parar: um aviso indica cada um dos teus

dispositivos desatualizados e a versão que tem, com **Transferir atualização**, que abre **Definições → Dispositivos**, e **Agora não**, que adia o aviso por uma semana nesse navegador. **Definições → Dispositivos** também diz *Há uma versão mais recente do GameDock Helper disponível* enquanto houver um dispositivo desatualizado.



Cada dispositivo desatualizado aparece pelo nome, com a sua versão

A maioria das atualizações pode esperar até te dar jeito. De vez em quando, uma delas corrige algo importante para a segurança do teu dispositivo e, a partir daí, o GameDock deixa de enviar tarefas a um Helper mais antigo: uma instalação, uma movimentação ou uma verificação responde *O GameDock Helper nesse dispositivo está desatualizado*. Atualiza o Helper e tudo volta a funcionar; nada se perde entretanto.

Transfere o mesmo tipo que instalaste e clica em **Quit** no menu do Helper na área de notificação. Depois:

- **Flatpak**: `flatpak install --user --reinstall --bundle` seguido do nome do ficheiro novo. `--reinstall` substitui o Helper instalado; as tuas definições e a tua sessão mantêm-se.
- **AppImage**: põe o ficheiro novo ao lado do antigo e executa `chmod +x` nele. Quando o executares, passa a ser ele a arrancar com o teu ambiente de trabalho, e podes eliminar o ficheiro antigo.
- **.deb**: `sudo apt install ./` seguido do nome do ficheiro novo. Substitui a versão instalada.

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

GAMEDOCK HELPER

Configura o GameDock Helper

Diz ao Helper onde estão os teus jogos, unidades e conta Steam, e traz tudo para o GameDock.

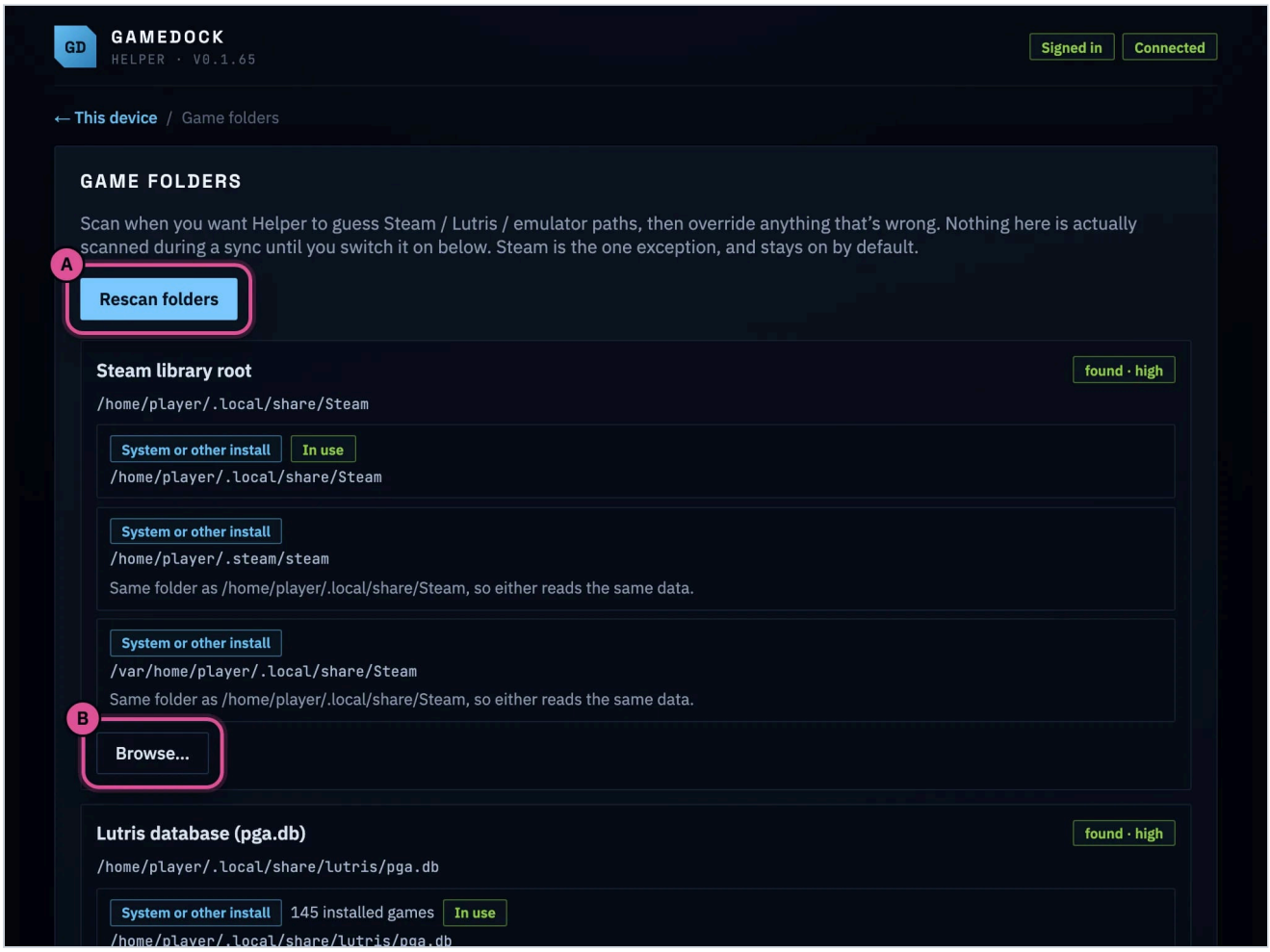
REQUER GAMEDOCK HELPER

Depois de iniciares sessão, o GameDock Helper abre em **This device**: uma lista de secções de configuração, cada uma com um visto quando estiver concluída. Abre uma, faz o que ela pede e clica em ← **This device** para voltar.

Nada é analisado até pedires. Cada página tem um botão que faz a procura; o Helper lembra-se do que encontrou. Depois de iniciares sessão, as cópias de segurança dos saves e a reescrita dos nomes dos teus jogos da Steam correm sozinhas; as verificações das tuas pastas e unidades esperam por ti.

Pastas de jogos (Game folders)

Diz ao Helper onde estão os teus jogos e emuladores.



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

1. Clica em **Scan folders** (A), que passa a dizer **Rescan folders** depois da primeira procura. O Helper procura nos sítios habituais 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.

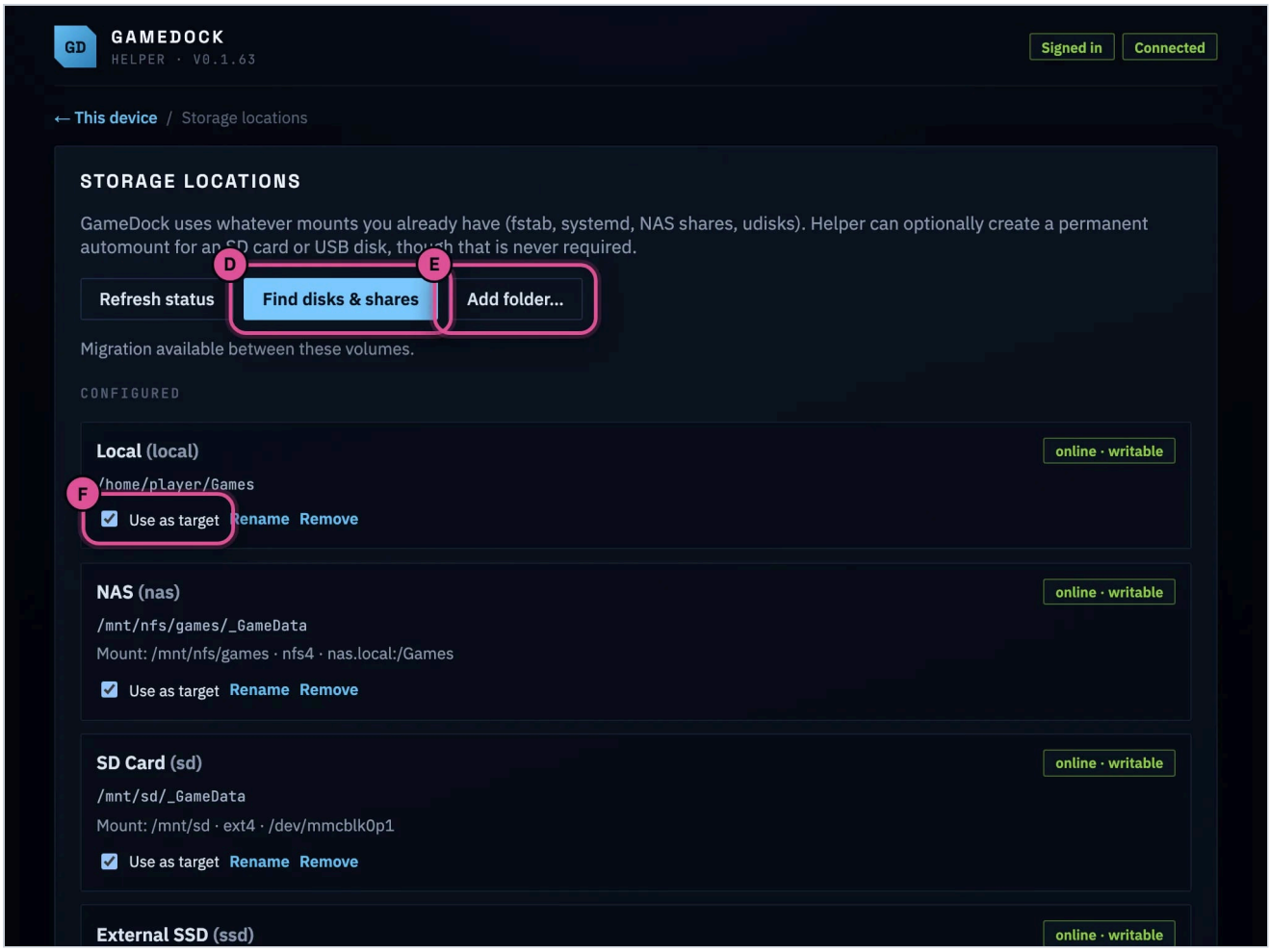
2. Confirma cada linha. **found** significa que a pasta existe e **missing**, que não existe; a segunda palavra diz até que ponto o Helper tem a certeza de que é a pasta certa. Por baixo aparecem todas as pastas que o Helper encontrou para essa aplicação, cada uma a indicar como a aplicação foi instalada (Flatpak, AppImage, um runner do Lutris ou outra instalação) e quanto 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 indica-o.
3. Se uma linha estiver a usar a pasta errada, clica em **Use this folder** por baixo da certa, ou clica em **Browse…** B e escolhe outra. Ter um Flatpak e um AppImage do mesmo emulador é o motivo mais comum para confirmar: escolhe a pasta que tem os teus jogos.
4. Ativa **Scan this source** para cada launcher ou emulador que queres no GameDock.

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

A Steam é sempre lida. Tudo o resto fica intocado até o ativares: emparelhar um dispositivo não começa, por si só, a ler a tua biblioteca do Lutris ou dos emuladores.

Locais de armazenamento (Storage locations)

Diz ao Helper em que unidades os teus jogos podem ficar, para que o GameDock mostre quão cheia está cada uma e mova jogos entre elas.



Storage locations: as unidades e as partilhas onde ficam os teus jogos

1. Clica em **Find disks & shares** D. O Helper lista as unidades e as partilhas de rede que consegue ver: pastas de biblioteca da Steam sugeridas, partilhas NFS e SMB que já estão montadas, e cartões SD e discos USB.
2. Clica em **Use this location**, **Use this share** ou **Use current mount** ao lado de cada uma que quiseres. Para adicionar uma pasta que não aparece na lista, clica em **Add folder...** E.
3. Deixa **Use as target** F marcado em cada local para onde se podem mover jogos.

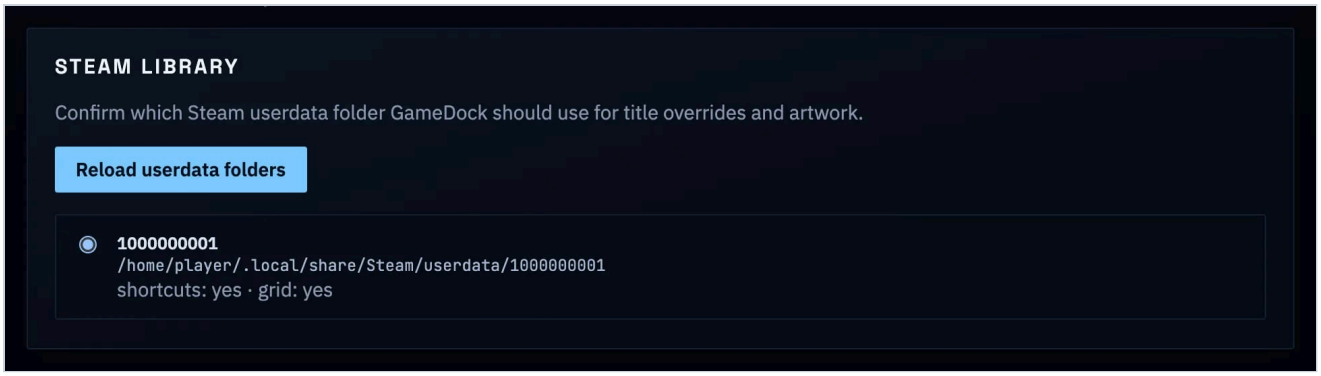
Os teus locais aparecem em **Configured**, onde **Rename** dá a um deles um nome que reconheças e **Remove** o retira da lista. **Refresh status** volta a verificar quais estão ligados.

O Helper usa as unidades e as partilhas que já tens montadas: nunca precisa de configurar nada. Para um cartão SD ou disco USB que não esteja montado de forma permanente, **Make permanent mount...** pode fazer com que seja montado sozinho; pede a tua palavra-passe.

Uma unidade que desligas aparece como offline e volta quando a ligas de novo. Mover jogos exige pelo menos dois locais. Vê O teu dispositivo no GameDock.

Biblioteca Steam (Steam library)

Escolhe com que conta Steam desta máquina o GameDock trabalha, para mudar o nome dos jogos e trocar a sua arte na Steam.



Steam library: que pasta de conta Steam usar

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

As outras secções

- **Standalone games**: conquistas de jogos de PC independentes, instalados fora do launcher de uma loja, que guardam as conquistas em ficheiros no teu PC. Vê Conquistas de jogos de PC independentes.
- **Cloud save backups**: vê Faz backup dos teus saves.
- **Background service**: vê Mantém o Helper a correr.
- **Hub sign-in**: volta a iniciar sessão, se alguma vez precisares. Vê Remove ou volta a associar um dispositivo.

Traz tudo para o GameDock

Depois de definires as pastas, vai a **Definições** → **Sincronização** no GameDock e clica em **Sincronizar** ao lado de **GameDock Helper**. Os teus jogos do Lutris, do Heroic e dos emuladores aparecem na **Biblioteca** em **Launchers** e **Emuladores**. A partir daí, o Helper mantém o GameDock atualizado enquanto estiver a correr.

Mantém o Helper a correr

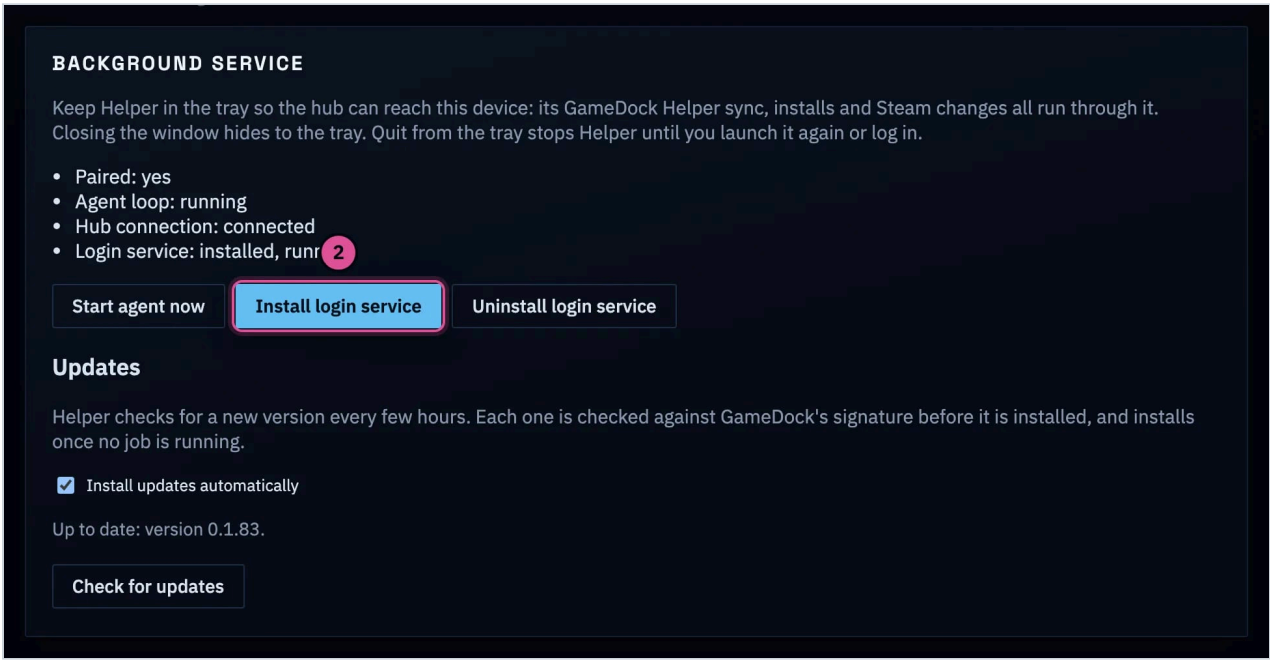
Inicia o Helper com o ambiente de trabalho para que o GameDock consiga sempre aceder ao teu dispositivo.

REQUER GAMEDOCK HELPER

O GameDock só consegue aceder ao teu dispositivo enquanto o GameDock Helper está a correr. Configura-o para iniciar com o ambiente de trabalho, e ele fica à espera, discretamente, na área de notificação.

Inicia-o com o ambiente de trabalho

1. No GameDock Helper, abre **Background service**.
2. Clica em **Install login service** 2.



Background service: inicia o Helper com o ambiente de trabalho

A partir do próximo início de sessão no teu ambiente de trabalho, o Helper inicia-se sozinho, diretamente na área de notificação. Não abre uma segunda cópia agora: a que tens aberta continua a correr. A lista da página mostra se tem sessão iniciada (**Paired**), se está a correr agora (**Agent loop**), se está ligado ao GameDock (**Hub connection**) e se está configurado para iniciar com o ambiente de trabalho (**Login service**). **Uninstall login service** faz com que deixe de iniciar sozinho.

Numa consola portátil, volta a iniciar-se sozinho sempre que alternas entre o Modo de Jogo e o Modo Ambiente de Trabalho.

Atualizações

Install updates automatically, em **Updates** na página **Background service**, está ativado, a não ser que o desatives. De poucas em poucas horas, o Helper procura uma versão nova, confirma que foi

assinada pelo GameDock, espera até que nada do que está a fazer para o GameDock ainda esteja em curso, instala-a e reinicia-se já nela. **Check for updates** procura agora. Com o interruptor desativado, o Helper continua a avisar quando sai uma versão nova, e **Install version** instala-a quando quiseres.

- Um Flatpak instalado com `--user`, como dizem os passos de instalação, e um AppImage numa pasta tua atualizam-se sozinhos.
- Um .deb é instalado para o sistema todo, por isso instalá-lo pede a tua palavra-passe. O Helper transfere e verifica a versão nova sozinho, e pede a tua palavra-passe quando clicas em **Install version**.
- Um Flatpak instalado para todos os utilizadores da máquina, ou um AppImage numa pasta onde não podes escrever, não se consegue substituir a si próprio. A página avisa; instala a versão nova a partir do GameDock como antes (vê Como atualizar).

A área de notificação

- Fechar a janela do Helper esconde-o na área de notificação; continua a correr.
- Clica no ícone da área de notificação, ou escolhe **Open settings**, para voltares a ver a janela.
- **Quit** encerra o Helper por completo, até o abrires de novo ou voltares a iniciar sessão no teu ambiente de trabalho.
- Passa o rato por cima do ícone da área de notificação para veres se o Helper está ligado ao GameDock.

Se o teu ambiente de trabalho não tiver área de notificação, fechar a janela encerra o Helper.

Está ligado?

O segundo selo no canto superior direito da janela do Helper, ao lado de **Signed in**, diz se o GameDock consegue aceder ao teu dispositivo neste momento. **Connected** significa que consegue, e **Connecting…**, que está prestes a conseguir. **Reconnecting…** significa que o Helper não consegue aceder ao GameDock e continua a tentar sozinho; passa o rato por cima do selo para veres o motivo e quando vai tentar de novo. **Not connected** significa que a ligação do Helper nem sequer está a correr: clica em **Start agent now** em **Background service**. **Background service** mostra o mesmo em **Hub connection**.

O que faz enquanto está a correr

- Mantém o GameDock atualizado sobre o que está instalado, quão cheias estão as tuas unidades e o que jogaste.
- Faz o que lhe pedes no GameDock: instalar um jogo, mover instalações, atualizar as tuas coleções, nomes e arte da Steam.
- Faz cópias de segurança dos teus saves depois de jogares, se isso estiver ativado. Vê Faz backup dos teus saves.
- De quinze em quinze minutos, reescreve os nomes dos teus jogos da Steam, se tiveres definido algum. Vê Nomes, ordem e arte na Steam.
- De poucas em poucas horas, procura uma versão nova de si próprio e instala-a se **Install updates automatically** estiver ativado.

As verificações das tuas pastas e unidades só acontecem quando clicas no botão respetivo.

GAMEDOCK HELPER

Faz backup dos teus saves

Guarda cópias versionadas dos teus ficheiros de save no GameDock e recupera-as.

