GD GAMEDOCK

Руководство GameDock

Всё, что можно делать с GameDock, GameDock Companion и GameDock Helper, шаг за шагом.

13 ноября 2026 г.

Содержание

1. Начало работы

- Как устроен GameDock
- Создание аккаунта и вход
- Установка GameDock Companion
- Подключение Steam и первая синхронизация
- Навигация по GameDock

2. Подключение магазинов

- Как работают подключения
- Steam
- PlayStation
- Xbox
- RetroAchievements
- GOG
- Epic Games
- Регулярная синхронизация
- Если подключение требует внимания
- Отключение магазина

3. Ваша библиотека

- Просмотр, поиск и фильтры
- Страница игры
- Игры, которые GameDock не смог сопоставить
- Исправление дублей игр
- Переименование игры и смена арта
- Статусы и скрытие игр
- Оценки и заметки
- Написание обзоров
- Публичные страницы игр
- Списки игр
- Серии игр
- Игры на дисках

4. Достижения и активность

- Страница «Достижения»
- Достижения Steam при закрытом профиле
- Достижения игр для ПК вне лаунчеров
- Панель
- Лента активности

5. Статистика

- Сводка статистики
- Время в игре
- Достижения
- Расходы
- Библиотека
- Список желаемого
- Ваш год в играх

6. Список желаемого, покупки и приобретённые игры

- Цены и уведомления в списке желаемого
- Проверка покупок Steam
- Активация CD-ключа Steam
- Покупки PlayStation
- Все покупки в одном месте
- Что у вас есть и сколько это стоит
- Валюты и курсы обмена

7. GameDock Helper

- Установка GameDock Helper
- Настройка GameDock Helper
- Постоянная работа Helper
- Резервные копии сохранений
- Ваше устройство в GameDock
- Установка игры из GameDock
- Коллекции Steam и категории Lutris
- Названия, порядок и арт в Steam
- Удаление или повторная привязка устройства

8. Аккаунт и тариф

- Имя пользователя и эл. почта
- Валюта, регион и часовой пояс
- Тарифы и оплата
- Письма и уведомления
- Экспорт данных
- Конфиденциальность и доступ
- Как поделиться профилем
- Подписки на людей и их активность
- Сообщество
- Таблицы лидеров
- Жалобы и блокировка
- Браузеры, где выполнен вход
- Удаление аккаунта
- API GameDock

9. Помощь

- Решение проблем
- Глоссарий

ЧАСТЬ 1

Начало работы

От нового аккаунта до библиотеки со всеми вашими играми, в том порядке, в каком вы будете это делать.

НАЧАЛО РАБОТЫ

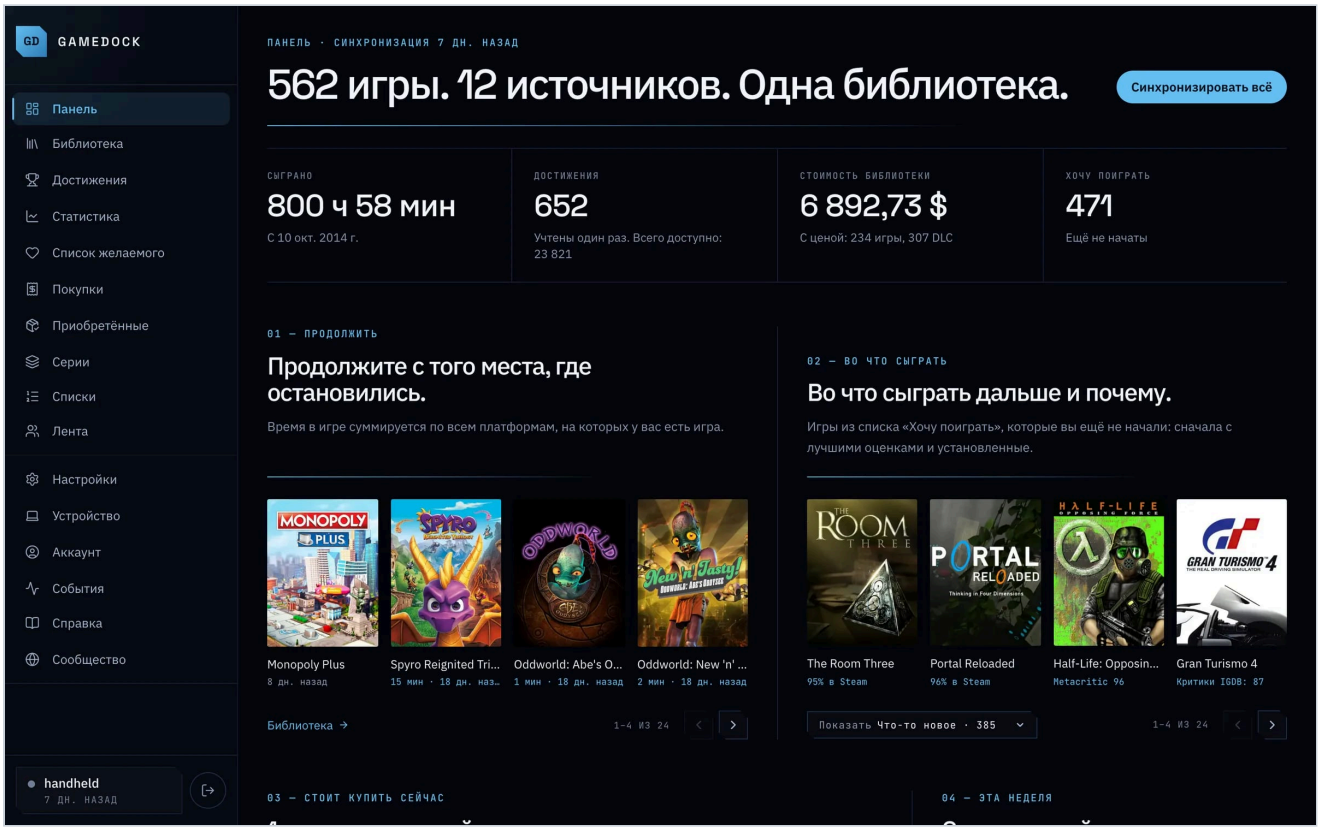
Как устроен GameDock

Три части GameDock: что делает каждая и какие из них нужны именно вам.

GameDock собирает все ваши игры (в Steam, PlayStation, Xbox, GOG, Epic Games, на дисках и на вашем собственном компьютере с Linux) в одну личную библиотеку. Он состоит из трёх частей. Первой вы пользуетесь всегда, вторая нужна для подключения любого магазина, а третья необязательна.

Сайт GameDock

Эту справку вы читаете на сайте GameDock. Здесь хранятся ваша библиотека, достижения, список желаемого и покупки, здесь **Статистика** показывает, как прошли ваша неделя, месяц или год, и здесь же вы меняете настройки. Всё, что здесь есть, принадлежит только вашему аккаунту.

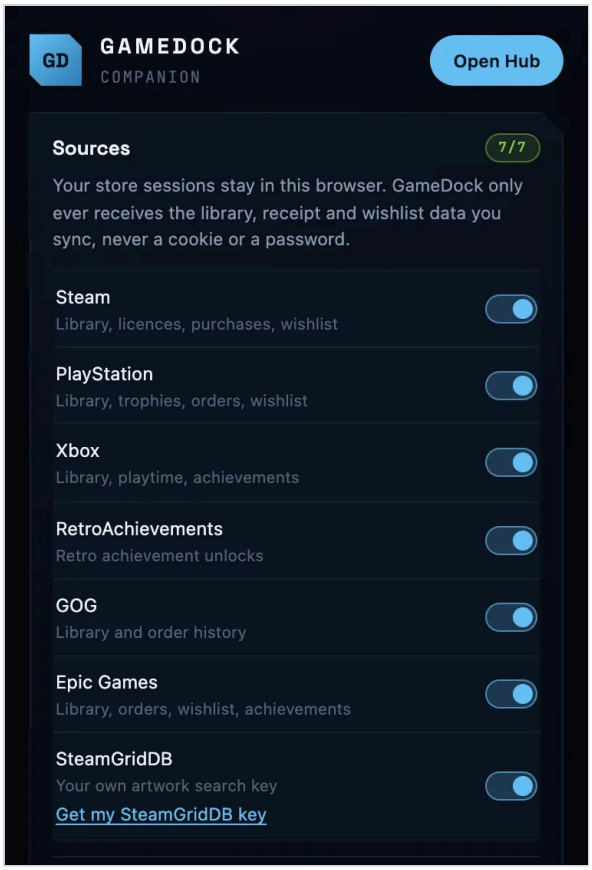


Панель: первая страница, которую вы видите после входа

Новый аккаунт создаётся пустым. Ничего не появится, пока вы не подключите магазин и не запустите синхронизацию: об этом рассказывают следующие несколько страниц.

GameDock Companion: расширение для браузера

Расширение GameDock Companion работает в Google Chrome. Через него GameDock подключается к вашим аккаунтам в магазинах: оно читает ваши игры, достижения, покупки и список желаемого в магазинах, в которые вы уже вошли в браузере, и передаёт эти данные в GameDock.



Всплывающее окно Companion, открытое с панели инструментов Chrome

> ЗАМЕТКА
>
> Пароли от магазинов и cookie-файлы входа никогда не покидают ваш браузер. GameDock получает только те данные о библиотеке, чеках и списке желаемого, которые синхронизирует Companion.

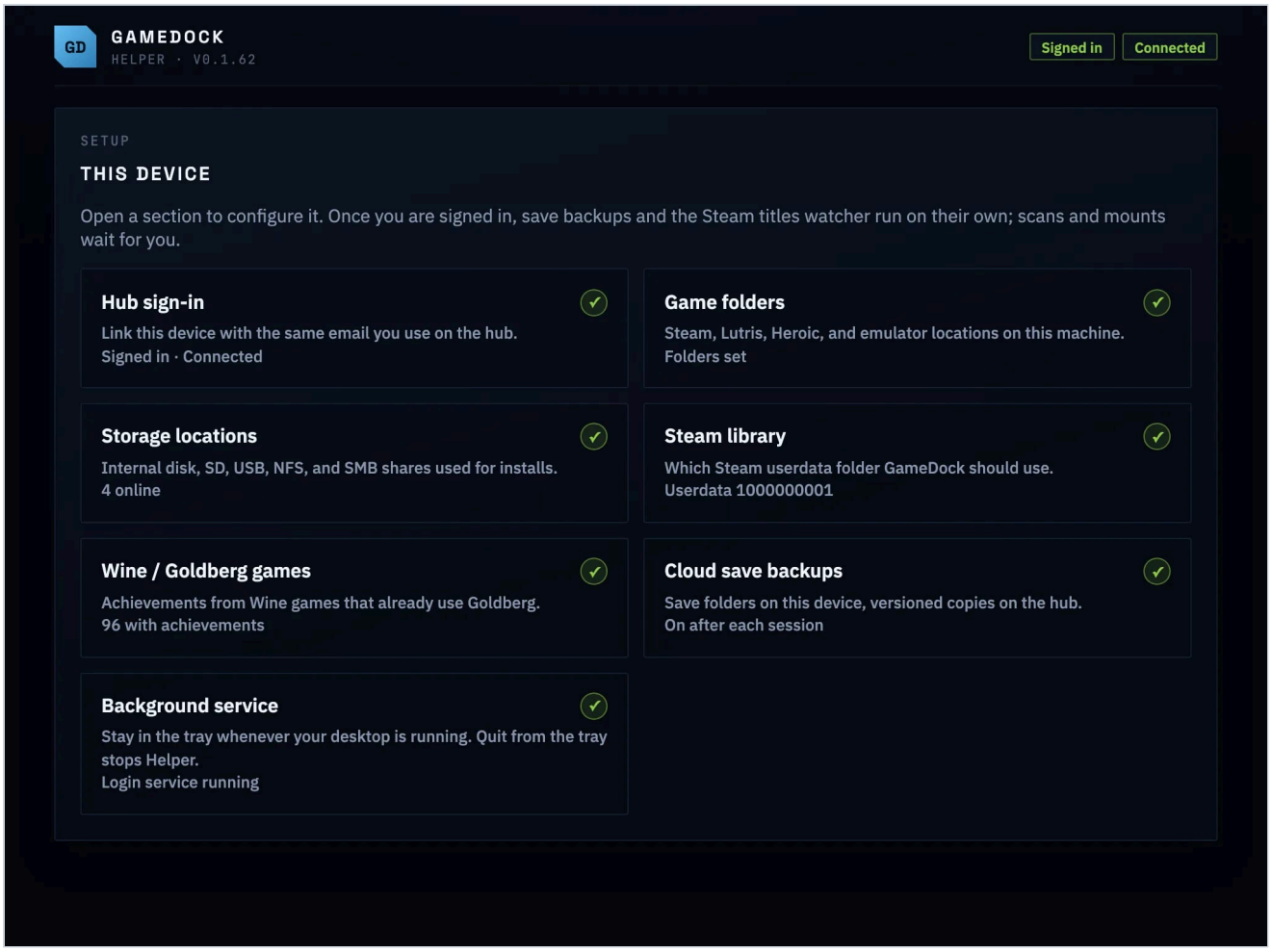
Companion нужен для подключения любого магазина. См. Установка GameDock Companion.

GameDock Helper для компьютера или портативной консоли с Linux

Необязательное приложение GameDock Helper работает на компьютере с Linux: настольном ПК, ноутбуке или портативной консоли вроде Steam Deck. Оно добавляет то, что известно только этому устройству:

- какие игры установлены и на каком накопителе
- игры, в которые вы играете через Lutris, Heroic или эмулятор
- достижения в играх для ПК вне лаунчеров, то есть установленных не через лаунчер магазина
- резервные копии ваших сохранений

Кроме того, через него GameDock может действовать на этом устройстве: устанавливать на него игры Steam, переносить игры между накопителями и поддерживать порядок в коллекциях Steam и названиях игр.



GameDock Helper на компьютере с Linux

Если вы играете только на консолях или на ПК с Windows, Helper вам не нужен.

Что для чего нужно

ЧТОБЫ…	САЙТ GAMEDOCK	COMPANION	HELPER
Видеть свои игры из Steam, PlayStation, Xbox, GOG и Epic	Да	Да	—
Отслеживать достижения и трофеи	Да	Да	В играх для ПК вне лаунчеров или при закрытом профиле Steam
Следить за ценами в списке желаемого и получать уведомления о распродажах	Да	Да	—
Видеть, сколько вы заплатили за свои игры	Да	Да	—
Видеть в «Статистике», как прошли ваша неделя, месяц или год	Да	Да	—
Вести учёт игр на дисках	Да	—	—

ЧТОБЫ…	САЙТ GAMEDOCK	COMPANION	HELPER
Добавить игры из Lutris, Heroic и эмуляторов	Да	—	Да
Создавать резервные копии сохранений	Да	—	Да
Устанавливать и переносить игры на компьютере с Linux	Да	—	Да

Бесплатный тариф и Plus

Всё перечисленное выше работает на бесплатном тарифе. GameDock Plus снимает или повышает ограничения бесплатного тарифа (сколько уведомлений о цене, физических копий и резервных копий сохранений можно хранить, сколько устройств с Linux можно привязать, насколько далеко в прошлое уходят история покупок и активность и как часто можно синхронизировать Steam вручную) и добавляет несколько дополнительных возможностей, например ежедневную сводку по электронной почте и Статистику за любой период, кроме текущей недели. Посмотреть и сменить тариф можно в разделе **Аккаунт → Тариф и оплата**.

С чего начать

1. Создание аккаунта и вход.
2. Установка GameDock Companion.
3. Подключение Steam и первая синхронизация.
4. Навигация по GameDock.

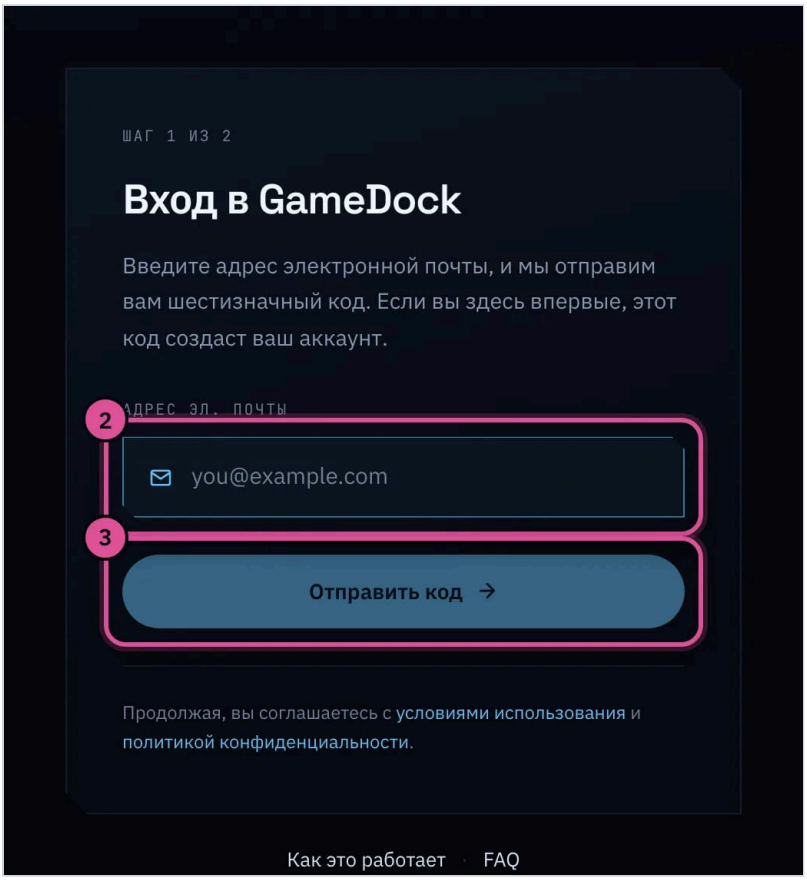
Создание аккаунта и вход

Войдите с кодом, который придёт на вашу электронную почту. При первом входе так создаётся ваш аккаунт.

В GameDock нет паролей. При каждом входе GameDock присылает вам на электронную почту шестизначный код, и именно он открывает вам доступ. Когда вы впервые входите с каким-либо адресом, этот же шаг создаёт ваш аккаунт. Отдельной формы регистрации нет.

Первый вход

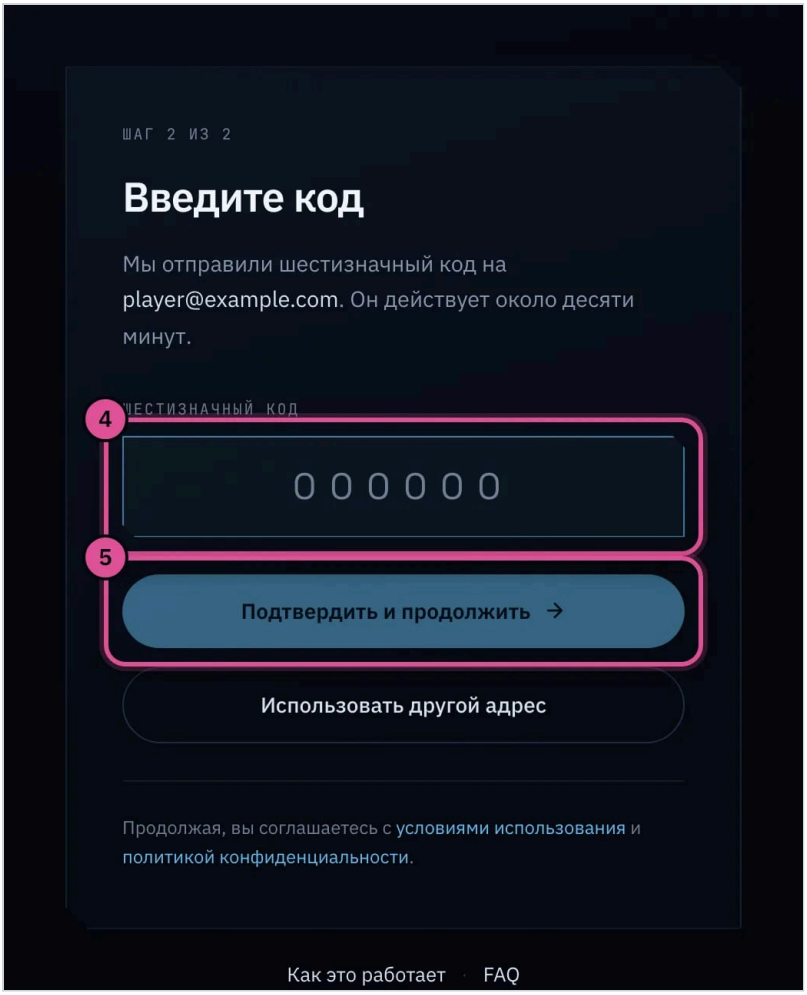
1. Перейдите на gamedock.co и выберите **Войти**.
2. Введите адрес электронной почты в поле **Адрес эл. почты** 2.
3. Нажмите **Отправить код** 3.



Шаг 1 из 2: адрес электронной почты

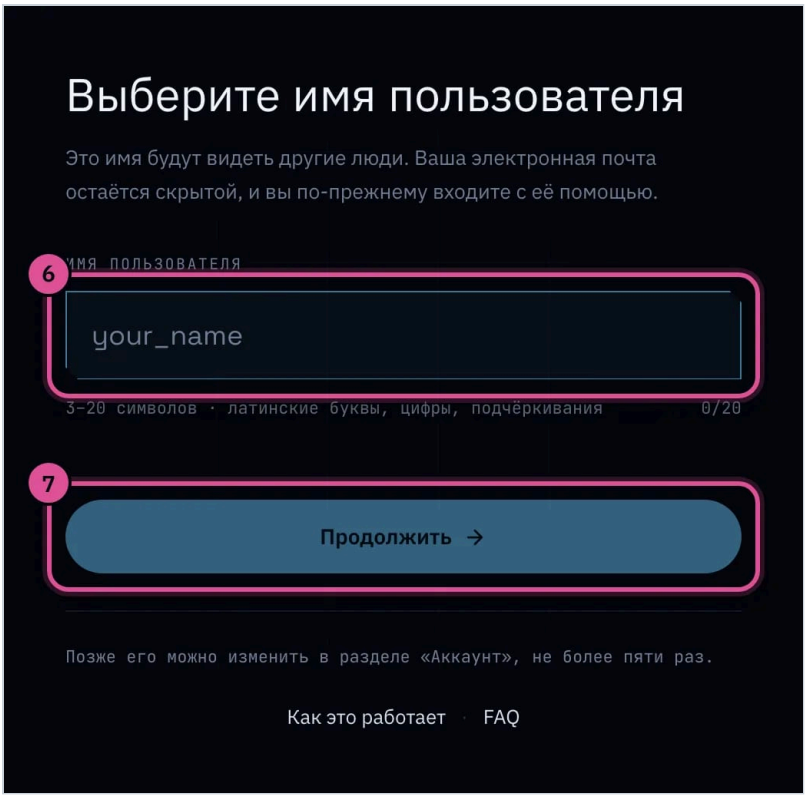
> ЗАМЕТКА
>
> Сначала GameDock может быстро проверить, что вы человек. Пока идёт проверка, на кнопке написано **Подтверждение…**. Обычно она проходит сама за секунду-другую; если появится флажок, отметьте его.

4. Откройте письмо от GameDock. Его тема начинается с самого кода (*123456: код для входа в GameDock*). Введите шесть цифр в поле **Шестизначный код** 4.
5. Нажмите **Подтвердить и продолжить** 5.



Шаг 2 из 2: код из письма

6. Только при первом входе GameDock попросит выбрать имя пользователя. Введите его в поле **Имя пользователя** 6. Длина имени от 3 до 20 символов (буквы, цифры и подчёркивания, хотя бы одна буква), и GameDock прямо во время ввода сообщает, свободно ли оно.
7. Нажмите **Продолжить** 7.



Выбор имени пользователя при первом входе

Вы попадёте на панель. Пока вы не подключите магазин, вместо ваших игр на ней показаны три шага для начала работы, поэтому дальше установите GameDock Companion. GameDock Companion работает только в Chrome на компьютере, поэтому на телефоне или планшете панель предлагает **Отправить ссылку на почту**: ссылки придут вам на почту, чтобы открыть их на компьютере, а пока можно начать добавлять диски и картриджи с телефона, отсканировав штрихкод игры.

> СОВЕТ
>
> Ваше имя пользователя видят другие люди. Адрес электронной почты остаётся скрытым, и входите вы по-прежнему с ним. Имя пользователя можно сменить позже в разделе **Аккаунт → Профиль**, не больше пяти раз. См. Имя пользователя и эл. почта.

Повторный вход

Повторный вход работает так же, только без шага с именем пользователя: адрес электронной почты, затем код. Сеанс в каждом браузере длится 30 дней, так что входить заново придётся нечасто.

Чтобы выйти, нажмите кнопку выхода внизу бокового меню. Чтобы разом завершить все остальные сеансы (например, на общем или потерянном компьютере), выберите **Аккаунт → Безопасность → Завершить все другие сеансы** или **Выйти на всех устройствах**, чтобы выйти и в этом браузере тоже. См. Браузеры, где выполнен вход.

Если что-то пошло не так

ЧТО ВЫ ВИДИТЕ	ЧТО ДЕЛАТЬ
Письмо не приходит	Подождите минуту и поищите письмо от noreply@gamedock.co в папке «Спам» или «Нежелательная почта». Если его там нет, нажмите **Использовать другой адрес**, проверьте адрес на опечатки и отправьте новый код. Повторный запрос в течение полуминуты ничего нового не отправит, так что подождите хотя бы столько.
Неверный или просроченный код	Код действует около десяти минут и срабатывает один раз. Проверьте, что вводите код из самого нового письма, или нажмите **Использовать другой адрес**, а затем **Отправить код**, чтобы получить новый.
Слишком много неверных попыток. Запросите новый код.	После пяти неверных попыток код аннулируется. Нажмите **Использовать другой адрес**, затем **Отправить код** и внимательно введите новый.
Слишком много попыток. Попробуйте позже.	За короткое время было опробовано много кодов. Подождите четверть часа, затем отправьте новый код.
Запрошено слишком много кодов. Повторите попытку позже. (или **Для этого адреса запрошено слишком много кодов…**)	Вы запросили несколько кодов за короткое время. Подождите немного (не больше часа) и используйте самый последний код, который вам пришёл за это время.
Укажите корректный адрес эл. почты	В адресе чего-то не хватает, обычно `@` или части после него.
Не удалось отправить письмо	GameDock не смог отправить письмо прямо сейчас. Повторите попытку через несколько минут.
Проверка не пройдена (или **Отсутствует проверочный запрос**, **Служба проверки недоступна**)	Проверка того, что вы человек, не пройдена. Перезагрузите страницу и повторите попытку, а также отключите расширения, которые блокируют скрипты на странице входа GameDock.

НАЧАЛО РАБОТЫ

Установка GameDock Companion

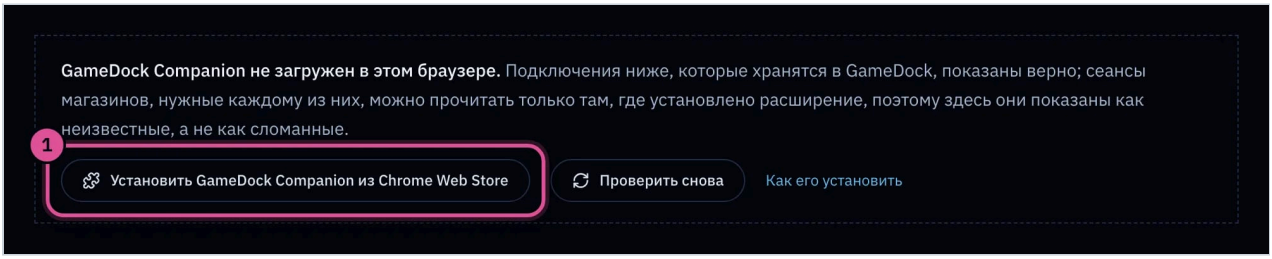
Установите из Chrome Web Store расширение для Chrome, которое подключает ваши игровые магазины, и выберите, что ему разрешено читать.

Расширение для браузера GameDock Companion подключает GameDock к вашим магазинам игр. Оно устанавливается в Chrome из Chrome Web Store. Это займёт минуту, и сделать это нужно лишь один раз на каждом компьютере.

> ЗАМЕТКА
>
> Расширение Companion работает в Google Chrome на настольном компьютере или ноутбуке. Оно не работает в Firefox и Safari, а также на телефоне (версия для Firefox есть в планах). В другие браузеры на основе Chrome, такие как Microsoft Edge, Brave, Opera, Vivaldi, Arc, Dia, Comet и ChatGPT Atlas, его тоже можно установить из Chrome Web Store, но GameDock тестируется в Chrome и Arc. Когда магазины подключены, сам GameDock работает в любом браузере.

Установка в Chrome

1. В Chrome откройте GameDock и перейдите в **Настройки** → **Синхронизация**. Поскольку Companion ещё не установлен, вверху будет уведомление о том, что он не загружен в этом браузере. Нажмите **Установить GameDock Companion из Chrome Web Store** 1. Страница Companion в Chrome Web Store откроется в новой вкладке.

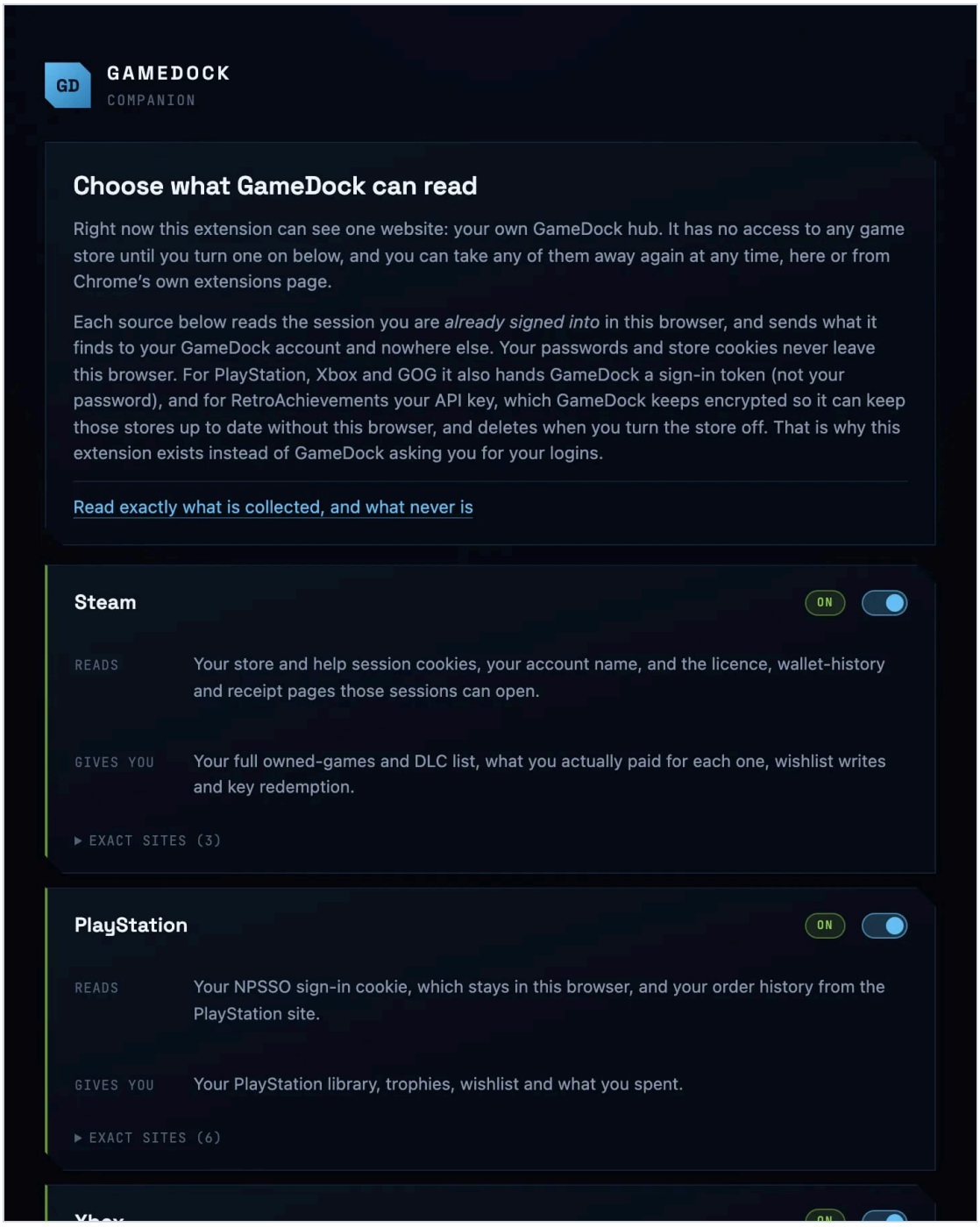


Эта кнопка появляется везде, где нет Companion

2. Нажмите **Установить**.
3. Chrome попросит подтверждения и сообщит, что Companion сможет просматривать и изменять ваши данные на сайте gamedock.co. Это единственный сайт, к которому у него изначально есть доступ. Нажмите **Установить расширение**.

Выберите, какие магазины ему доступны

Сразу после установки Companion открывает свою страницу **Sources** в новой вкладке. Изначально у него есть доступ только к одному сайту: вашему GameDock. Ни один магазин он не видит, пока вы не включите этот магазин.