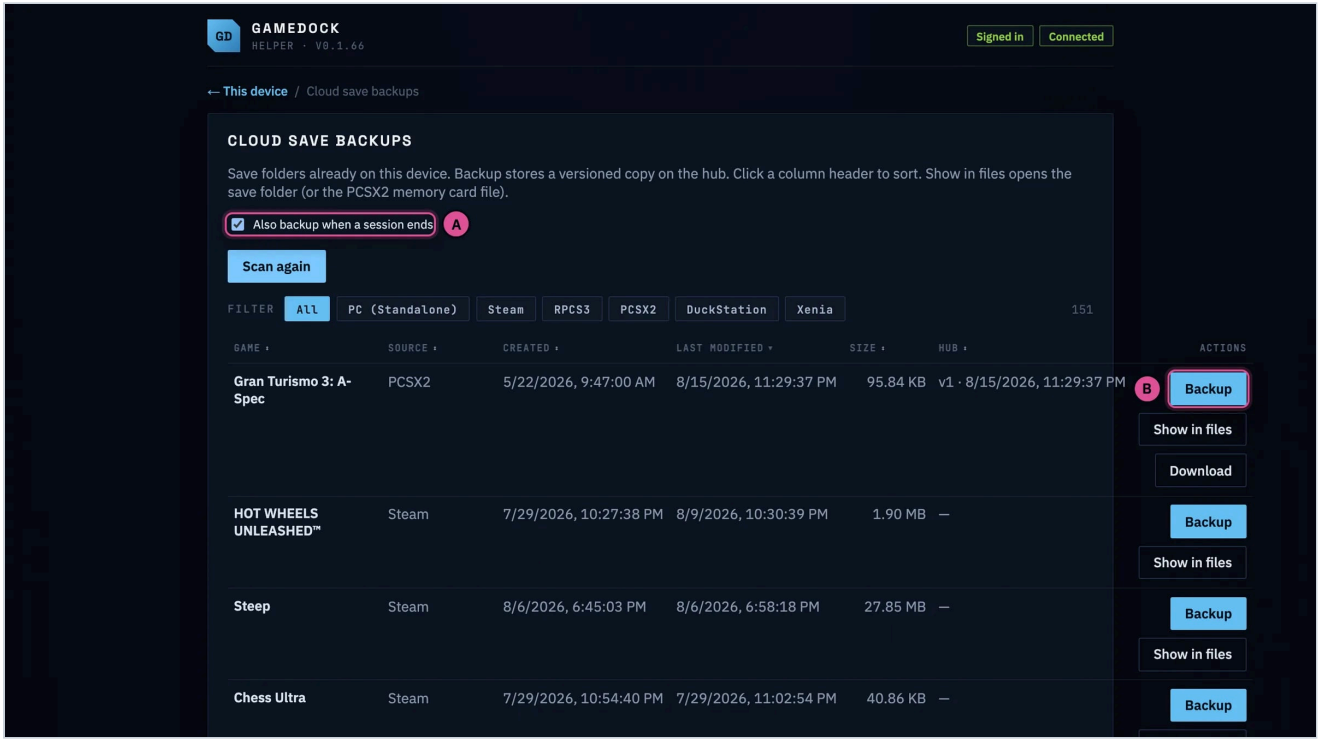
REQUER GAMEDOCK HELPER

O GameDock Helper pode guardar cópias dos teus ficheiros de save no GameDock, para que um save perdido ou corrompido possa ser recuperado. Cada cópia de segurança é uma versão separada; escolhes qual transferir.

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

Encontra os teus saves

1. No GameDock Helper, abre **Cloud save backups**.
2. Clica em **Scan save folders**.



Todas as pastas de save que o Helper encontrou e quando foi feita a última cópia de segurança 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. Clica em **Scan again** para procurares novas pastas de save mais tarde.

Faz uma cópia de segurança

- **Automaticamente**: deixa **Also backup when a session ends** A ativado. Quando paras de jogar e os saves de um jogo deixam de mudar durante cerca de cinco minutos, o Helper faz uma cópia de

segurança deles. Da primeira vez que vê um jogo, só toma nota dele, para não carregar a tua biblioteca inteira de uma vez.

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

Show in files abre a pasta de save do jogo.

Recupera um save

- No Helper, clica em **Download** ao lado do jogo para guardar a versão mais recente na tua pasta Transferências.
- No GameDock, abre a página do jogo. Em **Saves na nuvem**, cada versão aparece com a data em que foi guardada, o dispositivo de onde veio e o tamanho; clica em **Transferir** ao lado da que queres.

Cada cópia de segurança é a pasta de save comprimida. Põe o conteúdo dela de volta na pasta de save com o jogo fechado.

Limites

	GRÁTIS	GAMEDOCK PLUS
Versões guardadas de cada jogo	3	10

Cada cópia de segurança pode ter até 200 MB, e todas as tuas cópias de segurança juntas até 5 GB. Quando um jogo já tem tantas versões quantas o teu plano guarda, uma cópia nova substitui a mais antiga. Se passares do Plus para o plano grátis, as versões mais antigas não são eliminadas de uma vez: sai uma de cada vez que é adicionada uma nova.

GAMEDOCK HELPER

O teu dispositivo no GameDock

Vê o quão cheias estão as tuas unidades, cria bibliotecas Steam nelas, move jogos de uma para outra e limpa o progresso de jogos que removeste.

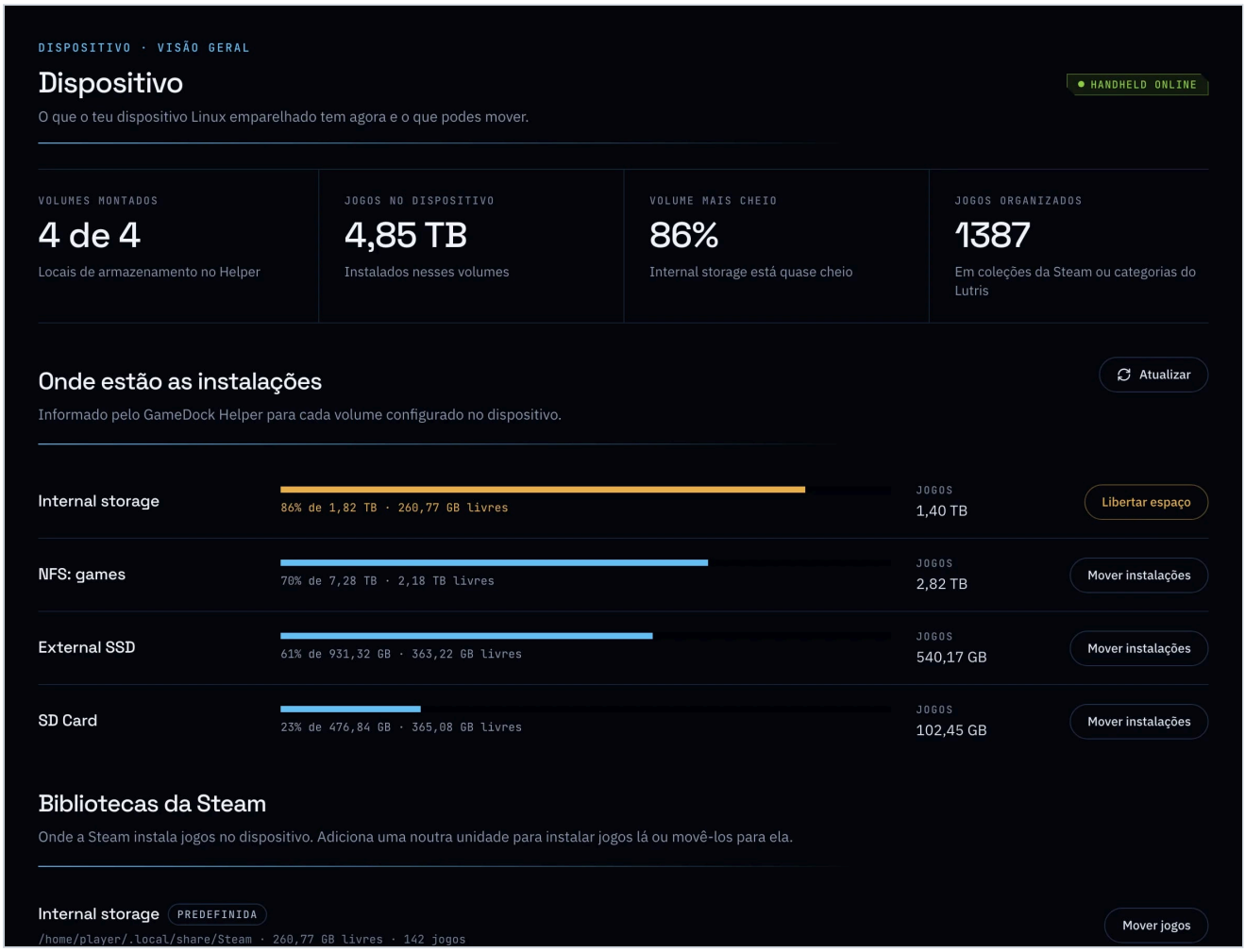
REQUER GAMEDOCK HELPER

Com o GameDock Helper a correr, **Dispositivo** na barra lateral mostra o que a tua máquina Linux guarda: quão cheia está cada unidade, que jogos estão nela, e as tuas coleções da Steam e categorias do Lutris. Só aparece depois de um dispositivo ser emparelhado.

As páginas leem o teu dispositivo em tempo real, por isso ele tem de estar ligado e com o Helper a correr. Quando não está, **Dispositivo** avisa que está offline e mostra o que sabia por último, sempre que possível.

Visão geral

Dispositivo → **Visão geral** dá o panorama completo de relance:



O teu dispositivo num relance

- **Volumes montados**: quantos dos teus locais de armazenamento estão ligados neste momento.
- **Jogos no dispositivo**: quanto espaço os teus jogos ocupam, somando todas as unidades.

- **Volume mais cheio**, com quão cheio está, e **Jogos organizados**: quantos jogos estão numa coleção da Steam ou numa categoria do Lutris.
- **Onde estão as instalações**: cada local de armazenamento com uma barra que mostra quão cheio está, quanto está livre e quanto dele são jogos. Ler todas as unidades pode demorar até meio minuto; **Atualizar** volta a lê-las.
- **Bibliotecas da Steam**: onde a Steam instala jogos no dispositivo, cada uma identificada pela unidade, com o espaço livre e quantos jogos tem. **Predefinida** assinala a que a Steam usa quando não lhe dizem outra coisa. Vê Bibliotecas da Steam.
- **A mover instalações**: se alguma unidade está mais de 85% cheia, e **Planear uma migração**, que abre **Dispositivo → Migração**.
- **Steam e Lutris**: quantas coleções e categorias tens, e **Abrir coleções**.

A faixa no fundo mostra o nome do dispositivo e a versão do Helper, com um link para **Gerir dispositivos** em **Definições → Dispositivos**.

Para adicionar um cartão SD ou outra unidade, configura-o no Helper. Vê Configura o GameDock Helper.

Bibliotecas da Steam

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

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

O GameDock pede à própria Steam do teu dispositivo que adicione a biblioteca, na pasta que a Steam escolheria (normalmente **SteamLibrary** na raiz da unidade), tal como faria a opção **Definições → Armazenamento** da própria Steam. Nunca precisas de abrir a Steam no dispositivo. Cada unidade recebe uma biblioteca Steam.

Uma partilha de rede também pode ter uma, embora a janela da própria Steam não ofereça partilhas. Os jogos que lá estão só iniciam enquanto a partilha estiver ligada.

Uma biblioteca de que a Steam se lembra numa unidade que não está ligada aparece como **Não ligado**.

> NOTA
>
> A Steam precisa de estar acessível no teu dispositivo. O GameDock abre-a se estiver fechada. No ambiente de trabalho, a Steam precisa de ter o **CEF Remote Debugging** ativado em **Definições → Programador** da Steam, e de ser reiniciada, antes de o GameDock lhe poder pedir que adicione uma biblioteca.

Move jogos entre unidades

Quando uma unidade estiver a ficar cheia, tira jogos dela em **Dispositivo → Migração**, ou clica em **Libertar espaço** ao lado de uma unidade na Visão geral, que aparece quando ela passa dos 85% de ocupação (**Mover instalações**, caso contrário).

1. Escolhe que jogos mover. Clica no cartão de uma unidade no topo para veres só os jogos dela, e em **Maiores primeiro** para encontrares os que libertam mais espaço.
2. Marca os jogos a mover. A barra no fundo soma o tamanho deles.
3. Em **Mover para**, escolhe a unidade de destino. Cada uma mostra quanto espaço livre tem.
4. Clica em **Mover**.

Os jogos são movidos um a seguir ao outro, e um registo mostra como correu cada um. 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 encontrarem sozinhos o novo lugar.

Mover exige pelo menos dois locais de armazenamento ligados e com **Use as target** ativado no Helper. Os 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, podes na mesma escolher jogos e ver quanto espaço libertariam.

Quando acaba de mover jogos, o GameDock atualiza as tuas coleções sozinho, para que um jogo movido fique na coleção do armazenamento onde está agora. Não reinicia a Steam para isso: se a Steam estiver aberta no ambiente de trabalho, as coleções dela ficam em dia da próxima vez que aplicares as tuas regras na página **Coleções**.

Manutenção do dispositivo, no fim da página, tem duas reparações para executar se algo parecer desfasado: **Atualizar coleções**, que volta a ler as tuas coleções da Steam e categorias do Lutris e reorganiza os jogos segundo as tuas regras de coleção, e **Corrigir permissões**.

Jogos da Steam

Clica em **Jogos da Steam** no topo de **Dispositivo → Migração** para mover jogos entre as tuas bibliotecas da Steam.

1. Clica no cartão de uma biblioteca para veres só os jogos dela. As ferramentas da própria Steam, como o Proton e o Steam Linux Runtime, ficam ocultas; escolhe **Jogos e ferramentas do Steam** em **Mostrar** para as veres.
2. Marca os jogos a mover, escolhe uma biblioteca em **Mover para** e clica em **Mover**.

É a própria Steam que move cada jogo, levando o prefixo do Proton e os saves lá guardados, e depois verifica o jogo, o que demora mais alguns segundos. Um jogo que está a correr, ou que partilha conteúdo com outro jogo (as expansões de Half-Life), não pode ser movido sozinho, e o registo diz porquê. Mover jogos da Steam exige duas ou mais bibliotecas da Steam ligadas (vê Bibliotecas da Steam) e também faz parte do GameDock Plus.

Jogos removidos

Dispositivo → Jogos removidos lista os jogos para os quais o Lutris registou tempo de jogo, histórico de jogo ou conquistas e que já não estão em nenhum dos teus dispositivos: os que eliminaste do GameDock mantendo o progresso, ou removeste no próprio Lutris. Cada um mostra o que foi mantido e

quando jogaste pela última vez, e se o jogo continua na tua biblioteca através de outra plataforma depois de o progresso ser removido.

Clica em **Remover** ao lado de um jogo e depois em **Remover progresso** para removeres o que o Lutris registou dele, ou em **Remover tudo** para limpares a lista. O progresso da Steam, da PlayStation, do Xbox e do RetroAchievements nunca é afetado.

GAMEDOCK HELPER

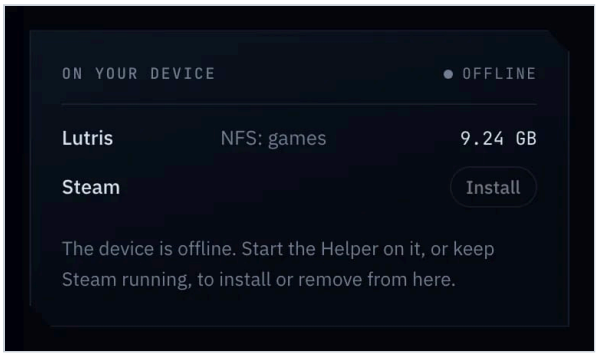
Instala um jogo a partir do GameDock

Instala, adiciona à Steam ou remove jogos do teu dispositivo a partir da página do jogo.

REQUER GAMEDOCK HELPER

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

O que há no teu dispositivo



No teu dispositivo, na página de um jogo

Na página de um jogo, **No teu dispositivo** mostra se o teu dispositivo está online e lista cada cópia instalada nele: de que launcher ou emulador veio, em que unidade está e o tamanho. Os jogos que jogas num emulador também aparecem. Um jogo que o Lutris inicia num emulador que também o lista é uma só cópia, mostrada, por exemplo, como **PCSX2 via Lutris**. Se tiveres mais do que um dispositivo, cada cópia diz em que 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 logo ao teu dispositivo, quando está online.

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

Instala um jogo da Steam

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

1. Abre a página do jogo.
2. Em **No teu dispositivo**, clica em **Instalar**.
3. Se a Steam no teu dispositivo tiver mais do que uma biblioteca, escolhe em que unidade o jogo vai ficar. A unidade predefinida da Steam já vem escolhida, e cada unidade mostra quanto espaço livre tem. Clica em **Instalar em** com o nome da unidade.

A Steam no teu dispositivo começa a transferência diretamente nessa biblioteca, sem nada a que responder no dispositivo. Há duas coisas que ainda podem ficar à tua espera lá:

- Um jogo com contrato de licença ou chave de produto mostra-o no ecrã do dispositivo, e o GameDock diz **À espera do teu dispositivo**. Aceita o contrato ou introduz a chave lá e a transferência começa. O GameDock nunca aceita um contrato por ti.
- Alguns jogos têm de ficar junto do conteúdo que partilham com outro jogo, como Team Fortress Classic e Half-Life: Source junto de Half-Life. O GameDock diz em que unidade a Steam exige que fique e não instala nada.

Para instalar numa unidade que ainda não tem biblioteca Steam, adiciona uma primeiro (vê Bibliotecas da Steam). Para mover um jogo depois, vê Move jogos entre unidades.

> NOTA
>
> Escolher a unidade exige que a Steam esteja acessível no teu dispositivo. Se a Steam estiver fechada, o GameDock abre-a. No ambiente de trabalho, a Steam também precisa de ter o **CEF Remote Debugging** ativado em **Definições → Programador** da Steam; sem isso, **Instalar** abre a própria janela de instalação da Steam no dispositivo, onde escolhes a unidade.

Adiciona um jogo à Steam

Para um jogo que jogas pelo Heroic, Lutris, RPCS3, DuckStation ou PCSX2, **Adicionar à Steam** coloca o jogo na tua biblioteca Steam como jogo não Steam, para o poderes iniciar pela Steam, ou pelo Modo de Jogo numa consola portátil. Isto faz parte do GameDock Plus.

Elimina uma cópia do teu dispositivo

Qualquer cópia em **No teu dispositivo** pode ser eliminada do dispositivo, seja qual for o launcher ou emulador em que está, e tenhas ou não outra cópia.

1. Abre a página do jogo.
2. Em **No teu dispositivo**, clica em ⋯ ao lado da cópia e depois em **Eliminar do dispositivo**.
3. O GameDock pergunta ao teu dispositivo o que seria eliminado e mostra a lista. Clica em **Confirmar remoção** para eliminar exatamente isso.

O que é eliminado depende de onde a cópia está:

- **Steam**: a própria Steam desinstala o jogo, como faz o seu botão Desinstalar.
- **Heroic**: a pasta do jogo, removida da mesma forma que o Desinstalar do próprio Heroic a deixa, mantendo o prefixo do Wine. Fecha primeiro o Heroic no dispositivo.
- **Lutris**: o jogo, o seu prefixo do Wine e a sua entrada 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. Os teus saves e cartões de memória nunca são eliminados, e o jogo continua na tua 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 registou para ele:

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

- **Remover o progresso também**: também saem do GameDock, e um jogo que não tens em mais nenhum lado sai da tua biblioteca.

O progresso que mantiveres pode ser removido mais tarde em Dispositivo → Jogos removidos.

O GameDock não elimina nada além dos ficheiros do próprio jogo. Recusa-se quando outro jogo usa os mesmos ficheiros, ou quando a unidade em que a cópia está não está ligada, e diz porquê. Se algo mudou no dispositivo depois de teres olhado, nada é eliminado e o GameDock pede-te que verifiques de novo.

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

Quando o dispositivo está offline

Estes botões precisam do teu dispositivo ligado, com o Helper a correr. Se não estiver, a página avisa: inicia o Helper no dispositivo e tenta de novo.

GAMEDOCK HELPER

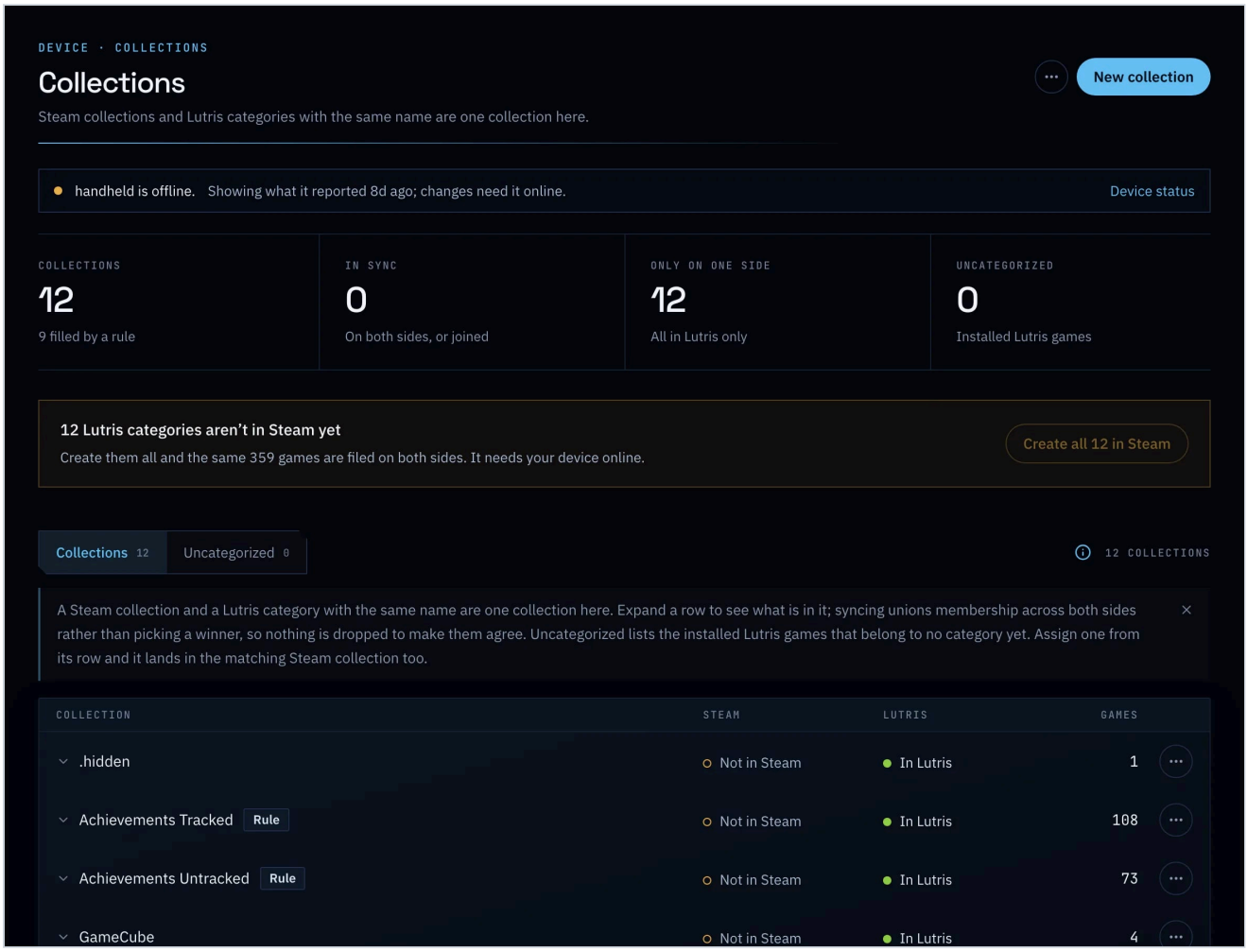
Coleções da Steam e categorias do Lutris

Mantém as tuas coleções da Steam e categorias do Lutris iguais e organiza jogos automaticamente.

REQUER GAMEDOCK HELPER E GAMEDOCK PLUS

Dispositivo → Coleções coloca as tuas coleções da Steam e as tuas categorias do Lutris lado a lado e mantém-nas 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 a indicar 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. Expande uma para veres as primeiras capas dela e como é preenchida; **Ver todos** lista todos os jogos dela. Os números no topo contam as tuas coleções, as que estão em sincronia nos dois lados, as que existem só num 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: clica em **Atribuir sugestões** ou escolhe uma em **Atribuir a…**.

Gere uma coleção

- Quando há coleções só num lado, um aviso acima da lista diz quantas são e oferece criá-las 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 está só num 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 tira-o 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 fiquem iguais.

No ambiente de trabalho, a Steam tem de ser fechada enquanto as coleções são gravadas, e isso pode demorar alguns minutos.

Organiza jogos automaticamente

Packs de regras, no menu do topo (ou **Editar regra** numa coleção que uma regra preenche), organizam jogos em coleções por ti, por exemplo uma coleção por emulador, pela unidade em que um jogo de PC independente está ou por as suas conquistas serem acompanhadas ou não. Ativa os packs que quiseres, clica em **Guardar** e depois em **Aplicar ativados**.

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

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

GAMEDOCK HELPER

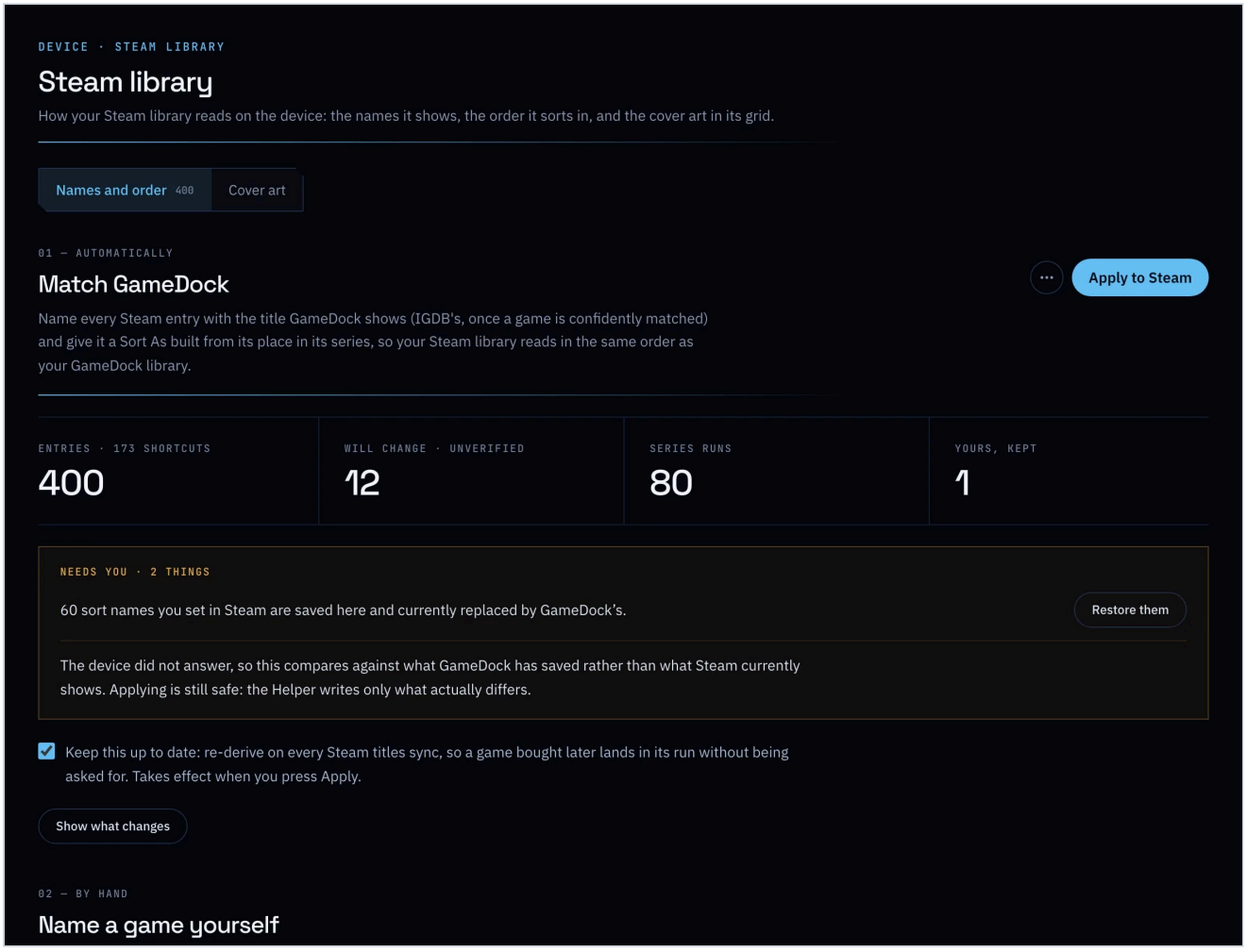
Nomes, ordem e arte na Steam

Faz a tua biblioteca Steam mostrar os mesmos nomes, ordem e capas que o GameDock.

REQUER GAMEDOCK HELPER E GAMEDOCK PLUS

Dispositivo → Biblioteca Steam muda o aspeto da tua biblioteca Steam no teu dispositivo: os nomes com que os jogos são mostrados, a ordem em que ficam e a arte das capas na grelha da Steam. O GameDock Helper faz as mudanças no próprio cliente da Steam.

Igualar ao GameDock



Como a tua 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 construído a partir da sua posição na série, para que a tua biblioteca Steam fique na mesma ordem que a tua biblioteca do GameDock.

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

Os jogos a que tu próprio mudaste o nome na Steam são mantidos como **Teu · mantido**. Marca **Manter isto atualizado** para que os jogos novos recebam nomes da mesma forma à medida que chegam.

O menu ao lado de **Aplicar no Steam** tem **Reenviar nomes guardados**, **Restaurar os 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 estiver offline, o GameDock deixa tudo como está.

Escolhe tu o nome de um jogo

Em **Nomear um jogo manualmente**, encontra um jogo, muda **Aparece na Steam como** ou **Ordenado como** e clica em **Guardar**. O menu ao lado pode devolver ao jogo o nome da própria Steam.

Os nomes de ordenação chegam à Steam mais ou menos a cada quinze minutos e têm efeito de imediato, sem reiniciar nada. O GameDock guarda-os onde a Steam guarda os nomes de ordenação que tu próprio podes definir num jogo, por isso pertencem à tua conta Steam e continuam no lugar quando a Steam atualiza os detalhes de um jogo. Um nome novo só aparece depois de a Steam reiniciar. O Helper faz isso enquanto a Steam está inativa (numa consola portátil no Modo de Jogo, a Steam reinicia rapidamente; no ambiente de trabalho, fecha e volta a abrir), e no máximo uma vez por hora, por isso, quando a Steam volta a pôr o seu próprio nome num jogo, o teu pode demorar até uma hora a voltar. Guardar um nome nunca reinicia a Steam no momento; **Sincronizar** ao lado de **Títulos personalizados na biblioteca Steam** em **Definições → Sincronização** aplica-o de imediato.

Arte da capa

Arte da capa → Enviar capas do GameDock para a Steam coloca na grelha da Steam as capas que o GameDock mostra, para que a Steam mostre a mesma arte. Clica em **Enviar para a Steam**; **Desfazer na Steam**, no menu ao lado, devolve a arte da própria Steam. Marca **Manter a Steam atualizada automaticamente** para enviar as capas novas à medida que mudam.

Cada capa é desenhada no formato 2:3 da Steam, o espaço que vai ocupar na Steam. A arte de caixa do GameDock é 3:4, por isso uma capa que não está no formato da Steam vem marcada com o seu tamanho, e **Fora do formato da Steam** lista só essas. Verifica se as margens foram cortadas, ou clica em **Escolher no SteamGridDB** ao lado de uma para escolheres uma grelha que já tenha 600×900. Se houver alguma à espera quando clicares em **Enviar para a Steam**, o GameDock pergunta se queres escolher primeiro a arte delas ou enviar mesmo assim.

Um jogo para o qual escolheste a tua própria capa fica fora do envio: a tua escolha foi para a Steam quando a aplicaste.

Sincroniza a partir das Definições

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

- **Títulos personalizados na biblioteca Steam** volta a gravar na Steam os nomes e os nomes de ordenação que guardaste.
- **Capas da biblioteca Steam** envia as capas agora, tal como **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 está marcado.

Como escolher a arte que o GameDock mostra está em Muda o nome de um jogo ou troca a arte.

NOTA

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

Remove ou volta a associar um dispositivo

Remove um dispositivo da tua conta ou volta a iniciar sessão nele.

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

Remove um dispositivo

Remove uma máquina que já não usas, ou uma que queres trocar por outra no plano grátis.

1. Vai a **Definições** → **Dispositivos**.
2. Clica em **Revogar** ao lado do dispositivo.
3. Clica em **Revogar** para confirmar.

O dispositivo deixa de enviar dados ao GameDock de imediato, e o Helper dessa máquina termina a sessão sozinho poucos segundos depois da próxima tentativa de ligação, ou da próxima vez que abrir, se não estiver a correr. A janela dele volta ao ecrã de início de sessão e diz que o dispositivo foi removido da tua conta. As tuas pastas e definições no Helper são mantidas.

> NOTA
>
> Um dispositivo posto de parte depois da mudança para o plano grátis ainda não foi removido, por isso o Helper dele mantém a sessão iniciada e continua a tentar ligar-se. Volta a ligar-se sozinho se voltares a subscrever no prazo de 30 dias; depois disso, o dispositivo é removido e o Helper dele termina a sessão como descrito acima. Vê Voltar ao plano grátis.

Inicia sessão de novo num dispositivo

Se um dispositivo foi removido, o Helper dele já está no ecrã de início de sessão. Se o Helper deixar de comunicar com o GameDock por outro motivo qualquer, abre primeiro **Hub sign-in** no Helper. Depois:

1. Escreve o teu endereço de e-mail e clica em **Send sign-in code**.
2. Escreve o código e clica em **Sign in** (**Re-link this device** se o Helper ainda tinha sessão iniciada).

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

Mais do que um dispositivo online

Com o GameDock Plus, podes usar o Helper em até três máquinas. Tudo o que muda algo numa 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 que máquina estás a falar; por isso, enquanto mais do que um dos teus dispositivos estiver online, pede-te que feches primeiro o GameDock Helper nos outros, e não faz nada até o fazeres. Todo o resto continua como sempre.

Avisos de pasta

Se o Helper perceber que uma pasta de launcher ou de emulador que lê está quase vazia enquanto existe uma mais cheia noutro 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. Escolhe a pasta certa em **Game folders** no Helper (vê Configura o GameDock Helper) ou clica em **Dispensar**.

PARTE 8

Conta e plano

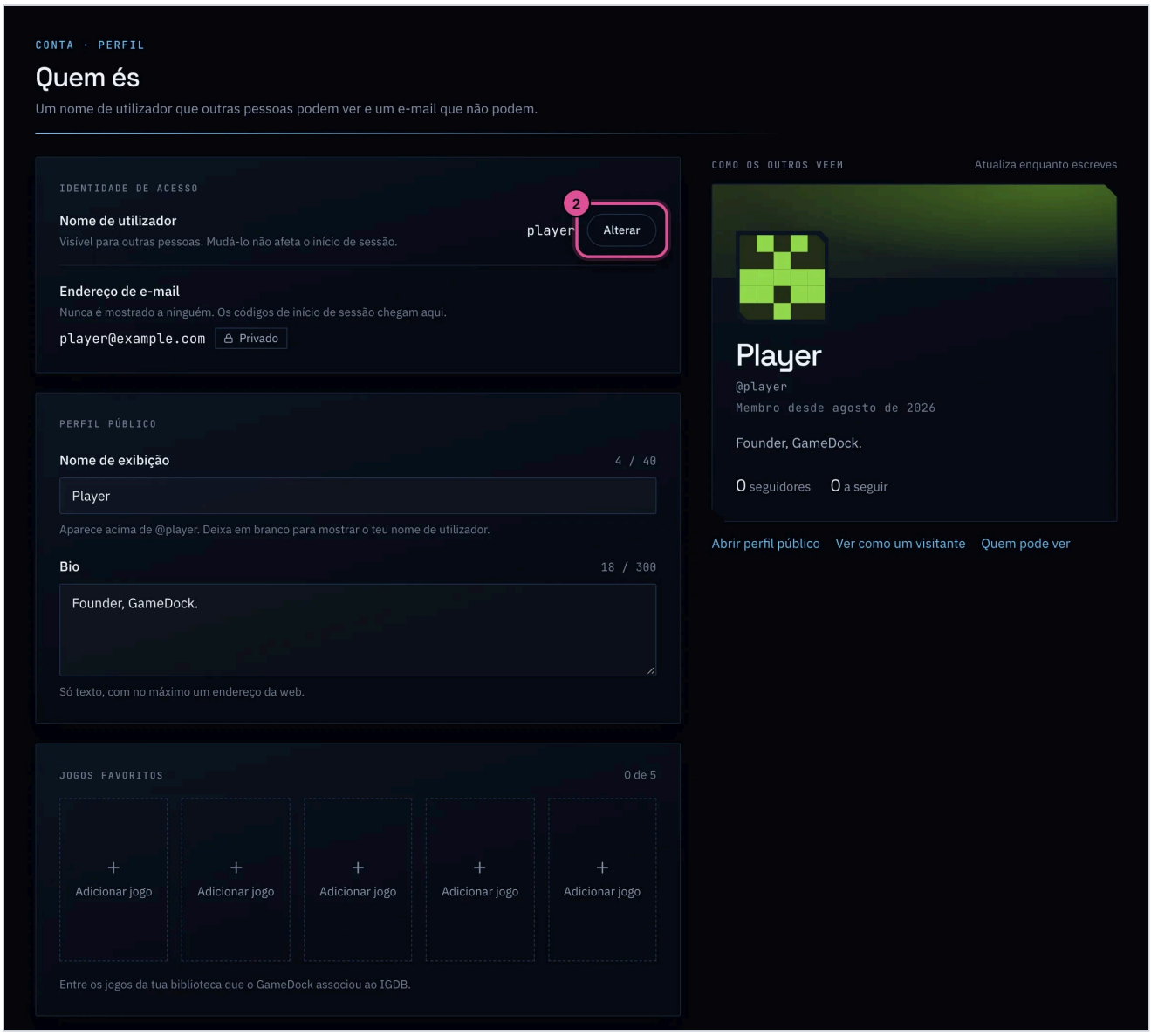
O teu perfil, o teu plano, os teus dados e como ler a tua biblioteca com os teus próprios scripts.

CONTA E PLANO

O teu nome de utilizador e e-mail

Muda o nome de utilizador que as outras pessoas veem e fica a saber para que serve o teu endereço de e-mail.

Conta → Perfil guarda as duas coisas que te identificam: um nome de utilizador que outras pessoas podem ver e o teu endereço de e-mail, que mais ninguém pode.



O teu nome de utilizador, endereço de e-mail e perfil público

O GameDock não tem palavra-passe. É para o teu endereço de e-mail que vão os teus códigos de acesso, por isso é ele a tua conta inteira.

Altera o teu nome de utilizador

1. Vai a **Conta → Perfil**.
2. Clica em **Alterar** 2 ao lado de **Nome de utilizador**.
3. Escreve o novo nome. O GameDock verifica enquanto escreves e diz se está disponível.

4. Clica em **Guardar**.

Um nome de utilizador tem de 3 a 20 caracteres: letras, números e sublinhados, e não pode ter só números. As maiúsculas ficam tal como as escreves, mas dois nomes que só diferem nas maiúsculas contam como o mesmo nome.

Podes alterar o teu nome de utilizador cinco vezes no total, com pelo menos 30 dias entre cada alteração; o que escolheste ao criar a conta não conta. A linha por baixo do nome diz quantas alterações ainda te restam e quando podes fazer a próxima. Um nome que deixas de usar fica reservado para ti durante 30 dias antes que outra pessoa possa ficar com ele.

Alterar o teu nome de utilizador não muda a forma como inicias sessão.

O teu endereço de e-mail

Ainda não é possível alterar o teu endereço de e-mail. Usar outro endereço significaria começar uma conta nova.

O teu perfil público

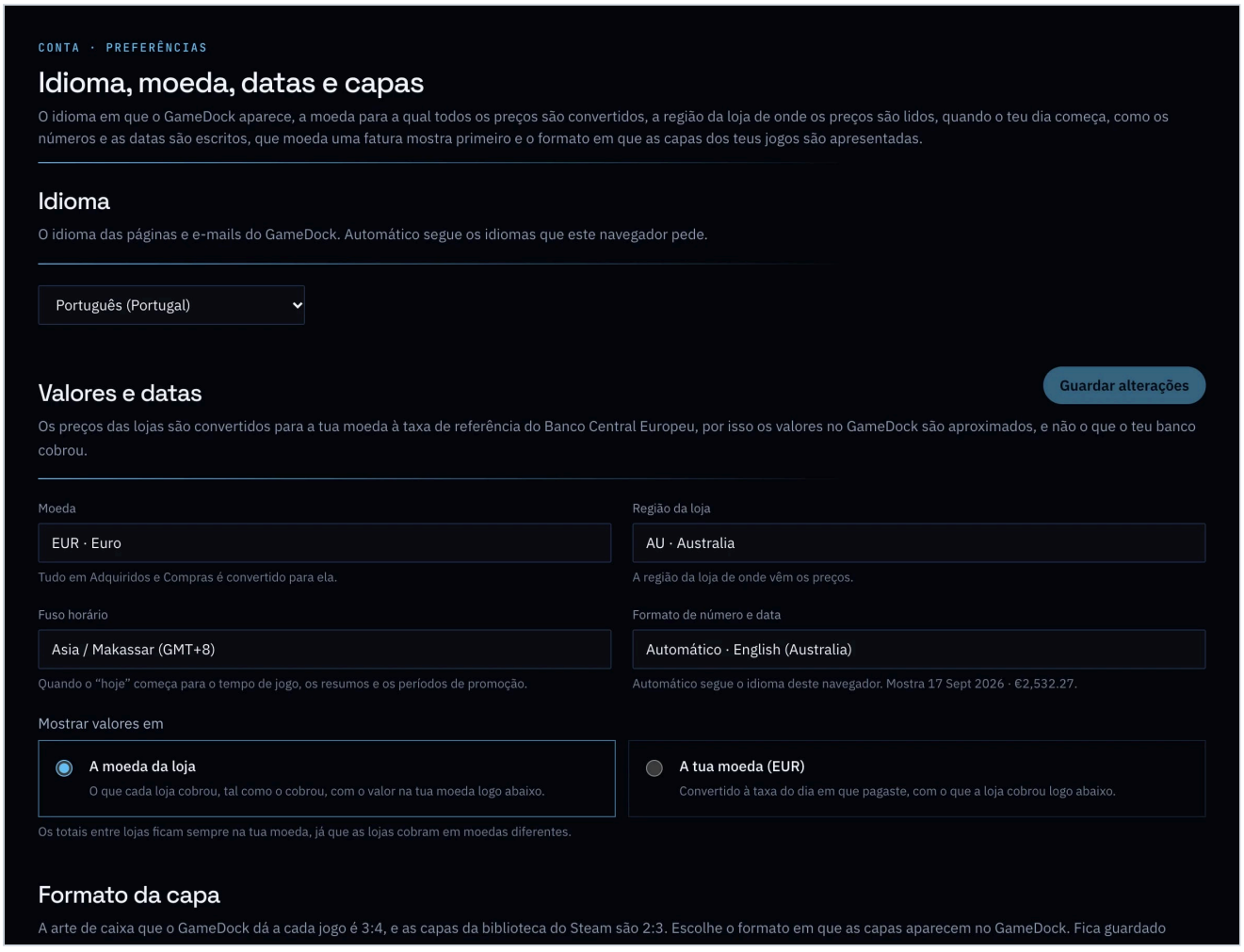
Em **Perfil público**, na mesma página, podes definir um nome de exibição, uma bio curta e até cinco jogos favoritos para a tua página de perfil em **/community/user/** seguido do teu nome de utilizador. **Como os outros veem**, ao lado, mostra o cartão do teu perfil enquanto escreves. Mais ninguém vê isto até partilhares o teu perfil. Vê Partilha o teu perfil.