Страница Sources: у каждого магазина свой переключатель

Включите каждый магазин, которым пользуетесь. Chrome попросит подтверждения и перечислит, какие именно сайты этого магазина сможет читать Companion. Магазин можно выключить в любой момент, и Companion забудет всё, что хранил для него.

Последний пункт списка, **SteamGridDB**, не магазин. Его кнопка **Get my SteamGridDB key** однократно считывает ваш личный ключ API SteamGridDB, чтобы GameDock мог искать на SteamGridDB арт для ваших игр. См. Добавление ключа SteamGridDB. Пока он вам не нужен, этот пункт можно не включать.

> СОВЕТ
>
> Закрепите Companion, чтобы он всегда был под рукой: нажмите значок пазла на панели инструментов Chrome, а затем значок булавки рядом с **GameDock Companion**. Во всплывающем окне Companion те же переключатели магазинов, и из него можно открыть GameDock.

Проверьте, что всё работает

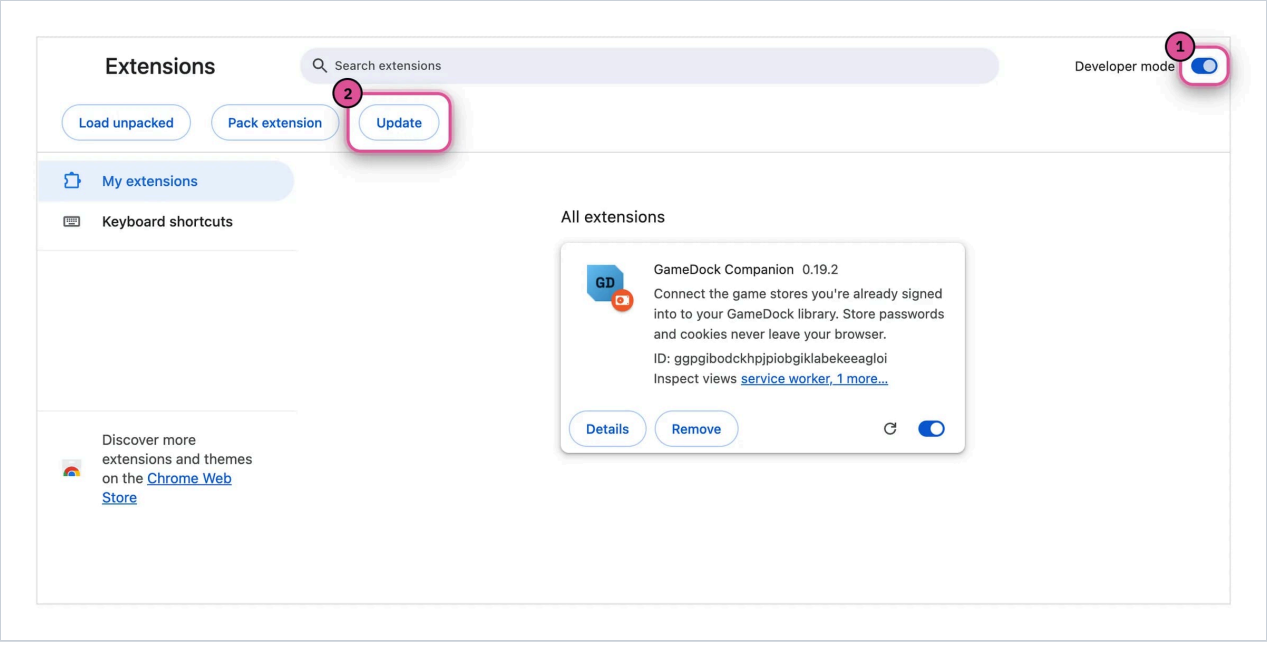
Вернитесь на вкладку GameDock и нажмите **Проверить снова** в уведомлении или перезагрузите страницу. В разделе **Настройки** → **Синхронизация** в показателе **Companion** вверху теперь указана установленная версия вместо *не найден*, а уведомление исчезло. Теперь можно подключить Steam и запустить первую синхронизацию.

Обновление

Chrome сам обновляет Companion: каждые несколько часов он проверяет Chrome Web Store и устанавливает новую версию, ничего не спрашивая.

Если ваша версия Companion старше той, которую ожидает GameDock, в разделе **Настройки** → **Синхронизация** появится сообщение *Доступна новая версия GameDock Companion* с указанием обеих версий. Обычно Chrome обновляет расширение в течение нескольких часов. Чтобы получить обновление сразу:

1. Перейдите на `chrome://extensions`.
2. Включите **Режим разработчика** 1 в правом верхнем углу.
3. Нажмите **Обновить** 2. Chrome проверит все расширения на наличие новых версий и установит найденные.



«Обновить» проверяет все расширения сразу

4. Снова выключите **Режим разработчика** и перезагрузите GameDock.

НАЧАЛО РАБОТЫ

Подключение Steam и первая синхронизация

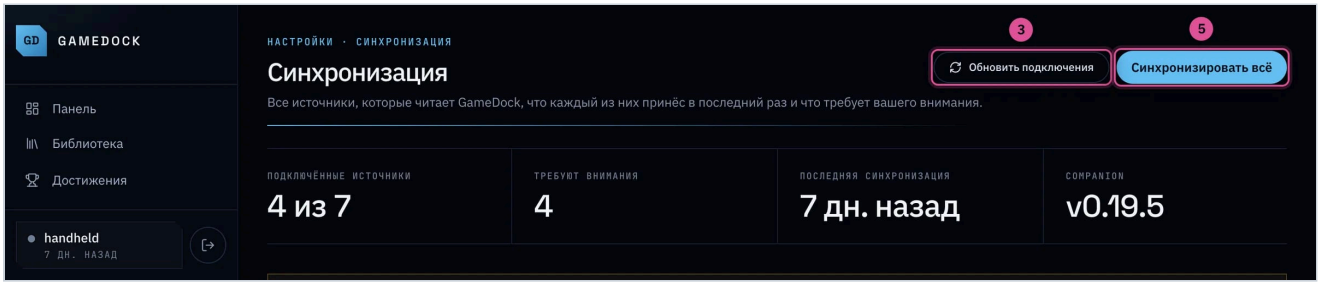
Привяжите аккаунт Steam через расширение Companion, откройте доступ к своим достижениям и впервые заполните библиотеку.

НУЖНО: GAMEDOCK COMPANION

Когда Companion установлен, подключить магазин просто: войдите в него в Chrome и попросите GameDock проверить. На этой странице для примера взят Steam, с которого начинает большинство; все остальные магазины подключаются так же.

Подключение Steam

1. В Chrome войдите в магазин Steam со своим аккаунтом Steam, если ещё не вошли.
2. Убедитесь, что Steam включён в Companion: нажмите на значок расширения на панели инструментов и проверьте переключатель рядом со **Steam**. (Если вы включили его при установке Companion, он уже включён.)
3. В GameDock перейдите в **Настройки** → **Синхронизация** и нажмите **Обновить подключения** 3.
4. GameDock сообщит, что удалось прочитать (например, *Обновлено учётных данных из этого браузера: 3*), и **Steam** появится в списке с отметкой **Подключено** и вашим именем в Steam. Если Steam остаётся в разделе **Не подключено**, значит, либо Steam выключен в Companion (об этом сказано в строке рядом с ним; включите его и снова обновите подключения), либо в Chrome не выполнен вход в магазин Steam: нажмите **Открыть Steam** рядом с ним, войдите во вкладке, которая откроется, вернитесь и снова нажмите **Обновить подключения**.
5. Нажмите **Синхронизировать всё** 5.



«Настройки → Синхронизация»: страница для всех магазинов, которые вы подключаете

Первая синхронизация загружает всю библиотеку, поэтому для большой библиотеки она занимает несколько минут. Ход выполнения отображается на странице. Не закрывайте страницу, пока синхронизация не завершится, потому что некоторые данные Steam читаются через Companion в этой вкладке. Когда всё закончится, ваши игры появятся в разделе **Библиотека**, а панель заполнится.

> СОВЕТ
>
> **Обновить подключения** разом читает все магазины, которые включены в Companion и в которые вы вошли в этом браузере. Если вы также вошли в PlayStation, Xbox, RetroAchievements или Epic Games, одно нажатие подключит и их. Кнопка только подключает магазины и ничего не синхронизирует; это делает кнопка **Синхронизировать** у каждого магазина. GOG запрашивает пароль, поэтому у него своя кнопка в разделе **Не подключено**.

Разрешите GameDock видеть ваши достижения

Steam показывает достижения игрока, только если это разрешено настройками его профиля. Если игры появились, а достижений нет, измените две настройки в Steam:

1. Откройте настройки приватности Steam, войдя в аккаунт.
2. Для параметра **Мой профиль** выберите значение **Открытый**.
3. Для параметра **Игровая информация** выберите значение **Открытый**. Значения *Только для друзей* недостаточно.
4. Вернитесь в GameDock и нажмите **Синхронизировать** рядом со Steam в разделе **Настройки → Синхронизация**.

> ЗАМЕТКА
>
> Если вы предпочитаете не открывать игровую информацию Steam, GameDock Helper может читать ваши достижения из приложения Steam на компьютере с Linux. Библиотека и время в игре синхронизируются в любом случае.

Что дальше

Нажимать **Синхронизировать всё** снова не нужно. GameDock сам синхронизирует подключённые магазины каждый день (библиотеку Steam с GameDock Plus каждые шесть часов), так что библиотека остаётся актуальной без вашего участия. Если вы надолго пропадёте, эти синхронизации станут реже, а GameDock наверстает всё, как только вы вернётесь. Некоторые данные можно прочитать только из браузера, в котором выполнен вход, например историю покупок Steam; Companion может собирать их в фоне, если включить **Run automatically** в его всплывающем окне.

Вручную синхронизировать можно когда угодно: кнопкой **Синхронизировать всё** или кнопкой **Синхронизировать** у отдельного магазина. На бесплатном тарифе ручная синхронизация библиотеки, цен и списка желаемого Steam доступна раз в 24 часа (неудачную можно повторить в тот же день); после этого **Синхронизировать всё** по-прежнему запускает все остальные магазины, а автоматические синхронизации идут как обычно.

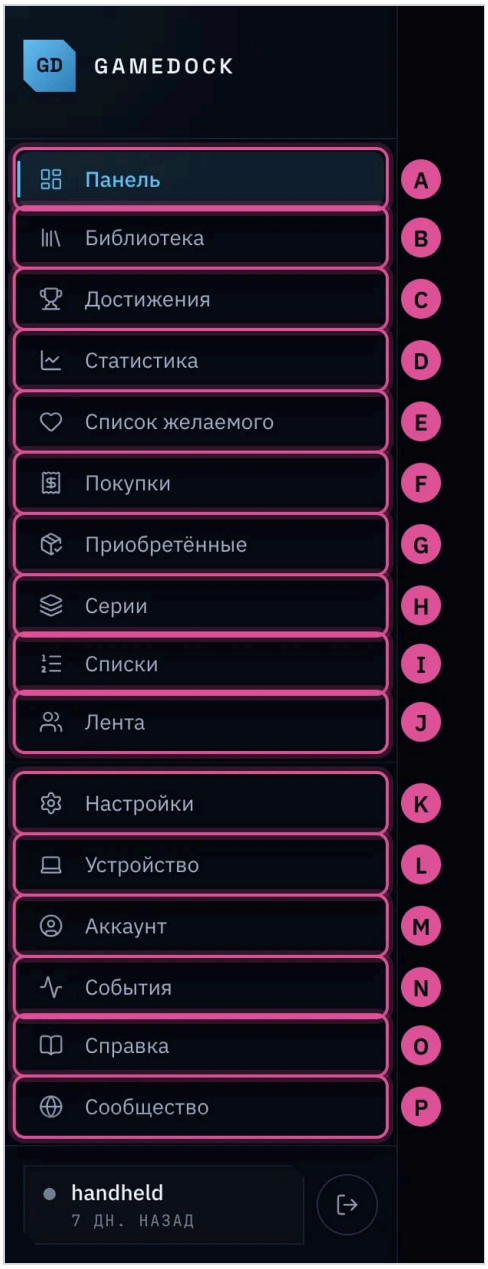
Сеансы магазинов в вашем браузере время от времени истекают. Когда это происходит, в разделе **Настройки → Синхронизация** магазин отмечается как требующий внимания, а рядом есть кнопка, которая поможет войти снова.

НАЧАЛО РАБОТЫ

Навигация по GameDock

Для чего нужен каждый раздел бокового меню и куда идти за тем, что вам нужно.

Все разделы GameDock открываются из бокового меню слева. На телефоне откройте его кнопкой меню вверху экрана.



Боковое меню, буквы соответствуют таблице ниже

Для чего нужен каждый раздел

	РАЗДЕЛ	ЧТО ТАМ НАХОДИТСЯ
A	**Панель**	Ваша главная страница: во что вы играли, во что сыграть дальше, скидки на игры из списка желаемого и всё, что требует вашего внимания.

	РАЗДЕЛ	ЧТО ТАМ НАХОДИТСЯ
B	**Библиотека**	Все ваши игры из всех магазинов в одном списке, с поиском, сортировкой и фильтром по магазину. Откройте игру, чтобы увидеть всё, что о ней знает GameDock.
C	**Достижения**	Ваши достижения и трофеи на всех платформах и прогресс прохождения по каждой игре.
D	**Статистика**	Краткие итоги вашей недели, месяца, квартала, года или всей истории: время в игре, полученные достижения, расходы, добавленные игры и список желаемого, а также самые заметные факты. См. Сводка статистики.
E	**Список желаемого**	Игры, которых вы ждёте, с текущими ценами и вашими уведомлениями о цене.
F	**Покупки**	Сколько вы заплатили, чек за чеком, в каждом магазине, из которого вы импортировали покупки.
G	**Приобретённые**	Всё, чем вы владеете, в сравнении с тем, сколько вы заплатили и сколько это стоит сегодня, включая игры на дисках.
H	**Серии**	Все серии, к которым относятся игры из вашей библиотеки, в виде полок, и каждая серия в порядке выхода с играми, которых у вас нет. См. Серии игр.
I	**Списки**	Списки игр, которые вы составляете сами (бэклог, топ-10, избранное), в выбранном вами порядке. См. Списки игр.
J	**Лента**	Во что играли, что оценивали, о чём писали обзоры и что добавляли в списки люди, на которых вы подписаны. См. Подписки на людей и их активность.
K	**Настройки**	Подключение и синхронизация магазинов, привязка устройств, выбор платформ, которые учитываются, когда серия показывает недостающие игры, и объединение повторяющихся записей в одну игру.
L	**Устройство**	Ваш компьютер с Linux: установленные игры, накопители, коллекции и названия в Steam. Появляется, когда привязан GameDock Helper.
M	**Аккаунт**	Ваш профиль, кто что может видеть, тариф и оплата, параметры, уведомления по электронной почте, ключ API, ваши данные и безопасность входа.
N	**События**	Журнал изменений: добавленные игры, полученные достижения, снижения цен, выполненные синхронизации.
O	**Справка**	Это руководство.
P	**Сообщество**	Всё, чем делятся люди: списки, обзоры, игры, которые сейчас оценивают, таблицы лидеров этого месяца и игроки, на которых можно подписаться. См. Сообщество.

Разделы, которые появляются по мере использования

Боковое меню показывает только то, что относится к вам. В разделах **Список желаемого**, **Покупки** и **Приобретённые** есть по пункту для каждого подключённого магазина, а также **Все источники**, чтобы видеть их вместе; **Список желаемого** и **Покупки** скрыты, пока вы не подключите магазин, в котором они есть. **Устройство** появляется, когда вы привяжете GameDock Helper, а **Лента** и **Сообщество** появляются, когда вам откроется возможность делиться с другими людьми или когда вы на кого-нибудь подпишетесь. В разделах **Библиотека** и **Достижения** у каждого магазина или платформы, откуда у вас есть игры, своя строка со счётчиком. **Статистика** открывается на странице **Сводка**, которая на любом тарифе доступна за текущую неделю; страницы, недоступные на бесплатном тарифе, отмечены замком.

Куда идти, чтобы…

ВЫ ХОТИТЕ…	КУДА ПЕРЕЙТИ
Подключить магазин или синхронизировать его сейчас	**Настройки** → **Синхронизация**
Найти игру и посмотреть подробности	**Библиотека**, затем откройте игру
Узнать, когда игра подешевеет до нужной цены	**Список желаемого** или страница самой игры
Посмотреть, во сколько обошлась коллекция	**Покупки** или **Приобретённые**
Посмотреть, как прошли ваш месяц или год	**Статистика**
Исправить две записи одной и той же игры	**Настройки** → **Связи игр**
Сменить валюту или часовой пояс	**Аккаунт** → **Параметры**
Выйти в других браузерах	**Аккаунт** → **Безопасность**

ЧАСТЬ 2

Подключение магазинов

Как привязать каждый игровой магазин к GameDock, поддерживать синхронизацию и что делать, если подключение требует внимания.

Как работают подключения

Что показывает страница Настройки → Синхронизация, что читает расширение Companion и что на самом деле делает кнопка «Обновить подключения».

НУЖНО: GAMEDOCK COMPANION

Всеми подключёнными магазинами можно управлять на одной странице: **Настройки → Синхронизация**. На ней видно, что подключено, что каждый магазин загрузил в последний раз и что требует вашего внимания.

Как подключается магазин

GameDock никогда не спрашивает пароли от магазинов. Вместо этого расширение GameDock Companion читает данные из магазинов, в которые вы уже вошли в Chrome, и передаёт GameDock то, что нужно для привязки аккаунта: ваш Steam ID, одноразовый код от PlayStation и т. д. Пароли и cookie-файлы входа остаются в вашем браузере.

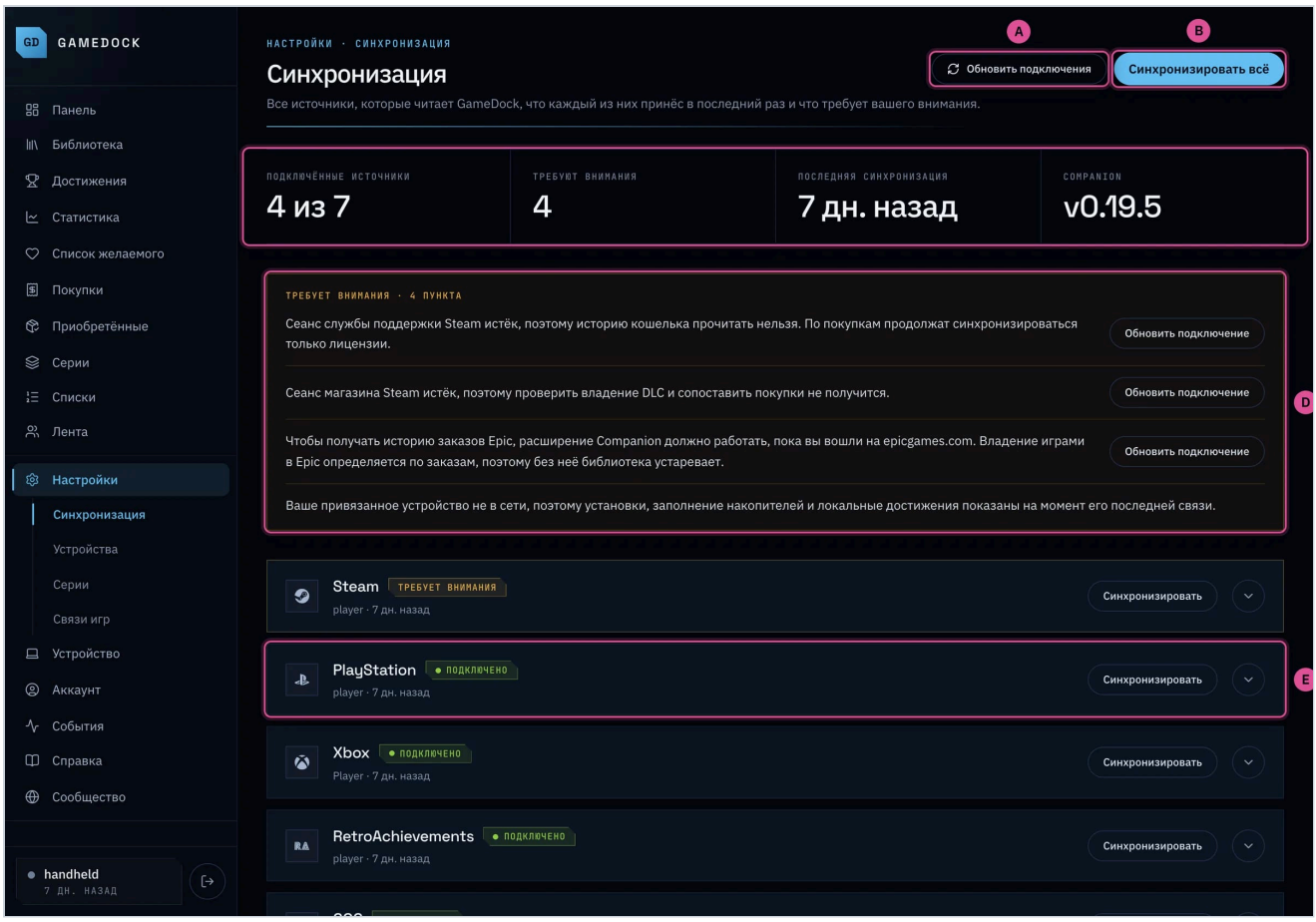
Поэтому подключение магазина всегда проходит одинаково:

1. Включите магазин в Companion, если он ещё не включён: нажмите на значок Companion на панели инструментов и воспользуйтесь переключателем магазина.
2. Войдите на сайт магазина в Chrome.
3. В разделе **Настройки → Синхронизация** нажмите **Обновить подключения**.

Обновить подключения разом проверяет все магазины, которые включены в Companion и в которые вы вошли, и привязывает то, что находит. Эта кнопка подключает аккаунты, но не синхронизирует игры: это делает **Синхронизировать всё** или кнопка **Синхронизировать** у самого магазина. Если привязать магазин не удалось, итоговое сообщение объясняет причину (обычно не найден сеанс магазина), и та же причина остаётся рядом с этим магазином в разделе **Не подключено**. У некоторых магазинов есть свой дополнительный шаг, он описан на странице каждого магазина:

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

Страница «Настройки → Синхронизация»



Настройки → Синхронизация

ЧТО ЭТО

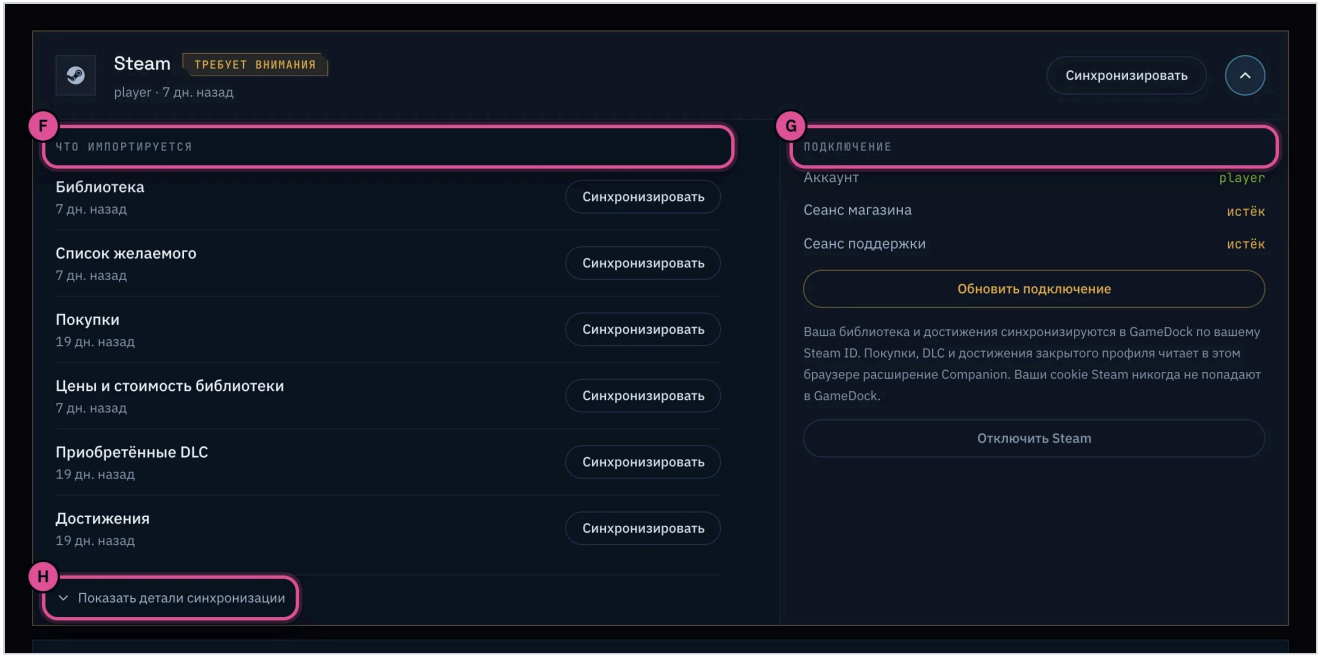
- **A** **Обновить подключения** читает сеансы магазинов из этого браузера и привязывает все найденные аккаунты. Для этого нужен Companion, поэтому в браузере без него кнопка неактивна.
- **B** **Синхронизировать всё** сразу загружает последние данные из всех подключённых магазинов.
- **C** Сколько источников подключено, сколько пунктов требует внимания, когда завершилась последняя синхронизация и какая версия Companion установлена в этом браузере: *проверяем…* в те несколько секунд, пока страница её ищет, или *не найден*, если его нет.
- **D** **Требует внимания**: всё, где нужны ваши действия, и у каждого пункта кнопка, которая это исправляет. См. Если подключение требует внимания.
- **E** По строке на каждый подключённый источник: его статус (**Подключено**, **Требует внимания**), аккаунт, к которому он привязан, время последней синхронизации и собственная кнопка **Синхронизировать**.

Источники, которые вы ещё не подключили, перечислены внизу в разделе **Не подключено**: у каждого есть кнопка, с которой начинается подключение, и строка с причиной, если при последнем нажатии **Обновить подключения** его не удалось привязать. **GameDock Helper** находится там, пока вы не привяжете устройство с Linux в разделе **Настройки → Устройства** (см.

Установка GameDock Helper), а после этого переходит к строкам выше. У совсем нового аккаунта вместо строк написано *Пока ничего не подключено*.

Что импортирует источник

Нажмите на строку источника, чтобы открыть её.



Открытая строка Steam

- **Что импортируется** F перечисляет все виды данных, которые синхронизирует магазин (для Steam это библиотека, список желаемого, покупки, цены, DLC и другое), с временем последнего запуска каждого и кнопкой **Синхронизировать**, чтобы запустить только его. На бесплатном тарифе пункты с отметкой **Plus** делят одну ручную синхронизацию в 24 часа. См. Регулярная синхронизация.
- **Подключение** G перечисляет проверки, на которых держится привязка: аккаунт, а для Steam и Epic ещё и то, выполнен ли вход в браузере. Проверка со значением *нужен Companion* означает лишь, что в этом браузере нет Companion для проверки. Это не ошибка. Значение *истёк* означает, что нужно войти снова, и это делает кнопка под ним.
- **Показать детали синхронизации** H открывает то, что сообщила каждая синхронизация в последний раз; сюда стоит заглянуть в первую очередь, если чего-то не хватает.

Внизу раздела **Подключение** есть кнопка **Отключить**. См. Отключение магазина.

Steam

Привяжите аккаунт Steam и войдите на два сайта Steam, через которые GameDock получает всю историю ваших покупок.

НУЖНО: GAMEDOCK COMPANION

Из Steam GameDock получает больше всего данных: библиотеку и время в игре, достижения, список желаемого, суммы покупок, DLC и текущие цены.

Привязка аккаунта Steam

1. Убедитесь, что **Steam** включён в Companion.
2. В Chrome войдите в магазин Steam.
3. В GameDock перейдите в **Настройки** → **Синхронизация** и нажмите **Обновить подключения**.

Steam появится в списке с отметкой **Подключено** и именем вашего аккаунта Steam. Нажмите **Синхронизировать** рядом с ним (или **Синхронизировать всё**), чтобы загрузить библиотеку.

Если Steam остаётся в разделе **Не подключено**, нажмите **Открыть Steam** рядом с ним и войдите в магазин Steam во вкладке, которая откроется. Когда вы вернётесь в GameDock, он привяжет Steam. Если в строке рядом сказано, что Steam выключен в GameDock Companion, сначала включите его во всплывающем окне Companion.

Войдите также в службу поддержки Steam, чтобы получить историю покупок

Суммы покупок Steam хранит на отдельном сайте, в службе поддержки Steam. Без входа туда GameDock всё равно может перечислить ваши лицензии, но не историю кошелька и чеки, поэтому в разделе **Покупки** не будет цен.

1. Перейдите на help.steampowered.com в том же браузере.
2. Войдите там с паролем, даже если магазин Steam уже показывает, что вы вошли. Для Steam это два разных сеанса, и сеанса магазина, перенесённого в службу поддержки, недостаточно. GameDock называет это *не те права*.
3. Снова нажмите **Обновить подключения**.

Сделайте достижения видимыми

Steam показывает достижения только для профилей, которые это разрешают. Если игры появились без достижений, откройте настройки приватности Steam и для параметров **Мой профиль** и **Игровая информация** выберите значение **Открытый**. Значения *Только для друзей* недостаточно. Затем снова синхронизируйте Steam.

Если вы предпочитаете оставить профиль закрытым, GameDock всё равно может получить достижения другим способом: Companion читает их из вашего сеанса, в котором выполнен вход, а GameDock Helper может прочитать их из приложения Steam на компьютере с Linux.

Что импортируется из Steam

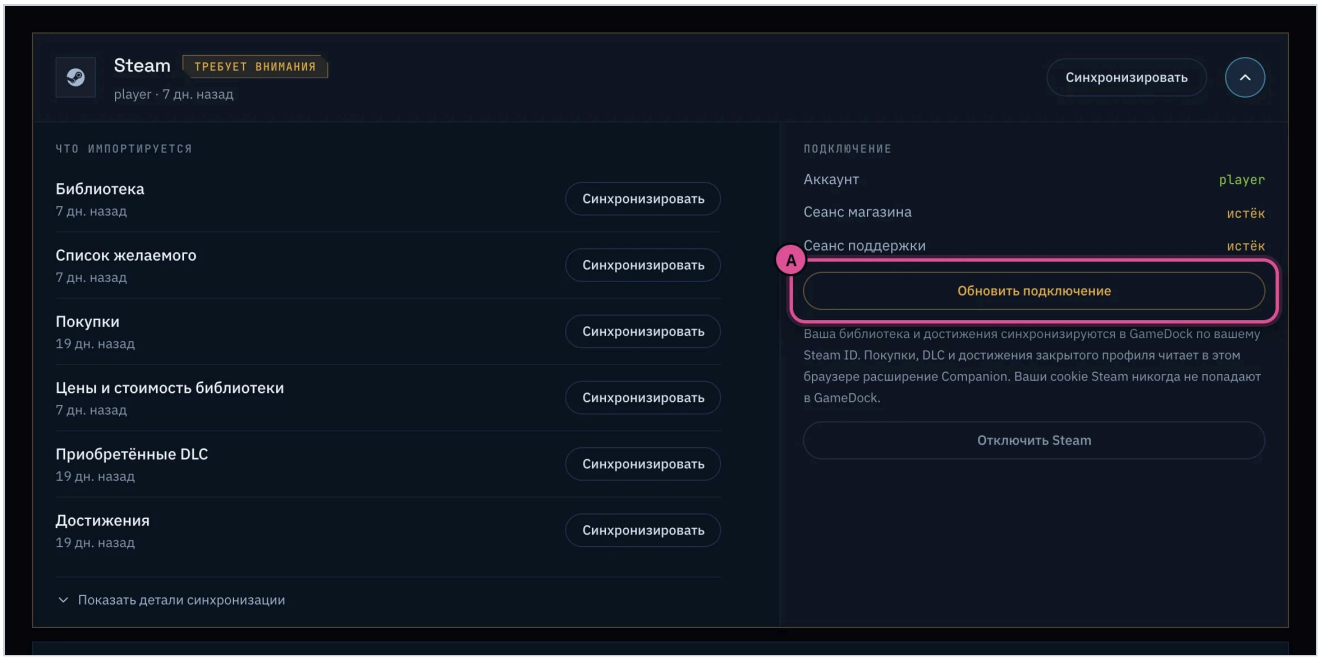
Откройте строку Steam в разделе **Настройки** → **Синхронизация**, чтобы увидеть каждую часть и синхронизировать её отдельно. Запись названий и обложек ваших игр в Steam на устройстве с Linux выполняет GameDock Helper, поэтому эти две части находятся в строке **GameDock Helper** (см. Названия, порядок и арт в Steam).

ЧАСТЬ	ЧТО ИМПОРТИРУЕТСЯ
Библиотека	Все игры на вашем аккаунте с временем в игре и достижениями. О бесплатной игре Steam сообщает, только когда вы в неё сыграли, поэтому игра, которую вы лишь добавили в аккаунт, появится после того, как Companion прочитает ваши лицензии (синхронизации **Покупки** и **DLC**).
Список желаемого	Ваш список желаемого Steam.
Покупки	Сколько вы заплатили, по истории кошелька и чекам. Нужны Companion и сеанс службы поддержки Steam.
Цены и стоимость библиотеки	Текущие цены на игры из списка желаемого и библиотеки, а также стоимость вашей библиотеки.
Приобретённые DLC	Какие DLC у вас есть. Нужен Companion.
Достижения	Ваши достижения. Для открытого профиля они приходят вместе с синхронизацией **Библиотека**, и **Синхронизировать** здесь запускает её. Для закрытого профиля они читаются через Companion, и **Синхронизировать** здесь запускает именно это.