CONTA E PLANO

Moeda, região e fuso horário

Escolhe a moeda em que os valores são apresentados, de onde vêm os preços das lojas e quando começa o teu dia.

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, o teu fuso horário, como os números e as datas são escritos, em que moeda a cobrança de uma loja aparece primeiro e o formato em que as capas dos teus jogos são desenhadas. A moeda, a região e o fuso horário começam com as definições do teu navegador quando inicias sessão pela primeira vez.



Idioma, dinheiro e datas

Escolhe o teu idioma

Em **Idioma**, escolhe 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. Fica guardado assim que escolhes, e a página muda de imediato.

Automático, a predefinição, segue o teu navegador: o GameDock usa o primeiro dos idiomas do teu navegador que tiver, e inglês quando não tiver nenhum deles. Os e-mails usam o idioma em que viste o GameDock pela última vez.

A página de início de sessão também tem um menu **Idioma** no rodapé. Um idioma que escolhas lá passa a ser a tua escolha aqui quando inicias sessão, a não ser que já tenhas escolhido um. O site do GameDock também segue a tua escolha, e as páginas dele têm um menu de idioma no rodapé que mantém o que escolheres.

O idioma é independente do **Formato de número e data**, logo abaixo: podes ler o GameDock em português e ter na mesma as datas escritas à maneira alemã, por exemplo.

Muda a moeda e as datas

1. Vai a **Conta** → **Preferências**.
2. Escolhe em **Moeda**, **Região da loja**, **Fuso horário** e **Formato de número e data**. Podes pesquisar em cada lista escrevendo.
3. Em **Mostrar valores em**, escolhe **A moeda da loja** ou **A tua moeda**.
4. Clica em **Guardar alterações**.

O que cada um faz

DEFINIÇÃO	O QUE FAZ
Moeda	Tudo em **Adquiridos** e **Compras**, e o valor da tua biblioteca, é convertido para ela. Vê Moedas e taxas de câmbio.
Região da loja	De que região o GameDock lê os preços das lojas, quando uma conta de loja não o indica.
Fuso horário	Quando o teu dia e a tua semana começam (a semana começa à segunda-feira): para o tempo de jogo, para o dia ou o ano em que cai uma compra e para a hora a 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**, a predefinição, segue o idioma do teu navegador na região da tua loja. A linha por baixo do campo mostra como fica a tua escolha antes de guardares.

Escolhe que moeda vem primeiro

Uma loja pode cobrar-te numa moeda diferente da tua: uma conta PlayStation do Reino Unido cobra em libras, por exemplo. **Mostrar valores em** decide qual delas cada valor mostra primeiro. A outra aparece sempre logo abaixo.

OPÇÃO	UM PEDIDO COBRADO EM £ 49,99 APARECE COMO
A moeda da loja (a predefinição)	**£ 49,99**, com **≈ US$ 98,70** abaixo
A tua moeda	**US$ 98,70**, com **£ 49,99 cobrado** abaixo

Um valor que já está na tua moeda aparece só uma vez. Um total de várias lojas fica sempre na tua moeda, já que as lojas cobram em moedas diferentes. Vê Moedas e taxas de câmbio.

O tempo de jogo é escrito em horas e minutos em todos os formatos: **120h 50m** num formato em inglês e, em qualquer outro, com as abreviaturas próprias do formato, como **120 h 50 min** em português.

Escolhe o formato das capas

Em **Formato da capa**, escolhe como as capas são desenhadas em todo o GameDock. Fica guardado assim que escolhes, e todas as capas mudam de imediato.

FORMATO	MELHOR PARA
Arte da caixa (3:4)	A arte da caixa que o GameDock dá a cada jogo. Essas capas aparecem inteiras. Uma capa da Steam ou do SteamGridDB escolhida por ti perde um pouco em cima e em baixo. Esta é a predefinição.
Steam (2:3)	Uma biblioteca em que escolheste sobretudo capas da Steam ou do SteamGridDB, que têm 600×900. Essas encaixam na perfeição, mas a arte da caixa perde um pouco nos lados esquerdo e direito.

> NOTA
>
> Sempre que estás a escolher arte para a própria Steam (as pré-visualizações de **Capa** em **Trocar arte** e **Dispositivo → Biblioteca Steam → Arte da capa**), as capas são sempre desenhadas no formato 2:3 da Steam, já que esse é o espaço que vão ocupar lá.

CONTA E PLANO

Planos e faturação

O que o GameDock Plus acrescenta e quanto custa, como subscrever e como mudar ou cancelar a subscrição.

O GameDock é grátis para a tua biblioteca inteira: todas as lojas, todos os jogos, todas as conquistas e uma exportação de tudo isso. O **GameDock Plus** remove os limites do plano grátis e acrescenta as funcionalidades que mudam coisas na tua 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 estes itens manualmente	Uma vez em cada 24 horas	Quantas vezes quiseres
Alertas de preço	5 ao mesmo tempo	Sem limite
Cópias físicas na tua estante	50	Sem limite
Histórico de compras, no GameDock e através da API, e histórico do 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
Que jogos faltam numa série	—	Sim

	GRÁTIS	GAMEDOCK PLUS
API: valor da biblioteca calculado pelo GameDock, resumo de gastos e progresso de conquistas combinado	—	Sim
Pedidos à API por minuto	5	50

Todo o resto (ligar lojas, o tamanho da tua biblioteca, conquistas, os teus próprios nomes e artes, exportar os teus dados e ler a tua biblioteca, conquistas, tempo de jogo e compras através da API) é igual nos dois. **Conta → Plano e faturação** lista o que mudaria em relação à tua própria conta, como quantas das tuas 50 cópias físicas já usaste.

Os tempos de sincronização acima valem para uma conta em uso. Em qualquer plano, as sincronizações automáticas das lojas ficam mais espaçadas enquanto estás fora e põem-se em dia quando voltas. Vê Mantém tudo sincronizado.

Subscreve 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 apliquem onde estás.

1. Vai a **Conta → Plano e faturação**.
2. Escolhe **Anual** ou **Mensal** 2. O anual fica 25% mais barato.
3. Clica em **Subscrever o Plus** 3. O botão também mostra o valor que vais pagar.



O plano grátis e a oferta para subscrever

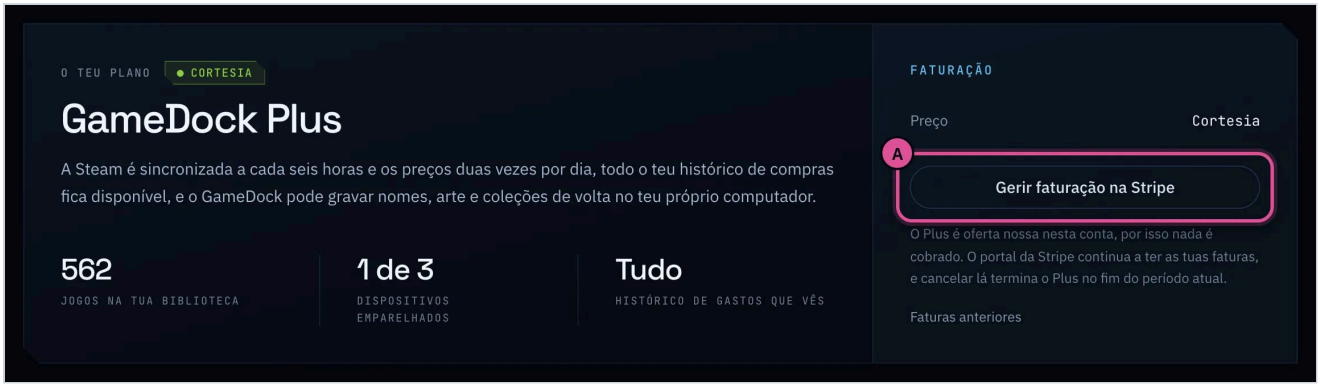
4. Paga na página de checkout da Stripe, que se abre. A subscrição é vendida através do Link, o serviço de checkout da Stripe, que calcula os impostos que se aplicam onde estás e mostra-os antes de pagares; o valor que o checkout mostra é o valor cobrado. O GameDock nunca vê o teu cartão.

Voltas a **Plano e faturação**, que diz que o pagamento foi recebido e depois *O GameDock Plus está ativo* assim que a Stripe o confirmar, normalmente em poucos segundos. Se fechares a página da Stripe sem

pagar, o GameDock avisa que o checkout foi cancelado e que nada foi cobrado.

> NOTA
>
> No plano grátis, as compras com mais de 12 meses nem chegam a ser importadas. Depois de subscreveres, sincroniza as tuas compras de novo para trazer o resto. Vê Mantém tudo sincronizado.

Troca de cartão, muda de plano ou cancela



A tua subscrição: a próxima cobrança, o intervalo e onde os alterar

Plano e faturação mostra a tua próxima cobrança e se pagas por mês ou por ano. Clica em **Gerir faturação na Stripe** (A) para trocar de cartão, alternar entre mensal e anual, cancelar ou transferir faturas, tudo na própria página da Stripe. **Faturas anteriores** leva-te diretamente às tuas faturas. Se o Plus te foi oferecido, **Plano e faturação** mostra *Cortesia* no lugar da próxima cobrança, já que nada vai ser cobrado.

Se cancelares, o Plus continua até ao fim do período que pagaste, e **Plano e faturação** mostra quando termina em **Fim do Plus**. Não há prazo mínimo.

Os reembolsos não são dados por norma, já que cancelar já impede a próxima cobrança. Se algo correu mal com uma cobrança, escreve para support@gamedock.co ou usa o formulário de contacto; qualquer reembolso volta para o cartão com que pagaste, através do Link. Os termos têm os pormenores.

Se um pagamento falhar

Plano e faturação mostra *O teu último pagamento não foi aprovado*, e o GameDock envia-te um e-mail. O Plus continua a funcionar enquanto a Stripe tenta de novo, até 14 dias depois do fim do período. Clica em **Atualizar o teu cartão** para resolver.

Voltar ao plano grátis

Nada é eliminado de imediato 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 eliminados. Voltam se subscreveres de novo.
- Os alertas de preço que já tens continuam a funcionar; não podes adicionar mais enquanto tiveres mais de cinco.

- As cópias físicas acima de 50 e os dispositivos acima de um ficam de parte durante 30 dias. **Plano e faturação** mostra quantos são e quantos dias faltam. Subscreve de novo dentro desse prazo (o botão diz **Restaurar tudo**) e eles voltam. Depois de 30 dias, as cópias postas de parte são eliminadas e os dispositivos extra, removidos. Os mais recentes são postos de parte primeiro; para seres tu a escolher, remove alguns antes disso.
- As versões extra das cópias de segurança dos saves são removidas uma de cada vez, à medida que chegam novas cópias de segurança.

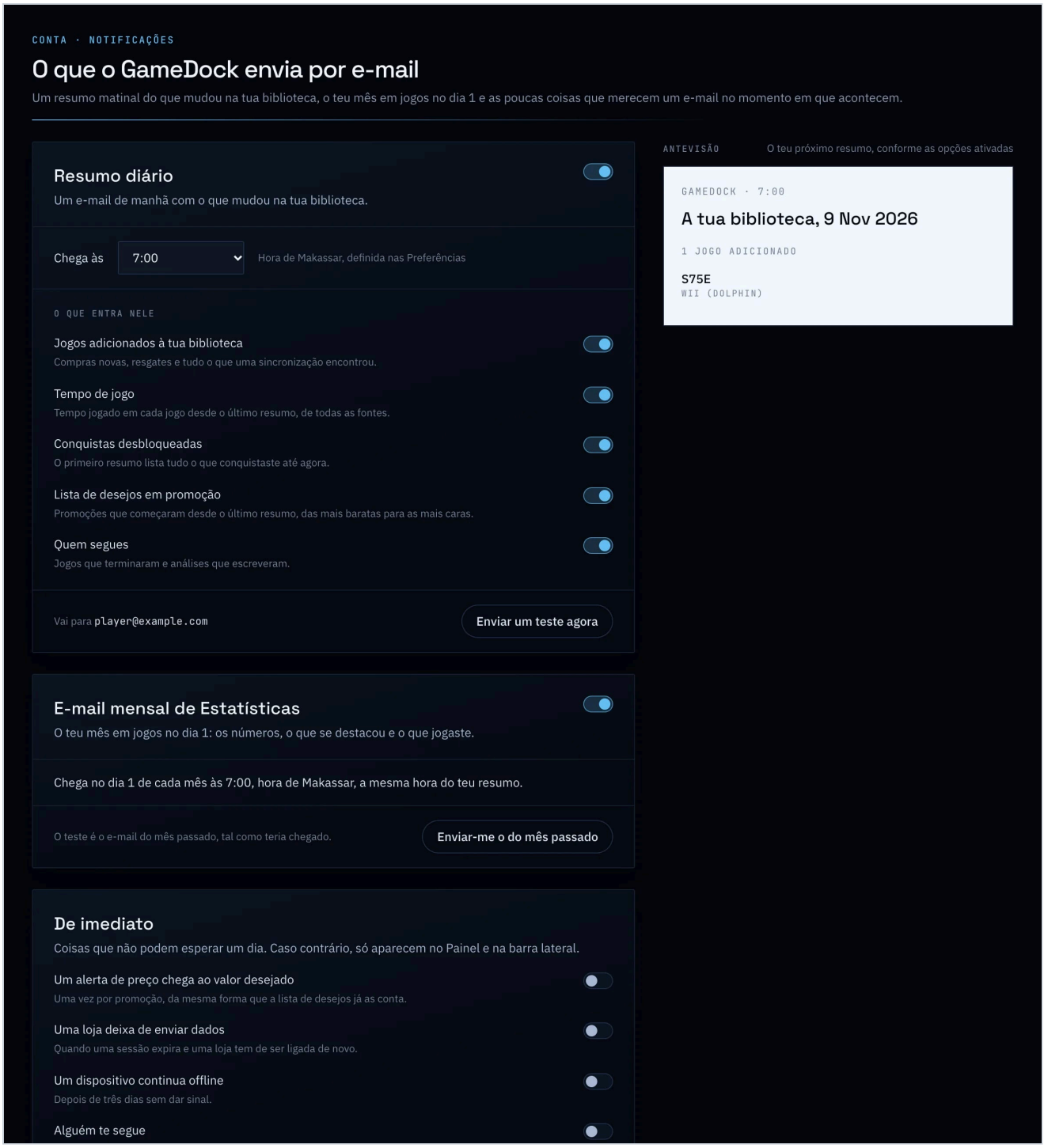
CONTA E PLANO

E-mails e notificações

Escolhe os e-mails que o GameDock te envia: o resumo diário, o e-mail mensal das Estatísticas e os enviados de imediato.

Conta → Notificações escolhe o que o GameDock te envia por e-mail: o resumo diário, o e-mail mensal das Estatísticas e os e-mails enviados de imediato.

O resumo diário é um e-mail que resume o que mudou desde o anterior: jogos adicionados à tua biblioteca, tempo jogado, conquistas desbloqueadas, jogos da lista de desejos que entraram em promoção e os jogos que as pessoas que segues terminaram e as análises que escreveram. Faz parte do GameDock Plus.



O resumo diário, o aspeto que vai ter e o e-mail mensal das Estatísticas

Ativa ou desativa

1. Vai a **Conta** → **Notificações**.
2. Ativa ou desativa **Resumo diário**. Fica guardado de imediato.

O resumo vai para o endereço de e-mail da tua conta uma vez por dia, à hora definida em **Chega às** (7 da manhã, a não ser que a mudes), no fuso horário definido em Preferências. Cada resumo tem um link no fim para mudar o que inclui ou desativá-lo.

Escolhe o que entra nele

Em **O que entra nele**, ativa ou desativa cada parte: **Jogos adicionados à tua biblioteca**, **Tempo de jogo**, **Conquistas desbloqueadas**, **Lista de desejos em promoção** e **Quem segues**. Cada parte é um título no e-mail com o respetivo número, como **Jogaste 2 h 14 min**, e uma linha para cada jogo por baixo. Uma parte que desativas fica de fora a partir daí; ativá-la de novo começa nesse dia em vez de recuperar o que passou.

Lista de desejos em promoção lista os jogos de qualquer uma das tuas listas de desejos que estão em promoção agora e não estavam no dia do teu último resumo, do mais barato para o mais caro. **Quem segues** lista os jogos que essas pessoas terminaram e as análises que escreveram, até onde cada uma partilha contigo. Nenhuma das duas aparece no teu primeiro resumo.

Antevisão, ao lado dos interruptores, mostra o teu próximo resumo tal como está agora e acompanha os interruptores à medida que os mudas. Quando ainda não há nada à espera dele, mostra jogos de exemplo e indica-o.

O teu primeiro resumo

O primeiro resumo não traz as mudanças de um dia, como os seguintes. Lista todas as conquistas que tinhas desbloqueado quando foi enviado e começa a contar para todo o resto: os jogos adicionados e o 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, indica-o e não lista nada.

Envia um teste

Clica em **Enviar um teste agora** para enviares a antevisão para o teu e-mail de imediato. Isso não gasta nada: o resumo da manhã seguinte continua a trazer tudo o que o teste mostrou. Podes enviar até cinco testes por dia.

O e-mail mensal das Estatísticas

No dia 1 de cada mês, o GameDock envia-te o mês que acabou de terminar nas Estatísticas: o que jogaste, desbloqueaste, gastaste e adicionaste, e o que se destacou. Chega em todos os planos e fica ativado até o desativares.

- **No GameDock Plus**, traz o mês inteiro: os números comparados com os do mês anterior, o que se destacou, os jogos que mais jogaste e alguns factos principais, com um botão que abre o mês nas Estatísticas.
- **No plano grátis**, traz os números do mês e o destaque principal completo, e menciona os outros destaques que encontrou, que o mês nas Estatísticas mostra com o GameDock Plus.

Chega às 7 da manhã no teu fuso horário ou, com o GameDock Plus, à hora definida em **Chega às**, a mesma do teu resumo. Um mês sem nada para contar (sem tempo de jogo, desbloqueios, gastos ou jogos adicionados, e nada que se tenha destacado) não envia nada. O tempo de jogo só conta a partir da primeira sincronização que registou o teu, e o e-mail diz a partir de quando.

Para deixares de o receber, desativa **E-mail mensal de Estatísticas** ou clica em **Desativar** no rodapé do e-mail, o que funciona sem iniciares sessão. Podes voltar a ativá-lo aqui quando quiseres. **Enviar-me o**

do mês passado envia-te de imediato o e-mail do mês passado, tal como teria chegado. Isso não muda nada, e podes enviar até cinco testes por dia.

De imediato

Há coisas pelas quais não vale a pena esperar um dia. Em **De imediato**, ativa um e-mail para qualquer uma destas. Estão todas desativadas até as ativares, e existem 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 definiste, uma vez por promoção, tal como a lista de desejos as conta.
Uma loja deixa de enviar dados	Quando uma loja não envia dados há uma semana, normalmente porque a sessão dela expirou e é preciso voltar a ligá-la. Uma vez por interrupção: só volta a enviar depois de a loja recuperar e parar outra vez.
Um dispositivo continua offline	Quando um dispositivo não comunica há três dias. Uma vez por período sem comunicação.
Alguém te segue	Quando há pessoas que te seguem, no máximo um e-mail por dia, sejam quantas forem.

Ativar um deles vale a partir desse momento: não recebes 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 ti**, e na barra lateral.

Outras mensagens

Além do resumo, do e-mail mensal das Estatísticas e dos e-mails acima, o GameDock só te envia códigos de início de sessão, códigos de eliminação de conta e a confirmação de que uma conta foi eliminada, um aviso se um pagamento falhar e uma nota se um moderador tomar alguma medida sobre algo que escreveste (vê Denuncia ou bloqueia alguém).

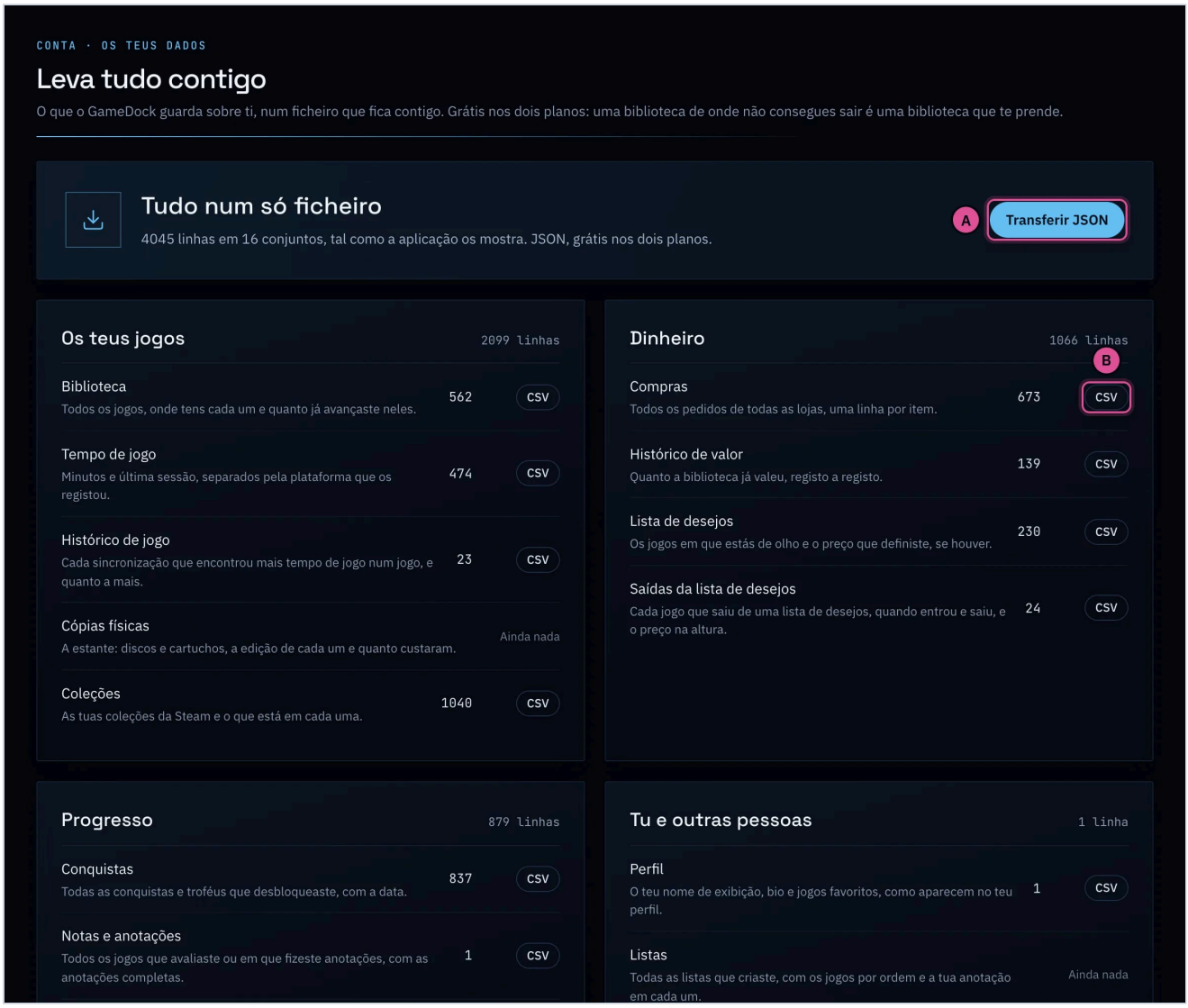
> NOTA
>
> Se o teu plano voltar a ser o grátis, o resumo deixa de chegar e o interruptor aparece desativado e bloqueado, mas a tua escolha fica guardada, e o resumo volta se subscreveres.

CONTA E PLANO

Exporta os teus dados

Transfere tudo o que o GameDock guarda sobre ti, num único ficheiro ou em folhas de cálculo.

Tudo o que o GameDock guarda para ti pode ser transferido, em qualquer plano. **Conta → Os teus dados** tem no topo um ficheiro com tudo e, por baixo, um ficheiro de folha de cálculo para cada parte, agrupados em **Os teus jogos**, **Dinheiro**, **Progresso** e **Tu e outras pessoas**.



Os teus dados, num único ficheiro ou em folhas de cálculo

Transfere tudo

1. Vai a **Conta → Os teus dados**.
2. Clica em **Transferir JSON** A.

O ficheiro traz todas as dezasseis partes abaixo, exatamente como as vês no GameDock. É o ficheiro a guardar, ou a levar para outro programa.

Transfere uma parte como folha de cálculo

Clica em **CSV** ao lado da parte que queres, por exemplo **Compras** B em **Dinheiro**. O ficheiro abre no Excel, no Numbers ou no Google Sheets. Cada parte mostra quantas linhas tem, e uma parte ainda vazia indica-o em vez de oferecer um ficheiro vazio.

PARTE	O QUE TEM
Biblioteca	Todos os jogos, onde os tens, quanto já avançaste em cada um e a tua nota em estrelas. Os jogos que ocultaste estão incluídos, com **hidden** marcado.
Tempo de jogo	Minutos jogados e quando jogaste pela última vez, pela plataforma que os registou, com **hidden** marcado nos jogos que ocultaste.
Histórico de jogo	Cada sincronização que encontrou mais tempo de jogo num jogo, com quantos minutos a mais e quando: as mesmas entradas do **Histórico de jogo** de um jogo.
Notas e anotações	Todos os jogos a que deste nota ou em que fizeste anotações, com a tua nota em estrelas e as tuas anotações completas. Vê Dá notas e faz anotações.
Histórico de estados e notas	Cada vez que definiste o estado de um jogo ou mudaste a nota dele, uma linha para cada: o que era antes, o que passou a ser e quando. Um estado em branco é **Deixar o GameDock decidir**, e uma nota em branco é sem nota.
Análises	Todas as análises que escreveste, completas, com a marcação de spoiler, onde jogaste, quando as publicaste e editaste e os gostos. Vê Escreve análises.
Listas	Todas as listas que criaste, uma linha para cada jogo nelas, pela ordem da lista, com a tua anotação em cada um. Uma lista vazia é uma linha sem jogo. Vê Cria listas de jogos.
Perfil	O teu nome de exibição, a tua bio e os teus jogos favoritos, tal como o teu perfil público os mostra. Uma linha, e nenhuma se não definiste nada. Vê Partilha o teu perfil.
Ligações	Toda a gente que segues e toda a gente que te segue, uma linha para cada, e desde quando. Vê Segue pessoas e vê a atividade delas.
Conquistas	Todas as conquistas e troféus que desbloqueaste, e quando.
Compras	Todos os pedidos de todas as lojas e todos os discos que compraste, uma linha para cada artigo.
Histórico de valor	Quanto a tua biblioteca valeu ao longo do tempo.
Cópias físicas	Os teus discos e cartuchos, a edição e quanto custaram.
Lista de desejos	O que estás a acompanhar e qualquer preço-alvo que definiste.
Saídas da lista de desejos	Cada jogo que saiu de uma das tuas listas de desejos, uma linha para cada: a loja, quando o adicionaste (na PlayStation, o dia em que o GameDock o viu lá pela primeira vez), quando saiu e o preço dele nessa altura. Um campo em branco é algo que a loja nunca indicou ao GameDock.

PARTE	O QUE TEM
Coleções	As tuas coleções da Steam e o que há em cada uma.

Cada parte diz quantas linhas tem. Uma parte ainda vazia mostra **Ainda nada**, sem botão.

> NOTA
>
> No plano grátis, **Compras** e **Histórico de valor** cobrem os últimos 12 meses, tal como as páginas que os mostram. Os registos mais antigos não são eliminados: voltam a entrar na exportação se subscreveres.

Privacidade e visibilidade

Escolhe o que as outras pessoas vão ver da tua conta e se ela entra nas estatísticas anónimas.

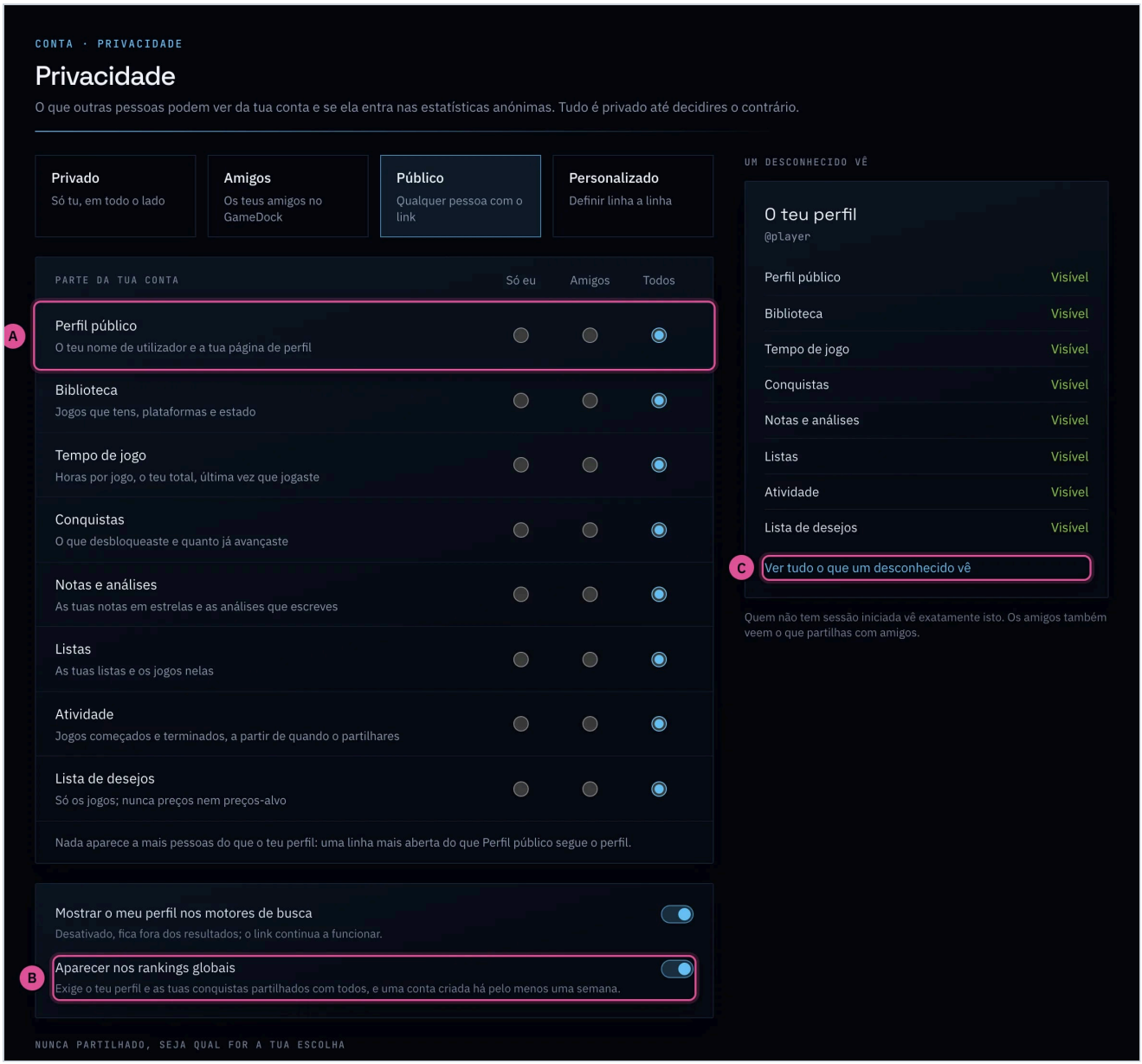
A tua conta é só tua, a menos que escolhas o contrário. Esta página trata das escolhas que tens: o que outras pessoas vão poder ver da tua conta, quem bloqueaste e se ela entra nas estatísticas anónimas.

Escolhe o que os outros podem ver

Outras pessoas podem ver as partes da tua conta que partilhas, e nada mais.

1. Vai a **Conta** → **Privacidade**.
2. Escolhe quem pode ver cada parte da tua conta na linha dela: **Só eu**, **Amigos** ou **Todos**. Todas as partes começam como Só eu, e cada alteração fica guardada de imediato. **Privado**, **Amigos** e **Público**, acima das linhas, definem todas as partes de uma vez; **Personalizado** acende-se quando as linhas são diferentes.

Amigos são as pessoas que segues e que te seguem de volta. Vê Segue pessoas e vê a atividade delas.



Conta → Privacidade

Perfil público A vem primeiro e limita tudo abaixo dele: enquanto o teu perfil estiver em Só eu, nenhuma parte da tua conta é mostrada a ninguém, e enquanto estiver em Amigos, nada é mostrado a ninguém além dos amigos. **Um desconhecido vê**, ao lado das linhas, mostra que partes alguém sem sessão iniciada pode ver, e muda à medida que fazes as tuas escolhas.

PARTE	O QUE ABRANGE
Perfil público	O teu nome de utilizador e a tua página de perfil.
Biblioteca	Que jogos tens, as plataformas e o estado de cada um.
Tempo de jogo	Horas por jogo, o teu total e quando jogaste pela última vez.
Conquistas	O que desbloqueaste e quanto já avançaste em cada jogo.

PARTE	O QUE ABRANGE
Notas e análises	As tuas notas em estrelas e as tuas análises.
Listas	As tuas listas e os jogos que estão nelas.
Atividade	O que tens feito ultimamente, como jogos começados e terminados, nos feeds dos teus seguidores e no teu perfil. Nada do que aconteceu antes de começares a partilhar aparece, e alargar de amigos para todos faz a atividade recomeçar a partir daí.
Lista de desejos	Só os jogos.

Partilhar exige um endereço de e-mail confirmado e um nome de utilizador. Se faltar algum deles, a página diz qual e como resolver.

Mostrar o meu perfil nos motores de busca, abaixo das partes, aplica-se a um perfil partilhado com todos. Desativado, mantém o teu perfil fora dos resultados de pesquisa; quem tiver o endereço continua a conseguir abri-lo.

Aparecer nos rankings globais B, logo abaixo, coloca as tuas conquistas e os teus jogos 100% no ranking geral. Começa desativado e, sozinho, não partilha nada: o ranking também precisa do teu perfil e das tuas conquistas partilhados com todos. Vê Rankings.

O que partilhas aparece no teu perfil em **/community/user/** seguido do teu nome de utilizador. **Ver tudo o que um desconhecido vê** C, abaixo de **Um desconhecido vê**, mostra a página exatamente como a vê alguém sem sessão iniciada. Vê Partilha o teu perfil para saberes o que a página mostra e como deixar um jogo ou uma lista de fora dela.

O que nunca é partilhado

O que pagaste e gastaste, preços e os teus preços-alvo, o valor da tua biblioteca, os teus dispositivos e o que está instalado neles, armazenamento e cópias de segurança de saves, as tuas anotações privadas, as tuas contas de lojas ligadas, o teu endereço de e-mail e o teu plano. Aparecem em **Nunca partilhado, seja qual for a tua escolha**. Não existe nenhuma definição para eles, por isso não podem ser partilhados por engano.

Contas bloqueadas

Contas bloqueadas, perto do fim da página, lista toda a gente que bloqueaste, do mais recente para o mais antigo, com **Desbloquear** ao lado de cada um. Cada um aparece com o nome de utilizador que tinha quando o bloqueaste, mesmo que tenha mudado desde então. Bloqueias alguém a partir do perfil da pessoa. Vê Denuncia ou bloqueia alguém.

Estatísticas anónimas

O GameDock pode combinar informações de todas as contas em estatísticas anónimas (quantos jogadores têm um jogo, ou quanto tempo um jogo costuma levar numa consola portátil com Linux) e partilhá-las com terceiros, como estúdios de jogos, editoras ou investigadores. A tua conta entra desde o início, e podes retirá-la a qualquer momento.

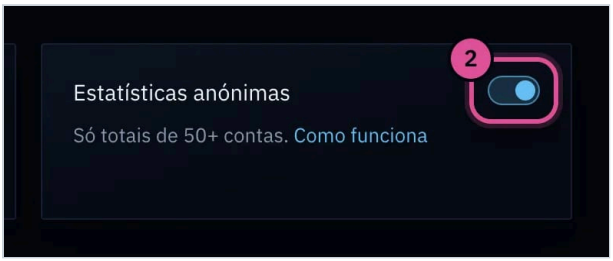
O que é partilhado e o que nunca é

Só são partilhados totais, médias e proporções entre muitos jogadores, e nunca um número que abranja menos de 50 contas, para que ninguém possa ser identificado a partir dele.

Nada que te identifique é partilhado: nem o teu endereço de e-mail, nem o teu nome de utilizador, nem as tuas contas de lojas, nem os teus dispositivos, nem a tua biblioteca, nem o teu tempo de jogo, nem as tuas conquistas, nem o que compraste.

Desativa ou ativa

1. Vai a **Conta** → **Privacidade**.
2. Desativa ou ativa **Estatísticas anónimas** 2. Fica guardado de imediato.



Conta → Privacidade

Desativar mantém a tua conta fora de qualquer estatística feita a partir daí. As estatísticas feitas antes não te podem identificar, por isso não são retiradas. Eliminar a tua conta também te deixa fora de qualquer uma feita depois.

A política de privacidade tem todos os detalhes.

CONTA E PLANO

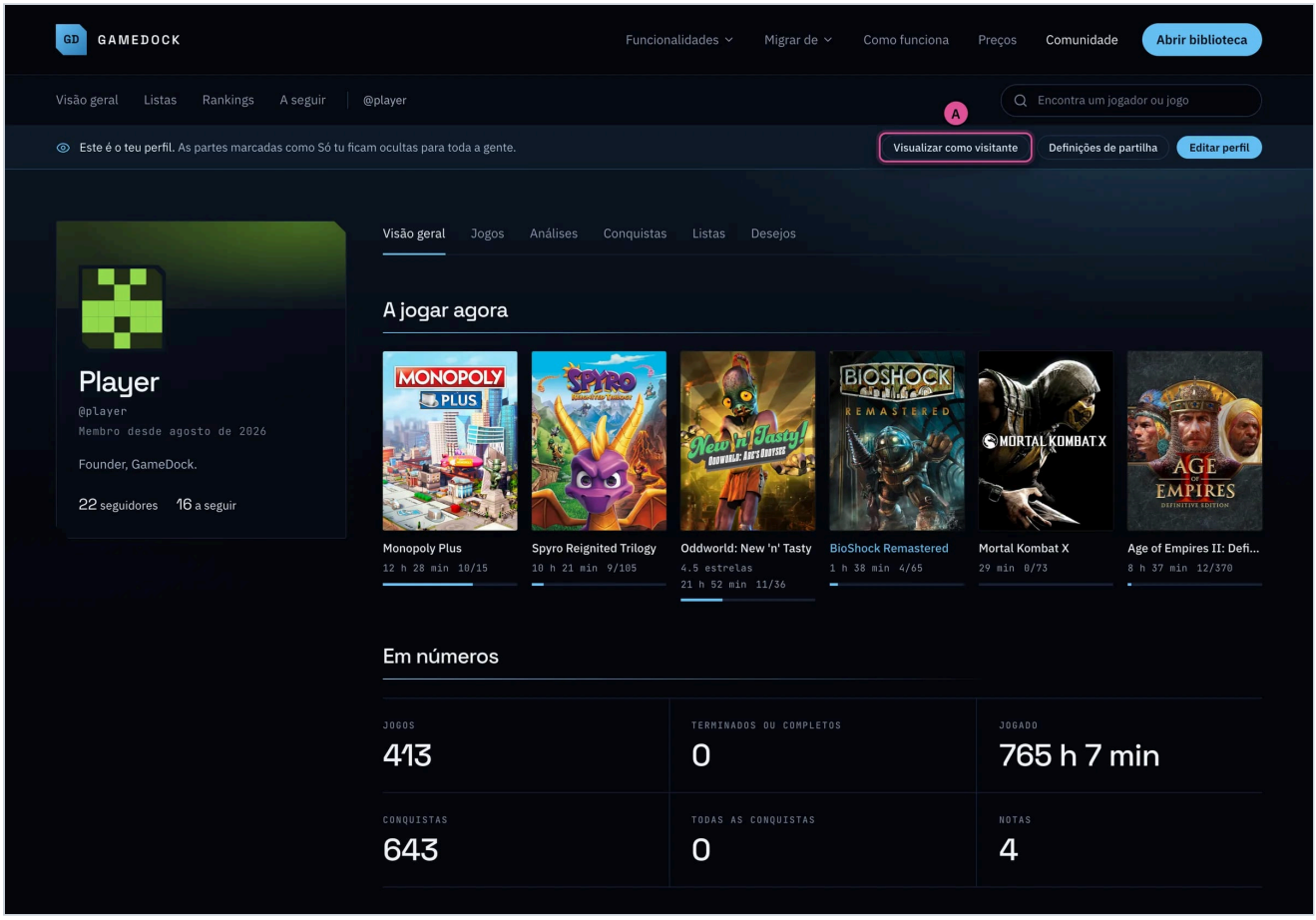
Partilha o teu perfil

Configura a página de perfil que as outras pessoas veem, deixa jogos de fora dela e pré-visualiza-a como um desconhecido a veria.

O teu perfil é uma página em **/community/user/** seguido do teu nome de utilizador, por exemplo `/community/user/ada`. Mostra as partes da tua conta que escolhes partilhar, às pessoas que escolhes, e nada mais. Até o partilhares, só tu o podes ver.

Qualquer pessoa com quem o partilhares pode abri-lo, com ou sem sessão iniciada.

O que o teu perfil mostra



O teu perfil, com os teus jogos favoritos e o que estás a jogar

Cada parte só aparece quando a partilhas, e uma parte que não partilhaste simplesmente fica de fora: a página nunca diz que algo está oculto. A página abre em **Visão geral**, com um pouco de tudo; os separadores ao lado (**Jogos**, **Análises**, **Conquistas**, **Listas** e **Desejos**) mostram uma parte completa, e cada separador só aparece se quem está a ver puder ver essa parte.

PARTE	APARECE QUANDO PARTILHAS	O QUE MOSTRA
Nome, bio e favoritos	Perfil público	O teu nome de exibição, uma bio curta e até cinco jogos favoritos.

PARTE	APARECE QUANDO PARTILHAS	O QUE MOSTRA
A jogar agora e **Jogos**	Biblioteca	Os teus jogos, as plataformas e o estado de cada um, com filtro por estado ou plataforma.
Horas jogadas	Tempo de jogo	As horas em cada jogo, o teu total e quando jogaste pela última vez.
Conquistas	Conquistas	Quanto já avançaste em cada jogo, e os teus totais.
Notas	Notas e análises	A tua nota em cada jogo e um resumo: a tua média, a quantos jogos deste nota e uma linha para cada nota, de cinco estrelas para baixo, com quantos jogos têm essa nota.
Análises	Notas e análises	As tuas análises, da mais recente para a mais antiga, cada uma com a sua própria página, as tuas estrelas e, se também partilhares o tempo de jogo, quanto tempo jogaste.
Listas	Listas	As tuas listas, cada uma com os jogos por ordem e as anotações ao lado deles.
Lista de desejos	Lista de desejos	Os nomes dos jogos que queres e em que loja. Nunca um preço.
Atividade recente	Atividade	O que fizeste ultimamente (jogos começados e terminados, notas, análises, conquistas e listas), cada item só se a parte dele também estiver partilhada.
Seguidores e **A seguir**	Perfil público	Quantas pessoas te seguem e quantas segues, e quem são. Os outros só veem as contas cujo perfil podem ver.