Покупки, DLC и достижения закрытого профиля можно прочитать только из вашего браузера, поэтому они синхронизируются, когда вы нажимаете **Синхронизировать** или **Синхронизировать всё**, либо в фоне, если включить в Companion **Run automatically** (см. Регулярная синхронизация).

Когда истекает сеанс Steam

Steam время от времени завершает ваши сеансы на своих сайтах. Когда это происходит, у Steam появляется статус **Требует внимания**, а его проверки в разделе **Подключение** показывают *истёк*:



Steam, которому нужен новый вход

Войдите в магазин Steam (и на help.steampowered.com для сеанса службы поддержки) в этом браузере, затем нажмите **Обновить подключение** (A). Заново будет прочитан только Steam, другие магазины не затрагиваются. Библиотека, список желаемого и цены тем временем продолжают синхронизироваться; ждут вас только покупки и DLC.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ МАГАЗИНОВ

PlayStation

Привяжите аккаунт PlayStation, чтобы видеть свои игры и трофеи, и импортируйте покупки из PlayStation Store.

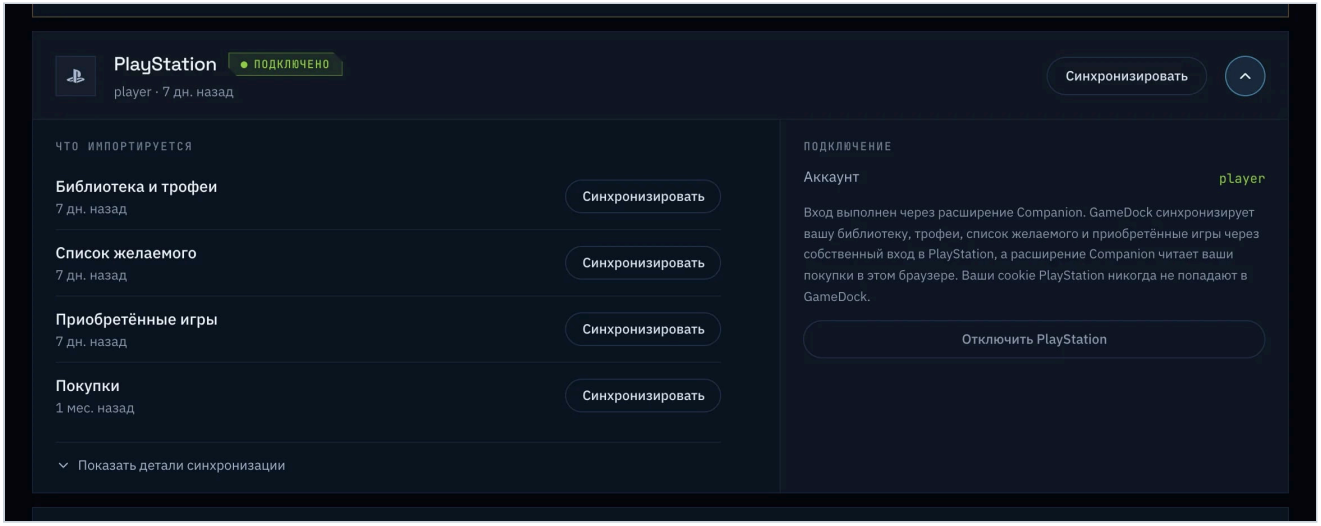
НУЖНО: GAMEDOCK COMPANION

Привязка PlayStation загружает ваши игры, время в игре и трофеи на PS5, PS4, PS3 и Vita, список желаемого PlayStation Store и игры, которыми владеет ваш аккаунт. История покупок импортируется отдельно, со своей страницы.

Привязка аккаунта PlayStation

1. Убедитесь, что **PlayStation** включён в Companion. Chrome попросит подтверждения, а также разрешения для Companion читать одноразовый код, который Sony присылает в ответ при входе. Только для этого оно и нужно, и используется оно лишь во время привязки.
2. В Chrome войдите на playstation.com со своим аккаунтом PlayStation.
3. В GameDock перейдите в **Настройки** → **Синхронизация**. В разделе **Не подключено** нажмите **Связать через Companion** рядом с PlayStation. Companion прочитает ваш сеанс Sony в фоновой вкладке, которая закроется сама, и GameDock сообщит *Аккаунт PlayStation привязан как* и ваш Online ID.

Обновить подключения привязывает PlayStation точно так же, вместе со всеми другими магазинами, в которые вы вошли. PlayStation появится с отметкой **Подключено** и вашим Online ID. Нажмите **Синхронизировать** рядом с ним, чтобы загрузить игры и трофеи.



PlayStation подключён

> ЗАМЕТКА
>
> Ваш сеанс PlayStation никогда не покидает браузер. Companion передаёт GameDock одноразовый код, который GameDock обменивает на собственный доступ.

Если PlayStation так и не подключается, сообщение на странице объясняет причину. Обычно дело в том, что вы не вошли на playstation.com в этом браузере: войдите, затем снова нажмите **Связать через Companion**.

Что импортируется из PlayStation

ЧАСТЬ	ЧТО ИМПОРТИРУЕТСЯ
Библиотека и трофеи	Все игры, в которые вы играли, с временем в игре и трофеями.
Список желаемого	Ваш список желаемого PlayStation Store с ценами из региона вашего аккаунта.
Приобретённые игры	Игры для PS4 и PS5, которыми владеет ваш аккаунт, включая те, в которые вы ни разу не играли.

GameDock сам синхронизирует PlayStation каждый день.

Импорт покупок PlayStation

Суммы покупок берутся из истории заказов PlayStation, которую может прочитать только ваш браузер:

1. Не выходите из аккаунта на playstation.com.
2. Перейдите в **Покупки** → **PlayStation** и нажмите **Синхронизировать PlayStation** или в разделе **Настройки** → **Синхронизация** откройте строку PlayStation и нажмите **Синхронизировать** рядом с пунктом **Покупки**.

Companion откроет playstation.com в фоновой вкладке и прочитает историю заказов; если она длинная, на это уйдёт несколько минут. По завершении GameDock сообщит, сколько транзакций импортировано. Если вы вышли из аккаунта, Companion войдёт через уже существующий сеанс аккаунта Sony, если он есть; если PlayStation запросит пароль, вкладка останется открытой: войдите в ней, а затем снова запустите синхронизацию.

После этого **Синхронизировать всё** на странице «Настройки → Синхронизация» тоже загружает новые покупки, как и фоновая синхронизация Companion, если её включить. См. Регулярная синхронизация.

Покупки записываются в той валюте, в которой PlayStation списал оплату. Игра, которую вы купили, но ни разу не запускали, тоже появится в библиотеке, потому что чек доказывает, что она ваша. Исключение составляют игры, полученные по подписке PlayStation Plus: в них можно играть, только пока подписка действует.

Когда истекает вход

Вход Sony для GameDock действует примерно два месяца. Когда он истекает, PlayStation перестаёт синхронизироваться, в разделе **Настройки** → **Синхронизация** PlayStation отмечается как *Требует внимания* с сообщением *Ваш вход в PlayStation истёк*, а на панели он появляется в блоке **Требует внимания**. Чтобы продлить вход, войдите на playstation.com в браузере, где установлен Companion, нажмите **Обновить подключение** рядом с предупреждением, а затем снова синхронизируйте

PlayStation. Это продлевает вход только для PlayStation, а предупреждение исчезнет, как только Sony выдаст новый вход.

Xbox

Привяжите аккаунт Microsoft, чтобы видеть свои игры Xbox, время в игре и достижения, включая Xbox 360.

НУЖНО: GAMEDOCK COMPANION

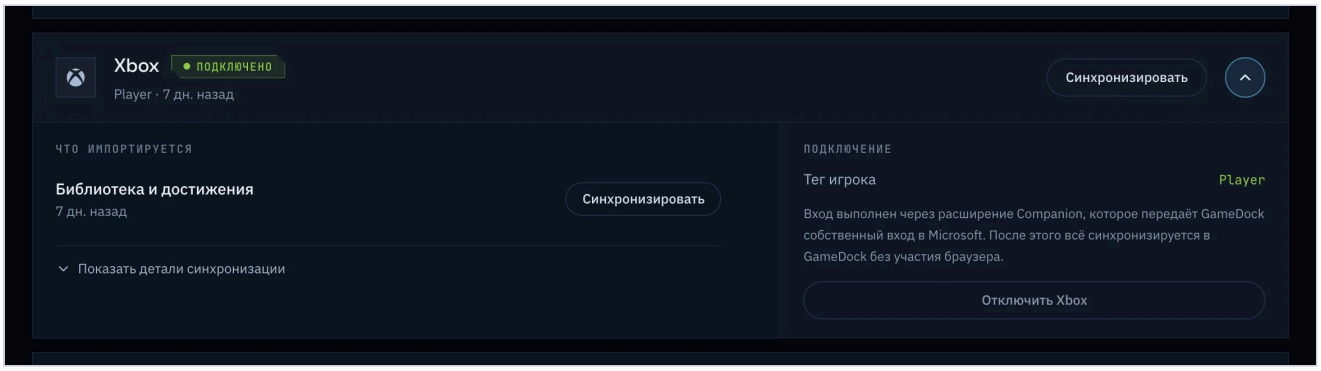
Привязка Xbox загружает ваши игры Xbox, время в игре и достижения, включая игры для Xbox 360 и игры для ПК, в которые вы играете через приложение Xbox.

Привязка аккаунта Microsoft

1. Убедитесь, что **Xbox** включён в Companion.
2. В Chrome войдите на xbox.com с аккаунтом Microsoft.
3. В GameDock перейдите в **Настройки** → **Синхронизация**. В разделе **Не подключено** нажмите **Захватить вход в Microsoft** рядом с Xbox. В новой вкладке откроется страница входа Microsoft; если она попросит, завершите вход там.

Затем GameDock сам отправит захваченный вход и сообщит *Xbox привязан как* и ваш тег игрока. Xbox появится с отметкой **Подключено** и вашим тегом игрока. Нажмите **Синхронизировать** рядом с ним, чтобы загрузить игры.

Если вы уже вошли в Microsoft в Chrome, **Обновить подключения** тоже привяжет Xbox, не открывая страницу входа. Кнопка **Захватить вход в Microsoft** нужна на случай, если это не сработает.



Xbox подключён

Что импортируется из Xbox

Библиотека и достижения: все игры, в которые вы играли на консолях Xbox и в приложении Xbox, с временем в игре и достижениями. Игры для Xbox 360 приходят с оригинальными значками достижений, а новые игры приходят с артом достижений, который можно пролистать на странице игры.

GameDock сам синхронизирует Xbox каждый день.

Если привязка не работает

- **Microsoft account not signed in this browser**: войдите на xbox.com в этом браузере, затем снова нажмите **Захватить вход в Microsoft**.
- **Microsoft sign-in timed out**: страница входа была открыта две минуты, но вход так и не был завершён. Снова нажмите **Захватить вход в Microsoft** и завершите вход.
- **Вход в Microsoft захвачен, но его не удалось отправить в GameDock**: вход прошёл, а передать его не удалось. Нажмите **Обновить подключения**, чтобы завершить привязку Xbox; Companion хранит захваченный вход в течение суток.

Когда истекает вход

Вход Microsoft для GameDock может истечь, например после смены пароля Microsoft. Тогда Xbox перестаёт синхронизироваться, в разделе **Настройки → Синхронизация** Xbox отмечается как *Требует внимания* с сообщением *Срок входа в Microsoft истёк*, а на панели он появляется в блоке **Требует внимания**. Чтобы продлить вход, войдите на xbox.com в браузере, где установлен Companion, нажмите **Захватить вход в Microsoft** рядом с предупреждением, а затем снова синхронизируйте Xbox. Ваши игры и достижения остаются как есть, а предупреждение исчезнет, как только Microsoft выдаст новый вход.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ МАГАЗИНОВ

RetroAchievements

Привяжите аккаунт RetroAchievements, чтобы достижения, полученные в эмуляторах, появлялись в GameDock.

НУЖНО: GAMEDOCK COMPANION

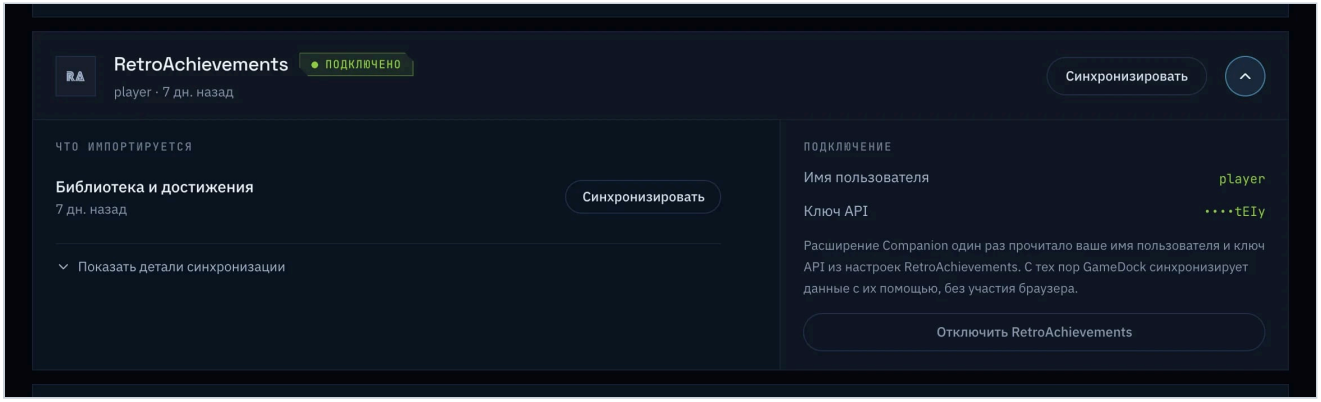
RetroAchievements добавляет достижения в классические консольные игры, в которые играют на эмуляторах. Если привязать его, заработанные там достижения появятся в GameDock рядом с остальной библиотекой.

Привязка аккаунта RetroAchievements

GameDock нужны от RetroAchievements две вещи: ваше имя пользователя и ключ Web API. Это код, который RetroAchievements выдаёт каждому аккаунту, чтобы другие приложения могли читать его достижения.

1. Убедитесь, что **RetroAchievements** включён в Companion.
2. В Chrome войдите на retroachievements.org.
3. В GameDock перейдите в **Настройки** → **Синхронизация**. В разделе **Не подключено** нажмите **Открыть настройки RA** рядом с RetroAchievements. Откроется страница, где RetroAchievements показывает ваш ключ Web API; копировать ничего не нужно.
4. Вернитесь в GameDock: он привяжет RetroAchievements, как только вы вернётесь. Companion в фоне прочитает с той страницы ваше имя пользователя и ключ.

RetroAchievements появится с отметкой **Подключено**, вашим именем пользователя и последними несколькими символами ключа. Нажмите **Синхронизировать** рядом с ним, чтобы загрузить достижения.



RetroAchievements подключён

Что импортируется из RetroAchievements

Библиотека и достижения: все игры, в которых вы заработали достижения, с вашим прогрессом и значками. Игра, которая не совпадает ни с одной игрой в вашей библиотеке, получает собственную карточку, и все они отображаются в разделе **Эмуляторы** в библиотеке и в разделе **Достижения**.

GameDock сам синхронизирует RetroAchievements каждый день.

Если не получается привязать

Если после нажатия **Обновить подключения** RetroAchievements остаётся в разделе **Не подключено**, итоговое сообщение на странице объясняет причину. *Couldn't read your RetroAchievements username and key* почти всегда означает, что в Chrome не выполнен вход на retroachievements.org: войдите там, затем снова нажмите **Обновить подключения**. Если вы уже вошли, проверьте, что на странице **Settings → Applications** на RetroAchievements отображается ключ Web API. Копировать ключ самостоятельно никогда не нужно: Companion читает его со страницы настроек.

Если привязка выполнена наполовину

Если на странице настроек написано *RetroAchievements подключён наполовину*, у GameDock есть одна из двух нужных вещей, но нет другой. Убедитесь, что вы вошли в RetroAchievements в этом браузере, затем нажмите **Обновить подключение**.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ МАГАЗИНОВ

GOG

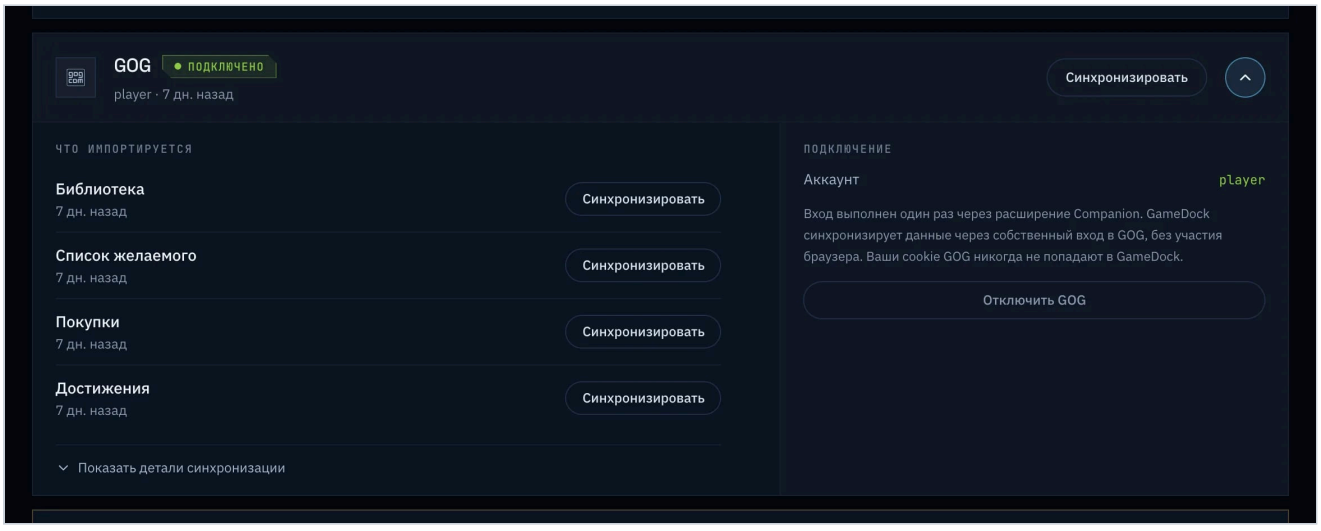
Привяжите аккаунт GOG один раз, и GameDock будет сам поддерживать в актуальном состоянии ваши игры GOG, список желаемого, покупки и достижения.

НУЖНО: GAMEDOCK COMPANION

Привязка GOG загружает игры с вашего аккаунта GOG, список желаемого, историю заказов с суммами оплаты и достижения. Привязать нужно один раз; после этого GameDock обновляет данные сам, без вашего браузера.

Привязка аккаунта GOG

1. Убедитесь, что **GOG** включён в Companion.
2. В GameDock перейдите в **Настройки** → **Синхронизация**. В разделе **Не подключено** нажмите **Войти в GOG** рядом с GOG.
3. В новой вкладке откроется страница входа GOG. Войдите с адресом электронной почты и паролем GOG. Здесь GOG каждый раз запрашивает пароль, даже если вы уже вошли на gog.com.
4. Вкладка закроется, и в разделе **Настройки** → **Синхронизация** GOG будет отмечен как **Подключено**. Откройте его строку и нажмите **Синхронизировать** рядом с каждой частью, которую хотите загрузить, или **Синхронизировать всё**, чтобы загрузить все.



GOG подключён

> ЗАМЕТКА
>
> При входе GOG выдаёт GameDock собственное долгосрочное разрешение, поэтому GOG продолжает синхронизироваться каждый день, даже когда браузер закрыт. Companion нужен только для этого первого входа или для повторной привязки позже.

Что импортируется из GOG

У каждой части своя кнопка **Синхронизировать**, и GameDock каждый день синхронизирует все четыре.

ЧАСТЬ	ЧТО ИМПОРТИРУЕТСЯ
Библиотека	Все игры на вашем аккаунте GOG, включая полученные бесплатно.
Список желаемого	Ваш список желаемого GOG с ценами из вашего региона магазина GOG.
Покупки	Все заказы в GOG и суммы, которые вы заплатили.
Достижения	Все достижения в ваших играх GOG: какие из них вы получили и насколько редко встречается каждое. Секретные достижения тоже есть и отмечены как секретные. Они появляются у игры после того, как её загрузит синхронизация **Библиотека**.

Ваши игры GOG появляются под пунктом **GOG** в разделах **Библиотека**, **Список желаемого**, **Покупки**, **Приобретённые** и **Достижения**.

Если привязка не работает

- **GOG sign-in timed out**: страница входа была открыта пять минут, но вход так и не был завершён. Снова нажмите **Войти в GOG**.
- **GOG sign-in was cancelled**: вкладку входа закрыли до завершения входа. Снова нажмите **Войти в GOG** и завершите вход.
- Если позже GOG перестанет синхронизироваться (в блоке **Требует внимания** появится часть GOG, например *GOG · Библиотека: сбой. Причина: Срок вашего входа в GOG истёк*), GOG по-прежнему будет отображаться как привязанный, поэтому кнопка **Войти в GOG** не предлагается. Откройте строку GOG, нажмите **Отключить GOG**, затем **Отключить, сохранить библиотеку**; снова включите **GOG** в Companion; затем нажмите **Войти в GOG** в разделе **Не подключено**, чтобы привязать его заново.

Epic Games

Загрузите библиотеку Epic Games, заказы, список желаемого и достижения: всё это каждый раз читается через ваш браузер.

НУЖНО: GAMEDOCK COMPANION

Привязка Epic Games загружает игры с вашего аккаунта Epic, заказы и суммы оплаты, список желаемого Epic и достижения.

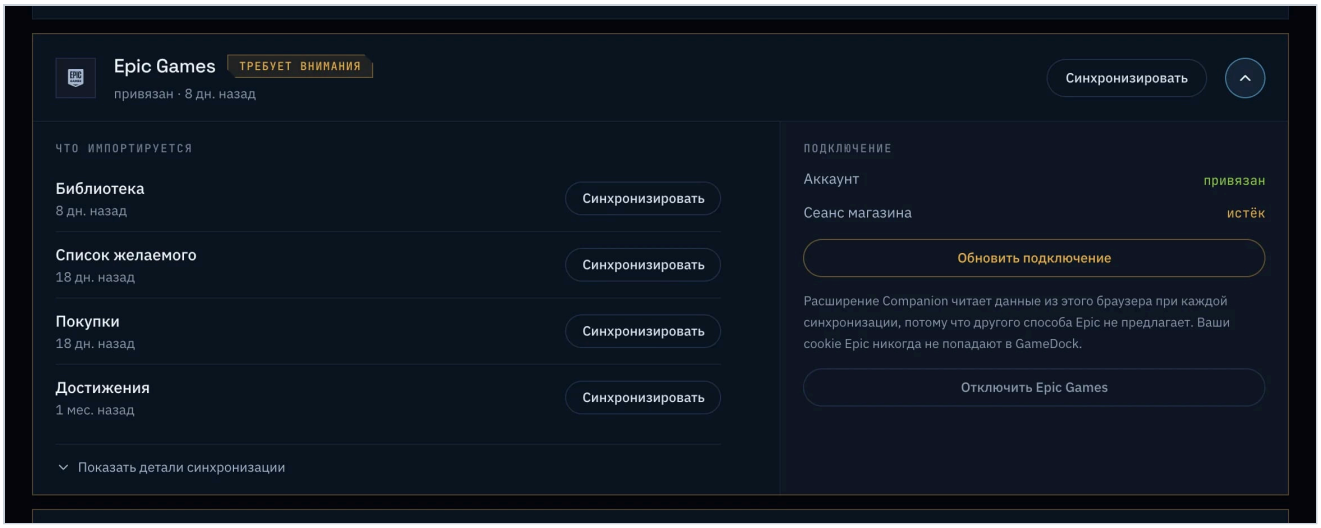
Epic работает не так, как другие магазины. GameDock никогда не хранит собственного входа в Epic: каждая синхронизация Epic выполняется в вашем браузере через Companion, пока вы вошли в Epic. Поэтому на стороне GameDock у Epic нет ежедневной синхронизации: он синхронизируется, когда это делает ваш браузер. Сами по себе обновляются только цены в вашем списке желаемого Epic.

Подключение Epic Games

1. Убедитесь, что **Epic Games** включён в Companion.
2. В Chrome войдите в Epic Games Store.
3. В GameDock перейдите в **Настройки** → **Синхронизация**. В разделе **Не подключено** нажмите **Подключить Epic** рядом с Epic Games. В фоновой вкладке, которая закроется сама, Companion определит, в какой аккаунт Epic выполнен вход, и GameDock сообщит *Аккаунт Epic Games привязан как* и ваше отображаемое имя. Пока ничего не синхронизировано.

Обновить подключения привязывает Epic точно так же, вместе со всеми другими магазинами, в которые вы вошли. После этого Epic Games появится среди подключённых. Откройте его строку и нажмите **Синхронизировать** рядом с каждой частью, которую хотите загрузить: библиотекой, списком желаемого, покупками или достижениями. **Синхронизировать всё** загружает их все и с этого момента включает Epic.

Если Epic так и не подключается, сообщение на странице объясняет причину. Обычно дело в том, что вы не вошли на store.epicgames.com в этом браузере: войдите, затем снова нажмите **Подключить Epic**.



Epic Games на странице «Настройки → Синхронизация»

> СОВЕТ
>
> Включите **Run automatically** в разделе **Background sync** расширения Companion, чтобы Epic обновлялся сам, без вашего участия. См. Регулярная синхронизация.

Что импортируется из Epic

У каждой части своя кнопка **Синхронизировать**, и каждая ненадолго открывает вкладку Epic в фоне: только так Epic позволяет прочитать эти данные.

ЧАСТЬ	ЧТО ИМПОРТИРУЕТСЯ
Библиотека	Игры на вашем аккаунте Epic, включая полученные бесплатно. Epic не хранит список того, чем вы владеете, отдельно от покупок, поэтому эта часть читает покупки и добавляет игры, не сохраняя, сколько вы заплатили.
Список желаемого	Ваш список желаемого Epic с ценами.
Покупки	Что вы купили в Epic и сколько заплатили.
Достижения	Ваши достижения в играх Epic, которыми вы владеете. Они появляются у игры после того, как её загрузит синхронизация **Библиотека**, в каком бы порядке вы их ни синхронизировали.

Когда истекает сеанс

Если вы вышли из Epic, у Epic появится статус **Требует внимания** с сообщением о том, что для истории заказов нужен Companion, пока вы вошли на epicgames.com. Войдите на store.epicgames.com в этом браузере, нажмите **Обновить подключение** и снова запустите синхронизацию. Пока вы этого не сделаете, Epic сохраняет уже известные ему игры, но ничего нового не добавляет.

Регулярная синхронизация

Когда каждый магазин синхронизируется сам, как синхронизировать вручную и как расширение Companion может синхронизировать в фоне.

Когда магазин подключён, GameDock сам поддерживает его данные в актуальном состоянии. Вы также можете синхронизировать вручную, когда самые свежие данные нужны сразу, а то немногое, что может прочитать только ваш браузер, поручить расширению Companion.

Что синхронизируется само

ЧТО	GAMEDOCK PLUS	БЕСПЛАТНЫЙ ТАРИФ
Библиотека Steam, время в игре и достижения	Каждые 6 часов	Раз в день
Цены и список желаемого Steam	Дважды в день	Раз в день
PlayStation, Xbox, RetroAchievements и GOG	Раз в день	Раз в день
Цены PlayStation, GOG и Epic	Дважды в день	Раз в день
Ваше привязанное устройство с Linux (GameDock Helper)	Каждые 6 часов	Каждые 6 часов

Ежедневные синхронизации запускаются рано утром по восточному времени Австралии.

Это расписание для аккаунта, которым пользуются. Если вы не открывали GameDock неделю, ваши магазины синхронизируются раз в день, если месяц, то раз в неделю, а если три месяца, то не синхронизируются, пока вы не вернётесь. Когда вы вернётесь, GameDock сразу синхронизирует ваши магазины, и вскоре библиотека снова станет актуальной. Ваше привязанное устройство с Linux в любом случае работает по своему расписанию.

Пять вещей GameDock никогда не синхронизирует сам, потому что их можно прочитать только в браузере, где вы вошли в аккаунт: **Покупки Steam**, **DLC в Steam**, **Достижения Steam при закрытом профиле**, всё из **Epic Games** и **Покупки PlayStation**. Они синхронизируются, когда вы нажимаете для них **Синхронизировать**, или в фоне, если включить в расширении Companion **Run automatically** (см. ниже).

Синхронизация вручную

На странице **Настройки** → **Синхронизация**:

- **Синхронизировать всё** по очереди запускает синхронизацию каждого подключённого магазина, затем покупок Steam, DLC и достижений закрытого профиля, а когда они подключены, ещё и Epic Games и ваших покупок PlayStation через Companion. Ход выполнения показывается внизу экрана, и пока синхронизация идёт, со страницы можно уйти: он останется на виду, а страница Настройки → Синхронизация покажет этот запуск, когда вы вернётесь. Не закрывайте вкладку до окончания: если перезагрузить или закрыть её, остановятся шаги покупок Steam, DLC, достижений, Epic Games и покупок PlayStation, которые выполняются в вашем браузере.

- Кнопка **Синхронизировать** в строке магазина запускает его основную синхронизацию: для Steam это библиотека. Чтобы запустить отдельно другую часть, например покупки или список желаемого, раскройте строку.

Кнопка **Синхронизировать всё** на странице «Панель» запускает те же синхронизации магазинов, но не покупки Steam, DLC, достижения закрытого профиля, Epic Games и покупки PlayStation, для которых нужен Companion.

Кнопка **Синхронизировать** в библиотеке обновляет только тот источник, который вы сейчас просматриваете: в разделе **Epic Games** она читает вашу библиотеку Epic через Companion, а в разделах **Вне лаунчеров**, **Эмуляторы** и **Лаунчеры** читает ваше привязанное устройство. Всё сразу синхронизирует только раздел **Все источники**.

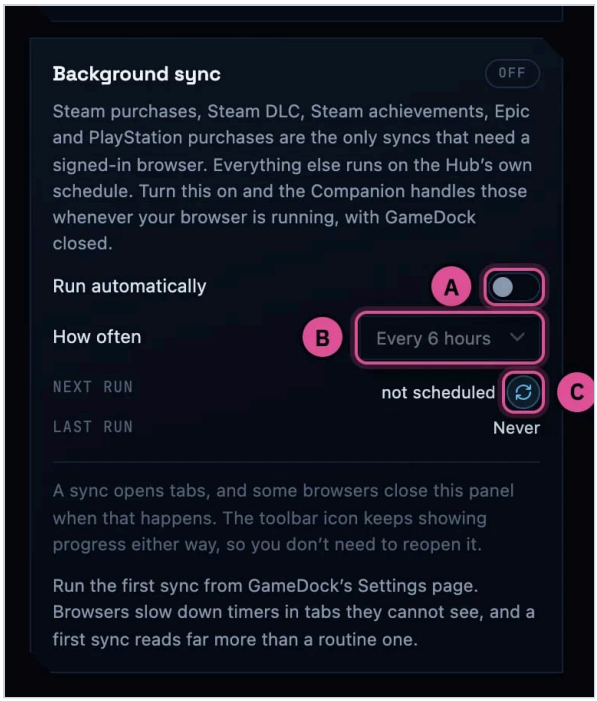
GameDock никогда не запускает одну и ту же синхронизацию дважды. Пока работает **Синхронизировать всё**, все кнопки синхронизации ждут её окончания, в том числе на странице «Панель», в библиотеке и на страницах каждого магазина. Пока синхронизируется один магазин, ждут только кнопки, которые синхронизировали бы то же самое, а остальные остаются доступными. Сама страница Настройки → Синхронизация запускает свои синхронизации по одной.

> ЗАМЕТКА
>
> На бесплатном тарифе синхронизировать вручную библиотеку, цены и список желаемого Steam можно не чаще одного раза за 24 часа. Этот лимит общий для всех трёх (в строке Steam они отмечены **Plus**), а также для цен и сведений об играх PlayStation, GOG и Epic, которые тоже обновляет **Синхронизировать всё**. Неудачная синхронизация лимит не расходует: снова нажмите у неё **Синхронизировать** или **Синхронизировать всё**, и она запустится ещё раз в тот же день, до трёх раз. Добавление игры в список желаемого Steam с её страницы тоже учитывается, поскольку после этого GameDock перечитывает список желаемого; если лимит уже израсходован, игра всё равно добавится в Steam и появится здесь после следующей синхронизации списка желаемого. Всё остальное можно синхронизировать вручную сколько угодно: когда лимит израсходован, **Синхронизировать всё** (здесь или на странице «Панель») запускает все остальные магазины и сообщает *Достигнут дневной лимит синхронизаций магазинов и каталога*, а отдельная кнопка **Синхронизировать** у Steam сообщает *Вы уже использовали сегодняшнюю синхронизацию магазинов и каталога*. Если синхронизировать больше примерно тридцати раз за десять минут, ручная синхронизация на любом тарифе приостанавливается на несколько минут (*Слишком много запросов на синхронизацию за последнее время*).

Фоновая синхронизация через Companion

Расширение Companion может синхронизировать то, что доступно только в браузере, по таймеру, даже когда GameDock закрыт, при условии что запущен Chrome.

1. Нажмите значок Companion на панели инструментов.
2. В разделе **Background sync** включите **Run automatically** A.
3. Выберите **How often** B: каждый час, каждые 3, 6 или 12 часов либо раз в день.



«Background sync» во всплывающем окне Companion

Первый запуск происходит через один полный интервал после включения. **Sync now** C запускает синхронизацию сразу, независимо от того, включено ли **Run automatically**.

Каждый запуск открывает в фоне вкладку GameDock, синхронизирует ваши покупки Steam, DLC в Steam и достижения Steam закрытого профиля, если Steam привязан, Epic Games, если он подключён, и ваши покупки PlayStation, если привязан PlayStation, а затем закрывает вкладку. В этом браузере нужно войти в GameDock и в магазины. Если вы не вошли на playstation.com, запуск закрывает вкладку PlayStation, а не выводит её на передний план, и сообщает об этом в **Last run**; войдите там, и следующий запуск подхватит ваши покупки. Значок Companion на панели инструментов показывает, как всё прошло:

МЕТКА	ЧТО ОЗНАЧАЕТ
•••	Идёт синхронизация.
✓	Всё синхронизировано.
Число	Столько частей не синхронизировалось. Откройте всплывающее окно, чтобы посмотреть **Last run**.
!	Синхронизация вообще не смогла запуститься. Во всплывающем окне написано почему.

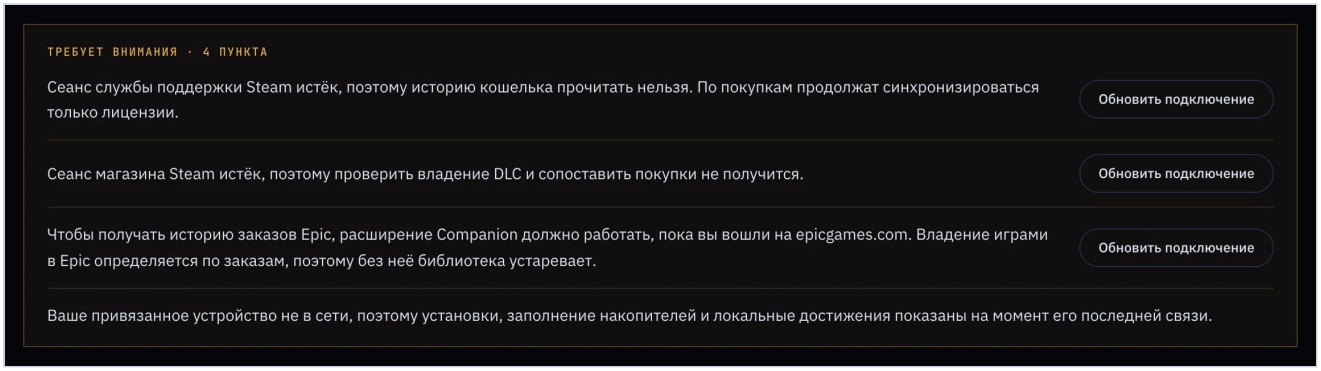
Метка исчезает, когда вы в следующий раз откроете всплывающее окно. Пока Chrome закрыт, ничего не запускается, а после перезапуска Chrome интервал начинается заново.

> СОВЕТ
>
> Первую синхронизацию запускайте на странице **Настройки → Синхронизация**, а не в фоне: первая синхронизация читает гораздо больше, чем обычная, а браузеры замедляют вкладки, которых не видно.

Если подключение требует внимания

Что означает каждое предупреждение в разделе Настройки → Синхронизация и что именно с ним сделать.

Когда подключению нужно ваше участие, страница **Настройки → Синхронизация** сообщает об этом вверху, в блоке **Требует внимания**, вместе с кнопкой, которая всё исправляет. Раздел **Откуда берутся ваши данные** на странице «Панель» тоже отмечает каждый источник, которому нужно внимание.



Предупреждения на странице «Настройки → Синхронизация»

Если магазин подключён, но вход в него нужно обновить, войдите в этот магазин в этом браузере, затем нажмите **Обновить подключение** в его предупреждении или в его строке. GameDock заново прочитает только этот магазин и сообщит, восстановлено ли подключение. Если магазин ещё не подключён, его кнопка в разделе **Не подключено** открывает страницу магазина: войдите там и вернитесь в GameDock, и после возвращения магазин будет привязан.

Что означает каждое предупреждение

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ	ЧТО ДЕЛАТЬ
Сеанс магазина Steam истёк, поэтому проверить владение DLC и сопоставить покупки не получится.	Войдите на store.steampowered.com в этом браузере, затем нажмите **Обновить подключение**. Библиотека тем временем продолжает синхронизироваться.
Сеанс службы поддержки Steam истёк, поэтому историю кошелька прочитать нельзя.	Войдите на help.steampowered.com в этом браузере с паролем, затем нажмите **Обновить подключение**. См. Steam. Пока вы этого не сделаете, по покупкам синхронизируются только лицензии.
Ваш профиль Steam закрыт, поэтому GameDock не удалось прочитать достижения для N игр.	Выберите в Steam для пункта **Игровая информация** значение **Открытый** или поручите чтение расширению Companion: в браузере, где оно установлено, включите **Run automatically** в его разделе **Background sync** или нажмите там **Sync now**. Это предупреждение появляется только в браузере без Companion. См. Достижения Steam при закрытом профиле.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ	ЧТО ДЕЛАТЬ
Ваш аккаунт Steam привязан, но GameDock сейчас не может связаться с Web API Steam.	Сами вы здесь ничего не исправите: проблема на стороне GameDock, и ваша библиотека Steam синхронизируется, как только её устранят.
Ваш вход в PlayStation истёк, как это бывает примерно через 60 дней…	Войдите на playstation.com в браузере, где установлен Companion, нажмите **Обновить подключение** рядом с предупреждением, затем синхронизируйте PlayStation. См. PlayStation.
RetroAchievements подключён наполовину.	Войдите в RetroAchievements в этом браузере, затем нажмите **Обновить подключение**. См. RetroAchievements.
Steam выключен в GameDock Companion. (или **Epic Games выключен…**)	Нажмите значок Companion на панели инструментов, включите магазин в разделе **Sources**, затем нажмите **Обновить подключения**. Повторный вход не поможет: Companion не может читать этот магазин, пока его переключатель выключен.
Чтобы получать историю заказов Epic, расширение Companion должно работать, пока вы вошли на epicgames.com.	Войдите на store.epicgames.com в этом браузере, нажмите **Обновить подключение**, затем синхронизируйте Epic. См. Epic Games.
Ваше привязанное устройство не в сети.	Включите устройство с Linux или запустите на нём GameDock Helper. До тех пор видны данные, которые оно прислало в последний раз.
Магазин · часть*: сбой. Причина: *текст причины	Синхронизация не удалась. Если это можно исправить самостоятельно, в причине сказано, что делать; если в ней упоминается вход, войдите снова и синхронизируйте этот магазин. Если проблема была на стороне магазина или GameDock, причина будет коротким предложением, которое заканчивается кодом, например *(код 3f9a1c2e)*: нажмите **Синхронизировать** у этой части, чтобы повторить попытку, и назовите код, если обратитесь в поддержку. Если у Xbox и GOG сбой повторяется, обычно это значит, что срок их входа истёк: см. Xbox и GOG.

«нужен Companion» не означает неполадку

В браузере без Companion (на рабочем компьютере, на телефоне) проверки сеансов Steam и Epic показывают *нужен Companion*, а уведомление вверху сообщает, что Companion не загружен. Это лишь значит, что этот браузер не может выполнить проверку; с вашими подключениями всё в порядке. Чтобы увидеть их настоящее состояние, откройте **Настройки** → **Синхронизация** в браузере, где установлен Companion.

Магазин перестал синхронизироваться без предупреждения

- **Epic Games**, покупки Steam и DLC синхронизируются только из вашего браузера, поэтому перестают обновляться, когда их не запускает ни один браузер с Companion. Включите в Companion **Run automatically**. См. Регулярная синхронизация.

- Если вы не открывали GameDock неделю или дольше, ваши магазины синхронизируются реже, пока вы не вернётесь.
- **Показать детали синхронизации** в раскрытой строке магазина показывает, что именно сообщила каждая часть в прошлый раз.

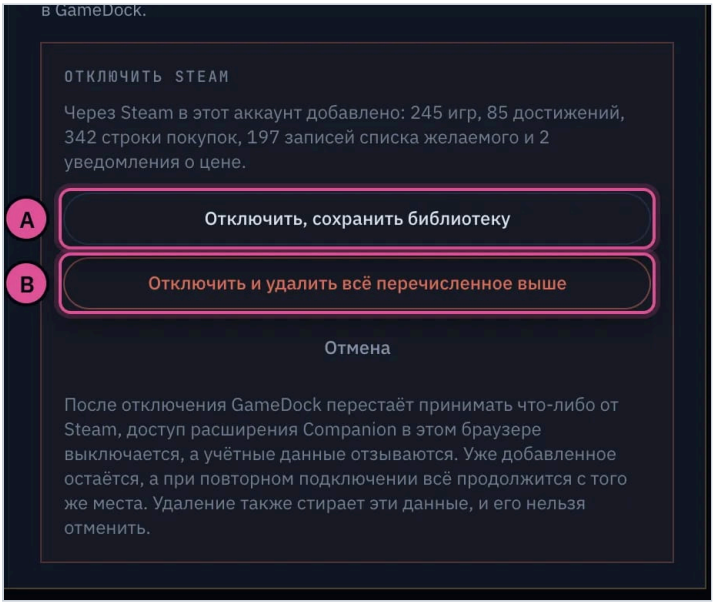
Отключение магазина

Запретите GameDock читать данные магазина и выберите, оставить или стереть то, что уже загружено.

Любой магазин можно отключить в любой момент: например, если аккаунт перешёл к другому человеку или от магазина стало больше беспорядка, чем пользы. Вы сами решаете, сохранит GameDock то, что этот магазин уже добавил, или удалит.

Как отключить магазин

1. Откройте **Настройки** → **Синхронизация** и раскройте строку магазина.
2. Внизу раздела **Подключение** нажмите **Отключить** (например, **Отключить Steam**).
3. GameDock подсчитает, что магазин добавил в ваш аккаунт: игры, достижения, строки покупок, записи списка желаемого и уведомления о цене. Выберите:
   - **Отключить, сохранить библиотеку** A: магазин перестаёт синхронизироваться, а доступ GameDock к нему удаляется, но всё, что он добавил, остаётся. Если подключить его позже, синхронизация продолжится с того места, где остановилась.
   - **Отключить и удалить всё перечисленное выше** B: то же самое, но вдобавок удаляется всё, что добавил этот магазин. Отменить это нельзя.



Отключение Steam

4. GameDock подтвердит, что сделал. В браузере, которым вы пользуетесь, он также выключит магазин в Companion; если связаться с Companion не удалось, GameDock сообщит об этом, и тогда выключите магазин во всплывающем окне Companion сами.

> ВАЖНО
>
> Если данные могут понадобиться позже, сначала экспортируйте их. См. Экспорт данных. Удаление данных магазина отменить нельзя.

Что остаётся после удаления

Удаление данных одного магазина никогда не затрагивает другие. Игра, которая есть у вас и в другом магазине, остаётся в библиотеке вместе со всем, что вы с ней сделали: названием, артом и статусом. Игры на дисках, резервные копии сохранений и всё, что сообщил GameDock Helper, тоже остаются, потому что ничего из этого не пришло из магазина. История стоимости библиотеки сохраняется без изменений.

Как снова подключить магазин

Отключённый магазин переносится в раздел **Не подключено** внизу страницы **Настройки** → **Синхронизация**.

1. Снова включите магазин в Companion: при отключении он был выключен.
2. Нажмите кнопку магазина в разделе **Не подключено** и выполните шаги для этого магазина из раздела Подключение магазинов.

Чтобы снова подключить Steam, PlayStation, Xbox, RetroAchievements и Epic Games, достаточно войти в магазин в Chrome и нажать **Обновить подключения**, а ещё у каждого из них есть своя кнопка в разделе **Не подключено**. Для GOG нужна кнопка **Войти в GOG**, которая находится рядом с ним в разделе **Не подключено**.

ЧАСТЬ 3

Ваша библиотека

Как находить игры, читать страницу игры и наводить порядок в библиотеке, чтобы каждая игра была в ней один раз и под правильным названием.

ВАША БИБЛИОТЕКА

Просмотр, поиск и фильтры

Находите любую игру в библиотеке по названию, магазину, платформе, статусу или длительности и выбирайте, как показывать список.

Библиотека в боковом меню показывает все ваши игры из всех подключённых магазинов и платформ, по одной карточке на игру. Игра, которая есть у вас и в Steam, и на PlayStation, показывается один раз, с обоими логотипами на обложке.

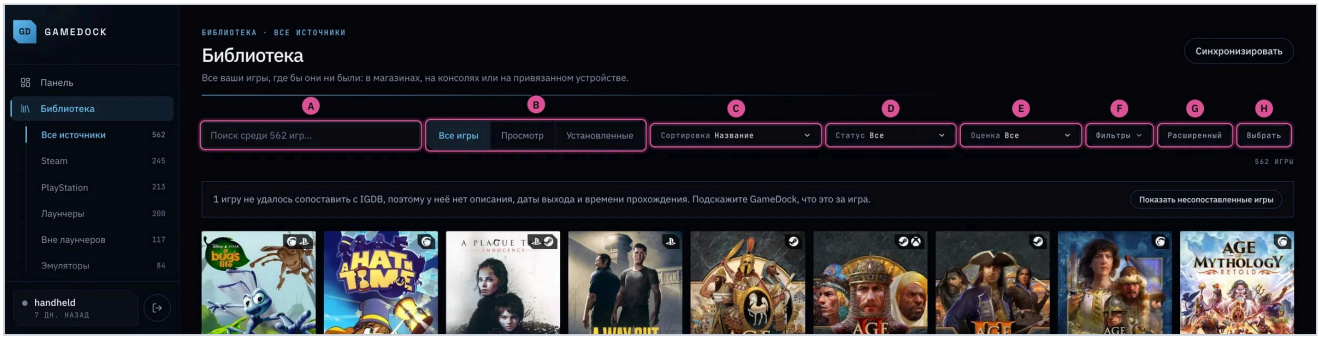
Какие игры показывать

Пункты под разделом **Библиотека** в боковом меню оставляют в списке только игры из одного источника:

- **Все источники**: всё.
- **Steam**, **PlayStation**, **Xbox**, **GOG**, **Epic Games**: игры из этого магазина.
- **Физические**: игры на дисках, которые вы добавили сами. См. Игры на дисках.
- **Лаунчеры**: игры, в которые вы играете через Lutris или Heroic на компьютере с Linux и GameDock Helper.
- **Вне лаунчеров**: игры для ПК, установленные не через лаунчер магазина, например игры для Windows, которые вы запускаете через Lutris, с достижениями или без. О тех, где достижения есть, см. Достижения игр для ПК вне лаунчеров.
- **Эмуляторы**: игры, в которые вы играете в эмуляторе, и RetroAchievements.

У каждого пункта указано, сколько в нём игр, а пункты без игр не показываются. Игра может быть сразу в нескольких пунктах: игра для PlayStation 3, в которую вы играете через RPCS3 в Lutris, появится в пунктах **PlayStation**, **Лаунчеры** и **Эмуляторы**.

Панель инструментов



Панель инструментов над вашими играми

	ЭЛЕМЕНТ	ЧТО ДЕЛАЕТ
A	**Поиск**	Оставляет в списке игры, в названии которых есть введённый текст.

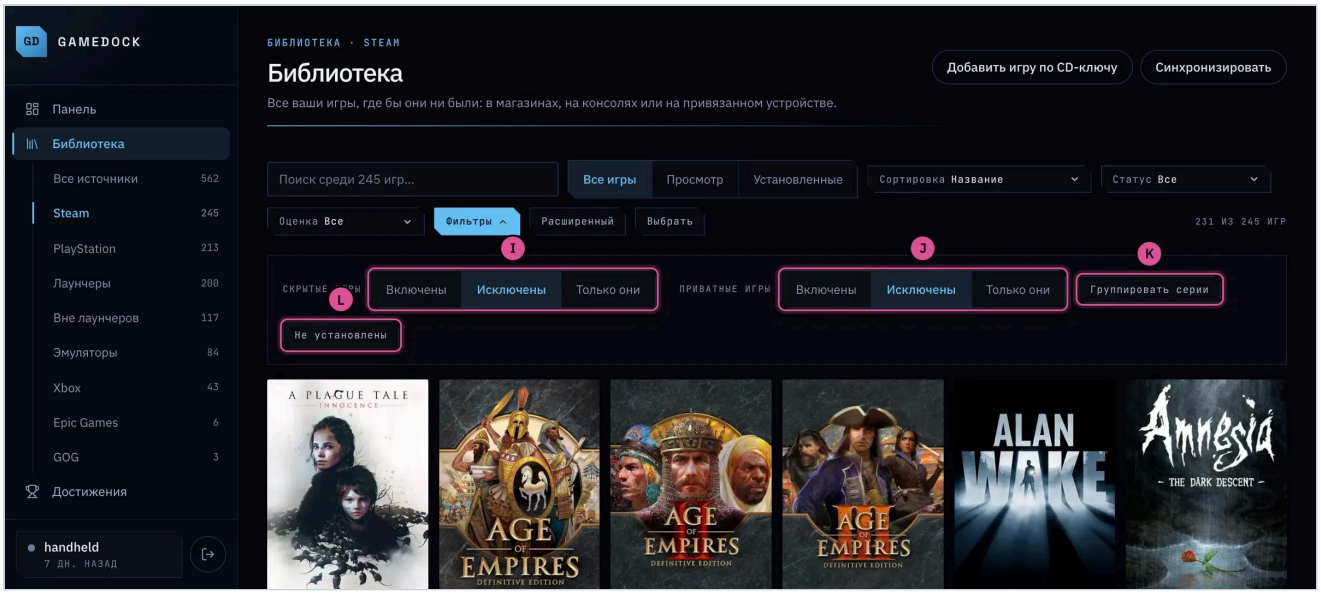
	ЭЛЕМЕНТ	ЧТО ДЕЛАЕТ
B	**Все игры**, **Просмотр**, **Установленные**	**Все игры** показывает полный список. **Просмотр** группирует игры в короткие подборки (см. ниже). **Установленные** показывает только игры, копия которых есть на одном из ваших привязанных устройств с Linux, в Steam, Heroic, Lutris или эмуляторе; этот вид появляется после привязки GameDock Helper.
C	**Сортировка**	По названию, времени в игре, проценту выполнения, дате последней игры, дате покупки, Metacritic, обзорам Steam, времени прохождения, статусу или вашей оценке.
D	**Статус**	Только игры с одним статусом: Играю, Хочу поиграть, Пройдена, Завершена, Отложена или Заброшена. См. Статусы и скрытие игр.
E	**Оценка**	Только оценённые вами игры, только неоценённые или только с вашей оценкой не ниже 1, 2, 3 или 4 либо ровно 5 звёзд. См. Оценки и заметки.
F	**Фильтры**	Открывает дополнительные фильтры для текущего списка (см. ниже). На кнопке видно, сколько из них включено.
G	**Расширенный**	Составляет поиск из условий (см. ниже).
H	**Выбрать**	Позволяет выбрать сразу несколько игр, чтобы задать им статус, связать, скрыть или добавить в список, а при включённом фильтре **Скрытые вами** вернуть их.

Сколько игр показано и сколько их всего, указано справа на панели инструментов.

> СОВЕТ
>
> GameDock запоминает в этом браузере, какой вид вы использовали последним для каждого списка и включено ли **Группировать серии**. Поиск, сортировка, статус и оценка сбрасываются при каждом открытии страницы.

Фильтры

Кнопка **Фильтры** F открывает панель, содержимое которой зависит от текущего списка. В разделе **Steam** она выглядит так:



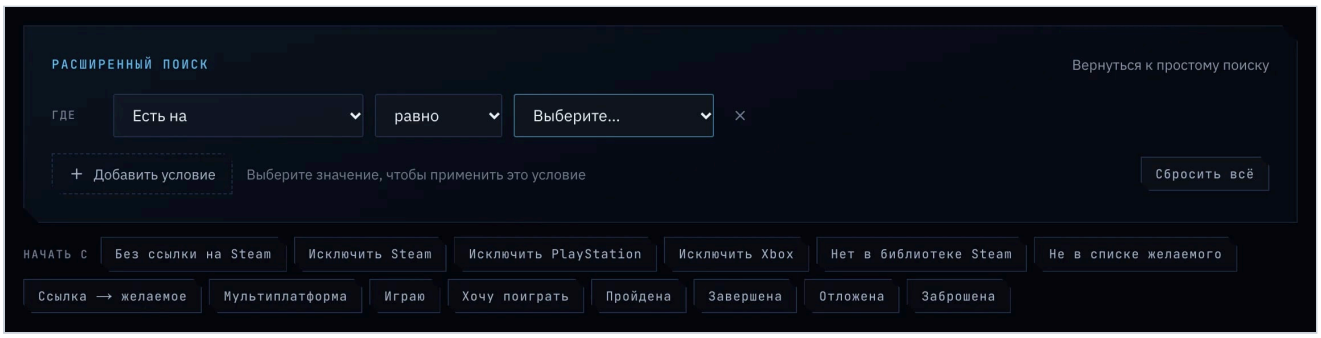
Фильтры в списке Steam

- **Скрытые игры** I и **Приватные игры** J: игры, которые вы скрыли или сделали приватными *в самом приложении Steam*. Выберите **Исключены**, чтобы не показывать их (по умолчанию), **Включены**, чтобы показывать их вместе со всеми, или **Только они**.
- **Группировать серии** K: доступно, когда в списке **Сортировка** выбрано **Название**, и держит серию вместе: игры Tomb Raider идут одним рядом на букву T, от старых к новым, а не разбросаны по алфавиту. Тогда на каждой карточке видно её место в серии, например *Tomb Raider · 3/9*.
- **Не установлены** L: ваши игры Steam, которые не установлены на привязанном устройстве.
- **Скрытые вами**: только игры, которые вы скрыли через **Выбрать** → **Скрыть**, чтобы их можно было вернуть. Этот фильтр есть в каждом списке, но только пока у вас есть скрытые игры. См. Статусы и скрытие игр.
- **Платформа**: по чипу на каждую платформу ваших игр, например *PlayStation 4* или *PC (Steam)*, если есть из чего выбирать. В разделе **Эмуляторы** чипы называют эмулятор, а в разделе **Лаунчеры** вариант **Лаунчер** позволяет выбрать Lutris или Heroic.

Когда панель закрыта, каждый включённый фильтр показывается небольшим чипом под панелью инструментов. Нажмите **×** на чипе, чтобы убрать его, или **Сбросить всё**, чтобы убрать все.

Расширенный поиск

Расширенный G составляет поиск из условий вида *Где … равно …* или *не равно …*:



Расширенный поиск и готовые поиски в разделе «Начать с»

УСЛОВИЕ	ВАРИАНТЫ
Есть на	Магазин, платформа или эмулятор.
Статус	Играю, Хочу поиграть, Пройдена, Завершена, Отложена или Заброшена.
Время прохождения	Меньше 5, 10 или 20 часов либо больше 40 часов на основной сюжет. Если для игры нет времени основного сюжета, она всё равно подходит под ограничение, когда в него укладывается прохождение с дополнительными заданиями.
Число платформ	Больше одной или ровно одна.
Ссылка на магазин Steam	Сопоставил ли GameDock игру с её страницей в магазине Steam.
В библиотеке Steam / **В списке желаемого Steam**	Есть ли игра в вашей библиотеке Steam или в вашем списке желаемого Steam.

Нажмите **Добавить условие**, чтобы добавить ещё одно; игра должна подходить под все условия. **Начать с** предлагает готовые поиски, например *Мультиплатформа* или *Не в списке желаемого*. **Вернуться к простому поиску** закрывает панель, но условия продолжают действовать. Чтобы убрать их, нажмите **Сбросить всё**.

Просмотр

Просмотр B показывает несколько подборок вместо полного списка:

- **Продолжить**: игры, в которые вы играли последними.
- **Короткие и не начатые**: игры, которые вы ни разу не запускали и которые можно пройти меньше чем за 15 часов.
- **Почти готово**: игры, в которых вы получили не меньше 60% достижений.

Что показывает карточка

На каждой карточке есть обложка, название, а под ними:

- **серия**, к которой относится игра: по ней открывается страница серии (см. Серии игр);
- её **статус**, **время в игре**, если магазин его записывает, и **полученные достижения** из общего числа.

Метка **Ожидает проверки** на обложке означает, что вы указали GameDock, какая это игра, а GameDock ещё не проверил ваш выбор; название и обложка взяты из вашего выбора. Игры, которые GameDock не смог сопоставить с IGDB, находятся в отдельном разделе **Несопоставленные** под списком, а над списком есть заметка с их числом. См. Игры, которые GameDock не смог сопоставить.

В списке, где смешаны источники, логотипы в верхнем углу обложки показывают, где у вас есть игра. Некоторые сортировки добавляют строку: оценку Metacritic, рейтинг обзоров Steam, время

прохождения (основной сюжет или сюжет с дополнительными заданиями, если есть только это время) или дату покупки. Откройте карточку, чтобы перейти на страницу игры.

Если список пуст

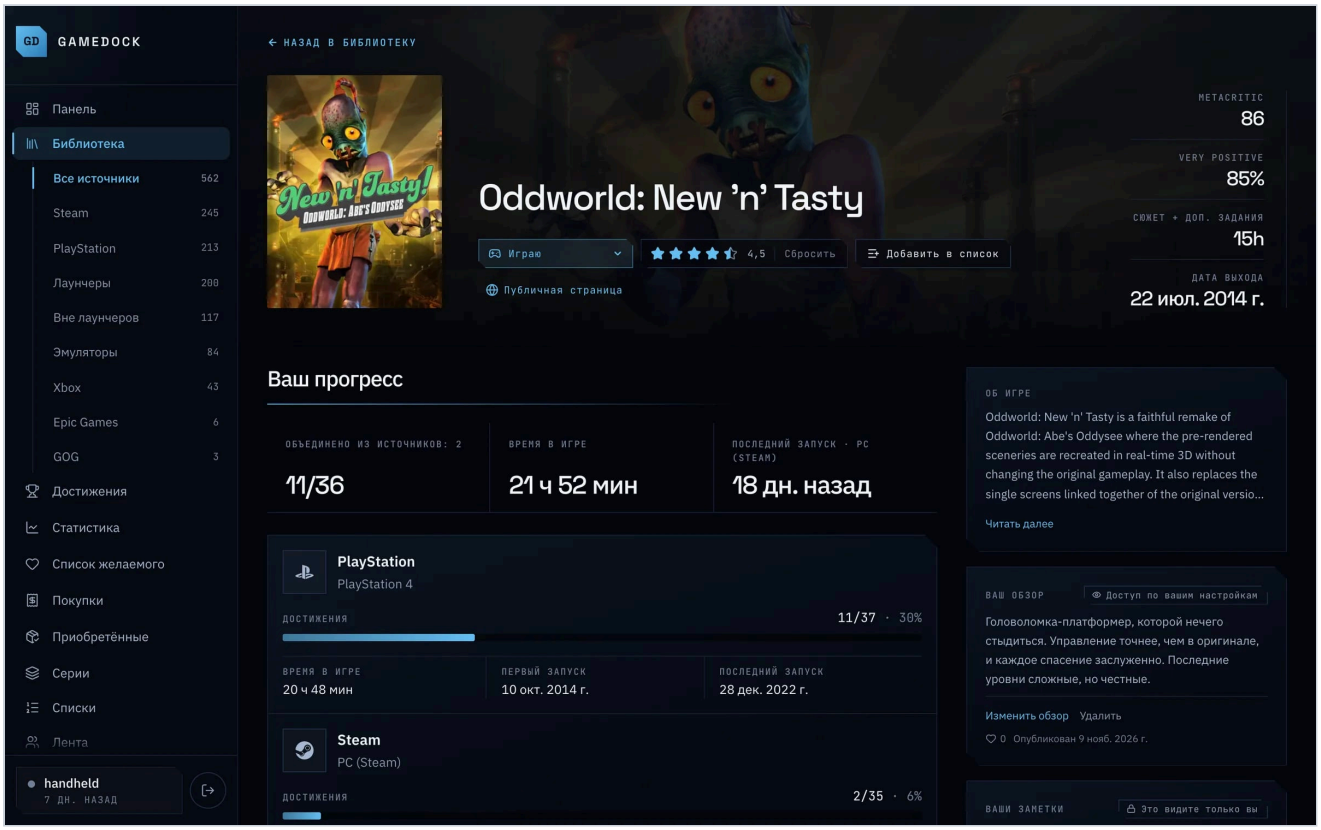
Ваша библиотека пуста означает, что ещё ничего не синхронизировалось, поэтому сначала подключите магазин и запустите синхронизацию (Подключение Steam и первая синхронизация). **Нет подходящих игр** означает, что всё скрыто поиском или фильтром: очистите поле поиска, верните в фильтрах **Статус** и **Оценка** значение **Все** и нажмите **Сбросить всё** под панелью инструментов, чтобы убрать остальное. Если на кнопке **Расширенный** есть число, откройте расширенный поиск и нажмите **Сбросить всё** и там.

ВАША БИБЛИОТЕКА

Страница игры

Что показывает каждая часть страницы игры: ваш прогресс, когда вы в неё играли, её достижения, откуда она у вас, сколько она стоит сейчас и ваше устройство.

Откройте любую игру в библиотеке, чтобы увидеть всё, что GameDock о ней знает, из всех мест, где она у вас есть. Основная колонка посвящена тому, как вы в неё играли, а правая колонка посвящена тому, откуда она у вас.



Верх страницы игры

Вверху страницы

- **Обложка**: наведите на неё курсор и нажмите на карандаш, чтобы сменить арт.
- **Название** игры и её **статус** (см. Статусы и скрытие игр).
- **Ваша оценка** в звёздах рядом со статусом (см. Оценки и заметки).
- **Добавить в список** рядом с оценкой, чтобы добавить игру в ваши списки или убрать её оттуда (см. Списки игр).
- До четырёх показателей: оценка **Metacritic** или критиков, рейтинг **обзоров Steam**, сколько длится **основной сюжет** по времени игроков на IGDB (или **сюжет + доп. задания**, если есть только это время), и **дата выхода**. На широком экране они стоят рядом с названием, а на более узком выстраиваются в ряд под ним.

← **Назад в библиотеку** возвращает вас к списку, из которого вы пришли, на то же место.

У игры, которую GameDock не смог сопоставить с IGDB, нет описания, даты выхода и времени прохождения, а её страница вместо этого начинается с вопроса **Что это за игра?** См. Игры, которые GameDock не смог сопоставить.

Ваш прогресс

Ваши достижения, общее время в игре и когда вы играли последний раз, в сумме по всем местам, где у вас есть игра. В таблице ниже у каждого источника своя строка: достижения, время в игре и когда вы впервые и в последний раз играли там. Если магазин сообщает, какое издание у вашей копии (например, Deluxe Edition), оно указано рядом с этим источником. Так же указывается копия для консоли, на которую игру портировали: копия *Cities: Skylines* для PlayStation 4 показывается на карточке игры и называется *PlayStation 4 Edition*. На узком экране каждый источник показан карточкой с теми же цифрами.

Строка Steam без достижений объясняет почему:

- *ещё не проверено* означает, что GameDock ещё не загрузил достижения этой игры. Игры, в которые вы ни разу не играли, проверяются в фоне партиями, поэтому обычно достижения появляются за несколько дней; если сыграть в игру, она переместится в начало очереди.
- *ещё не считано* означает, что ваш профиль Steam закрыт, поэтому Steam не передаёт ваши достижения GameDock, а GameDock Companion ещё не считал эту игру. См. Достижения Steam при закрытом профиле.
- *не удалось считать* означает, что в прошлый раз, когда GameDock обращался к Steam, тот ответил ошибкой. Следующая синхронизация Steam запросит их снова.
- *Нет достижений* означает, что для этой игры в Steam нет достижений.

Если GameDock знает, сколько в игре достижений, строка указывает это выше, например *Достижений в игре: 30*.

Строка Epic Games показывает *ещё не проверено*, пока GameDock не узнает, какие достижения есть в игре; это происходит при синхронизации вашей библиотеки Epic. Она показывает *прогресс ещё не считан*, пока GameDock Companion не прочитает ваши достижения Epic; это происходит, когда вы нажимаете «Синхронизировать» рядом с пунктом **Достижения** у Epic в разделе **Настройки › Синхронизация**. *Нет достижений* означает, что в Epic у этой игры нет достижений.

История игры

Под таблицей прогресса **История игры** показывает, когда вы играли в эту игру, за всё время, пока GameDock ведёт запись, на любом тарифе.

GameDock не видит игровые сессии. Каждая синхронизация считывает общее время из каждого магазина или устройства, и если оно выросло, GameDock делает одну запись: на сколько минут оно выросло, в какой день вы играли последний раз и когда синхронизация это заметила. Одна запись может охватывать один заход или несколько, поэтому в разделе написано *По синхронизациям*. Некоторые источники записывают, сколько вы играли, но не когда (например, Dolphin), поэтому их записи датируются синхронизацией, которая заметила рост времени.

- Цифра над графиком показывает время, учтённое с первой записи, а под ней указано время, сыгранное до начала учёта.