Os jogos aparecem com os nomes e as capas oficiais, nunca com os nomes ou as capas que definiste para ti. Dois tipos de jogo nunca aparecem a mais ninguém: um jogo que o GameDock não associou ao seu catálogo, cujo nome pode ser um nome de ficheiro (incluindo um cuja correspondência escolheste e que o GameDock ainda não verificou), e um jogo encontrado só nos teus dispositivos, e não numa conta de loja ou na tua estante.

O que pagaste, preços, o valor da tua biblioteca, os teus dispositivos, as tuas anotações privadas, as tuas contas de lojas e o teu endereço de e-mail nunca aparecem no teu perfil. Não existe nenhuma definição para eles.

Define o teu nome, bio e favoritos

1. Vai a **Conta** → **Perfil**.
2. Em **Perfil público**, escreve um **Nome de exibição** (até 40 caracteres) e uma **Bio** (até 300 caracteres). Deixa o nome vazio para mostrar o teu nome de utilizador no lugar dele.
3. Em **Jogos favoritos**, clica em **Adicionar jogo** e escolhe um da tua biblioteca, até cinco. Arrasta-os para a ordem que quiseres, ou seleciona um e usa as teclas de seta; o X numa capa remove-a.
4. Clica em **Guardar perfil** na barra que aparece quando algo muda, ou em **Descartar** para desfazer.

Como os outros veem, ao lado do formulário, mostra o cartão do teu perfil com as alterações à medida que as fazes.

Um nome de exibição não pode fazer-se passar pelo GameDock nem pela sua equipa, e nem o nome nem a bio podem ter linguagem ofensiva. Uma bio pode ter um endereço da web quando a tua conta tiver uma semana. Os endereços da web aparecem como texto simples, nunca como links.

Escolhe quem pode ver

Quem vê cada parte é definido em **Conta** → **Privacidade** → **Partilha**. Vê Privacidade e visibilidade.

Deixa um jogo de fora

1. Abre a página do jogo.
2. Em **Ocultar dos outros**, clica em **Ocultar este jogo dos outros**.

O jogo continua na tua biblioteca e em todos os teus totais, mas fica fora do teu perfil, das tuas listas partilhadas, das tuas análises e de tudo o mais que outras pessoas veem, digam o que disserem as tuas definições de partilha. Clica em **Mostrar aos outros** para o trazer de volta.

Partilha uma lista ou guarda uma para ti

Uma lista segue a tua definição de **Listas**. Para manteres uma lista só para ti enquanto partilhas as outras, abre a lista e define **Quem pode ver esta lista** como **Só eu**, ou como **Amigos** para a partilhares só com amigos. A linha ao lado diz quem pode ver a lista agora e tem um link para ela tal como os outros a veem. Da primeira vez que uma lista pode ser vista por outra pessoa, aparece nos feeds dos teus seguidores.

O nome, a descrição e as anotações de uma lista não podem ter linguagem ofensiva. Uma lista criada antes desta regra que não a cumpra fica visível só para ti até lhe mudares o nome; a página da lista avisa disso.

Vê como um desconhecido veria

No teu perfil, clica em **Visualizar como visitante** A. A página passa então a mostrar exatamente o que vê alguém sem sessão iniciada. Se o teu perfil for privado, diz que mais ninguém o pode ver. Clica em **Sair da visualização** para voltar.

Quem não pode ver o teu perfil, porque é privado ou porque um de vocês bloqueou o outro, recebe a mesma página “Não encontrado” que um nome de utilizador que não existe. Um nome de utilizador que existe pode ainda assim ser descoberto quando alguém tenta registá-lo, por isso não contes que o endereço do teu perfil seja secreto.

Motores de busca

Quando tornas o teu perfil público, escolhes se os motores de busca o podem mostrar. Só um perfil público que autorizes é indicado aos motores de busca, e só a primeira página de jogos dele. Podes alterar isto com **Mostrar o meu perfil nos motores de busca** em **Conta** → **Privacidade** → **Partilha**.

Seguidores

Outras pessoas podem seguir o teu perfil e ver a tua atividade no feed delas, na medida em que a partilhas. Vê Segue pessoas e vê a atividade delas.

Denúncias e bloqueios

Qualquer pessoa que possa ver o teu perfil, as tuas análises ou as tuas listas pode denunciá-los a um moderador, e qualquer pessoa com sessão iniciada pode bloquear-te, tal como tu podes bloqueá-la. Vê Denuncia ou bloqueia alguém.

Segue pessoas e vê a atividade delas

Segue outros jogadores, vê no teu feed o que jogam, as notas que dão e as análises que escrevem, e partilha com amigos.

Segue outros jogadores para veres o que estão a jogar, a avaliar, a analisar e a listar, num só feed. Seguir é num só sentido e não precisa de aprovação: segues alguém, e essa pessoa pode seguir-te de volta. Duas pessoas que se seguem uma à outra são **amigos** e podem partilhar partes das suas contas só com amigos.

Qualquer pessoa com um perfil público pode ser seguida por qualquer pessoa com sessão iniciada.

Segue alguém

1. Abre o perfil da pessoa, em **/community/user/** seguido do nome de utilizador dela.
2. Por baixo do nome dela, clica em **Seguir**.

Ou vai a **Feed**, escreve pelo menos as três primeiras letras do nome de utilizador da pessoa em **Encontrar pessoas** A e clica em **Pesquisar**; depois, clica em **Seguir** ao lado dela. A pesquisa na barra da comunidade encontra pessoas da mesma forma. A pesquisa só encontra perfis públicos.

Podes seguir alguém cujo perfil é público. Alguém que só partilha com amigos, ou com ninguém, só pode ser seguido depois de te seguir: até lá, o perfil dessa pessoa não te mostra nada, mas a tua lista de **Seguidores** mostra-a com **Seguir de volta**. É assim que uma conta privada escolhe os amigos: segue primeiro.

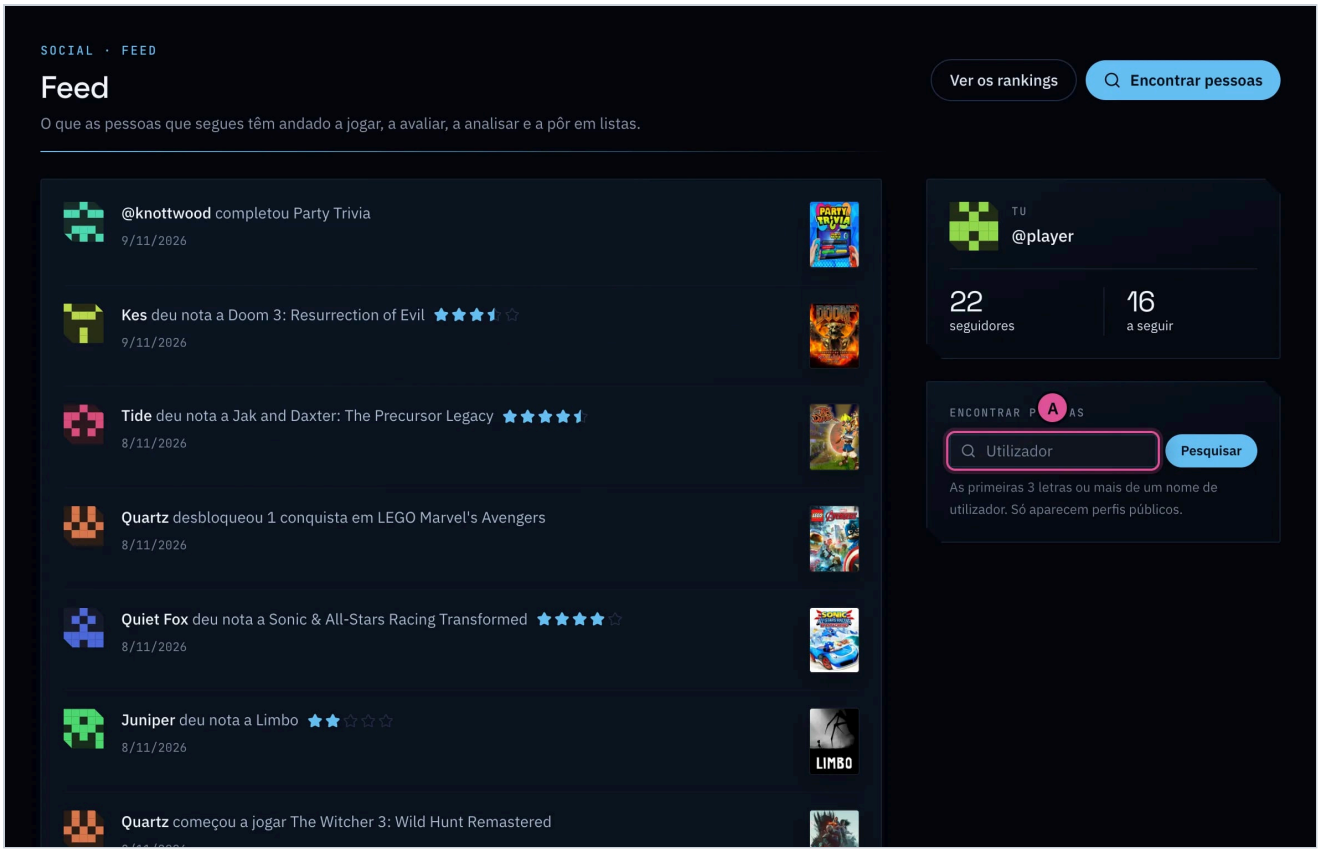
Seguir exige um endereço de e-mail confirmado. Podes seguir até 2.000 pessoas.

Deixa de seguir

Clica em **A seguir** no perfil da pessoa, ou ao lado dela na tua lista **A seguir**. Ela não é avisada. Se eram amigos, tudo o que ela partilha só com amigos desaparece para ti de imediato, e tudo o que tu partilhas só com amigos desaparece para ela.

O teu feed

Feed, na barra lateral, mostra o que as pessoas que segues fizeram ultimamente, do mais recente para o mais antigo:



O teu feed

- um jogo que começaram a jogar, terminaram, completaram, puseram em pausa ou abandonaram, ou que querem jogar;
- conquistas que desbloquearam, contadas por jogo e por dia;
- um jogo a que deram nota e análises que escreveram, com as estrelas ao lado da análise;
- uma lista que criaram ou partilharam.

Cada pessoa decide o que vês. Um cartão só aparece se ela partilhar contigo a **Atividade** e também a parte de onde ele vem (**Biblioteca** para um estado, **Conquistas**, **Notas e análises** ou **Listas**), e uma lista só aparece se essa lista estiver partilhada contigo. Nada do que aconteceu antes de ela começar a partilhar a atividade é mostrado, 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 a abrires.

Para manter o feed fácil de ler, mostra no máximo cinco cartões 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 terem sido desbloqueadas. Clica em **Atividades anteriores**, no fim, para veres mais.

Os teus seguidores e quem segues

O teu perfil mostra quantas pessoas te seguem e quantas segues. Clica em qualquer um dos números para veres a lista. Vês toda a gente nas tuas próprias listas, com **Segue-te** ao lado de quem te segue e **Seguir de volta** para quem ainda não segues.

As outras pessoas só veem as contas das tuas listas cujo perfil têm permissão para ver, e os números que veem contam só essas. Alguém com perfil privado que te segue nunca aparece a mais ninguém.

Estas listas nunca aparecem nos motores de busca.

Partilha com amigos

Em **Conta** → **Privacidade** → **Partilha**, define qualquer parte da tua conta como **Amigos** para a partilhares só com as pessoas que segues e que te seguem de volta. Uma lista também pode ser definida como **Amigos** na sua própria página. Vê Privacidade e visibilidade.

Notificações

Para receberes um e-mail quando alguém te seguir, ativa **Alguém te segue** em **Conta** → **Notificações**: envia no máximo um e-mail por dia, independentemente de quantas pessoas te sigam. A tua lista de **Seguidores** mostra sempre quem te segue.

Bloqueio

Bloquear alguém faz com que cada um deixe de seguir o outro, e nenhum dos dois aparece no feed ou nas listas do outro enquanto tiver sessão iniciada. Vê Denuncia ou bloqueia alguém.

Seguir pessoas e o feed fazem parte dos dois planos.

CONTA E PLANO

Explora a comunidade

Encontra listas, análises, os jogos que as pessoas estão a avaliar e jogadores para seguir, e põe gosto nas listas que queres guardar.

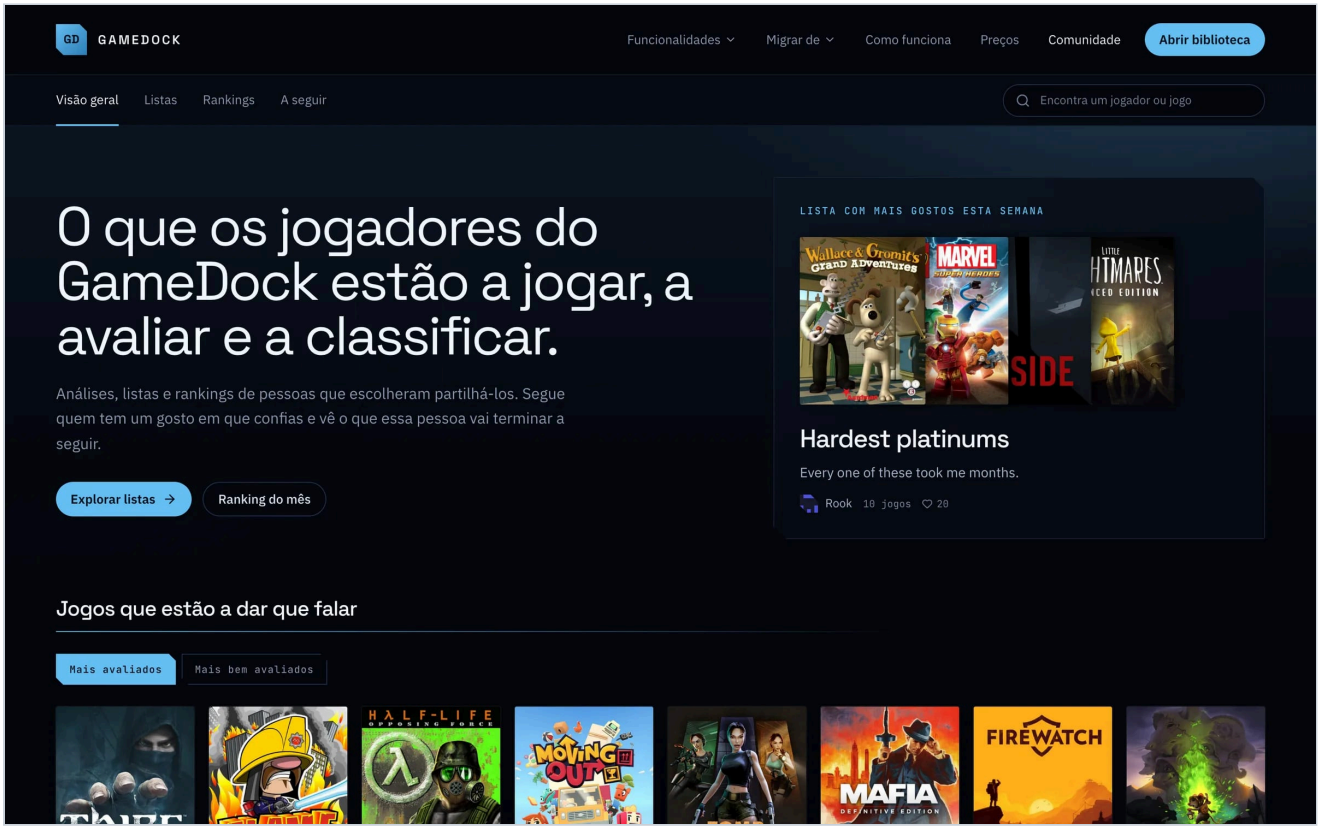
A comunidade é onde tudo o que as pessoas partilham no GameDock se junta: as listas que criam, as análises que escrevem, os jogos que estão a avaliar, os rankings deste mês e os jogadores que vale a pena seguir. Fica entre o site e a tua biblioteca, em `/community`, e todos os perfis e páginas públicas de jogos ficam dentro dela.

Qualquer pessoa pode navegar pela comunidade, com ou sem sessão iniciada. Tudo nela é só o que cada dono partilha, com as pessoas com quem partilha.

Abre a comunidade

Clica 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 suas partes: **Visão geral**, **Listas**, **Rankings** e, depois de iniciares sessão, **A seguir**, que abre o teu feed.

A página inicial



A página inicial da comunidade

SECÇÃO	O QUE MOSTRA
Lista com mais gostos esta semana	A lista partilhada que recebeu mais gostos nos últimos sete dias.
Jogos que estão a dar 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 com mais gostos nos últimos 30 dias, com o jogo e quem as escreveu.
Líderes do mês	Os cinco primeiros deste mês no ranking de toda a gente, em **Conquistas** ou **Jogos 100%**. Vê Rankings.
Recentes	As listas partilhadas mais recentemente.
Listas que vale a pena copiar	As listas com mais gostos.
Jogadores para seguir	Algumas pessoas com perfil público que têm vindo a ganhar seguidores, com o que partilham. Com sessão iniciada, podes segui-las daqui mesmo.

Uma secção que ainda não tem nada fica de fora.

Encontra listas

Listas mostra todas as listas partilhadas contigo, de toda a gente:

- **Populares** mostra primeiro as listas com mais gostos ultimamente.
- **Recém-partilhadas** mostra as mais recentes primeiro.
- **De quem segues** mostra só listas de pessoas que segues. Precisas de ter sessão iniciada.

Clica em **Só ordenadas** para veres só listas ordenadas, ou escreve o nome de um jogo em **Listas com um jogo** para encontrares listas que o incluem.

Põe gosto numa lista

Abre uma lista e clica no coração por baixo dela. Clica de novo para retirar o gosto. Precisas de ter sessão iniciada, e não podes pôr gosto nas tuas próprias listas. Os gostos de uma lista são contados, mas ninguém vê quem lhe pôs gosto.

Pesquisa

Escreve na caixa de pesquisa da barra da comunidade. Encontra jogos com página pública cujo nome contém o que escreveste (pelo menos duas letras com sessão iniciada, três sem sessão iniciada). Com sessão iniciada, também encontra pessoas com perfil público cujo nome de utilizador começa pelo que escreveste (pelo menos três letras); sem sessão iniciada, não é possível pesquisar pessoas.

Onde fica cada coisa

PÁGINA	ENDEREÇO
A comunidade	`/community`
Listas	`/community/lists`
Rankings	`/community/leaderboards`
Um perfil	`/community/user/` seguido do nome de utilizador
Uma lista partilhada	`/community/user/<username>/lists/<list>`
A página pública de um jogo	`/community/game/<game>`

CONTA E PLANO

Rankings

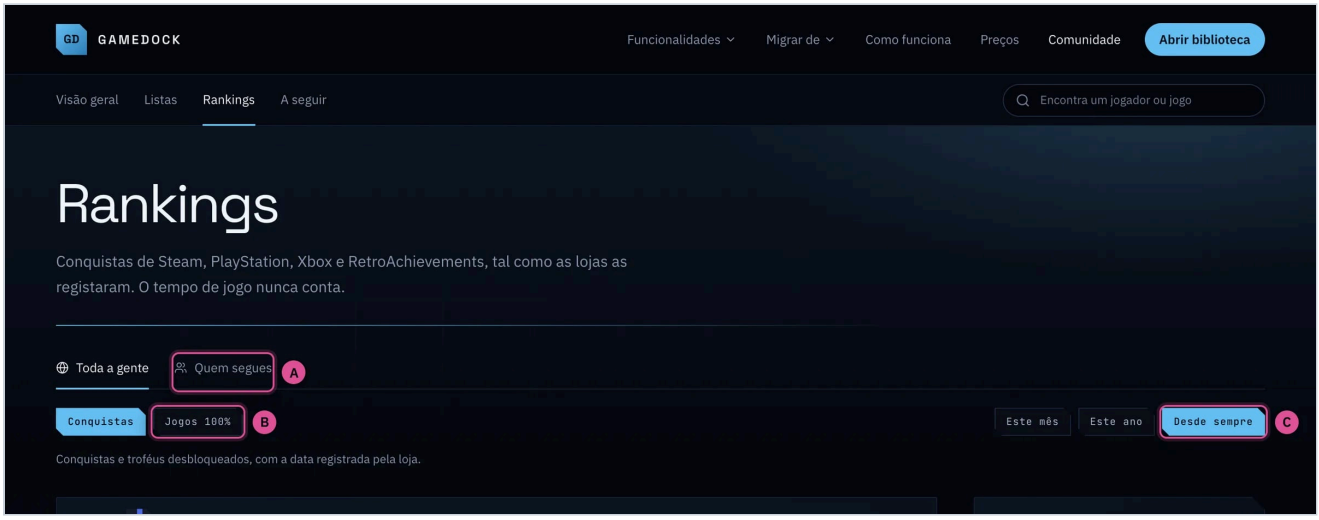
Compara conquistas, jogos 100% e jogos terminados com as pessoas que segues, e aparece no ranking geral se quiseres.

Os rankings classificam conquistas e jogos terminados, entre as pessoas que segues e entre toda a gente que escolheu aparecer. Contam o que as próprias lojas registaram, nunca quanto tempo alguém jogou.

Qualquer pessoa pode ver o ranking de toda a gente, com ou sem sessão iniciada.

Abre os rankings

Clica em **Comunidade** na barra lateral, ao lado de **Feed**, e depois em **Rankings** na barra da comunidade. Escolhe um ranking no topo, **Toda a gente** ou **Quem segues** A, depois o que classificar B e em que período C: **Este mês**, **Este ano** ou **Desde sempre**.