- График показывает минуты по неделям, с понедельника по воскресенье, или по месяцам, если истории больше полугода, в обоих случаях по часовому поясу, заданному в разделе Параметры. Текущая неделя или месяц выделены более ярким столбцом.
- Пока ничего не записано, раздел показывает время, уже учтённое до начала отслеживания, и когда вы впервые играли.
- В каждой записи указан её магазин или устройство и общее время этого источника после синхронизации. **Показать старые** загружает ещё.

Время, сыгранное до того, как GameDock начал запись, входит в общее время, но отдельных записей для него нет. Панель показывает, сколько его, рядом с общим временем, из которого оно взято. Если несколько записей связаны в одну игру, у неё одна общая история для всех них.

Достижения

Все достижения или трофеи игры в том порядке, в каком их перечисляет её платформа.

- Если игра есть у вас в нескольких местах, ряд кнопок позволяет выбрать платформу. У сборников, в которых несколько игр, есть второй ряд, по кнопке на игру.
- **Поиск достижений…** находит достижение по названию, а **Все**, **Полученные** и **Закрытые** сужают список.
- У каждого достижения показаны значок, описание, дата получения и, если платформа это сообщает, насколько оно редкое среди игроков. У трофеев PlayStation указан их уровень, а у достижений Xbox указан Gamerscore.
- В играх Xbox с артом нажмите на картинку достижения, чтобы листать арт на весь экран.

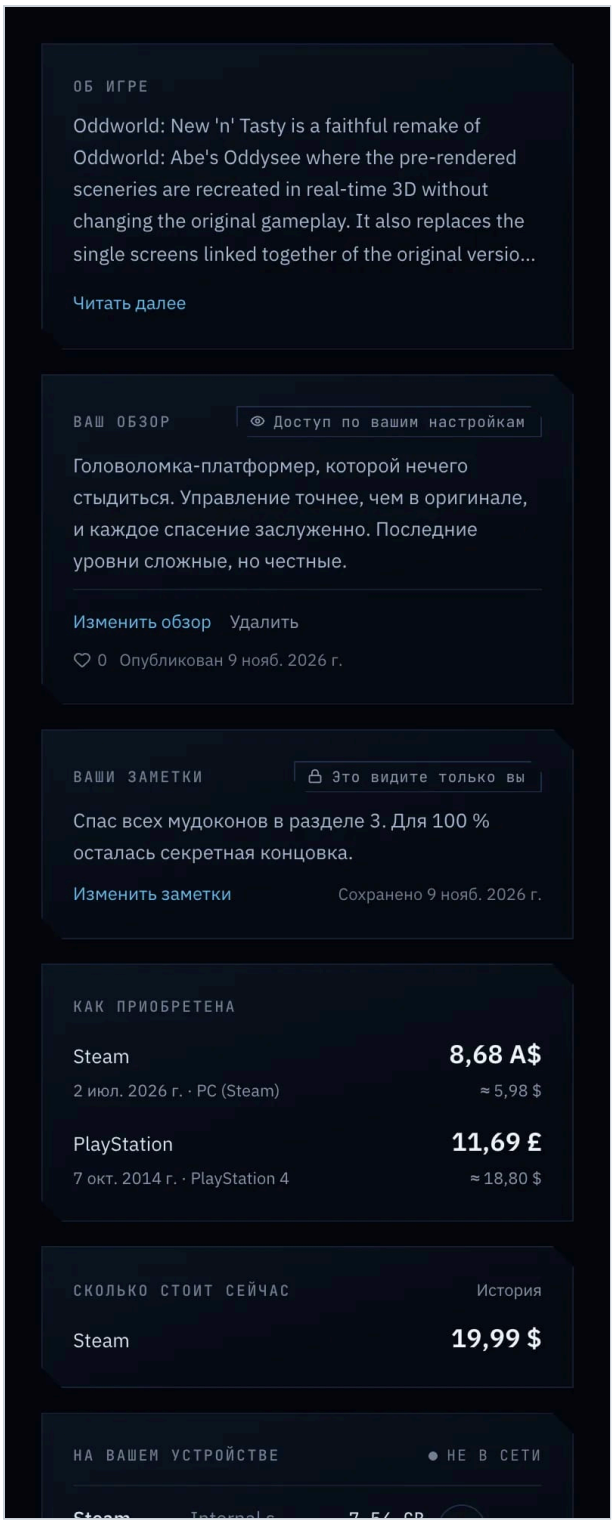
DLC и наборы Steam

Для игр Steam раздел **DLC в Steam** показывает каждое дополнение: есть ли оно у вас и сколько стоит, а распродажа отмечена рядом с ценой; число дополнений, которые у вас есть, указано рядом с поиском. По списку можно искать и фильтровать его по значению **Есть**. **Наборы Steam** показывает наборы, в которых продаётся игра, сколько из каждого у вас уже есть, сколько вы заплатите за остальное и какую скидку Steam даёт на набор (например, **Экономия 10%**). Владение DLC определяется через GameDock Companion, поэтому данные остаются актуальными, только пока Companion может обращаться к вашему сеансу магазина Steam.

Копии сохранений

Если GameDock Helper сделал резервные копии ваших сохранений этой игры, **Копии сохранений** показывает каждую версию: когда и с какого устройства она сохранена. Нажмите **Скачать** рядом с версией, чтобы получить её файлом. См. Резервные копии сохранений.

Правая колонка



Правая колонка

- **Об игре**: краткое описание. **Читать далее** открывает его целиком.
- **Ваш обзор**: что вы думаете об игре, для тех, с кем вы делитесь оценками и обзорами. **Доступ по вашим настройкам** рядом с заголовком открывает настройки доступа. См. Написание обзоров.
- **Ваши заметки**: всё, что вы хотите запомнить об игре; их видите только вы. См. Оценки и заметки.

- **Как приобретена**: по строке на каждую копию с магазином, ценой и датой покупки. Под ценой в другой валюте указана сумма в вашей валюте. У игры PlayStation отмечено, получена ли она через PlayStation Plus, у игры GOG или Epic, купленной вместе с другими, сказано, что она была частью заказа, а у диска указано его состояние. **Добавить** рядом с диском без цены открывает его, чтобы вы могли её указать. На бесплатном тарифе то, что вы заплатили больше года назад, скрыто за меткой **Plus**.
- **Сколько стоит сейчас**: текущая цена в Steam, скидка, если она есть, и сравнение с тем, сколько заплатили вы. **История** показывает, как менялась цена. Если игра в вашем списке желаемого Steam, здесь можно задать цену, о которой вам сообщат. См. Цены и уведомления в списке желаемого.
- **На вашем устройстве**: показывается, когда привязан GameDock Helper. Где установлена игра и сколько места она занимает, а также кнопки, чтобы установить её через Steam или добавить в Steam. См. Установка игры из GameDock.
- **Информация**: серия, к которой относится игра, её название для сортировки, когда она добавлена в библиотеку, сколько длится прохождение (основной сюжет, с дополнительными заданиями и на 100%) по времени игроков на IGDB, и аккаунты магазинов, к которым она привязана. Если она связана с другими записями, **Связана с** перечисляет их (см. Исправление дублей игр). Внизу **Скрыть эту игру** убирает её из библиотеки и из ваших итогов, а **Вернуть** возвращает обратно; **Скрыть эту игру от других** оставляет её в библиотеке, но убирает из всего, что видят другие люди. См. Как скрыть игры, которые не нужно учитывать.

Игра без цены в Steam

Игра не из Steam получает цену в Steam, как только GameDock сопоставит её в IGDB, где указана страница игры в магазине Steam. Если у игры нет цены в Steam, значит, она либо никогда не продавалась в Steam, либо GameDock её ещё не сопоставил; во втором случае см. Игры, которые GameDock не смог сопоставить.

ВАША БИБЛИОТЕКА

Игры, которые GameDock не смог сопоставить

Как подсказать GameDock, что это за игра или что её нет в IGDB, и что происходит во время проверки.

GameDock берёт описание, дату выхода, оценку критиков, время прохождения и серию каждой игры из IGDB, большой базы данных об играх. Почти все игры он сопоставляет сам, по идентификатору игры в магазине или по её точному названию. Если GameDock не может точно определить, что это за игра (часто это мод, homebrew, фанатский перевод или игра, которой магазин дал необычное название), он оставляет её несопоставленной, а не гадает. Вы можете сами указать, какая это игра.

Как найти несопоставленные игры

Если в списке есть несопоставленные игры, над библиотекой появляется заметка с их числом. Нажмите **Показать несопоставленные игры**, чтобы перейти к ним: они находятся в отдельном разделе **Несопоставленные** под остальным списком. Это работает в разделе **Все источники** и в разделе каждого магазина или платформы, в видах **Все игры** и **Установленные**.

Как указать GameDock, какая это игра

1. Откройте игру из раздела **Несопоставленные**.
2. Вверху её страницы в блоке **Что это за игра?** перечислены игры, которыми она, по мнению GameDock, может оказаться, и платформы, на которых выходила каждая из них. Игры, вышедшие на платформе, где она у вас есть, идут первыми, под заголовком **Совпадает по платформе**.
3. Если нужной игры нет в списке, введите её название в поле **Поиск в IGDB** и нажмите **Поиск**. Попробуйте ввести название так, как оно написано на коробке или на странице магазина.
4. Нажмите **Эта игра** рядом с нужной игрой.

Затем GameDock проверяет ваш выбор. До проверки на странице игры и в библиотеке вы видите название, обложку, описание, дату выхода и время прохождения выбранной игры, а на её карточке метку **Ожидает проверки**. Их видите только вы: никто другой, у кого есть эта игра, ваш выбор не видит, а ваш публичный профиль не показывает игру, пока она не сопоставлена.

Передумали? Нажмите **Выбрать другую игру** на странице игры, чтобы выбрать заново, или **Отозвать**, чтобы отменить выбор.

> ЗАМЕТКА
>
> Название или обложка, которые вы задали для игры сами, сохраняются, с чем бы вы её ни сопоставили. См. Переименование игры и смена арта.

Если игры нет в IGDB

Некоторые игры там никогда не появятся: программа, мод, homebrew или что-то, что вы сделали сами. В этом случае нажмите на странице игры **Её нет в IGDB**. Игра останется в разделе **Несопоставленные** с отметкой **Сообщено** и перестанет учитываться в заметке над библиотекой. Когда GameDock согласится, она навсегда уйдёт из этого раздела.

После проверки GameDock

- **Если ваш выбор верен**, игра сопоставляется для всех, у кого она есть, и метка **Ожидает проверки** исчезает. Больше ничего делать не нужно.
- **Если нет**, сведения исчезают, игра возвращается в раздел **Несопоставленные**, а на её странице сказано почему. GameDock может также прислать вам причину по электронной почте; ответьте на это письмо, если считаете, что он ошибся. Можно выбрать другую игру, но не ту же самую снова.

Обзор можно написать только для сопоставленной игры, чтобы все читатели знали, о какой игре речь. См. Написание обзоров.

Исправление дублей игр

Объедините две записи об одной и той же игре в одну, снова разделите их или отвяжите платформу от не той игры.

Игру, которая есть у вас в нескольких местах (например, одну и ту же игру в Steam и на PlayStation), GameDock автоматически объединяет в одну карточку. Иногда он оставляет раздельными две записи, которые вы считаете одной игрой, например игру и её издание Game of the Year, или привязывает платформу не к той игре. И то и другое можно исправить самостоятельно.

Когда GameDock объединяет издания одной игры в одну карточку, например игру и её издание Game of the Year, на карточке показываются название игры и её коробочный арт, а в разделе Ваш прогресс на её странице названо каждое издание, которое у вас есть. Издание, которое есть у вас отдельно, без других изданий, сохраняет собственное название и обложку. Игра, заново выпущенная для другой консоли, считается той же игрой: копия *Cities: Skylines* для PlayStation 4 присоединяется к вашей копии для ПК и показывается под названием игры, хотя и значится отдельно как *PlayStation 4 Edition*. Игра, которая в вашем регионе продаётся под другим названием, сохраняет его: европейская *DanceStar Party* не переименовывается в *Everybody Dance*, своё американское название, а если она есть у вас под обоими названиями, это всё равно одна карточка.

Ничто из описанного здесь ничего не удаляет. Связь меняет только то, как игры показываются в *вашей* библиотеке; записи под ней остаются в точности такими, как были, и связь можно отменить в любой момент.

> ЗАМЕТКА
>
> Ремастеры и ремейки намеренно остаются отдельными: это разные игры с разными достижениями. Связывайте их, только если хотите видеть одну карточку.

Как связать две записи в одну игру

Быстрее всего сделать это из библиотеки:

1. В разделе **Библиотека** нажмите **Выбрать**.
2. Щёлкните карточки, которые хотите связать. Щелчок с Shift выделяет ряд карточек подряд.
3. На панели внизу экрана нажмите **Связать в одну игру**.
4. Проверьте **Название связанной игры** (сначала там стоит название первой карточки) и нажмите **Связать** (в скобках на кнопке указано, сколько карточек вы выбрали).

Карточки сливаются в одну, а их время в игре и достижения объединяются. В одной связи может быть до 12 игр.

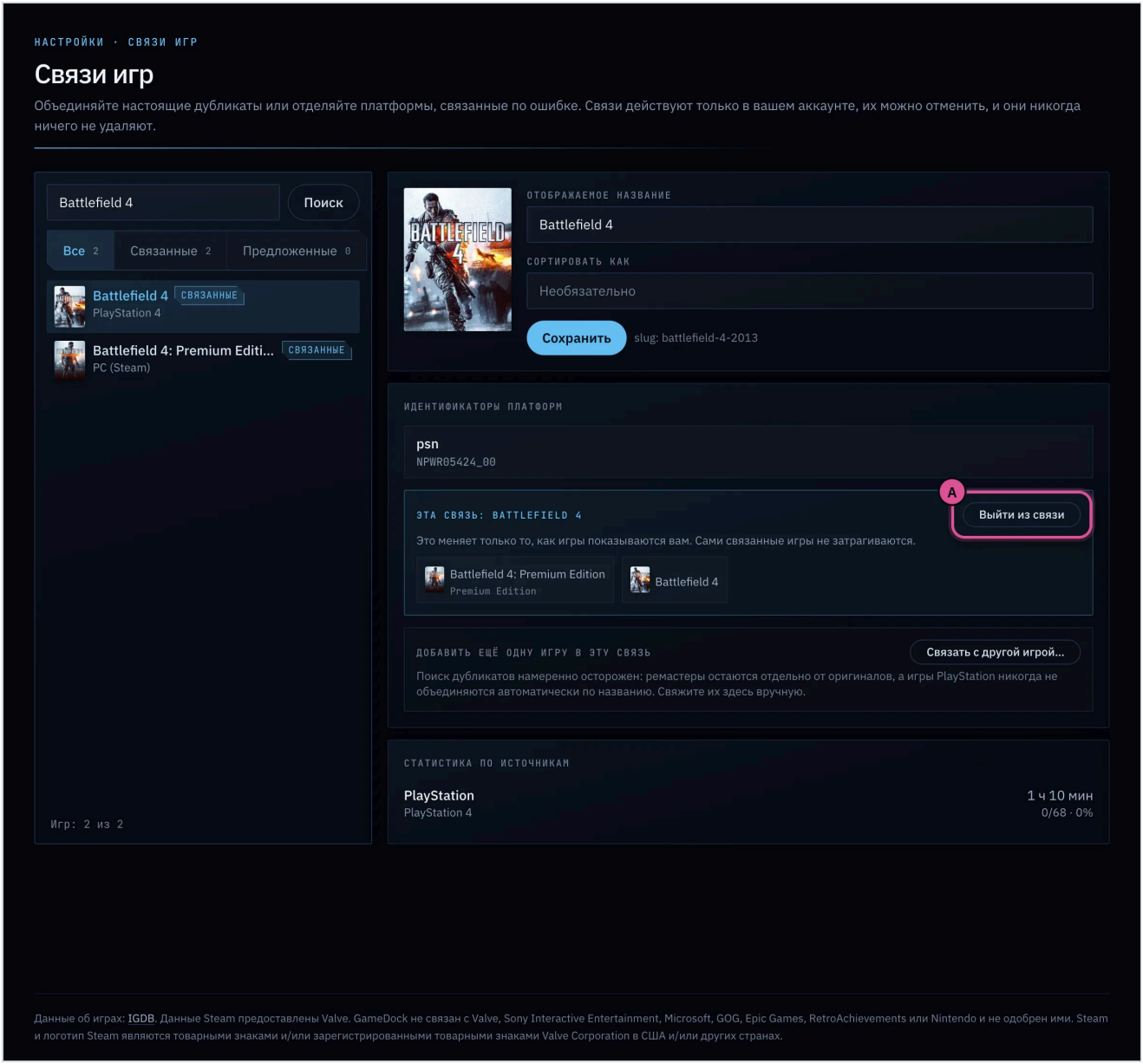
Связать игры можно и на странице **Настройки** → **Связи игр**: найдите одну из игр, выберите **Связать с другой игрой…**, введите название другой игры в поле **Другая запись для связи** и выберите её из списка, задайте **Отображаемое название связи** (**Взять текущее название** и **Взять другое название** заполнят его за вас) и нажмите **Связать «…» с этой игрой**, где будет указана другая игра.

Как использовать связь, созданную другими

Если другие игроки уже связали те же две игры, на странице **Настройки → Связи игр** эта игра указана в разделе **Предложенные**. Откройте её и нажмите **Использовать связь** в блоке **Предложенные связи**. Создавать связь самостоятельно не нужно. Никто другой не видит вашу библиотеку и ваши связи; общей бывает только сама пара игр.

Как отменить связь

1. Откройте **Настройки → Связи игр** и найдите связанную игру. Вариант **Связанные** вверху списка показывает только игры, которые связали вы.
2. Нажмите **Выйти из связи** A.



Настройки → Связи игр с выбранной связанной игрой

Игры снова становятся отдельными карточками, ничего не теряется, и GameDock больше не будет предлагать вам эту пару.

Как отделить платформу от не той игры

Выход из связи нужен для игр, которые связали *вы*. Если GameDock сам привязал платформу не к той игре (ваша копия одной игры на PlayStation показывается у другой), используйте вместо этого **Отделить…**. Эта кнопка есть рядом с каждой платформой в блоке **Идентификаторы платформ**, если у игры их больше одной. Подтвердите, и платформа перейдёт в отдельную запись вместе со своим временем в игре и достижениями.

Сборники, которые продаются как одна игра

Некоторые продукты PlayStation содержат несколько игр, между которыми вы выбираете в их собственном меню: например, *Resident Evil Origins Collection* объединяет две игры. GameDock показывает их одной карточкой, потому что именно это вы купили, а трофеи каждой игры находятся в отдельном разделе.

Если вы предпочитаете видеть игры по отдельности (например, потому что они есть у вас и в другом месте), откройте страницу сборника и в правой колонке в блоке **Игры в этом сборнике** выберите **Разделить на игры…** (в скобках на кнопке указано, сколько их). Каждая игра станет отдельной карточкой со своими трофеями и временем в игре. Чтобы вернуть всё как было, откройте любую из них и выберите там же **Объединить обратно в «…»**.

GameDock не предлагает разделить сборник, если после этого у вас появились бы дубли, например когда этот сборник есть у вас ещё и как одна игра в другом месте.

Переименование игры и смена арта

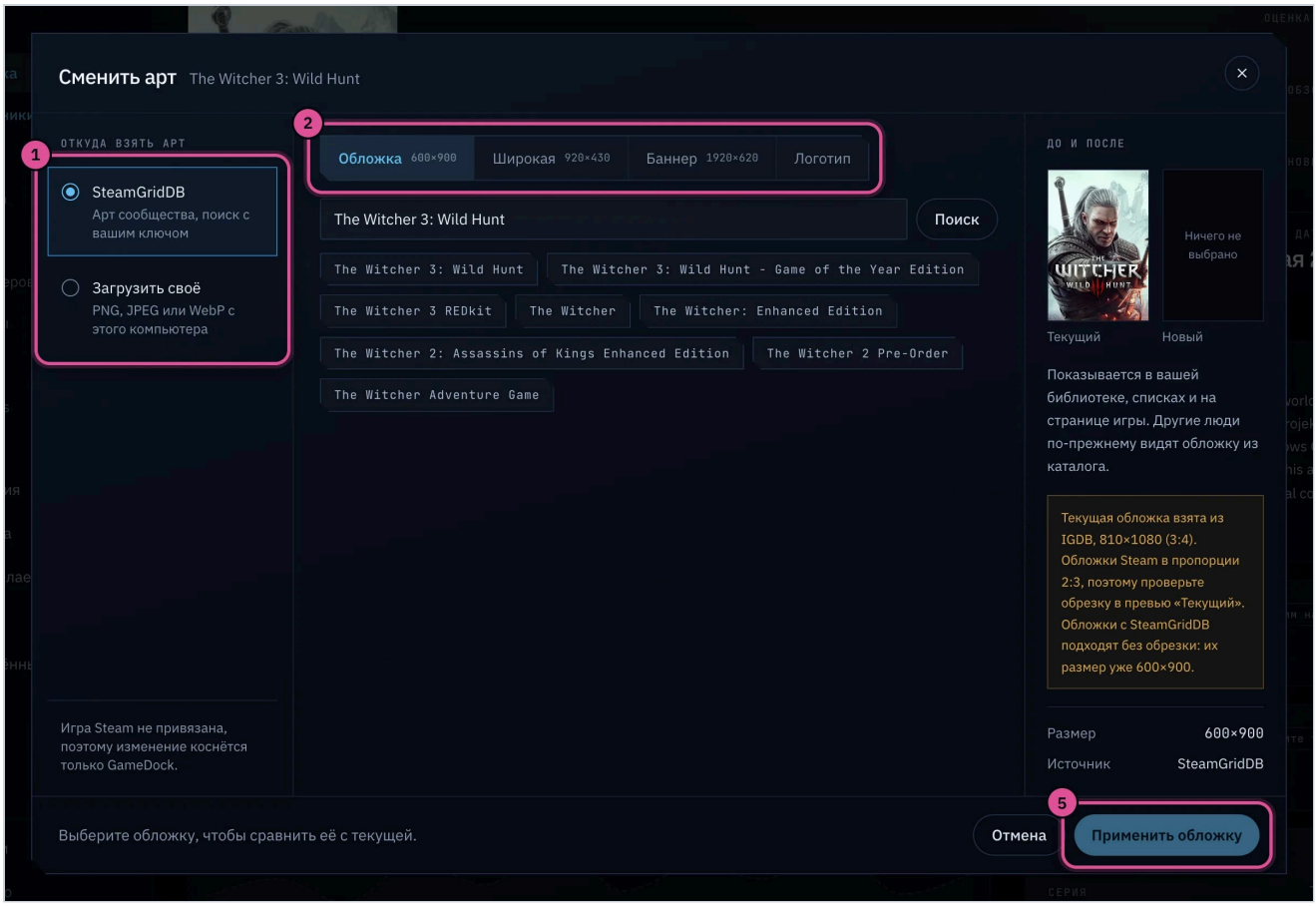
Задайте игре нужное название и обложку и выберите, как она сортируется.

Каждая игра приходит с названием из своего магазина и коробочным артом из каталога GameDock, чтобы вся библиотека выглядела единообразно. И то и другое можно изменить, а также выбрать, где игра будет стоять при сортировке. Ваши изменения видны только вам: никто другой их не видит.

Как сменить обложку игры

1. Откройте страницу игры, наведите курсор на обложку и нажмите на карандаш (**Сменить арт**).
2. В разделе **Откуда взять арт** 1 выберите источник изображения: **Каталог** (собственный коробочный арт GameDock), обложку, которую даёт игре магазин, где она у вас есть (Steam, PlayStation, Xbox или RetroAchievements), **SteamGridDB** (большую библиотеку арта от сообщества, поиск по которой идёт с вашим собственным бесплатным ключом SteamGridDB) или **Загрузить своё** (PNG, JPEG или WebP размером до 20 МБ, обрезается под нужный формат автоматически). Используемый сейчас вариант отмечен как **Текущий**.
3. Для SteamGridDB или загрузки выберите, какой тип изображения менять 2: **Обложка** означает вертикальную обложку, которая используется во всём GameDock, а **Широкая**, **Баннер** и **Логотип** означают другие форматы, которые использует Steam.
4. Выберите изображение. В **SteamGridDB** найдите игру, если нужная не показана сразу; у каждой обложки отмечено, насколько она похожа на текущую. **До и после** показывает её рядом с вашей нынешней обложкой.
5. Нажмите **Применить обложку** 5 или **Применить широкую обложку**, **Применить баннер** или **Применить логотип**.

Превью типа **Обложка** показываются в пропорции Steam 2:3 (600×900), потому что именно такую рамку обложка заполняет в Steam. Коробочный арт GameDock имеет пропорцию 3:4, поэтому, если текущая обложка или загруженное вами изображение другой формы, панель сообщит об этом: проверьте в превью, не обрезаны ли края, или выберите вместо этого обложку из SteamGridDB, ведь у них уже нужный размер 600×900.



Смена арта игры

> СОВЕТ
>
> Чтобы вернуть собственную обложку GameDock после выбора обложки магазина, выберите **Каталог** и примените его или нажмите **Вернуть обложку из каталога** внизу панели.

Как добавить ключ SteamGridDB

Арт SteamGridDB бесплатен для личного использования, поэтому GameDock ищет по нему с вашим собственным ключом, а не с общим. Когда вы впервые выберете **SteamGridDB** без ключа, панель покажет, как его добавить:

1. Войдите на steamgriddb.com в этом же браузере. Если вы ещё ни разу не создавали ключ API, создайте его на странице настроек API.
2. Нажмите **Получить ключ через Companion**. GameDock Companion один раз прочитает ключ из вашего аккаунта SteamGridDB и отправит его в ваш аккаунт GameDock. Если Companion попросит, разрешите ему доступ к steamgriddb.com.
3. Панель сразу начнёт поиск.

Без Companion нажмите **Вставить ключ вручную** или скопируйте ключ со страницы настроек API, вставьте его в раздел **Арт из SteamGridDB** внизу страницы **Настройки → Синхронизация** и нажмите **Сохранить ключ**. Там же кнопка **Удалить ключ** снова убирает его.

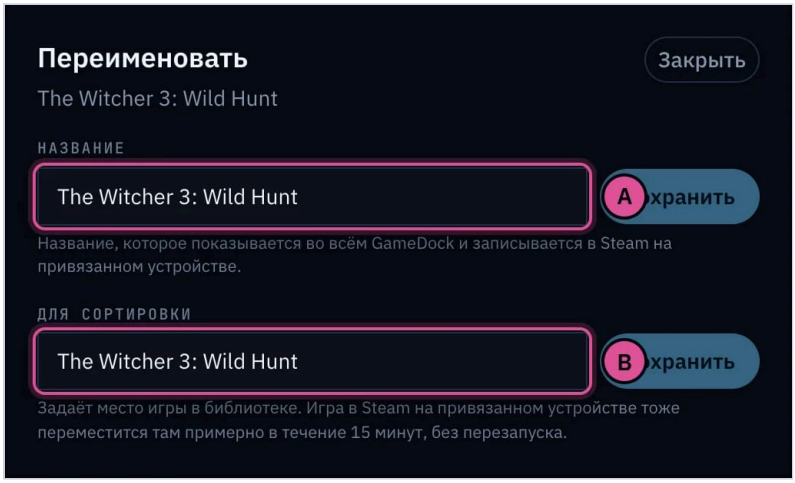
> ЗАМЕТКА
>
> Обложки, выбранные из SteamGridDB, сохраняются только для вашей библиотеки. Их никто больше не видит, и GameDock никогда не использует SteamGridDB для обложек, которые видят все остальные.

Если привязан GameDock Helper, новый арт можно отправить и в библиотеку Steam на вашем устройстве: оставьте включённым **Также установить в Steam на устройстве** и, если записей Steam несколько, выберите под ним нужную. Запись арта на устройство входит в GameDock Plus.

Как переименовать игру или изменить её место при сортировке

На странице игры, из какого бы магазина или эмулятора она ни пришла:

1. В блоке **Информация** нажмите на карандаш рядом с полем **Для сортировки** (**Изменить названия**).
2. Измените **Название** A и нажмите **Сохранить** рядом с ним.
3. Измените поле **Для сортировки** B, то есть название, по которому игра стоит в алфавитном порядке, и нажмите **Сохранить** рядом с ним.



Изменение названия игры и названия для сортировки

Если у вас GameDock Plus и привязан GameDock Helper, новое название также записывается в Steam на вашем устройстве, где оно появляется в течение примерно пятнадцати минут.

Чтобы переименовать несколько игр в одном месте, откройте **Настройки** → **Связи игр**: найдите игру, измените **Отображаемое название** или **Сортировать как** и нажмите **Сохранить**. Оставьте **Сортировать как** пустым, чтобы игра сортировалась по названию.

> ЗАМЕТКА
>
> Чтобы вся ваша библиотека Steam, а не одна игра, использовала названия и порядок из GameDock, см. Названия, порядок и арт в Steam.

Статусы и скрытие игр

Шесть статусов: какие четыре GameDock определяет по тому, как вы играете, а какие два ставите вы сами, как поставить статус вручную и как скрыть игру, которую вы не хотите видеть в списке, и показать её снова.

Статус игры

У каждой игры в вашей библиотеке один из шести статусов:

СТАТУС	ЗНАЧЕНИЕ
Играю	Вы играете в неё сейчас.
Хочу поиграть	Игра у вас есть, но вы толком её не начинали.
Пройдена	Вы прошли основной сюжет или достигли главной цели.
Завершена	Вы сделали всё, что собирались: например, получили все достижения или прошли игру на 100%.
Отложена	Вы пока отложили игру и собираетесь к ней вернуться.
Заброшена	Вы бросили её насовсем.

Если вы не выбрали статус сами, GameDock определяет его по тому, как вы на самом деле играете, так что следить за ним не нужно: он меняется по ходу игры. Сам GameDock ставит только четыре из них:

СТАТУС	КОГДА GAMEDOCK ЕГО СТАВИТ
Завершена	Вы получили все достижения. Так завершёнными становятся только игры с достижениями.
Играю	Вы играли в неё не меньше 15 минут за одну из последних четырёх недель, или Steam сообщает хотя бы о 15 минутах за последние две, или вы её начали и хоть немного играли в неё за последние четыре недели.
Отложена	Вы её начали (наиграли в сумме час или 15 минут и больше за неделю с тех пор, как GameDock начал вести учёт), но совсем не играли в неё последние четыре недели.
Хочу поиграть	Всё остальное: игры, которые у вас есть, но которые вы толком не начинали.

Пройдена и **Заброшена** ставите только вы. Ни один магазин не сообщает, что вы прошли сюжет игры, и сколько бы игра ни лежала нетронутой, только вы знаете, вернётесь ли к ней, поэтому игре, в которую вы перестали играть, GameDock ставит статус **Отложена**, а уточнить его оставляет вам.

Статус виден на каждой карточке в разделе **Библиотека**, рядом с названием на странице игры и в фильтре **Статус** на панели инструментов библиотеки, который оставляет в списке игры с одним

статусом. У каждого статуса есть свой небольшой значок рядом с названием. **Сортировка** → **Статус** располагает их в таком порядке: «Играю», «Хочу поиграть», «Пройдена», «Завершена», «Отложена», «Заброшена».

Как задать статус вручную

Если статус, определённый автоматически, неверен (игра без достижений, которую вы прошли, или та, которую вы бросили на прошлой неделе), выберите свой:

- **На странице игры** откройте меню статуса рядом с названием и выберите любой из шести.
- **Для нескольких игр сразу** нажмите **Выбрать** в разделе **Библиотека**, отметьте игры и выберите статус в меню **Задать статус...** на панели внизу.

Заданный вами статус остаётся, пока вы его не измените, во что бы вы ни играли, и именно его используют карточки, фильтр **Статус** и сортировка **Статус**. Он только ваш: в чужих библиотеках ничего не меняется.

Чтобы вернуться к автоматическому статусу, выберите **Пусть решает GameDock**: этот пункт есть внизу меню на странице игры, если вы уже задали статус, и в меню **Задать статус...** для нескольких игр. Меню показывает статус игры одинаково, задали ли вы его сами или его определил GameDock; наведите на него указатель, чтобы узнать, как именно. Пустого статуса не бывает: у игры, которой вы не задали статус, всегда есть тот, что определён по вашей игре.

Если вы задавали статусы ещё до того, как в GameDock их стало шесть, они перенеслись сами: Backlog теперь **Хочу поиграть**, Finished теперь **Пройдена**, а Dropped теперь **Заброшена**. В разделе **События** эти старые изменения по-прежнему видны, но уже под новыми названиями.

Как скрыть игры, которые не нужно учитывать

Скройте игру, которую вы не хотите ни видеть, ни учитывать: тестовое приложение, игру, выданную вам по ошибке, бонусную игру из набора, в которую вы никогда не сыграете. Скрытая игра убирается из библиотеки и из всех итогов:

- из счётчиков игр в боковом меню, на «Панели» и в разделах **Библиотека** и **Достижения**;
- из общего времени в играх и числа достижений, а также из времени в игре и новых достижений за неделю на «Панели»;
- из сегодняшней стоимости вашей библиотеки и, начиная с этого момента, из её истории, вместе с дополнениями к этой игре.

То, что вы за неё заплатили, по-прежнему учитывается. Потраченные деньги реальны, поэтому покупки скрытой игры остаются в разделах **Покупки** и **Приобретённые** и во всех итогах расходов. Скрытие ничего не меняет в самих магазинах и не влияет на чужие библиотеки.

Кроме того, GameDock сам не включает в библиотеку кое-что, потому что это не игры, которыми вы владеете: DLC для Steam, которые приходят как отдельные приложения, демоверсии, бета-версии и плейтесты, приложения и инструменты, которые магазин продаёт рядом с играми, и пропуски, позволяющие другу присоединиться к вашей игре. Они нигде не учитываются и не попадают в список **Скрытые вами**, где есть только то, что скрыли вы.

Чтобы скрыть одну игру, откройте её страницу и нажмите **Скрыть эту игру** внизу раздела **Информация**. После этого на странице рядом со статусом появится отметка **Скрыта**.

Чтобы скрыть несколько игр сразу:

1. В разделе **Библиотека** нажмите **Выбрать**.
2. Щёлкните по каждой игре, которую хотите скрыть. Щелчок с нажатой клавишей Shift выделяет несколько карточек подряд.
3. На панели внизу экрана нажмите **Скрыть**.

Игры сразу исчезают из библиотеки и её итогов. Подтверждения не будет, но в сообщении *Скрыты 2 игры* внизу экрана несколько секунд есть кнопка **Отменить**. Нажмите её, чтобы сразу вернуть игры.

Карточка, в которой связаны несколько игр, скрывается целиком, как одна игра. Игра остаётся скрытой после повторной синхронизации, а также когда её разделяют на отдельные игры или снова объединяют.

Как снова показать скрытую игру

1. В разделе **Библиотека** нажмите **Фильтры** и включите **Скрытые вами**. Этот пункт появляется, только когда у вас есть скрытые игры. Теперь в списке только скрытые вами игры, в каком бы виде вы ни были.
2. Нажмите **Выбрать** и отметьте игры, которые хотите вернуть, или нажмите **Выбрать все**.
3. Нажмите **Вернуть** на панели внизу экрана.

Или откройте страницу игры и нажмите **Вернуть** внизу раздела **Информация**. Игры сразу возвращаются в библиотеку и её итоги. Чтобы снова увидеть остальную библиотеку, выключите **Скрытые вами** или нажмите **Сбросить всё**.

Скрытые игры в меню **Фильтры** списка Steam не то же самое, что **Скрытые вами**: это игры, которые вы скрыли *в приложении Steam*. По умолчанию GameDock их не показывает, но может снова показать с вариантом **Включены** или **Только они**.

Как скрыть игру только от других

Чтобы игра осталась в вашей библиотеке и итогах, но не показывалась в профиле и везде, где её видят другие люди, откройте её страницу и нажмите **Скрыть эту игру от других** в разделе **Скрыть от других**. Чтобы отменить это, нажмите **Показывать другим**. См. Как поделиться профилем.

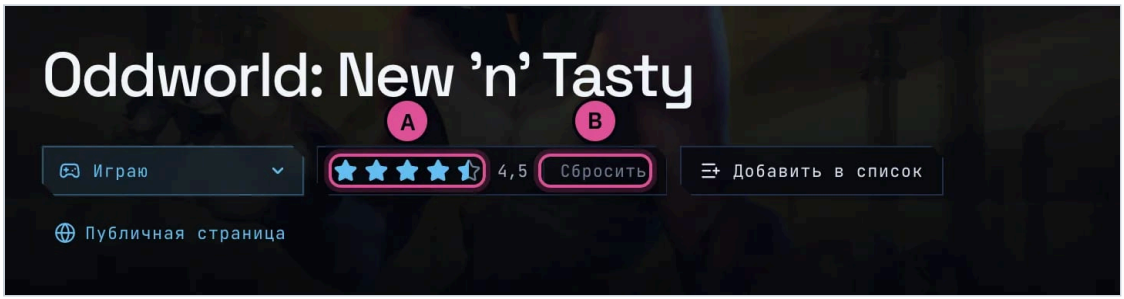
Оценки и заметки

Ставьте играм до пяти звёзд с шагом в половину звезды, сортируйте и фильтруйте по ним библиотеку и ведите личные заметки к любой игре.

Оценивайте любую игру в своей библиотеке от половины звезды до пяти звёзд и ведите о ней заметки: где вы остановились, что попробовать дальше, что вы о ней думаете. Ваши оценки и заметки принадлежат только вам: в чужих библиотеках ничего не меняется, другие видят ваши оценки, только если вы ими делитесь (см. Конфиденциальность и доступ), а заметки не показываются никому, кроме вас.

Как оценить игру

Откройте страницу игры. Звёзды A находятся рядом со статусом, под названием. Пока вы не оценили игру, рядом с ними написано **Оценить**, а потом стоит ваша оценка числом с одним знаком после запятой (**3,5**, **4,0**).



Четыре звезды, а рядом кнопка «Сбросить»

- **Мышью или на сенсорном экране** нажмите на левую половину звезды, чтобы поставить ползвезды, или на правую, чтобы поставить целую. Нажатие на правую половину четвёртой звезды даёт игре четыре звезды, а нажатие на её левую половину даёт три с половиной.
- **С клавиатуры** нажимайте Tab, пока звёзды не выделятся, а затем:

КЛАВИША	ЧТО ОНА ДЕЛАЕТ
Стрелка вправо или вверх	На ползвезды больше
Стрелка влево или вниз	На ползвезды меньше
Page Up / Page Down	На целую звезду больше или меньше
От 1 до 5	Столько звёзд
Home / End	Ползвезды / пять звёзд
Delete или Backspace	Сбрасывает оценку

Оценка сохраняется через мгновение после того, как вы перестанете её менять. Чтобы убрать оценку, нажмите **Сбросить** B рядом со звёздами.

Каждое изменение оценки записывается в разделе **События**, в категории **Библиотека**.

Сортировка и фильтр по оценке

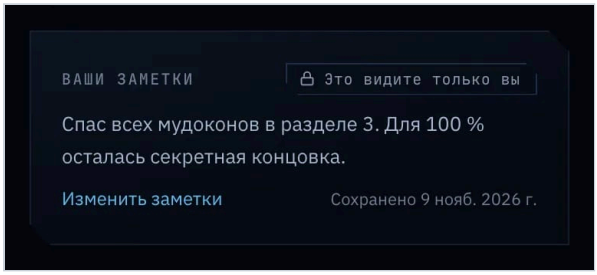
В разделе **Библиотека**:

- **Сортировка → Ваша оценка** ставит первыми игры с самой высокой вашей оценкой, а неоценённые в конец. Пока эта сортировка включена, на каждой карточке видна ваша оценка.
- Фильтр **Оценка** на панели инструментов оставляет в списке оценённые вами игры, неоценённые или игры с вашей оценкой не ниже 1, 2, 3 или 4 звёзд либо с оценкой 5 звёзд.

Об остальных элементах панели инструментов см. Просмотр, поиск и фильтры.

Заметки об игре

Блок **Ваши заметки** находится справа на странице игры, под разделом **Об игре** и вашим обзором.



«Ваши заметки», которые видите только вы

1. Нажмите **Сделать заметку** или, если заметки уже есть, **Изменить заметки**.
2. Напишите всё, что хотите запомнить. Переносы строк сохраняются.
3. Нажмите **Сохранить** (или Cmd+Enter на Mac, Ctrl+Enter на других системах). **Отмена** оставляет заметки как были.

Заметка может быть длиной до 10 000 символов; если текст длиннее, счётчик под полем становится красным, а кнопка **Сохранить** не работает, пока текст не станет короче. Чтобы удалить заметку, очистите поле и сохраните его.

Заметки хранятся как обычный текст. Ничто из того, что вы вводите, не превращается в ссылку, жирный шрифт или что-то ещё: текст показывается в точности так, как вы его написали.

> ЗАМЕТКА
>
> **Ваши заметки видите только вы.** Они есть на странице игры и в экспорте ваших данных, и больше нигде: ни в вашем API, ни в разделе **События**, ни на чём-либо, что видят другие. Чтобы написать то, что смогут прочитать другие, напишите обзор. См. Написание обзоров.

Связанные игры

Карточка, которая связывает несколько записей в одну игру, получает оценку и заметки как одна игра. Оценка и заметки сохраняются в каждой её записи, поэтому, если потом вы уберёте запись из связи, они останутся при ней. Если до связывания у записей были разные заметки, страница показывает их одну за другой, а при сохранении они становятся одной заметкой.

Оценки и заметки остаются с игрой и тогда, когда GameDock объединяет две записи, оказавшиеся одной и той же игрой, и когда разделённый вами сборник снова объединяют.

В экспорте и API

- В экспорте ваших данных есть файл **Оценки и заметки**: все игры, которые вы оценили или о которых написали заметки, с полным текстом заметок. В файле **Библиотека** тоже есть столбец `rating`. См. Экспорт данных.
- Ваш API только для чтения отдаёт `rating` каждой игры в звёздах и никогда не отдаёт ваши заметки. См. API GameDock.

Оценки и заметки доступны на обоих тарифах.

Написание обзоров

Напишите один обзор игры для других, отметьте в нём спойлеры и узнайте, кто может его прочитать и что он увидит.

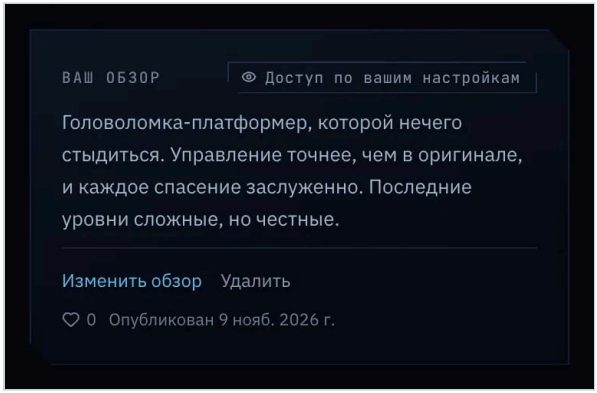
Напишите обзор игры, чтобы его читали другие: что вы о ней думаете, для тех, кто решает, стоит ли в неё играть. У каждой игры может быть один ваш обзор, и вы можете изменить его или снять в любой момент.

Обзор и заметки не одно и то же. Заметки всегда только ваши, а обзор видят люди, с которыми вы делитесь оценками и обзорами.

Как написать обзор

Блок **Ваш обзор** находится справа на странице игры, под разделом **Об игре** и над вашими заметками.

1. Нажмите **Написать обзор**.
2. Напишите обзор. Переносы строк сохраняются, длина до 8000 символов.
3. Если в нём раскрывается что-то о сюжете или концовке, поставьте флажок **Содержит спойлеры**.
4. При желании укажите в поле **Платформа**, на чём вы играли. По мере ввода предлагаются платформы, на которых у вас есть эта игра, но можно написать и любую другую.
5. Нажмите **Опубликовать**.



Опубликованный обзор на странице игры

Чтобы потом изменить обзор, нажмите **Изменить обзор**, внесите правки и нажмите **Сохранить**. Обзор сохраняет дату первой публикации и получает отметку *изменён*. Чтобы снять его, нажмите **Удалить**, а затем ещё раз **Удалить**; удалённый обзор исчезает навсегда вместе с лайками.

Публикация обзора записывается в разделе **События**, в категории **Библиотека**. Изменение обзора не записывается.

Обзор можно написать для любой игры, которую GameDock сопоставил со своим каталогом, даже если её нет в вашей библиотеке: может быть, вы играли в неё на консоли друга. Для игры, которую GameDock не сопоставил, этого сделать нельзя, потому что читатели не поймут, о какой игре речь;

панель так и сообщает. Чтобы вашу игру сопоставили, см. Игры, которые GameDock не смог сопоставить.

Что можно писать в обзоре

Обзоры хранятся как обычный текст: ничто из того, что вы вводите, не становится ссылкой, жирным шрифтом или чем-то ещё. Обычная брань допустима. Оскорбительные и ненавистнические слова не принимаются, как и больше двух веб-адресов, а пока вашему аккаунту меньше недели, нельзя указывать ни одного. Если обзор не принят, в сообщении объясняется почему, а ваш текст остаётся в поле.

Кто может его прочитать

Обзоры доступны тем же людям, что и оценки: кто их видит, решает настройка **Оценки и обзоры** в разделе **Аккаунт** → **Конфиденциальность** → **Общий доступ**. Ссылка вверху панели ведёт туда. Пока вы ими не делитесь, никто другой не может прочитать ваши обзоры; они сохранены и появятся, как только вы начнёте делиться.

Обзоры, которыми вы делитесь, есть в вашем профиле: на вкладке **Обзоры**, три последних на вкладке «Сводка», и у каждого обзора свой адрес, `/community/user/<username>/review/<game>`. Они также появляются на публичной странице игры для тех же людей. См. Публичные страницы игр.

Обзор игры, которую вы скрыли от других, никогда никому не показывается, что бы ни говорили ваши настройки. См. Как поделиться профилем.

Что видят читатели

- **Ваши звёзды.** Ваша текущая оценка игры, чтобы обзор и оценка никогда не расходились.
- **Наиграно X ч.** Сколько вы играли по данным ваших магазинов; показывается, только если вы также делитесь временем в игре.
- **Спойлеры свёрнуты.** Обзор с отметкой *Содержит спойлеры* показывает кнопку **Показать обзор (есть спойлеры)**, пока читатель его не откроет, а его описание в результатах поиска и превью ссылок сообщает только, что в нём есть спойлеры.
- **Лайки.** Любой вошедший пользователь, который может прочитать ваш обзор, может поставить ему лайк сердечком; свой обзор лайкнуть нельзя. Показывается только число: никто не видит, кто поставил лайк. Комментариев нет.

Если вмешается модератор

Любой, кто читает ваш обзор, может пожаловаться на него модератору. Обзор, скрытый модератором, помечен на странице вашей игры как **Скрыт модерацией**, и никто другой его не видит; вам придёт письмо с причиной. Если изменить обзор, он снова отправится на проверку модератору, но сам по себе не вернётся. Модератор также может отметить, что обзор содержит спойлеры; тогда снять этот флажок вы не сможете. См. Жалобы и блокировка.

В экспорте

В экспорте ваших данных есть файл **Обзоры**: все обзоры, которые вы написали, полностью, с отметкой о спойлерах, платформой, датами и лайками. См. Экспорт данных.

Обзоры доступны на обоих тарифах.

ВАША БИБЛИОТЕКА

Публичные страницы игр

Узнайте, что думают об игре люди, которые делятся своими оценками: её оценка сообщества, обзоры, «Первые на 100%» и списки, в которые она входит.

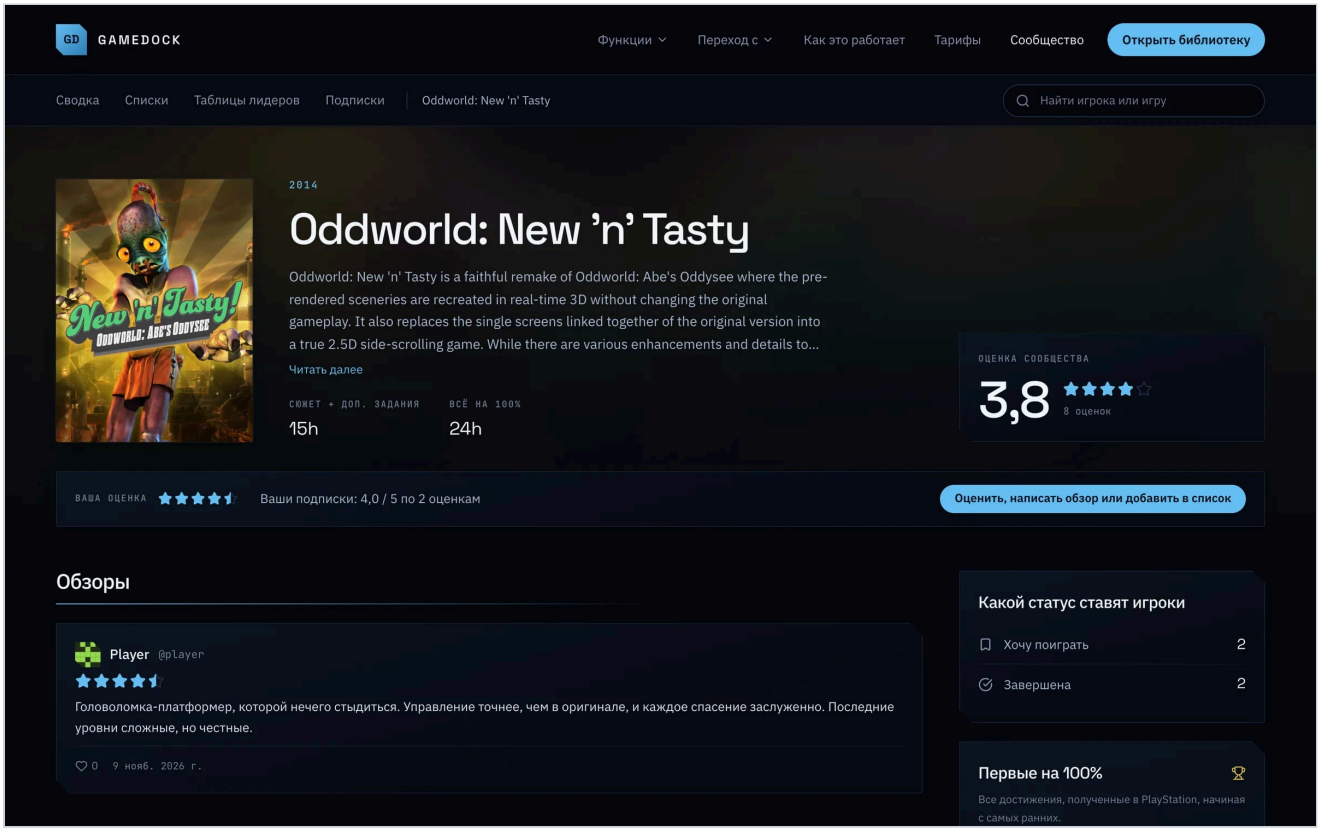
У каждой игры, которую GameDock может сопоставить с IGDB, может быть публичная страница: что о ней думают люди, которые делятся своими оценками, их обзоры, кто первым получил все достижения и в каких списках она есть. Эту страницу стоит отправить другу, который спрашивает, хороша ли игра.

Публичную страницу игры может прочитать кто угодно, даже без входа в аккаунт.

Как открыть публичную страницу игры

Нажмите на игру в чьём-нибудь профиле или на обложку рядом с обзором. Если игра есть в вашей библиотеке, нажмите **Публичная страница** рядом с её оценкой, вверху страницы игры. Страница игры находится по адресу `/community/game/<game>`.

Публичная страница появляется у игры, только когда что-то о ней становится публичным: она есть в библиотеке, которой кто-то делится, кто-то делится её оценкой или обзором, или она входит в чьи-то любимые игры. У игры, которая есть только у закрытых аккаунтов, страницы нет, как нет её и у игры, найденной только на чьём-то устройстве, или у игры, которую GameDock не смог сопоставить, ведь её название может быть именем файла. Все остальные видят ту же страницу **Не найдено**, что и для несуществующей игры. Если вы видите страницу, которую другие пока не видят, на ней так и написано.



Публичная страница игры

Оценка сообщества

ПУБЛИЧНЫЕ ОЦЕНКИ	ЧТО ПОКАЗЫВАЕТ СТРАНИЦА
Ни одной	**Оценок пока нет**
От одной до четырёх	Сколько их
Пять и больше	Среднюю оценку из пяти в звёздах и сколько их

Учитываются только оценки, для которых владельцы выбрали доступ **Все**, поэтому все видят одно и то же число. Оценка учитывается, если она стоит у игры, которая есть у владельца в магазине или на полке, или рядом с его обзором, но не у игры, которую он скрыл от других.

Если вы вошли в аккаунт, вы также видите блок **Ваша оценка** и среднюю оценку людей, на которых вы подписаны и чьи оценки вам видны. Для игры из вашей библиотеки кнопка **Оценить, написать обзор или добавить в список** ведёт на её страницу в вашей библиотеке.

Блок **Какой статус ставят игроки** рядом с обзорами показывает, сколько людей поставили игре статус **Играю**, **Пройдена** и так далее: статусы, которые они выбрали сами, в библиотеках, открытых для всех. Он никогда не показывает, у скольких людей есть игра и сколько кто-либо в неё играл.

Длинное описание сокращено; **Читать далее** показывает его целиком.

Обзоры

На странице показаны обзоры с наибольшим числом лайков, спойлеры в них свёрнуты, пока вы их не откроете. **Все обзоры** показывает все доступные вам обзоры, в порядке **Популярные** (сначала больше лайков за последние 30 дней) или **Недавние**. Лайкнуть обзор и пожаловаться на него можно так же, как в профиле. Обзоры, скрытые модератором, и обзоры аккаунтов, которые вы заблокировали или которые заблокировали вас, не показываются. См. Написание обзоров.

«Первые на 100%» и списки

Первые на 100% показывает, кто первым получил все достижения в Steam, PlayStation, Xbox или RetroAchievements (строка под ним называет только те магазины, в которых получены показанные места): среди всех участников таблиц лидеров и среди людей, на которых вы подписаны. См. Таблицы лидеров. **В списках** показывает до четырёх доступных вам списков, в которых есть эта игра.

В результатах поиска и ссылках

Страница игры появляется в результатах поиска, когда у неё есть публичный обзор или пять публичных оценок, вместе с оценкой, если она есть. В превью ссылок на неё видна обложка, а оценка появляется, когда оценок пять или больше.

Публичные страницы игр доступны на обоих тарифах.

ВАША БИБЛИОТЕКА

Списки игр

Составляйте свои списки игр, рейтинговые или обычные, добавляйте в них игры со страницы игры или из библиотеки, расставляйте по порядку и отмечайте, почему каждая игра попала в список.

Составляйте собственные списки игр: во что сыграть дальше, любимые, топ-10, игры, которые нужно пройти до выхода сиквела. У списка есть название, необязательное описание и игры в выбранном вами порядке, и к каждой из них при желании можно добавить короткую заметку.

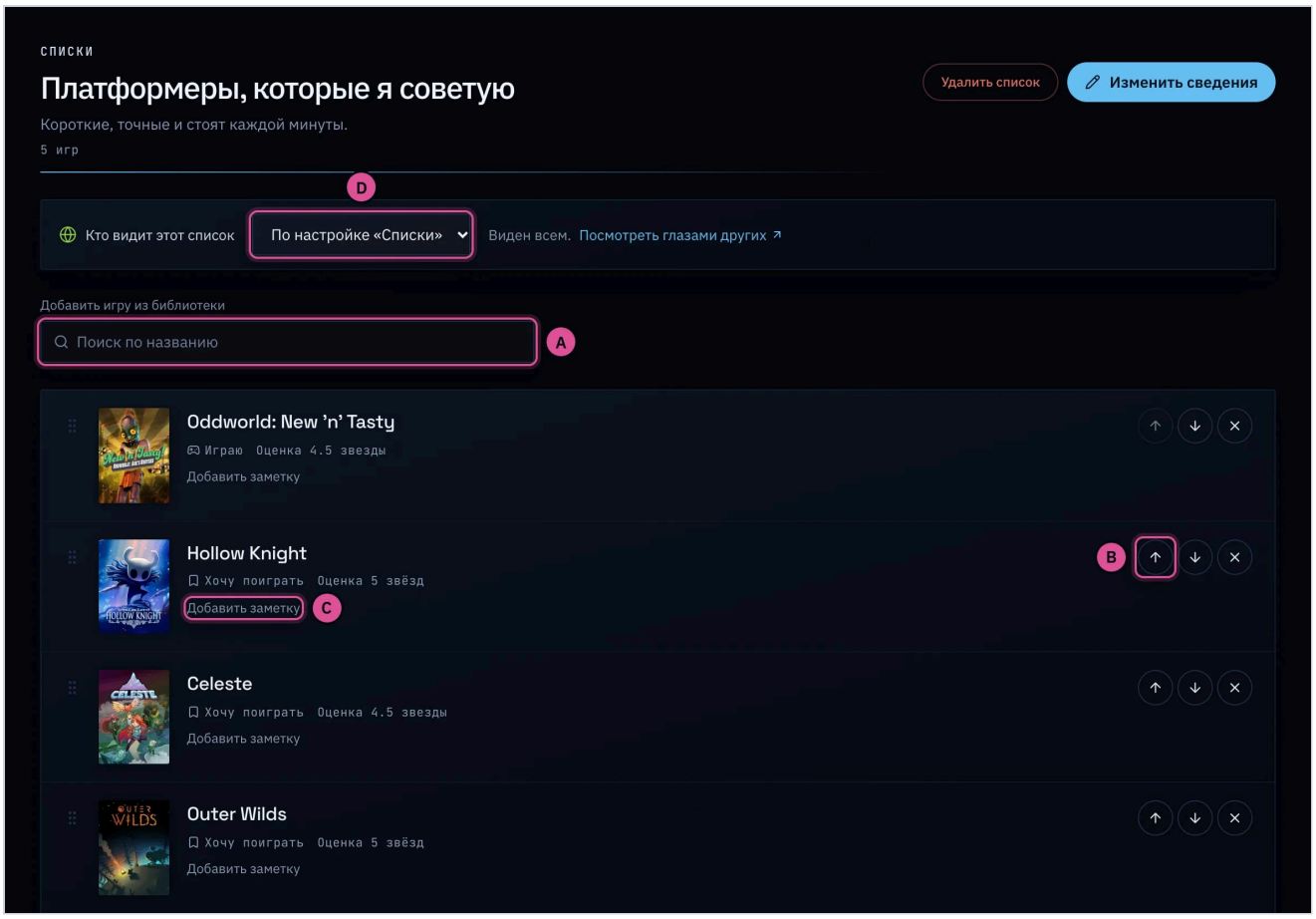
> ЗАМЕТКА
>
> **Ваши списки закрыты, пока вы ими не поделитесь.** Список следует вашей настройке доступа **Списки** в разделе **Аккаунт** → **Конфиденциальность**, где сначала выбрано «Только я». См. Как поделиться списком.

Как создать список

1. Нажмите **Списки** в боковом меню.
2. Нажмите **Новый список** вверху справа.
3. Укажите **Название**. **Описание** необязательно, переносы строк в нём сохраняются.
4. Поставьте флажок **Рейтинговый**, если порядок важен, как в топ-10: тогда игры нумеруются от первой до последней.
5. Нажмите **Создать список**. Откроется новый список, готовый к добавлению игр.

Создать список можно и через **Добавить в список** на странице игры или в разделе **Библиотека** → **Выбрать**: введите название в поле **Новый список** и нажмите **Создать**, и в списке сразу будет эта игра или выбранные вами игры.

Как добавить игры в список



Собственная страница списка

Добавить игры можно тремя способами:

- **Со страницы самого списка.** Введите часть названия в поле **Добавить игру из библиотеки** A и нажмите на игру. Она встанет в конец списка.
- **Со страницы игры.** Нажмите **Добавить в список** рядом с оценкой. Отметьте каждый список, в котором должна быть игра; снимите отметку, чтобы убрать игру из списка. Изменения сохраняются сразу. Когда закончите, нажмите **Готово**.
- **Несколько сразу, из библиотеки.** Нажмите **Выбрать**, отметьте игры, затем нажмите **Добавить в список** и **Добавить** рядом с нужным списком. Игры, которые уже есть в этом списке, остаются на своих местах, а сообщение говорит, сколько их было.

Добавлять можно только игры из вашей библиотеки. Если игра потом пропадёт из библиотеки, она останется в ваших списках с отметкой **Нет в вашей библиотеке**.

Связанная игра (две записи, которые вы связали в одну) попадает в список один раз, как одна игра, из какой бы её записи вы её ни добавили.

Как упорядочить список

Откройте список в разделе **Списки**. Затем сделайте одно из двух:

- **Перетащите** игру за её строку и отпустите на той строке, где она должна оказаться, или

- Нажмите стрелку **вверх** B или **вниз** в строке игры, чтобы сдвинуть её на одну позицию. С клавиатуры нажимайте Tab, пока стрелка не выделится, и нажмите Enter; выделение остаётся на перемещённой игре, так что можно снова нажать Enter, чтобы двигать её дальше.

Новый порядок сохраняется, как только вы перемещаете игру. Если сохранить не удалось, список возвращается к прежнему виду, а сообщение объясняет почему.

Заметки, сведения и удаление игр

- **Добавить заметку** C под игрой позволяет записать одну строку о том, зачем она в списке, например «играть на высокой сложности». Нажмите **Сохранить**, а чтобы оставить всё как было, нажмите **Отмена**. **Изменить заметку** меняет её; сохраните пустую заметку, чтобы удалить её.
- **×** в строке игры убирает её из списка. Сама игра остаётся в вашей библиотеке.
- **Изменить сведения** вверху справа на странице списка меняет его название, описание и то, рейтинговый ли он.
- **Удалить список** рядом просит для верности нажать **Удалить этот список**, а затем удаляет список. Игры в нём не затрагиваются.

Список может содержать до 500 игр, а всего у вас может быть до 200 списков.

Как поделиться списком

Список показывается в вашем профиле, когда настройка **Списки** в разделе **Аккаунт → Конфиденциальность** позволяет другим людям видеть списки. Отдельный список можно открыть более узкому кругу, чем задаёт эта настройка, но не более широкому:

1. Откройте список.
2. В поле **Кто видит этот список** D выберите **Только я**, чтобы оставить его себе, или **Друзья**, чтобы делиться им только с теми, на кого вы подписаны и кто подписан на вас в ответ. Верните **По настройке «Списки»**, чтобы список был открыт так же широко, как остальные ваши списки.

Строка рядом показывает, кто видит список сейчас (*Виден всем*, *Виден вашим друзьям* или *Виден только вам*), а **Посмотреть глазами других** открывает его так, как он выглядит в вашем профиле. Когда другие люди впервые могут увидеть список, это записывается в разделе **События**, и список появляется в лентах ваших подписчиков. Общий список показывает название, описание, игры по порядку и ваши заметки к ним, а вошедшие пользователи могут ставить ему лайки. Общие списки также появляются на странице сообщества **Списки**, где их могут найти все, с кем ими поделились; см. Сообщество. Игры в таком списке показаны под настоящими названиями и с обложками, а игра, которую вы скрыли от других, не показывается.

Название списка не может содержать брань или веб-адрес. В описании и заметках браниться можно, но без оскорбительных и ненавистнических слов, и в каждом из них может быть не больше двух веб-адресов. Список, созданный до этого правила и нарушающий его, виден только вам, пока вы его не переименуете; строка рядом с настройкой объясняет почему. См. Как поделиться профилем.

В экспорте

В экспорте ваших данных есть файл **Списки**: по строке на каждую игру в каждом списке, в порядке списка, с вашей заметкой. См. Экспорт данных. В API списков пока нет.

Списки доступны на обоих тарифах.

ВАША БИБЛИОТЕКА

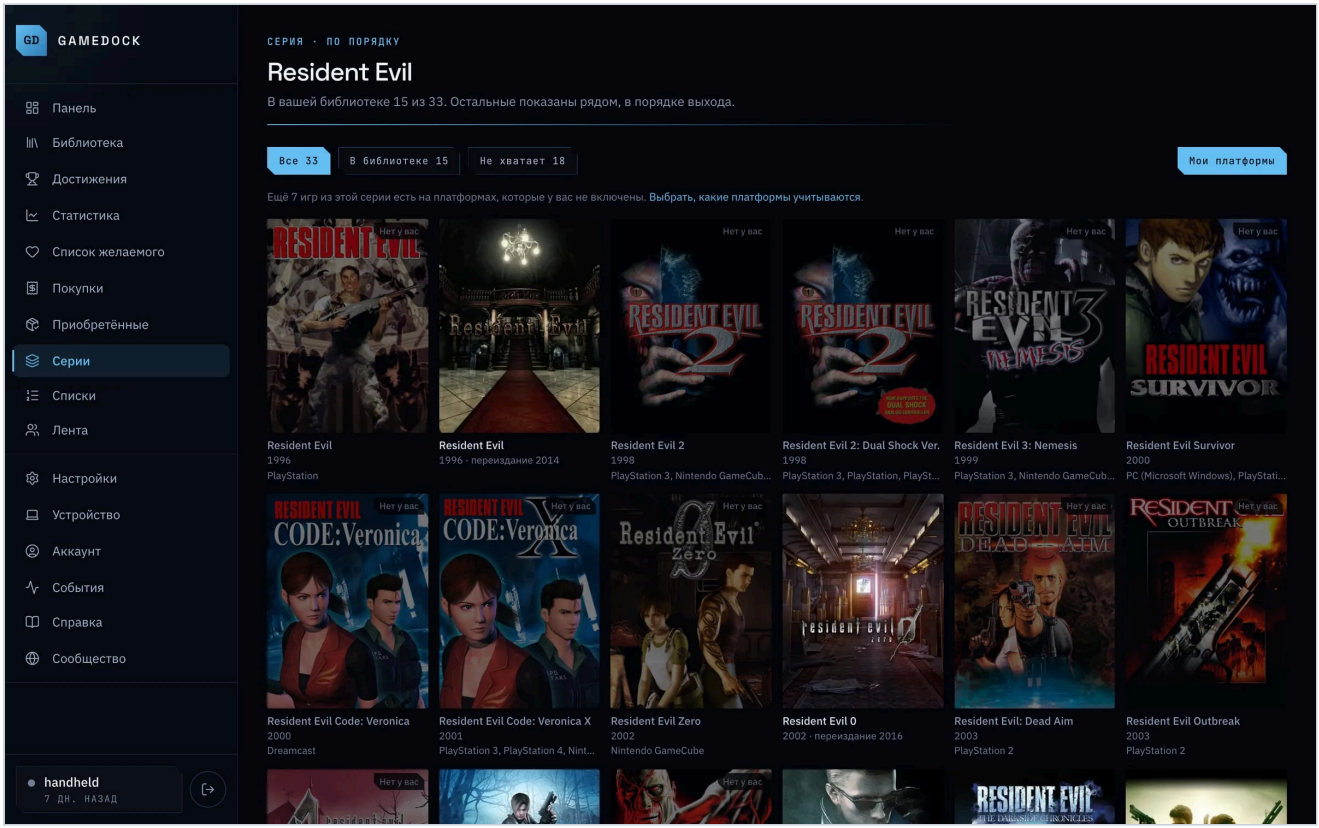
Серии игр

Все серии в вашей библиотеке, чего вам не хватает в каждой из них и как изменить группировку игр.