Conquistas, desde sempre, no ranking de toda a gente

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 indica	Toda a gente e quem segues
Jogos 100%	Jogos com todas as conquistas desbloqueadas, contados quando a última foi desbloqueada	Toda a gente e quem segues
Jogos terminados	Jogos que marcaste como **Terminado** ou **Completo**	Só quem segues
Redução do backlog	Quanto a tua pilha de **Quero jogar** diminuiu desde o início do mês ou do ano	Só quem segues

Só contam conquistas da Steam, da PlayStation, do Xbox e do RetroAchievements, tal como esses serviços as registaram. As conquistas que o GameDock Helper leu de ficheiros no teu dispositivo, as conquistas de emuladores e os jogos com mais de 1.000 conquistas ficam de fora, para que ninguém chegue ao topo de um ranking só por editar um ficheiro. Os jogos terminados e a redução do backlog são o que tu próprio marcas, por isso só são comparados entre as pessoas que segues.

Os jogos que ocultas dos outros, os jogos encontrados só nos teus dispositivos e os jogos que o GameDock não consegue associar ao IGDB nunca contam. Um jogo que ocultes sai dos teus números na próxima atualização, que acontece a cada hora.

As pessoas que segues

Quem segues mostra-te a ti e a todas as pessoas que segues que partilham essa parte da conta contigo: **Conquistas** para conquistas e jogos 100%, **Biblioteca** para jogos terminados e redução do backlog. Não é preciso ativar nada: mostra só o que já poderias ver nos perfis delas. Segue pessoas a partir do perfil delas ou em **Encontrar pessoas** no teu feed. Vê Segue pessoas e vê a atividade delas.

Aparece no ranking de toda a gente

Só apareces em **Toda a gente** quando tudo isto se verifica:

1. O teu **Perfil público** e as tuas **Conquistas** estão partilhados com **Todos**, em **Conta** → **Privacidade** → **Partilha**.
2. **Aparecer nos rankings globais**, nessas mesmas definições, está ativado. Começa desativado.
3. O teu endereço de e-mail está confirmado, tens um nome de utilizador e a tua conta tem pelo menos uma semana.

Se tiveres sessão iniciada e não estiveres no ranking, a página indica o que falta. O ranking mostra os 100 primeiros, cinquenta por página; quando estás mais abaixo, a tua posição aparece no fundo da página. Desativa **Aparecer nos rankings globais** para saíres do ranking de imediato.

Primeiro a fazer 100%

Cada jogo tem o seu próprio ranking de quem desbloqueou todas as conquistas primeiro, entre toda a gente nos rankings e entre as pessoas que segues, na página pública do jogo. A partir de um jogo da tua biblioteca, clica em **Página pública** ao lado da nota dele, no topo da página. Vê Páginas públicas de jogos.

Bloqueio

Alguém que bloqueaste, ou que te bloqueou, nunca aparece num ranking que vês com sessão iniciada. Vê Denuncia ou bloqueia alguém.

Os rankings fazem parte dos dois planos.

CONTA E PLANO

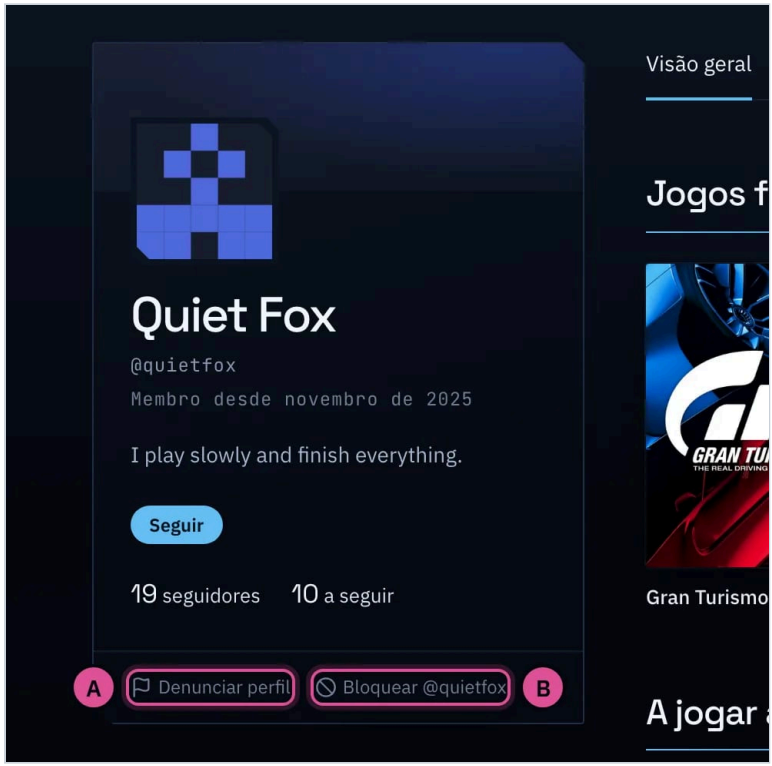
Denuncia ou bloqueia alguém

Avisa um moderador sobre uma análise, lista ou perfil que viola as regras e bloqueia uma conta com a qual não queres contacto.

Qualquer coisa que outra pessoa escreva no GameDock (uma análise, uma lista, um nome de exibição, uma bio ou um nome de utilizador) pode ser denunciada a um moderador, e qualquer pessoa que te esteja a incomodar pode ser bloqueada. Uma pessoa lê cada denúncia.

Denuncia algo

1. Ao lado do que queres denunciar, clica em **Denunciar**. Numa análise, está por baixo da análise; numa lista, por baixo da lista; para o nome, a bio ou o nome de utilizador de alguém, clica em **Denunciar perfil** A por baixo do nome da pessoa.



Denunciar perfil e Bloquear, por baixo do nome de alguém

2. Num perfil, escolhe primeiro que parte estás a denunciar: o nome de exibição, a bio ou o nome de utilizador. Depois escolhe qual é o problema: spam, assédio, discurso de ódio, conteúdo sexual, spoilers sem aviso, fazer-se passar por outra pessoa ou outro motivo.
3. Acrescenta uma observação se um moderador precisar de saber mais (até 500 caracteres) e clica em **Enviar denúncia**.

A pessoa denunciada não fica a saber quem a denunciou. O GameDock guarda o texto tal como o viste, por isso editá-lo depois não esconde o que denunciaste. Denunciar a mesma coisa outra vez substitui a tua denúncia anterior.

Podes denunciar sem teres sessão iniciada. Se o que estás a denunciar precisa de uma resposta (uma queixa legal ou de direitos de autor, por exemplo), usa antes o formulário de contacto e escolhe

Conteúdo de alguém, ou uma decisão de moderação.

O que um moderador pode fazer

Um moderador pode ocultar uma análise ou uma lista de toda a gente menos de quem a escreveu, marcar uma análise como tendo spoilers, remover um nome de exibição ou uma bio, obrigar alguém a escolher um novo nome de utilizador ou suspender uma conta. As contas suspensas ficam ocultas para todas as outras pessoas e não podem publicar, pôr gosto nem denunciar nada. As regras com que toda a gente concorda estão nos termos.

Se um moderador tomar alguma medida sobre algo teu, recebes um e-mail a dizer o que foi feito e porquê. Continuas a ver uma análise oculta na página do jogo, e uma lista oculta na tua página Listas, cada uma marcada como oculta. Se achares que uma decisão foi errada, responde pelo formulário de contacto e uma pessoa volta a examiná-la.

Bloqueia alguém

1. Abre o perfil da pessoa e, por baixo do nome, clica em **Bloquear** seguido do nome de utilizador dela B.
2. Lê o que o bloqueio faz e clica em **Bloquear**.

Enquanto tiveres sessão iniciada, nenhum de vocês vê o perfil, as análises ou as listas do outro em lado nenhum do GameDock. Deixam de se seguir, e os gostos que um deu às análises do outro são removidos. A pessoa não fica a saber.

Um bloqueio não chega às páginas vistas sem sessão iniciada, por isso qualquer coisa que um de vocês partilhe com toda a gente continua a poder ser lida por alguém sem sessão iniciada. Para esconderes algo totalmente dessa pessoa, partilha-o com menos gente em Privacidade e visibilidade.

Desbloqueia alguém

1. Vai a **Conta** → **Privacidade**.
2. Em **Contas bloqueadas**, clica em **Desbloquear** ao lado da pessoa.

Desbloquear não faz com que voltem a seguir-se nem traz de volta os gostos que o bloqueio removeu.

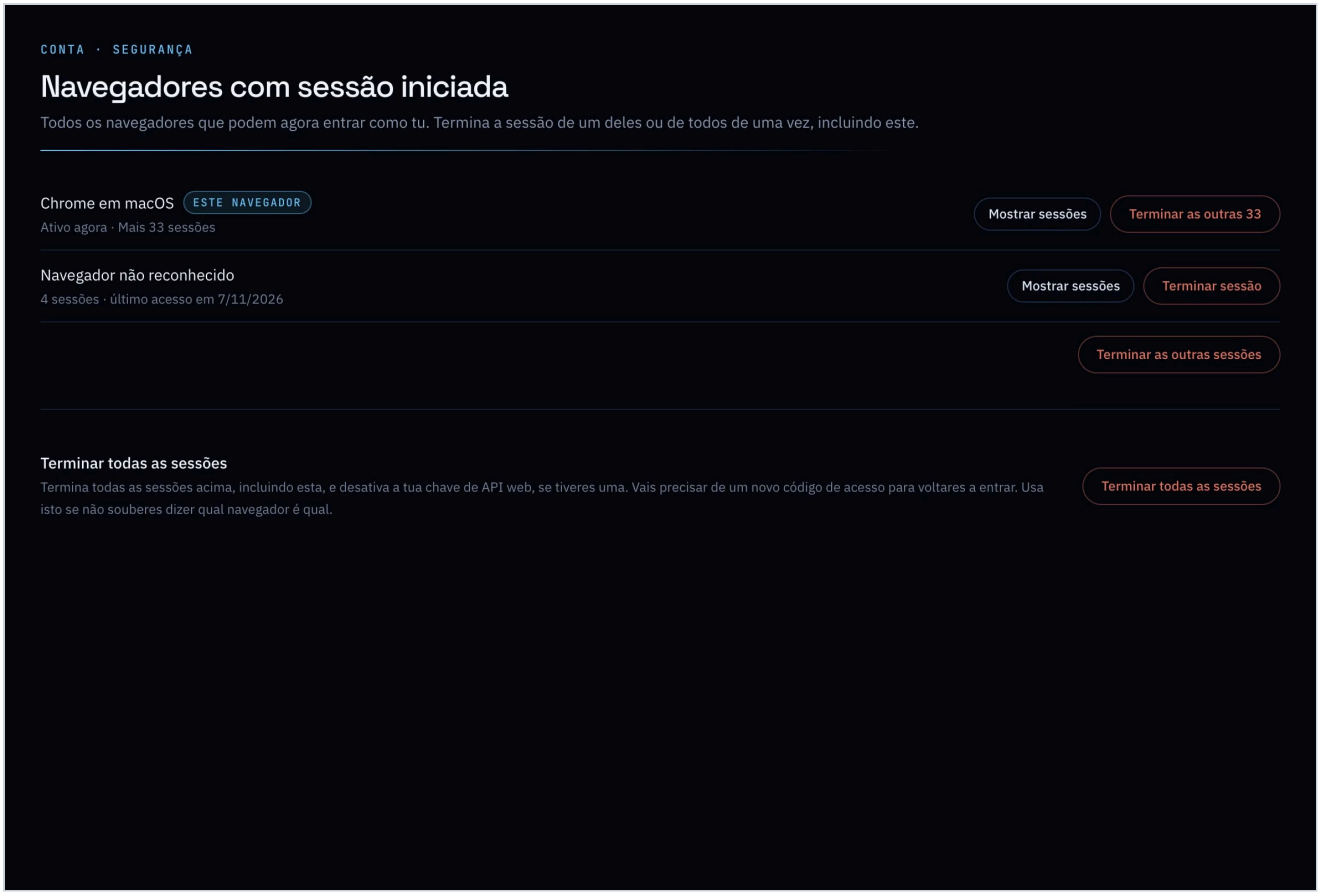
Denúncias e bloqueios fazem parte dos dois planos.

CONTA E PLANO

Navegadores com sessão iniciada

Vê em que navegadores tens sessão iniciada e termina a sessão neles.

Conta → Segurança lista todos os navegadores com sessão iniciada na tua conta, agrupados por navegador, com quando e de onde. Termina a sessão de um deles se não o reconheceres, ou se tiveres iniciado sessão num computador que não é teu.



Navegadores com sessão iniciada

Termina a sessão de um navegador

1. Vai a **Conta → Segurança**.
2. Clica em **Terminar sessão** ao lado do navegador.
3. Clica em **Terminar sessão** para confirmar.

Vários inícios de sessão do mesmo tipo de navegador ficam numa só linha, que diz quantos são e quando começou o mais recente. **Terminar sessão** nessa linha termina todos de uma vez; **Mostrar sessões** lista-os um a um, cada um com o seu próprio **Terminar sessão**.

O navegador que estás a usar aparece marcado como **Este navegador**. A linha dele oferece **Terminar a outra sessão** (ou as outras) do mesmo tipo e mantém esta aberta; terminar esta (em **Mostrar sessões**, ou no seu próprio **Terminar sessão** quando está sozinha) leva-te de volta à página de início de sessão.

Terminar as outras sessões, por baixo da lista, termina a sessão de todos os navegadores menos deste.

Termina todas as sessões

Se não consegues perceber que navegador é qual, clica em **Terminar todas as sessões** e depois em **Sair de tudo**. A sessão de todos os navegadores é terminada, incluindo a deste, e precisas de um novo código de acesso para voltares a iniciar sessão. Se tiveres uma chave da API web, é desativada ao mesmo tempo; volta a ativá-la em **Conta** → **Chave da API** quando quiseres.

Uma sessão dura 30 dias; depois disso, o navegador pede um novo código.

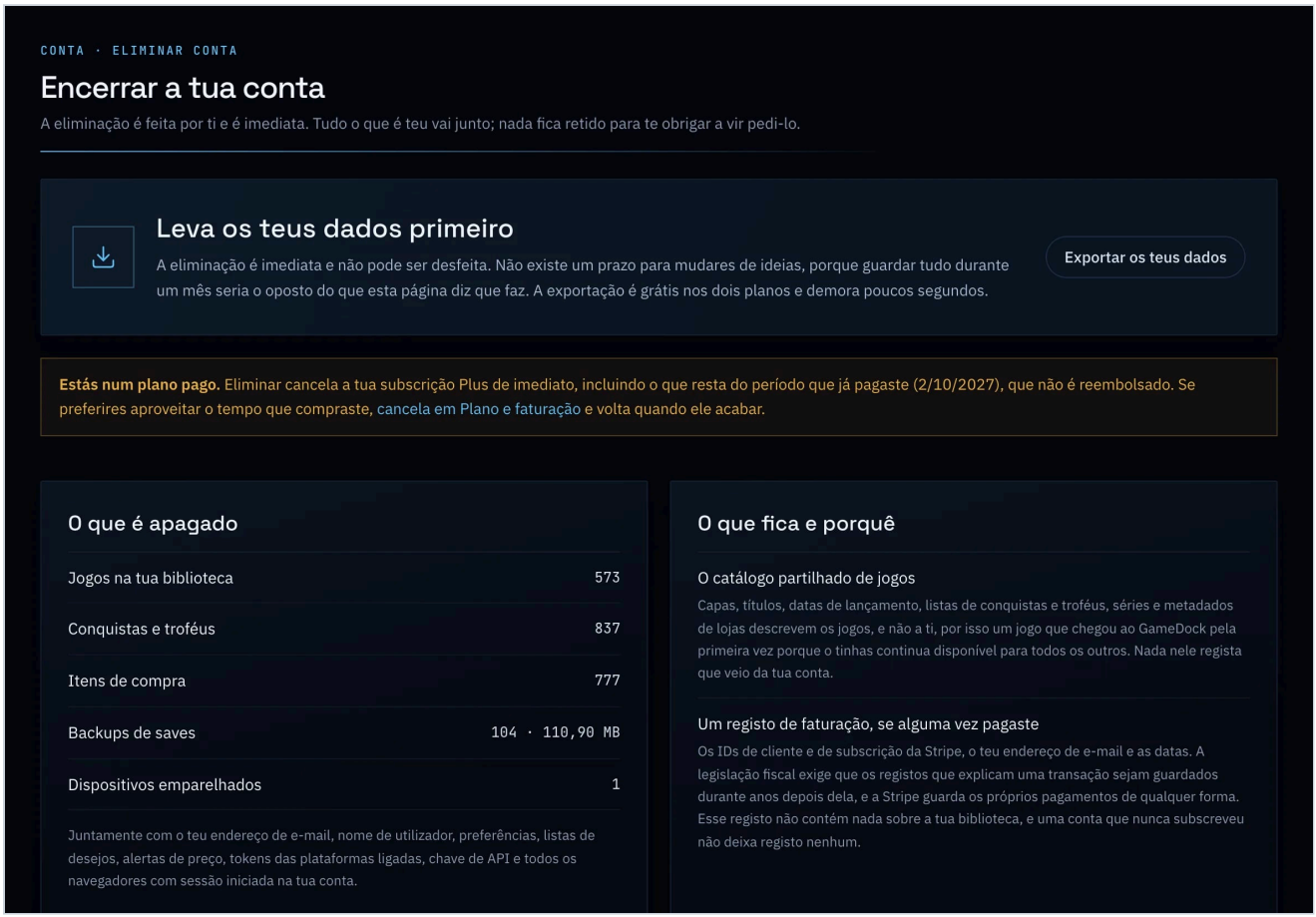
O GameDock Helper inicia sessão à parte e não aparece aqui. Para remover um dispositivo com o Helper, vê Remove ou volta a associar um dispositivo.

CONTA E PLANO

Elimina a tua conta

Encerra a tua conta e tudo o que há nela, de vez.

Podes ser tu a eliminar a tua conta, a qualquer momento. Acontece de imediato e não pode ser desfeito: não há um período de espera para mudares de ideias.



Encerrar a tua conta

Antes de eliminar

- Exporta os teus dados se quiseres guardar alguma coisa.
- Se tens o GameDock Plus, eliminar a conta cancela a subscrição de imediato, e o resto do período que pagaste não é reembolsado. Para aproveitares o tempo que compraste, cancela em **Plano e faturação** e elimina a conta quando ele terminar. Vê Planos e faturação.

Elimina a tua conta

1. Vai a **Conta** → **Eliminar conta**. A página lista o que vai ser eliminado.
2. Clica em **Enviar-me um código de confirmação por e-mail**.
3. Escreve o código do e-mail em **Código de confirmação**. Funciona uma vez, durante 15 minutos; se tiver expirado, clica em **Enviar um novo código**.
4. Escreve o teu nome de utilizador na caixa por baixo dele (**Escreve** seguido do teu nome de utilizador **para confirmar**).

5. Clica em **Eliminar a minha conta permanentemente**.

Voltas depois à página de início de sessão. Iniciar sessão mais tarde com o mesmo endereço cria uma conta nova e vazia.

O que é apagado e o que fica

Tudo o que é teu é eliminado: a tua biblioteca, conquistas, compras, cópias físicas, cópias de segurança dos saves, dispositivos emparelhados, listas de desejos e alertas de preço, as tuas notas, anotações, análises e listas, o teu perfil, quem segues e os teus seguidores, as tuas preferências, as tuas contas de lojas ligadas, a tua chave da API e todos os navegadores com sessão iniciada, juntamente com o teu endereço de e-mail e o teu nome de utilizador. O GameDock envia-te um e-mail quando tudo estiver concluído.

O teu nome de utilizador fica reservado durante 30 dias, sem nada que o ligue a ti, para que mais ninguém possa ficar com ele logo a seguir.

O que fica é o catálogo de jogos partilhado do GameDock (títulos, capas e datas de lançamento), sem nenhum registo de que alguma coisa nele veio de ti. Se alguma vez pagaste pelo Plus, um registo de faturação com o teu endereço de e-mail e as datas de pagamento é mantido durante sete anos, como a lei exige; se nunca pagaste, nada é mantido.

Estatísticas anónimas geradas antes de eliminares a tua conta também ficam. São sobre os jogadores como um todo, não sobre ti, e nada nelas pode ser rastreado até ti.

Se não pediste um código de eliminação e recebeste um, alguém pode ter iniciado sessão como tu, por isso termina a sessão de todos os navegadores em **Conta** → **Segurança**.

CONTA E PLANO

A API do GameDock

Lê a tua própria biblioteca com os teus próprios scripts, usando uma chave pessoal.

O GameDock tem uma API HTTP só de leitura, restrita à tua conta. Existe para que a biblioteca que levaste tempo a montar seja tua para usares noutros sítios (um bot do Discord, uma folha de cálculo, um overlay de stream, um sorteador de backlog) sem teres de a exportar primeiro e ver a cópia ficar desatualizada.

É só de leitura de propósito. Nada em `/api/v1` grava dados, por isso uma chave exposta não consegue alterar, eliminar nem gastar nada. O pior que pode acontecer é alguém ler o que tens, o que jogaste e o que pagaste.

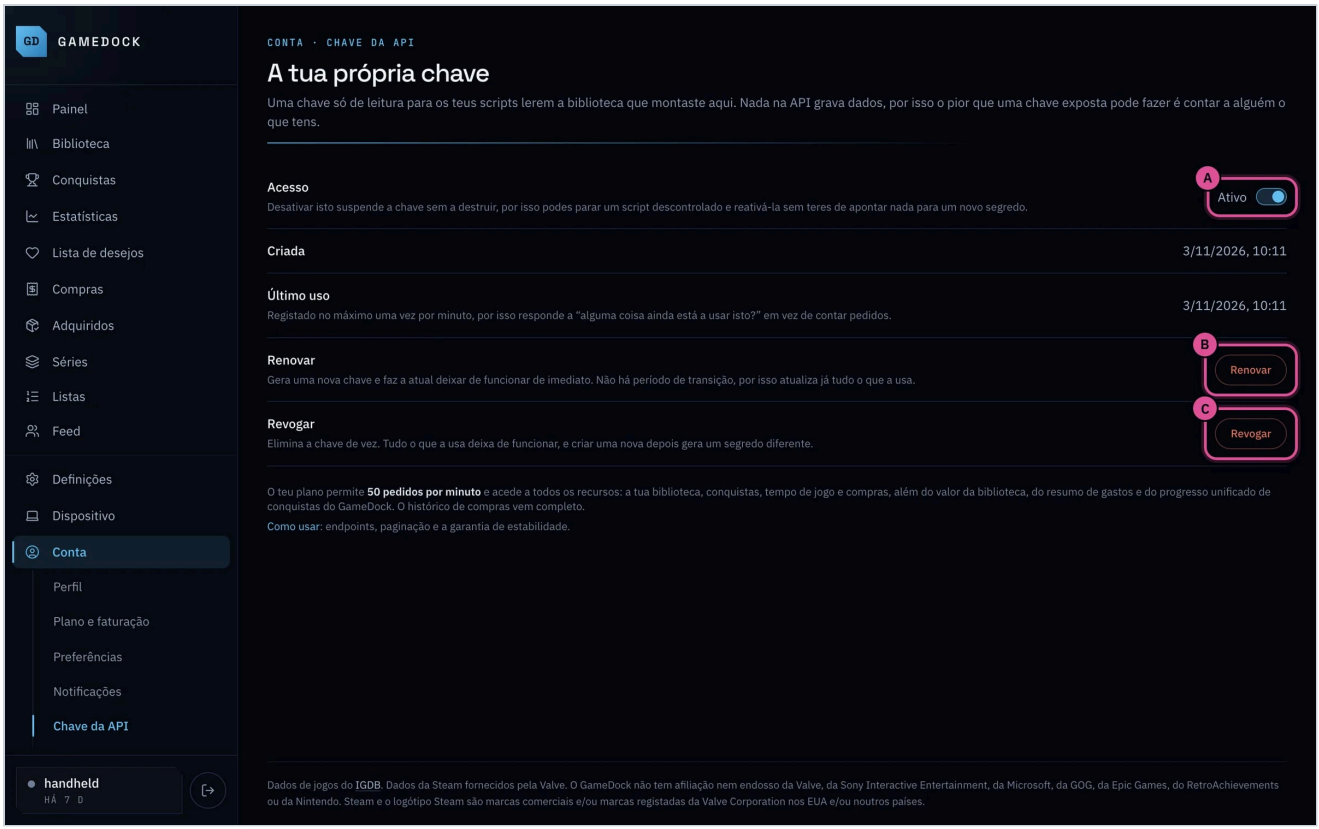
Como obter uma chave

1. Abre **Conta** na barra lateral e depois **Chave da API**.
2. Clica em **Criar chave**.
3. Clica em **Copiar** e cola a chave num sítio seguro antes de clicares em **Concluído**.

Criar ou renovar uma chave exige um início de sessão feito nos últimos quinze minutos, porque uma chave continua a funcionar depois de o navegador que a criou terminar sessão. Se iniciaste sessão há mais tempo, a página avisa-te e oferece **Terminar sessão**: inicia sessão de novo com um código novo e voltas diretamente para aqui.

> IMPORTANTE
>
> A chave é mostrada uma vez, nesse momento, e nunca mais. O GameDock guarda só um hash dela, por isso não existe nenhum ecrã que ta possa mostrar mais tarde. Se perderes a chave, renova-a.

Tens uma chave, e três coisas que podes fazer com ela:



Conta → Chave da API, quando já existe uma chave

AÇÃO	O QUE FAZ
Acesso A	Suspende a chave sem a destruir, por isso podes parar um script descontrolado e reativá-la depois sem teres de reconfigurar nada.
Renovar B	Gera uma nova chave e faz a antiga deixar de funcionar de imediato, sem período de transição. Confirma com **Renovar e invalidar a chave antiga**; a nova chave é então mostrada uma vez, como quando a criaste.
Revogar C	Elimina a chave de vez. Confirma com **Revogar esta chave**. Cria uma nova sempre que precisares.

Último uso mostra quando a chave fez o último pedido, atualizado no máximo uma vez por minuto, para saberes se alguma coisa ainda a usa.

Como fazer um pedido

Envia a chave como bearer token. Todas as respostas são JSON, e todos os timestamps são ISO-8601 em UTC com precisão de milissegundos, normalizados à saída, por isso ficam na ordem certa como simples strings, independentemente do que a plataforma tenha indicado originalmente.

```
curl -H "Authorization: Bearer gdk_..." \
  https://gamedock.co/api/v1/library
```

Recursos

Todos os recursos respondem só a `GET`. Os teus próprios dados (o que tens, as tuas conquistas em cada plataforma, o teu tempo de jogo e o que pagaste) 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 DEVOLVE
`/api/v1`	Grátis	O teu plano, o teu limite de pedidos, até onde vai o histórico e o caminho de cada recurso, com a indicação de se o teu plano lhe tem acesso. A forma mais rápida de verificar se uma chave funciona.
`/api/v1/library`	Grátis	Todos os jogos, paginados, com as contagens de conquistas de cada plataforma e a tua nota. Os jogos que ocultaste ficam de fora, tal como na tua biblioteca.
`/api/v1/library/{slug}`	Grátis	Um jogo, com os detalhes de cada cópia.
`/api/v1/achievements`	Grátis	Os teus 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 registo de tudo o que pagaste 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 gastaste, separado em jogos, tudo, itens que não são jogos e carregamentos da carteira, na tua moeda de exibição.
`/api/v1/value`	Plus	Quanto a biblioteca vale agora, e o histórico desse valor.

Todos os recursos têm um único formato, seja qual for o teu plano: o plano decide que recursos te respondem, nunca que campos voltam. Um recurso a que o teu plano não chega responde `403` com `reason: plus_required`.

Identificadores, não conteúdo de catálogo

A API devolve os teus próprios dados (o que tens, as tuas conquistas, o teu tempo de jogo, as tuas notas, o que pagaste) e, no Plus, o que o GameDock calcula a partir deles. Não devolve arte, descrições, datas de lançamento, tempo para terminar, 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 deixam o GameDock transmitir esses dados. O `listCents` de uma linha de compra é diferente: é o preço de tabela que o teu próprio recibo registou, não o preço atual de uma loja.

Em vez disso, cada jogo traz `igdbId`, sempre que o GameDock o associou ao IGDB, para que possas consultar tudo isso na fonte, ao abrigo do teu próprio acordo com ela. Pelo mesmo motivo, as conquistas não trazem ícone; se precisares, vai buscar a arte de troféus e conquistas à plataforma que os concedeu.

Como ler os campos

`source` é um único namespace em todos os recursos, por isso é seguro usá-lo para cruzar dados, mas as chaves que aparecem dependem do que o recurso descreve:

- As fontes de um jogo são onde o tens: `steam`, `psn`, `xbox`, `lutris`, `heroic`, `physical`, `retroachievements` e as chaves de emuladores.
- Os recursos de conquistas dizem de onde vieram as conquistas. Isso acrescenta `standalone` (ficheiros que um jogo de PC independente gravou na tua própria máquina, para um jogo que tens noutro sítio) e `epic`, e omite qualquer fonte que não conceda nenhuma. Uma fonte de conquistas que não reconheces da biblioteca é normal, não uma inconsistência.

A GOG e a Epic têm um campo próprio. Uma licença de loja é um recibo, não um registo de jogo, por isso nunca gera uma entrada em `sources`; é `storeSources` que traz essas licenças, tanto na lista como no detalhe. Lê os dois em conjunto para veres todos os sítios onde tens um jogo.

O `playStatus` de um jogo é `playing`, `want_to_play`, `beaten`, `completed`, `shelved` ou `abandoned`: o estado que definiste, ou o que o GameDock deduziu da forma como jogas, quando não definiste nenhum. Nunca é null. Vê Estado e jogos ocultos para saberes o que cada um significa e quais o GameDock deduz.

O `rating` de um jogo é a tua própria nota em estrelas, de `0.5` a `5`, de meia em meia estrela, ou `null` quando não lhe deste nota. As tuas anotações sobre um jogo nunca aparecem na API: são privadas e só chegam à página do jogo e à tua exportação. Vê Dá notas e faz anotações.

`platformLabel` é um texto de exibição para pessoas: pode nomear várias plataformas ao mesmo tempo ("PC, Xbox One, Xbox Series") e a redação pode mudar, por isso nunca faças parsing dele nem tomes 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 as unificar: uma conquista que duas plataformas partilham aparece em ambas. `/api/v1/progress` (Plus) unifica-as numa só, como faz a página do jogo no GameDock: uma conquista que duas plataformas partilham conta uma vez, e conta como desbloqueada se a desbloqueaste em qualquer uma delas. Listas que pertencem a jogos diferentes, como um conjunto do RetroAchievements ao lado do de um remaster, somam-se em vez disso. `sets` diz quantas listas de plataformas entraram na conta, e `best` dá a plataforma em que estás mais adiantado.

Quando as conquistas de um jogo vêm em vários conjuntos (uma trilogia remasterizada, um jogo da PlayStation lançado em duas gerações), `/api/v1/achievements/{slug}` devolve uma entrada por conjunto, cada uma com o mesmo `source` simples, mais `setId` e `setTitle`.

Paginação

Os recursos de lista aceitam `limit` (até 500, 100 por predefinição) e `offset`, e devolvem `items` juntamente com `total`, `limit` e `offset`, para poderes paginar sem teres de sondar onde a lista acaba. O feed de conquistas aceita só `limit`.

> DICA
>
> Pede `limit=500` em vez de deixares a predefinição de 100. O limite é contado em pedidos, não em linhas, por isso uma biblioteca de 500 jogos custa um pedido em vez de cinco.

No registo de compras, `total` é a contagem para paginação: todos os pedidos que o endpoint vai devolver. Os totais desses pedidos estão em `/api/v1/spending` (Plus), e cada um dos âmbitos tem nome: `games` (o principal), `everything`, `nonGame` e `wallet`. Por isso, o `total` do registo e `games.orders` são diferentes, e ambos estão certos. Os valores de gastos são convertidos para a tua moeda de exibição (`currency`) à taxa de referência do Banco Central Europeu, e cada âmbito traz `approximate` e `uncoveredOrders` para saberes quando essa conversão entra em jogo.

Limites

PLANO	PEDIDOS 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 em falta, errada, revogada ou desativada responde `401`, igual em todos os casos. Passar o limite responde `429` com um cabeçalho `Retry-After`, e um `403` recusado conta para o limite como qualquer outro pedido. As janelas de histórico aplicam-se aqui exatamente como no GameDock: no plano grátis, o registo de compras fica pelos doze meses, por isso a API nunca te mostra algo que a aplicação não mostraria. `/api/v1` indica 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.

Encara o limite como um ritmo, não como um orçamento. Nada aqui muda entre uma sincronização e a seguinte, e as sincronizações acontecem com horas de intervalo, por isso pedir mais depressa devolve os mesmos bytes duas vezes. Vai buscar os dados com uma frequência que acompanhe a das tuas sincronizações e guarda em cache o que receberes. A janela é fixa, não deslizante: a contagem começa no teu primeiro pedido e a quota inteira volta um minuto depois. O documento de descoberta em `/api/v1` gasta um pedido como qualquer outro recurso, por isso lê-o uma vez no arranque, e não antes de cada chamada.

Estabilidade

A v1 é um contrato. Os campos são acrescentados, nunca removidos nem reaproveitados para outra coisa. Se um formato tiver de mudar de forma incompatível, passará a ser `/api/v2`, e a v1 vai continuar a responder. A única exceção foi feita antes do lançamento: a 27 de setembro de 2026, `playStatus` passou de quatro valores (`playing`, `backlog`, `finished`, `dropped`) para os seis acima, sem mudar de versão. Guarda o `id` numérico em vez do slug quando precisares 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

Resolução de problemas

Encontra a mensagem ou o problema que estás a ver e o que fazer a respeito.

Procura abaixo o que estás a ver. A maioria dos problemas resume-se a uma de três coisas: a extensão Companion não está a conseguir aceder a uma página, uma loja terminou a tua sessão ou um dispositivo está desligado.

Início de sessão

O QUE VÊS	O QUE FAZER
Não chega nenhum e-mail	Espera um minuto e procura na tua pasta de spam ou de lixo eletrónico; depois confirma se o endereço tem erros de escrita e envia um novo código. Vê Cria a tua conta e inicia sessão.
Código inválido ou expirado	Um código dura cerca de dez minutos e só funciona uma vez. Envia um novo.
Demasiadas tentativas incorretas. Pede um novo código.	Envia um novo código e escreve-o com cuidado.
Demasiadas tentativas. Tenta de novo mais tarde.	Espera um quarto de hora e depois envia um novo código.
Demasiados códigos pedidos…	Espera um pouco (no máximo uma hora) antes de pedires outro código.
Falha no desafio de verificação	Recarrega a página de início de sessão e tenta de novo, com qualquer extensão que bloqueie scripts desativada para o GameDock.

GameDock Companion

O QUE VÊS	O QUE FAZER
A extensão GameDock Companion não está carregada nesta página, ou **…não respondeu**	Confirma se a extensão Companion está instalada e ativada em `chrome://extensions` e recarrega a página do GameDock. Vê Instala o GameDock Companion.
Steam isn't switched on for this browser (ou outra loja)	Clica no ícone do Companion na barra de ferramentas do Chrome e ativa a loja em **Sources**.
O interruptor de uma loja está sempre a desligar-se sozinho	Em `chrome://extensions`, abre os **Detalhes** do GameDock Companion e confirma se o **Acesso ao site** permite o site da loja.
Atualizar ligações aparece a cinzento	Este navegador não tem o Companion, ou ele está desativado. Vê a primeira linha.

O QUE VÊS	O QUE FAZER
Nothing to sync na sincronização em segundo plano	A sincronização em segundo plano abrange as compras da Steam, da Epic Games e da PlayStation. Ativa pelo menos uma delas em **Sources**.
Background sync timed out, ou **Tab closed before the sync finished**	Deixa o separador do GameDock em segundo plano aberto até a sincronização terminar, ou sincroniza manualmente em **Definições → Sincronização**.
A background sync is already running	Espera que termine; o ícone na barra de ferramentas mostra ••• enquanto decorre.

Lojas e sincronização

O QUE VÊS	O QUE FAZER
Uma loja mostra **Precisa de atenção**	A mensagem ao lado diz o que está errado, normalmente uma sessão que expirou. Vê Corrige uma ligação que precisa de atenção.
Os jogos da Steam não têm conquistas	Os detalhes dos jogos do teu perfil da Steam são privados. Vê Conquistas da Steam com perfil privado.
As compras da Steam não têm preços	Inicia sessão no Suporte Steam, além da loja Steam. Vê Steam.
Já usaste 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 executada de novo no mesmo dia. Continuam a sincronizar sozinhos todos os dias.
Demasiados pedidos de sincronização recentes.	Espera alguns minutos.
Not signed in to playstation.com	Inicia sessão no separador que se abriu e clica de novo em **Sincronizar PlayStation**.
Not signed in to Epic Games	Inicia sessão em epicgames.com no Chrome e sincroniza a Epic Games de novo.
Xbox · Biblioteca e conquistas falhou está sempre a voltar	Normalmente, a sessão da Microsoft expirou. Vê Xbox.
O teu início de sessão da PlayStation expirou	Inicia sessão em playstation.com no Chrome, clica em **Atualizar ligação** ao lado do aviso e depois sincroniza a PlayStation.

A tua biblioteca

O QUE VÊS	O QUE FAZER
O mesmo jogo aparece duas vezes, ou dois jogos foram unidos por engano	Vê Corrige jogos duplicados.
Um jogo tem o nome ou a capa errados	Vê Muda o nome de um jogo ou troca a arte.
Um jogo diz que as conquistas *ainda não foram verificadas*	O GameDock ainda está a ir buscá-las. Se jogares o jogo, ele passa para o início da fila.

GameDock Helper e o teu dispositivo

O QUE VÊS	O QUE FAZER
Dispositivo offline	Liga o dispositivo e abre o GameDock Helper. Para o manteres a correr, vê Mantém o Helper a correr.
Device limit reached	Todos os dispositivos do teu plano estão em uso. Remove um em **Definições** → **Dispositivos**. Vê Remove ou volta a associar um dispositivo.
No GameDock account exists yet no Helper	Inicia sessão primeiro no site do GameDock e depois inicia sessão no Helper com o mesmo endereço.
O Helper voltou ao ecrã de início de sessão e diz que o dispositivo foi removido	Alguém clicou em **Revogar** ao lado dele em **Definições** → **Dispositivos**. Inicia sessão de novo para o voltares a associar. Vê Remove ou volta a associar um dispositivo.
Faltam jogos do Lutris ou de emuladores	Ativa **Scan this source** para eles em **Game folders** no Helper e depois sincroniza o **GameDock Helper**. Vê Configura o GameDock Helper.
Migração indisponível	Mover jogos exige pelo menos dois locais de armazenamento ligados com **Use as target** ativado.

Limites do plano

Mensagens que começam com **Contas grátis podem...**, ou terminam com **...é uma funcionalidade do GameDock Plus**, significam que chegaste a um limite do plano grátis. Planos e faturação lista-os todos.

Ainda precisas de ajuda

Escreve-nos pelo formulário de contacto, ou envia um e-mail para support@gamedock.co, a contar o que estavas a fazer e a mensagem que apareceu. Uma dúvida sobre faturação, uma correção aos teus dados ou qualquer outra coisa segue o mesmo caminho e, se tiveres sessão iniciada quando usares o formulário, ele diz-nos de que 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 quer dizer com elas.

A tua biblioteca

PALAVRA	SIGNIFICADO
Conquista	Algo que um jogo te atribui por fazeres alguma coisa; na PlayStation, chama-se troféu. Num jogo que tens em várias plataformas, as conquistas de cada plataforma são somadas.
Terminado	Um estado: terminaste a história principal ou o objetivo. Diferente de **Completo**, que significa tudo o que pretendias fazer. Vê **Estado**.
Destaque	Um facto que as Estatísticas retiraram de um período, como o teu melhor dia de desbloqueios ou o jogo que ocupou a maior parte do teu 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 a tua 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 cartão na tua biblioteca. Desfazer isso não elimina nada.
Estado	A jogar, Quero jogar, Terminado, Completo, Em pausa ou Abandonado. Um estado que defines tu prevalece sempre; caso contrário, é deduzido do que jogas: completo quando todas as conquistas foram desbloqueadas, a jogar depois de 15 minutos ou mais numa semana dentro das últimas quatro semanas, em pausa quando começaste mas não jogaste nas últimas quatro semanas, e quero jogar nos outros casos. Terminado e Abandonado só são definidos por ti.
PS Plus	Um jogo resgatado com uma subscrição PlayStation Plus. Podes jogá-lo enquanto mantiveres a subscrição, mas não é teu de forma definitiva.
Série	Uma franquia: todos os jogos dela, por ordem, incluindo os que não tens.
Em pausa	Um estado: um jogo que puseste de lado por agora e pretendes retomar. Diferente de **Abandonado**, que significa parar de vez. Vê **Estado**.
Quero jogar	Um estado: jogos que tens, mas ainda não começaste a sério. Vê **Estado**.
O teu ano em jogos	Um ano num único cartão para transferir ou partilhar, grátis em todos os planos. Vê O teu ano em jogos.

Lojas e sincronização

PALAVRA	SIGNIFICADO
Sincronização em segundo plano	O Companion a sincronizar, de tempos a 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). Ativa-se com **Run automatically** no pop-up dele.
Companion	O GameDock Companion, a extensão do Chrome que lê as tuas contas das lojas através do teu próprio navegador, sem que o GameDock alguma vez guarde as tuas sessões das lojas.
Precisa de atenção	Uma fonte que está ligada, mas precisa que faças algo, normalmente iniciar sessão de novo. **Definições** → **Sincronização** lista cada uma em **Precisa de ti**.
Atualizar ligações	O botão em **Definições** → **Sincronização** que lê as tuas sessões das lojas neste navegador e liga as contas que encontra. Liga-as; não as sincroniza.
Fonte	Uma loja ou serviço ligado ao GameDock: Steam, PlayStation, Xbox, RetroAchievements, GOG ou Epic Games, além do GameDock Helper para o teu dispositivo Linux.
Sincronização	Ir buscar as novidades de uma fonte. A maioria corre sozinha; também as podes executar manualmente.
Resumo diário	O e-mail que resume, todos os dias, o que mudou na tua biblioteca. Faz parte do GameDock Plus.
E-mail mensal de Estatísticas	O e-mail do dia 1 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 defines num jogo da lista de desejos, e o aviso de que ele chegou a esse preço. Aparece no GameDock, e também por e-mail quando ativas **Um alerta de preço chega ao valor desejado** em **Conta** → **Notificações**.
Preço-alvo	O preço que pagarias por um jogo da lista de desejos.
Fila de associação	Linhas de compra da Steam à espera que confirmes a que jogo corresponde cada uma.
Incluído grátis	Um jogo ou complemento que veio de graça com outro que pagaste. É registado sem custo, por isso o que pagaste fica com o jogo pago.
Retalho / chave de CD	Um jogo da Steam ativado com uma chave de produto comprada noutro sítio. A Steam não sabe quanto pagaste, por isso és tu que o indicas.

O teu dispositivo

PALAVRA	SIGNIFICADO
Helper	O GameDock Helper, a aplicação para Linux que permite ao GameDock ver e gerir os jogos da máquina em que jogas.
Dispositivo	Um computador ou consola portátil com Linux a correr o GameDock Helper e emparelhado com a tua conta.
Local de armazenamento	Uma unidade ou partilha de rede no teu dispositivo, onde os jogos podem ser instalados e entre as quais podem ser movidos.
Coleção	Um grupo de jogos na Steam, ou uma categoria no Lutris, no teu dispositivo. Não é o mesmo que uma **Série**.