GameDock узнаёт из IGDB, базы данных игр, которой он пользуется, к какой серии относится каждая ваша игра (Resident Evil, Tomb Raider, Need for Speed). Благодаря этому он может держать серию вместе в вашей библиотеке и показывать игры серии, которых у вас ещё нет.

Как посмотреть одну серию

Нажмите на название серии под карточкой любой игры в разделе **Библиотека** или рядом с пунктом **Серия** в блоке **Информация** на странице игры. На странице серии перечислены все её игры в порядке выхода, причём те, что у вас есть, и те, которых нет, стоят рядом.



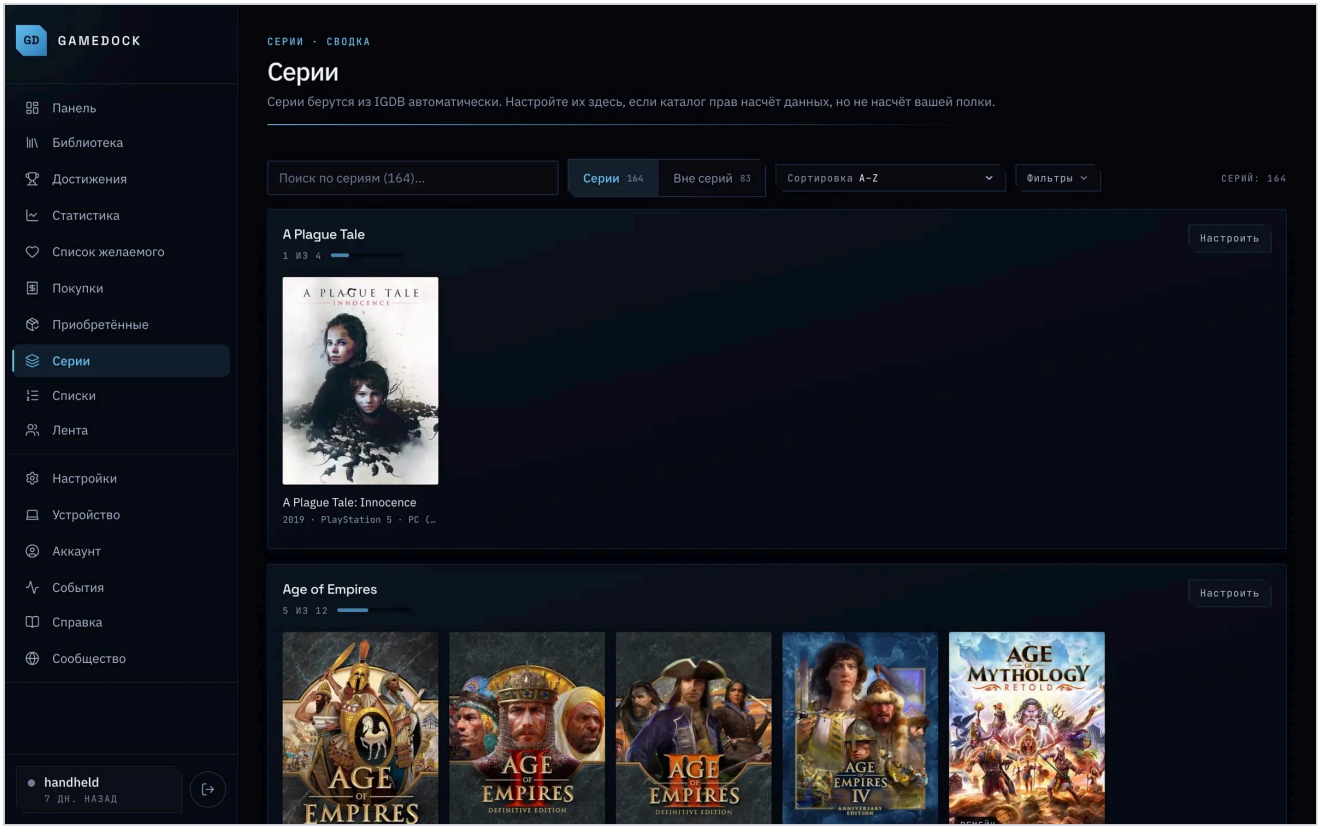
Серия: игры, которые у вас есть, и те, которых нет

- **Все**, **В вашей библиотеке** и **Не хватает** сужают список.
- Переключатель **Мои платформы** (включён по умолчанию) показывает только игры, которые продаются на платформах, учитываемых для вас. В давней серии есть игры за десятилетия, которые уже не купить; примечание под кнопками говорит, сколько игр так скрыто, а **Выбрать, какие платформы учитываются** открывает настройку, описанную ниже.
- У каждой игры указан год выхода (и год переиздания, если оно было) и платформы, на которых она есть.

> ЗАМЕТКА
>
> На бесплатном тарифе вы видите игры, которые у вас есть, и сколько игр вам не хватает; GameDock Plus называет недостающие игры.

Как посмотреть все серии сразу

Раздел **Серии** в боковом меню показывает каждую серию, которой касается ваша библиотека, в виде полки: её игры по порядку в виде обложек, сколько из них у вас есть («16 из 24») с полосой, показывающей остальное, и стрелки, чтобы листать длинную серию. Нажмите в любом месте полки, в том числе на обложку, чтобы открыть эту серию; каждая игра открывается уже со страницы серии.



Серии

Ищите по названию, сортируйте по **A–Z**, **Больше игр** или **Больше недостающих**, используйте **Фильтры** → **Настроенные**, чтобы показать только серии, которые вы меняли, и переключитесь на **Вне серий**, чтобы увидеть игры, которые GameDock не отнёс ни к одной серии. Большинство из них действительно стоят особняком.

Как настроить группировку серии

Группировка IGDB не всегда совпадает с тем, как вы представляете себе серию. Нажмите **Настроить** у серии, чтобы:

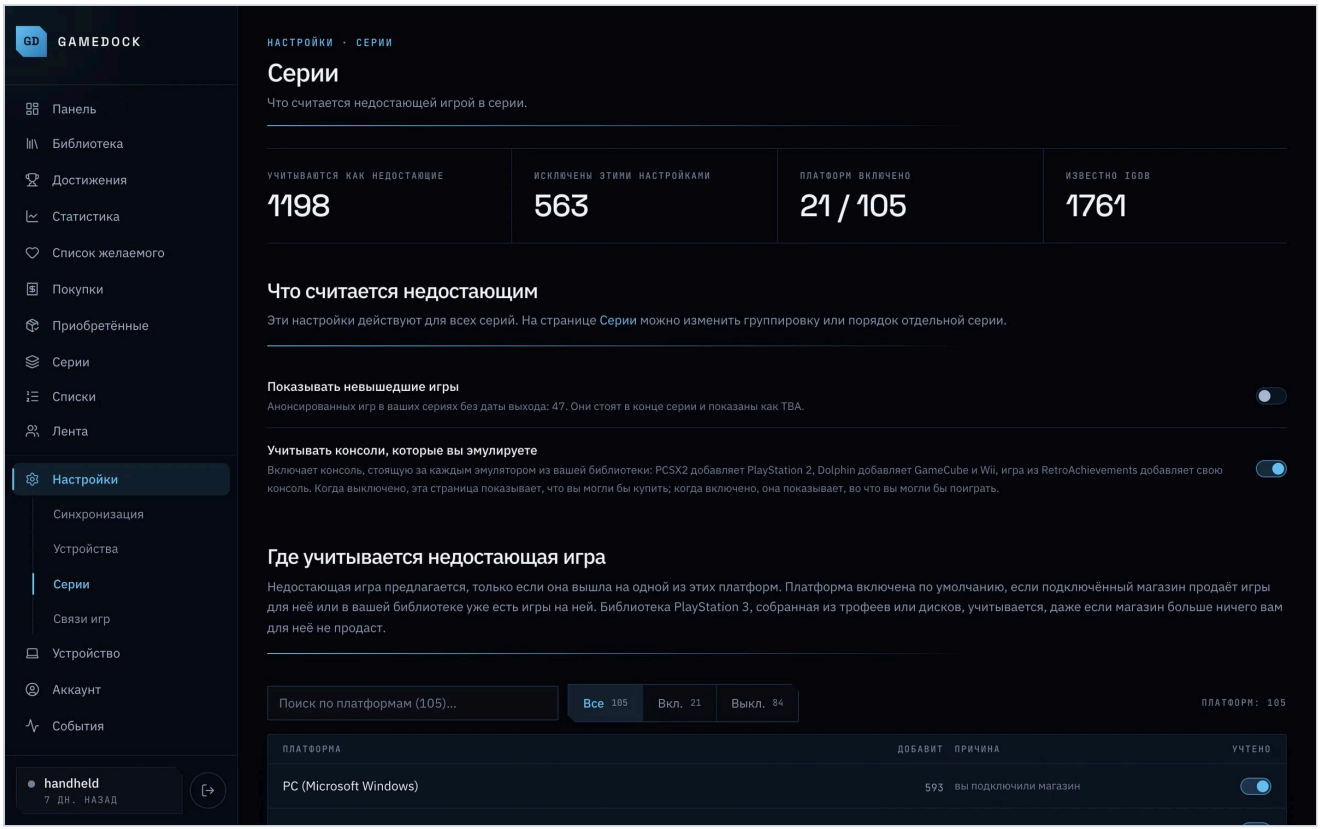
- **Объединить с** другой серией, например свести LEGO Star Wars и LEGO Batman в одну полку LEGO. Объединённые серии показываются внутри выбранной, а нажатие на метку объединённой серии снова отделяет её.

- Включить **Ремейки в конце**, чтобы ремейк шёл после игр, которые он переделывает, а не в год своего выхода.
- Перенести отдельную игру в другую серию через **Перенести в…** или убрать её из всех серий через **Без серии**. Для игры, перенесённой вручную, пункт **Взять вариант IGDB** в том же меню возвращает её обратно.
- **Сбросить эту серию**, чтобы отменить все внесённые в неё изменения.

В режиме **Вне серий** кнопка **Добавить в серию** помещает игру в выбранную вами серию. Настройка серий входит в GameDock Plus; ваши изменения касаются только вашей библиотеки.

Как выбрать, какие платформы учитываются

Настройки → **Серии** определяет, на каких платформах должна выходить *недостающая* игра, чтобы считаться недостающей.



Настройки → Серии

- Платформа учитывается по умолчанию, если вы подключили магазин, который продаёт игры для неё, или у вас уже есть игры на ней, включая диски и картриджи на полке. Столбец **Причина** показывает, что именно.
- Включайте и выключайте любую платформу её переключателем; **Добавит** показывает, сколько недостающих игр она добавит, так что выбор опирается на число, а не на догадку. **Сбросить** возвращает одной платформе значение по умолчанию, а **Сбросить настройки** возвращает все.
- **Показывать невышедшие игры** добавляет анонсированные игры, у которых ещё нет даты выхода.

- **Учитывать консоли, которые вы эмулируете** добавляет консоли, на которых вы играете только через эмулятор; это полезно для вопроса «во что можно поиграть?», а не «что можно купить?».

Эти настройки входят в GameDock Plus.

ВАША БИБЛИОТЕКА

Игры на дисках

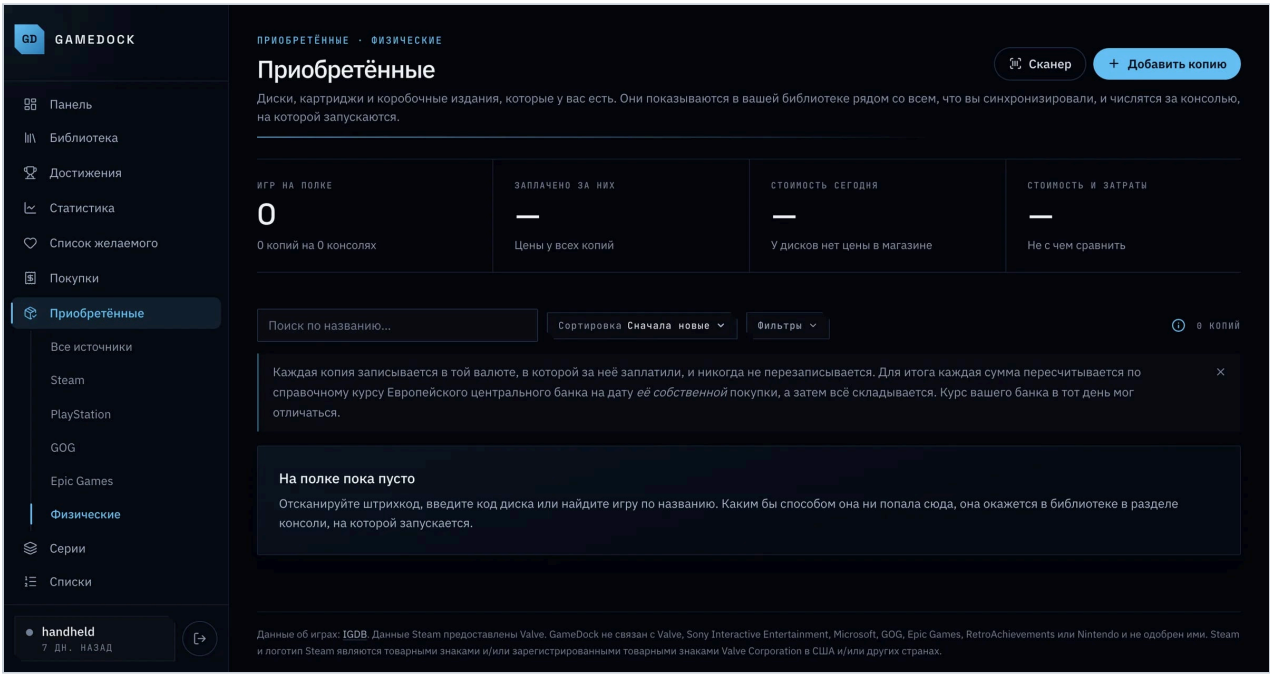
Добавляйте диски и картриджи со своей полки по штрихкоду, коду диска или названию и записывайте, сколько стоила каждая копия.

Ни один магазин не может сообщить GameDock о дисках и картриджах на вашей полке, поэтому их вы добавляете сами. Каждая копия попадает в карточку игры в вашей библиотеке, рядом с цифровыми копиями, и при желании хранит, сколько вы за неё заплатили.

Копия может быть для любой консоли или компьютера. Обычные платформы всегда есть в списке **Консоль**, а любая другая платформа, на которой выходила игра, добавляется в список, когда вы выберете игру.

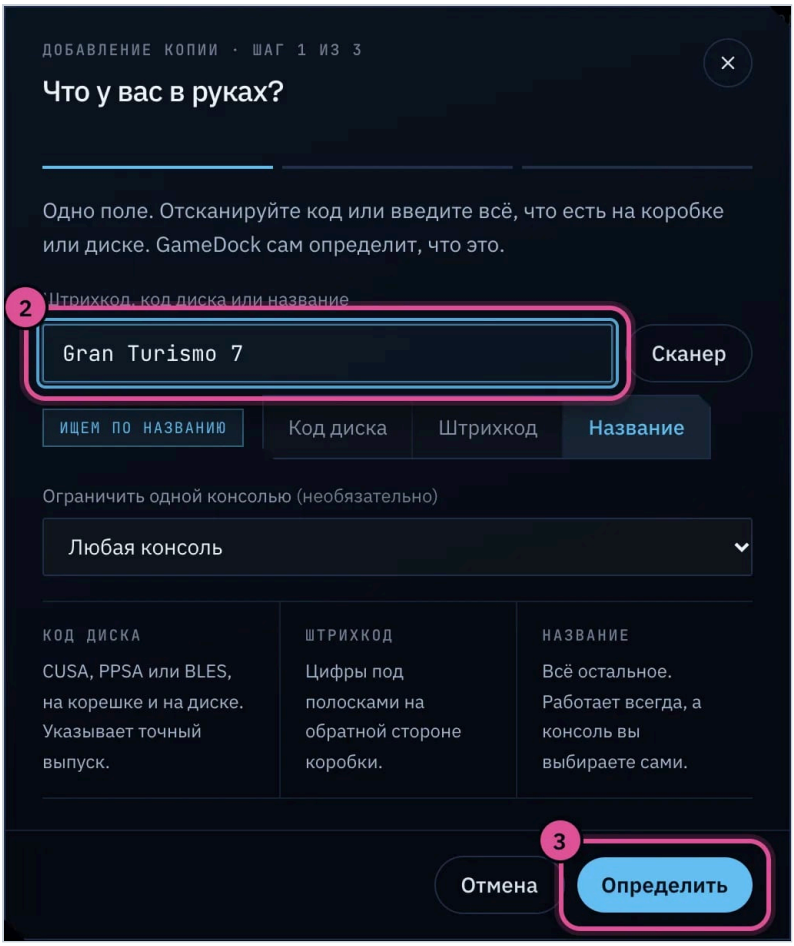
Как добавить копию

1. Перейдите в **Приобретённые** → **Физические** и нажмите **Добавить копию**.



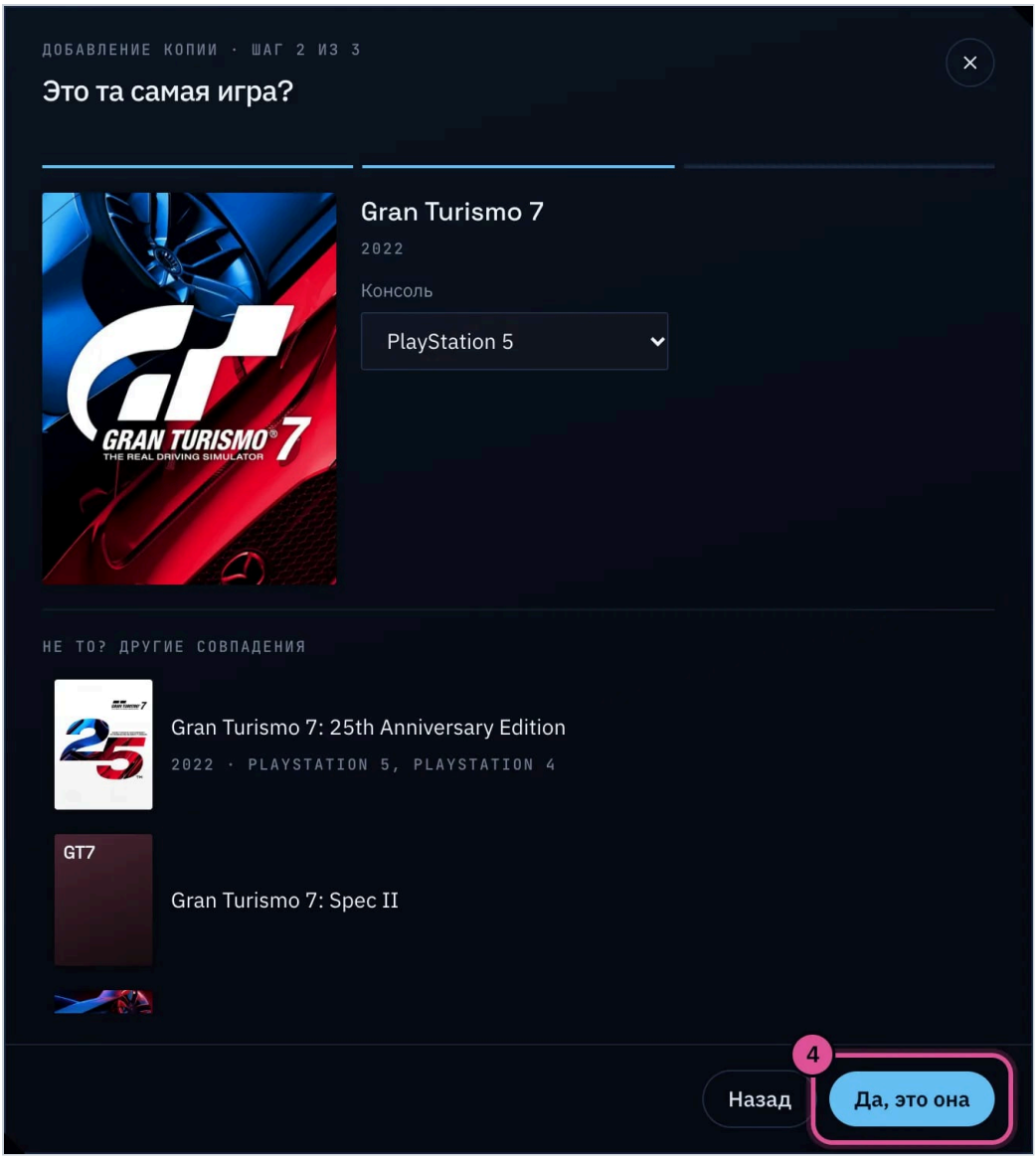
Приобретённые → Физические, ваша полка

2. Введите то, что написано на коробке (2): **код диска**, напечатанный на торце коробки или на диске (например, *CUSA-01234*), номер **штрихкода** под полосками или просто **название игры**. GameDock подскажет, что, по его мнению, вы ввели; если он ошибся, выберите **Код диска**, **Штрихкод** или **Название** сами. При поиске по названию можно ограничить поиск одной консолью.
3. Нажмите **Определить** (3).



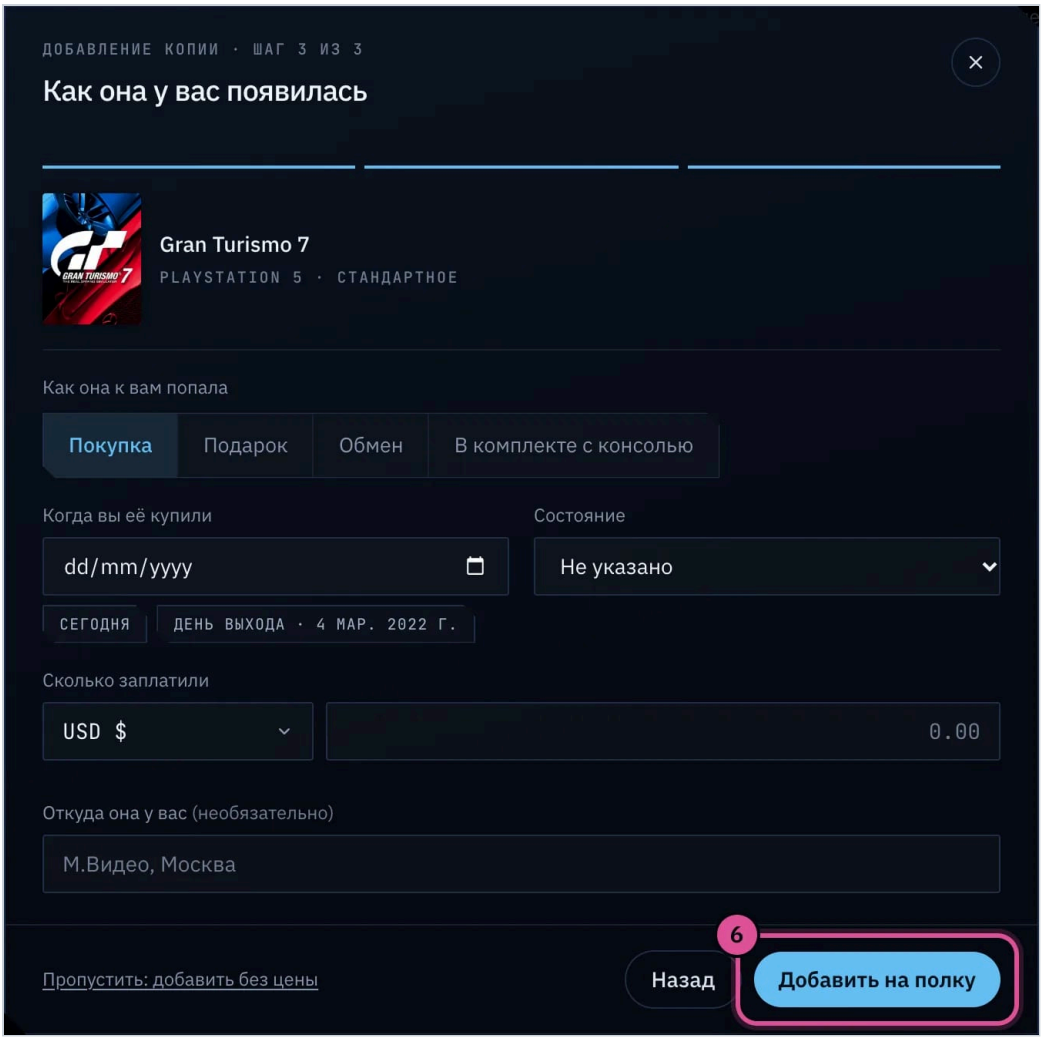
Шаг 1: что у вас в руках?

4. Проверьте, что GameDock нашёл нужную игру. Выберите **Консоль** и **Издание**, если они предлагаются, и нажмите **Да, это она** 4. Если игра не та, выберите её среди вариантов **Другие совпадения** или нажмите **Назад** и повторите попытку.



Шаг 2: это та игра?

5. Укажите, как копия к вам попала (всё необязательно):
   - **Как она к вам попала**: куплена, подарена, получена в обмен или шла в комплекте с консолью.
   - **Когда** вы её купили или она к вам пришла. **Сегодня** и **День выхода** подставляют дату за вас.
   - Её **Состояние**, от запечатанной копии до одного диска.
   - **Сколько заплатили**, в той валюте, в которой вы платили, если вы её купили. GameDock переводит сумму в вашу валюту по курсу на день покупки.
   - **Откуда она у вас**, например название магазина.
6. Нажмите **Добавить на полку** 6 или **Пропустить: добавить без цены**, чтобы добавить копию сейчас, а подробности заполнить позже.



Шаг 3: как она к вам попала

Копия появилась на вашей полке и в библиотеке под своей консолью. Чтобы добавить несколько подряд, нажмите **Добавить ещё**; поставьте флажок **Сохранить дату и валюту для следующей копии**, чтобы не вводить их снова.

Она также попадает в **Приобретённые** → **Все источники**, а если у неё есть дата и она куплена, а не подарена, получена в обмен или в комплекте, то и в Покупки → Все источники, рядом с вашими играми из всех магазинов.

Как отсканировать штрихкод камерой

Там, где доступен поиск по штрихкодам, кнопка **Сканер** (на странице полки или рядом с полем на шаге 2) открывает камеру вашего устройства. Наведите её на штрихкод, и GameDock подставит номер. В первый раз браузер попросит разрешение на использование камеры.

Если штрихкод новый

GameDock ищет штрихкоды в ScanDex, общей базе штрихкодов игр. Если ScanDex не знает ваш штрихкод, GameDock попросит найти игру по названию, а ваш выбор будет предложен ScanDex, чтобы там могли добавить этот штрихкод.

Если другие пользователи GameDock уже определили этот штрихкод, на шаге 2 будет показана выбранная ими игра, и вас попросят сверить её с вашей коробкой, включая издание и консоль. Нажмите **Да, это она**, если всё совпадает, или **Не та игра? Найдите по названию**, если нет. Когда пять человек сходятся на одной игре, GameDock перестаёт спрашивать и сразу определяет этот штрихкод.

Как изменить или убрать копию

В разделе **Приобретённые** → **Физические** или **Покупки** → **Физические** нажмите на цену копии, чтобы открыть её, или **Указать цену** у копии, цена которой ещё не указана, или **Изменить** у копии, где нет цены, на которую можно нажать, например у подарка. Измените что нужно и нажмите **Сохранить**, или очистите сведения кнопкой **Очистить записанное**, или уберите копию с полки кнопкой **Убрать эту копию**.

На бесплатном тарифе у копии, купленной больше 12 месяцев назад, вместо цены стоит значок **Plus**. Её цена и дата сохраняются, но не показываются, и изменить их нельзя, пока вы не оформите подписку; через **Изменить** её по-прежнему можно убрать. На странице «Приобретённые» она не считается копией *без цены*, как и подарок, обмен или комплект с консолью, где цену указывать было не нужно.

На бесплатном тарифе

Бесплатный тариф вмещает до 50 физических копий и записывает даты покупок за последние 12 месяцев; копию, купленную раньше, можно добавить без даты. GameDock Plus снимает оба ограничения. Если вы перестанете платить за Plus, копии сверх бесплатного лимита хранятся 30 дней, а потом удаляются, если вы не оформите подписку снова. Подробнее см. Тарифы и оплата.

ЧАСТЬ 4

Достижения и активность

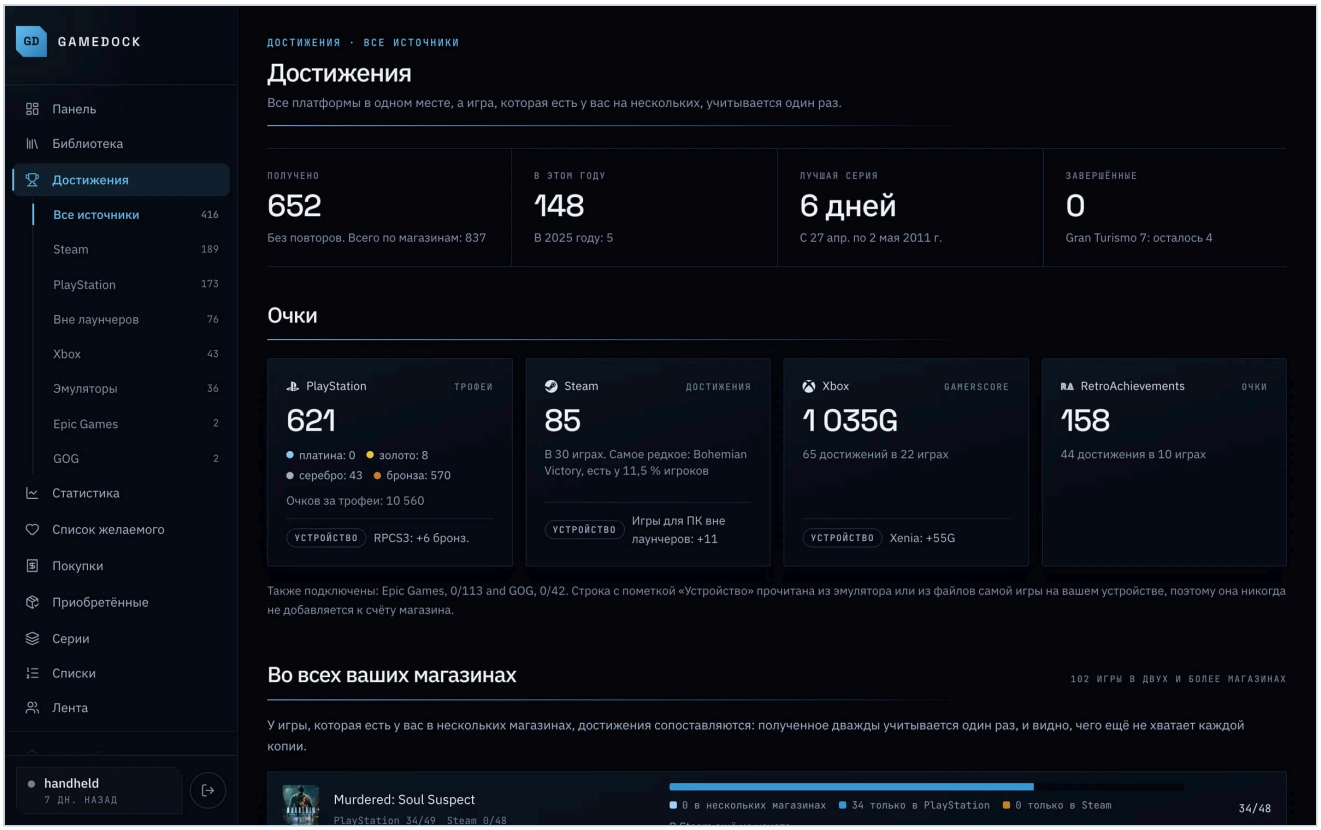
Ваши достижения и трофеи со всех платформ, Панель и постоянная запись того, что изменилось.

ДОСТИЖЕНИЯ И АКТИВНОСТЬ

Страница «Достижения»

Смотрите достижения и трофеи со всех платформ вместе и следите, насколько далеко вы продвинулись в каждой игре.

Раздел **Достижения** в боковом меню собирает вместе достижения и трофеи, которые вы получили на всех платформах: в Steam, PlayStation, Xbox, Epic Games, GOG, RetroAchievements, а также в эмуляторах и играх для ПК вне лаунчеров, которые отслеживает GameDock Helper.



Достижения на всех платформах

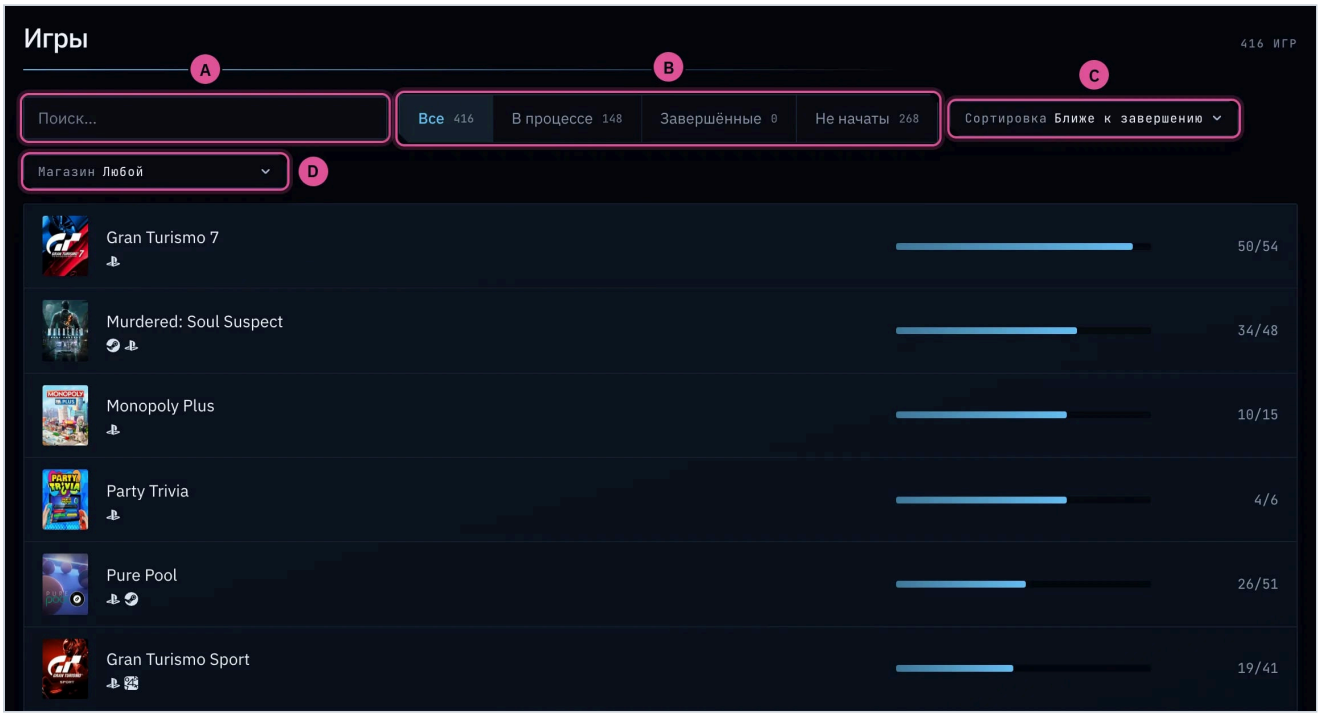
Что показывает страница

- **Четыре показателя** вверху: полученные достижения, где каждое учтено один раз, в скольких бы магазинах вы его ни получили; достижения, полученные в этом году; ваша лучшая серия дней подряд с новыми достижениями; и завершённые игры.
- **Очки**: у каждого магазина свои единицы. PlayStation показывает трофеи и очки трофеев, Xbox свой Gamerscore, RetroAchievements свои очки, а Epic Games свой XP; Steam и GOG не начисляют очков, поэтому для них показано количество; Steam также называет ваше самое редкое достижение и долю своих игроков, у которых оно тоже есть. Записи, которые эмулятор или игра для ПК вне лаунчеров хранит на вашем устройстве, показаны под магазином, на который они похожи, например RPCS3 под PlayStation, и никогда не прибавляются к счёту этого магазина. Ниже перечислены магазины, которые вы подключили, но в которых пока ничего не получили.

- **Во всех ваших магазинах**: игры, которые есть у вас больше чем в одном магазине, с полосой для каждой, показывающей, что вы получили в обоих и что есть только в одном магазине. **Смотреть все** открывает Во всех магазинах.
- **Что дальше**: до трёх игр, к которым стоит вернуться, у каждой своя причина. См. Что дальше.
- **Активность**: ваши достижения по месяцам или, с вариантом **За всё время**, по годам, и квадратик для каждого дня последнего года, тем темнее, чем больше достижений. Рядом: больше всего достижений за день, ваш самый активный день недели, самый длинный перерыв в этом году и ваше первое достижение.
- **Недавно полученные**: ваши последние достижения по дням, сначала новые. Несколько достижений подряд из одной игры сгруппированы как одна игровая сессия, и у каждого указано, сколько оно стоит в своём магазине: его очки, класс трофея или сколько игроков его получили.
- **Игры**: все игры с достижениями, по 25 за раз; **Показать ещё 25** внизу добавляет следующие.

Нажмите на любую игру, чтобы открыть её страницу, где перечислены все её достижения.

Как сузить список



Поиск, фильтры и сортировка в списке игр

- Введите название в поле **Поиск** A, чтобы найти игру.
- Кнопки **Показать** B выбирают **Все**, **В процессе**, **Завершённые** или **Не начаты**, у каждой указано, сколько в ней игр.
- **Сортировка** C упорядочивает список: **Ближе к завершению**, **Больше получено**, **Недавно запущенные** или **Название**.
- **Магазин** D на странице **Все источники**, когда ваши игры есть больше чем в одном магазине, показывает игры только одного магазина.

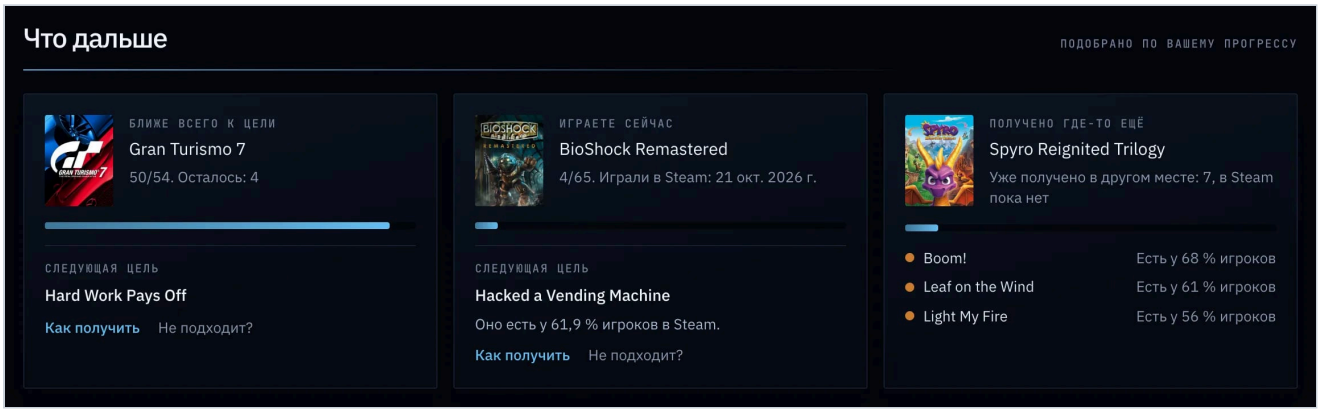
Строки под пунктом **Достижения** в боковом меню показывают по одной платформе: **Steam**, **PlayStation**, **Xbox**, **Epic Games**, **GOG**, **Вне лаунчеров** или **Эмуляторы**, где также собраны ваши

достижения RetroAchievements. **Все источники** возвращает ко всему сразу.

Страница каждой платформы показывает только эту платформу. На странице PlayStation вместо обычных показателей выводятся трофеи, платины, золотые трофеи и игры, а ещё добавлены ваша **Витрина трофеев** по консолям, игры **Ближе всего к платине** с оставшимися классами трофеев и **Ваши золотые**, сначала новые. Страница «Эмуляторы» показывает каждую игру, записи которой хранит ваше устройство, рядом со списком той же игры в магазине, чтобы их можно было сравнить.

> ЗАМЕТКА
>
> Строк для Lutris и Heroic нет, потому что лаунчеры сами не выдают достижения. Достижения, которые игра для ПК вне лаунчеров хранит в файле на вашем ПК, показаны в разделе **Вне лаунчеров** (см. Достижения игр для ПК вне лаунчеров), игра Epic, запущенная через Heroic, попадает в раздел **Epic Games**, а игра GOG, запущенная через Heroic, попадает в раздел **GOG**.

Что дальше



«Что дальше», подобрано по вашему прогрессу

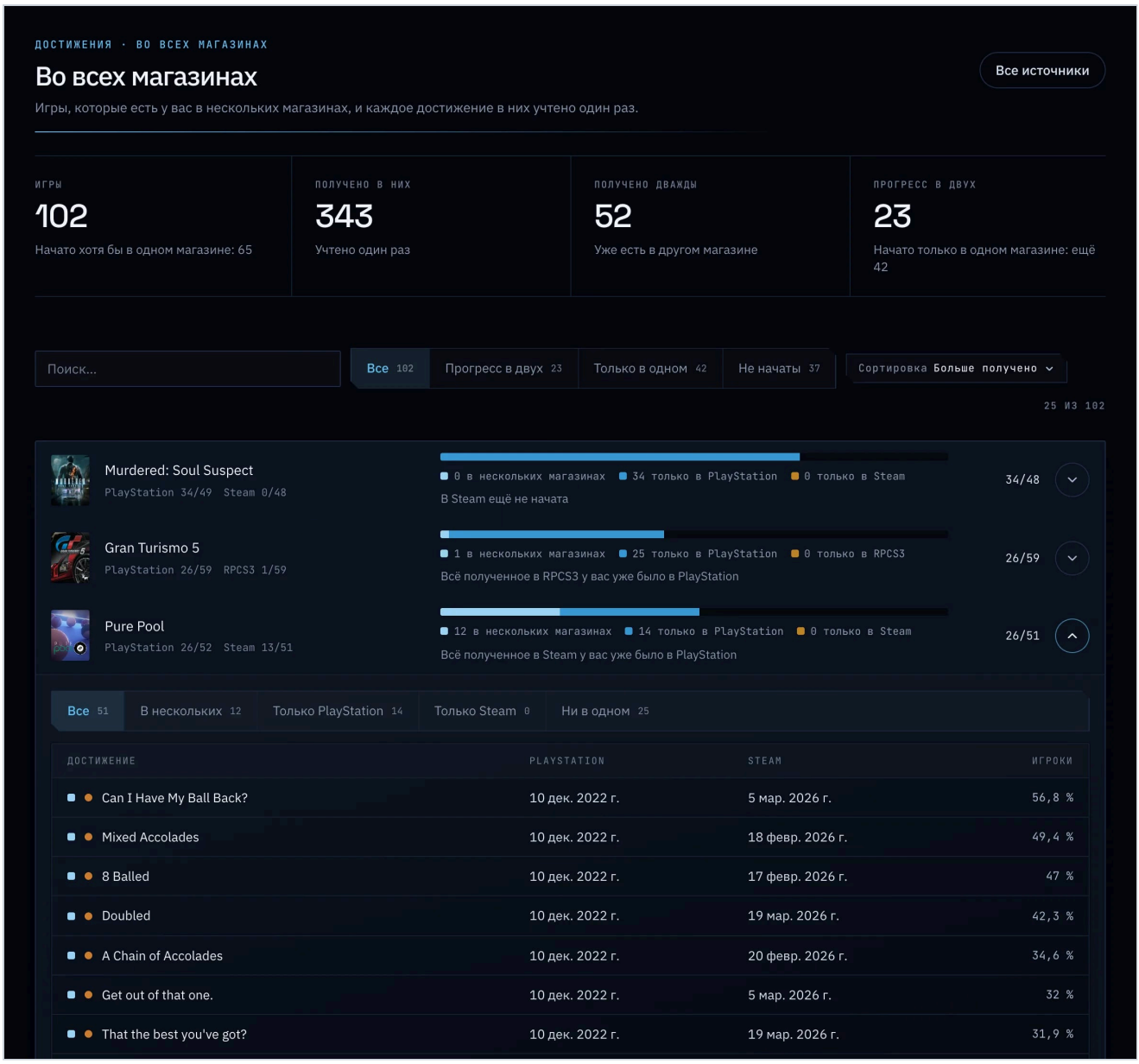
На каждой карточке указано, почему она выбрана:

- **Ближе всего к цели**: начатая игра, в которой получена наибольшая доля достижений.
- **Играете сейчас**: игра, в которой вы недавно что-то получили или в которую играли последние две недели.
- **Получено где-то ещё**: игра, в которую вы играете в одном магазине, с достижениями, которые вы уже получили в другом магазине, а в этой копии их ещё нет.
- **Там, где вы остановились**: игра, в которой вы далеко продвинулись, но которую не запускали уже год.

Под карточкой **Следующая цель** иногда называет одно достижение, за которым стоит пойти, и почему: сколько игроков его получили, в каком магазине вы его уже получили или за каким достижением оно обычно следует. **Как получить** объясняет, как его получить; этот текст свёрнут, потому что может раскрыть часть игры. Если подсказка неверна, нажмите **Не подходит?**, и она больше не будет вам показываться.

«Следующая цель» появляется, только когда есть надёжная подсказка. У игры, которую вы только начали, у игры, о достижениях которой известно слишком мало, или у игры, обычный порядок достижений которой неизвестен, подсказки нет, и ничего не показывается.

Во всех магазинах



«Во всех магазинах», одна игра открыта

Во всех магазинах показывает все игры, которые есть у вас в двух магазинах или больше: сколько достижений вы в них получили, считая каждое один раз, сколько получили дважды и в скольких играх у вас есть прогресс в двух магазинах. Кнопки **Показать** выбирают **Все**, **Прогресс в двух**, **Только в одном** или **Не начаты**.

Откройте игру, чтобы увидеть каждое её достижение по каждому магазину: дату, когда вы его там получили, или отметку, что в списке магазина его нет. **Какие достижения** оставляет только достижения, полученные больше чем в одном магазине, достижения, которые есть только в одном магазине, или те, которых у вас нет ни в одном.

Как считается итог игры

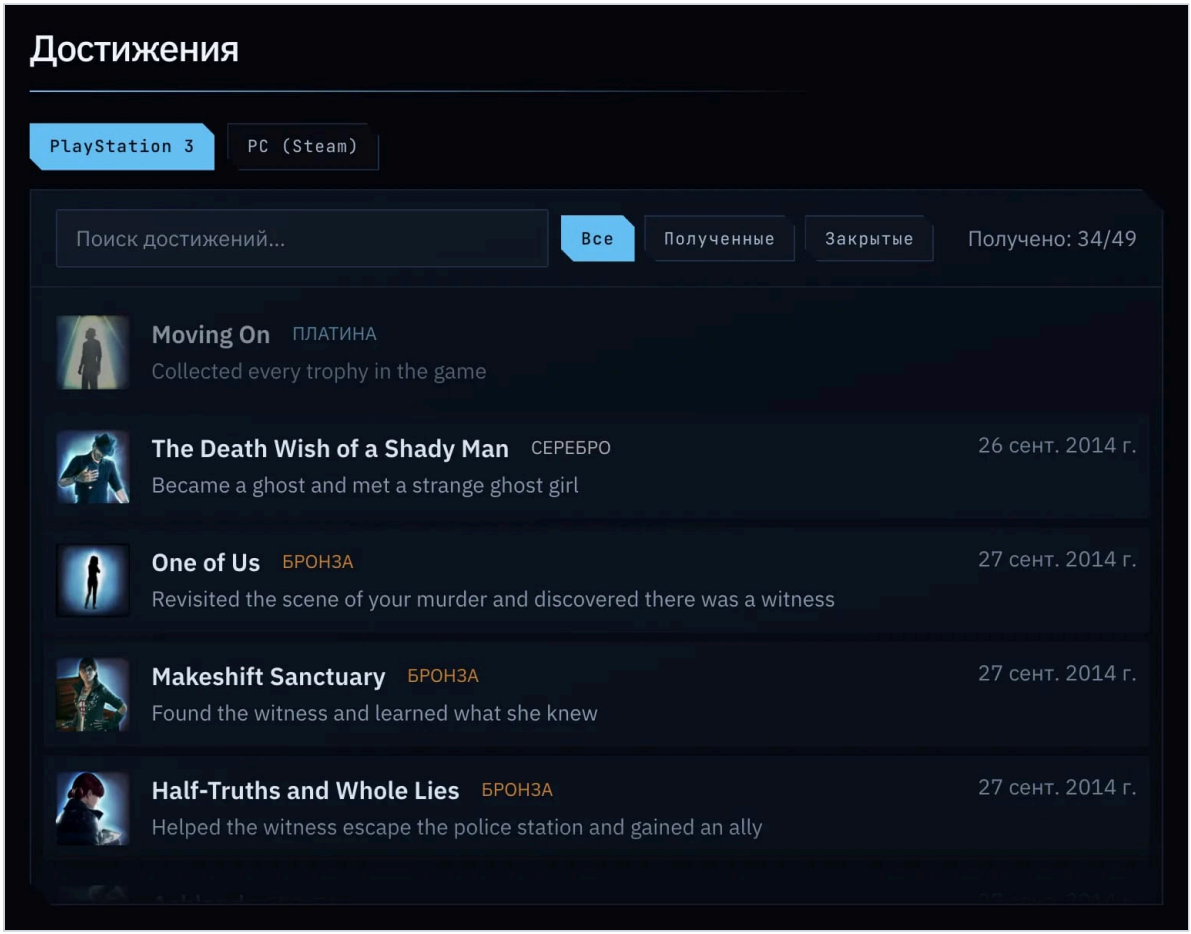
Если игра есть у вас больше чем на одной платформе, GameDock объединяет списки платформ в один, сопоставляя достижения по названию:

- Достижение, которое есть на обеих платформах, учитывается один раз и считается полученным, если вы получили его на любой из них. У игры с одними и теми же 50 достижениями в Steam и Xbox итог считается из 50.
- Достижения, которые есть только на одной платформе, добавляются: версия с дополнительными достижениями за дополнения добавляет их.
- Платиновый трофей PlayStation не учитывается, если остальной список совпадает со списком другой платформы, ведь это награда за получение всех остальных.
- Списки, которые относятся к разным играм, например набор RetroAchievements рядом со списком современного ремастера, просто складываются.

На странице игры по-прежнему показан список каждой платформы отдельно, с кнопками для переключения между ними.

Достижения игры

На странице игры раздел **Достижения** перечисляет все её достижения или трофеи:



Трофеи игры с классами и датой получения каждого

- Если игра есть у вас больше чем на одной платформе, кнопки вверху выбирают, какой набор показать.
- **Поиск достижений...** находит достижение по названию, а **Все**, **Полученные** и **Закрытые** сужают список.

- У каждого достижения показаны описание, когда вы его получили и, если платформа это сообщает, класс трофея, Gamerscore и насколько оно редкое среди игроков.

Если у игры написано, что её достижения *ещё не проверены*, GameDock ещё загружает их: игры, в которые вы не играли, проверяются в фоне партиями, обычно за несколько дней. Если сыграть в игру, она переместится в начало очереди.

Если ваши игры Steam приходят совсем без достижений, скорее всего, ваш профиль Steam закрыт. См. Достижения Steam при закрытом профиле.

Достижения Steam при закрытом профиле

Загрузите достижения Steam в GameDock, не открывая свой профиль Steam для всех.

Steam передаёт ваши достижения другим приложениям, только когда в профиле открыта **Игровая информация**. Если она скрыта, ваши игры Steam всё равно приходят в GameDock с временем в игре, но без достижений, а на странице «Достижения» написано *Steam подключён, но «Игровая информация» скрыта.*

Исправить это можно тремя способами. Выберите тот, который вам подходит.

Способ 1: сделайте игровую информацию открытой

Самый простой способ, если вы не против, что другие пользователи Steam видят, в какие игры вы играете.

1. Откройте настройки приватности Steam или нажмите **Открыть настройки приватности Steam** на странице «Достижения».
2. Для параметра **Мой профиль** выберите **Открытый**.
3. Для параметра **Игровая информация** выберите **Открытый**. Варианта *Только для друзей* недостаточно.
4. В GameDock перейдите в **Настройки** → **Синхронизация** и нажмите **Синхронизировать** рядом со Steam.

Эта синхронизация заметит изменение, и с этого момента ваши достижения будут приходить вместе с библиотекой.

Способ 2: пусть их прочитает Companion

GameDock Companion может прочитать ваши достижения из вашего собственного сеанса Steam, в котором вы вошли в аккаунт, и это работает, каким бы закрытым ни был ваш профиль.

1. Убедитесь, что вы вошли в Steam в Chrome, расширение Companion установлено и Steam в нём включён.
2. Перейдите в **Настройки** → **Синхронизация** и нажмите **Синхронизировать всё**: достижения будут прочитаны после покупок и DLC. Чтобы прочитать только их, откройте строку Steam и нажмите **Синхронизировать** рядом со строкой **Достижения**. Пока ваш профиль закрыт, это работа расширения Companion.

Companion читает до 50 игр за раз, по очереди открывая страницу достижений каждой игры, поэтому большой библиотеке понадобится несколько запусков. Чтобы прочитать всё сразу, нажмите **Прочитать достижения всех игр (...)** под строкой **Достижения** у Steam; эта кнопка появляется, когда ждут больше 50 игр. Перед началом она сообщит, сколько примерно это займёт (несколько секунд на игру), а **Остановить** завершает чтение после текущей игры. GameDock читает до 150 игр каждые 10 минут, поэтому чтение очень большой библиотеки на время прерывается и потом продолжается само. Сначала читаются игры, в которые вы играли или которые добавили последними, потому что именно в них появляются новые достижения или они

ещё ни разу не читались. А когда синхронизация Steam через **Синхронизировать** в библиотеке, на «Панели» или в строке Steam в разделе **Настройки → Синхронизация** приносит новые игры, их достижения читаются сразу. По ходу работы показывается, какая игра читается, а в конце сообщается, какие игры прочитаны, у каких нет достижений, какие прочитать не удалось и почему, и сколько осталось на следующий запуск. Чтобы всё обновлялось без вашего участия, включите **Run automatically** в разделе **Background sync** расширения Companion. См. Регулярная синхронизация.

Способ 3: пусть их прочитает GameDock Helper

Если вы играете на компьютере или портативной консоли с Linux и привязали GameDock Helper, Helper может читать ваши достижения прямо из приложения Steam, не трогая ваши настройки приватности.

1. В приложении Helper откройте **Steam library** и выберите папку вашего аккаунта Steam, если ещё не сделали этого.
2. В GameDock перейдите в **Настройки → Синхронизация** и синхронизируйте **GameDock Helper**, а затем Steam.

Приложение Steam хранит достижения только тех игр, страницу которых вы в нём открывали, поэтому игра, которую вы ни разу не смотрели в приложении Steam, может всё равно прийти без них.

ДОСТИЖЕНИЯ И АКТИВНОСТЬ

Достижения игр для ПК вне лаунчеров

Загрузите достижения, которые игры для ПК, установленные вне лаунчеров магазинов, хранят в файлах на вашем компьютере.

НУЖНО: GAMEDOCK HELPER

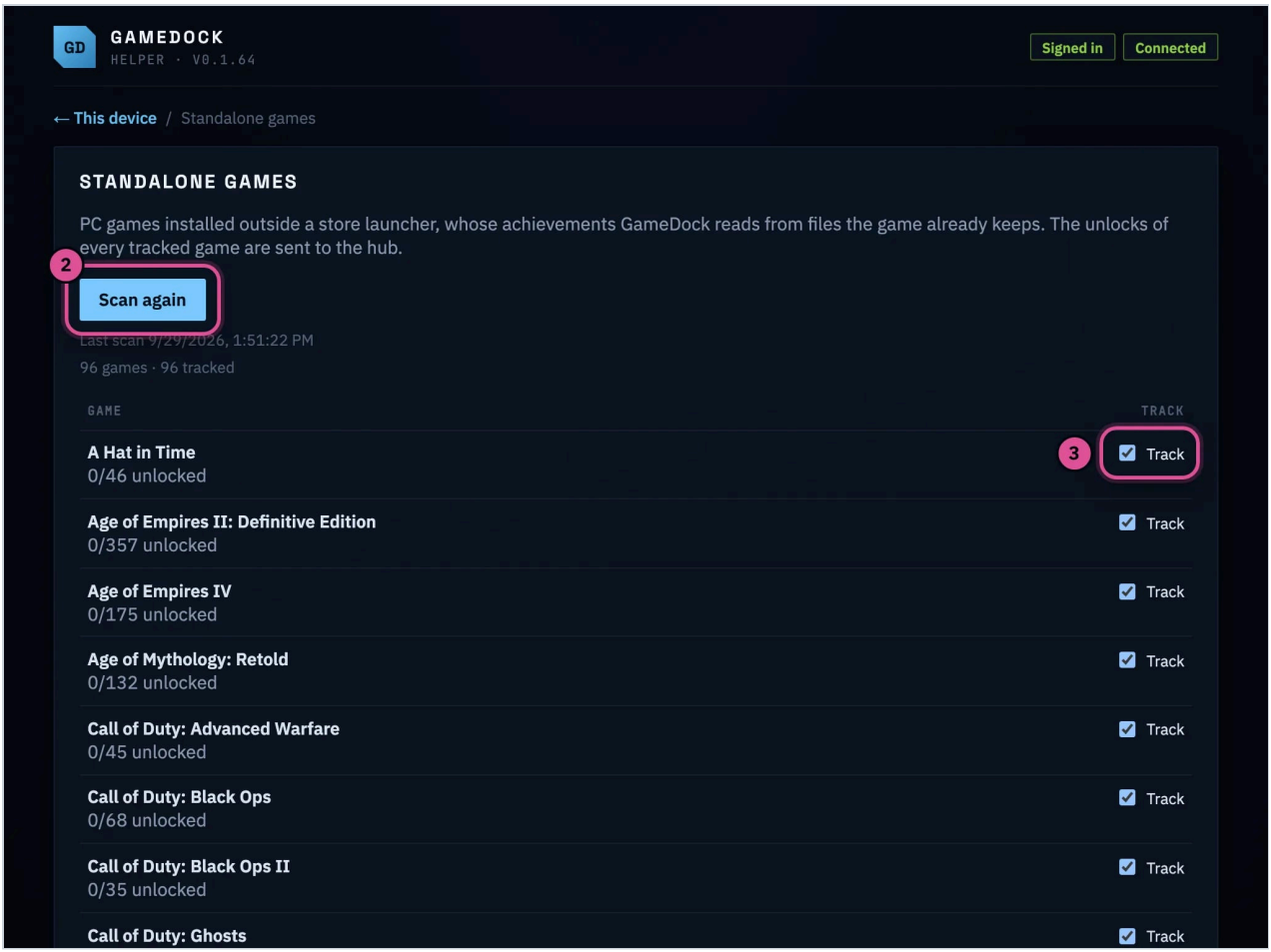
Игрой для ПК вне лаунчеров называется игра, установленная не через лаунчер магазина, например игра для Windows, которую вы сами добавили в Lutris. Она не записывает достижения Steam, потому что её запускает не клиент Steam. Некоторые такие игры вместо этого хранят достижения в файлах на вашем компьютере, и GameDock Helper может прочитать эти файлы и перенести достижения в GameDock вместе с остальными.

GameDock только читает эти файлы. Он не настраивает игру так, чтобы она их вела, ничего не меняет в игре и не открывает официальные достижения Steam. Игра вне лаунчеров, которая ещё не хранит достижения таким образом, не показывает ни одного.

Нужен привязанный GameDock Helper, который нашёл Lutris в разделе **Game folders**.

Как включить

1. В GameDock Helper откройте **Standalone games**.
2. Нажмите **Scan** 2 или, если сканирование уже запускалось, **Scan again**. Helper просмотрит ваши игры для ПК вне лаунчеров в Lutris и покажет те, что хранят достижения в файлах, и сколько достижений вы получили. Для большой библиотеки это займёт минуту-другую.



Standalone games в GameDock Helper

3. Оставьте **Track** 3 включённым для игр, за которыми GameDock должен следить, и выключите для остальных.
4. Играйте. Когда Helper в следующий раз выполнит синхронизацию или когда вы синхронизируете **GameDock Helper** в разделе **Настройки** → **Синхронизация**, ваши достижения появятся в GameDock.

Где они появляются

Эти достижения показаны на странице игры как **ПК (вне лаунчеров)**, рядом с другими платформами, на которых она у вас есть, и в разделе **Вне лаунчеров** на странице **Достижения**. В вашей библиотеке игра находится в разделе **Вне лаунчеров**, а фильтр **Платформа** на странице **Все источники** относит её к **ПК (другое)**, если только у вас нет её ещё и в магазине для ПК, например в Steam.

Если игры не хватает

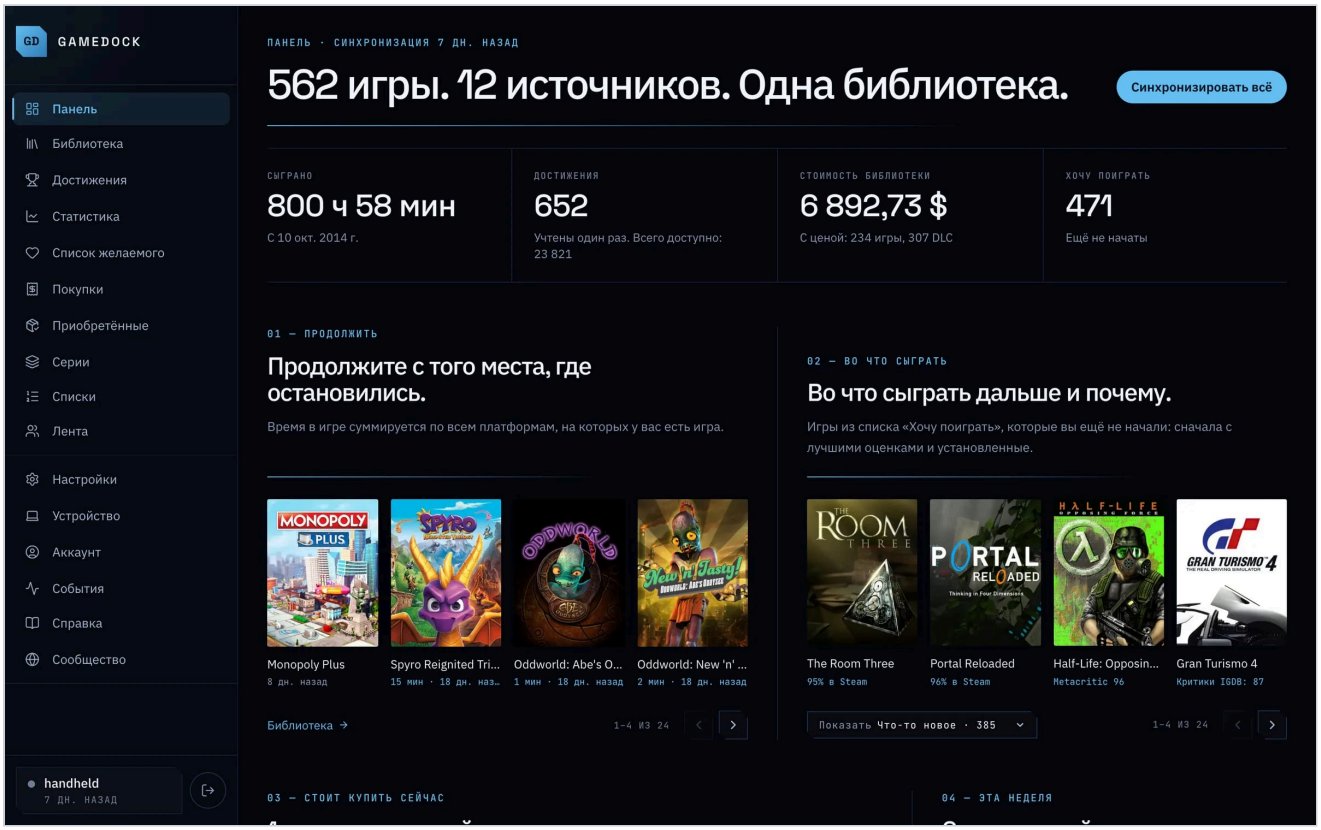
Helper показывает игру, только когда её файлы достижений уже на месте: файл описаний рядом с игрой и записи о достижениях, которые она создаёт во время игры. Если ожидаемой игры нет, запустите её один раз, чтобы она записала свой первый файл достижений, а затем нажмите **Scan again**.

ДОСТИЖЕНИЯ И АКТИВНОСТЬ

Панель

Что показывает каждая часть Панели: от того, во что сыграть дальше, до того, что изменилось, пока вас не было.

После входа первой открывается панель. Она с первого взгляда отвечает на четыре вопроса: во что вы играли в последнее время, во что сыграть дальше, что стоит купить и что изменилось с вашего прошлого визита.



Верхняя часть панели

Вверху страницы

В заголовке указано, сколько у вас игр и подключённых источников и когда GameDock в последний раз синхронизировал данные. **Синхронизировать всё** загружает свежие данные из всех подключённых магазинов, кроме того, что может прочитать только Companion (покупки Steam, DLC и достижения закрытого профиля, Epic Games и покупки PlayStation); **Синхронизировать всё** в разделе **Настройки** → **Синхронизация** запускает и их. См. Регулярная синхронизация.

Четыре цифры под ним: общее время в игре, полученные достижения (каждое учитывается один раз, на скольких бы платформах у вас ни была игра, и видно, сколько из них пришло на этой неделе), сколько стоила бы ваша библиотека по сегодняшним ценам Steam и во сколько игр вы хотите поиграть: это игры, которые у вас есть, но которые вы толком ещё не начинали.

Ваш месяц в статистике

В первые семь дней каждого месяца (по часовому поясу, заданному в разделе Параметры) под цифрами появляется карточка о том, что итоги прошлого месяца готовы: **Итоги за октябрь готовы**. В одном предложении она называет время в игре, достижения и расходы за этот месяц, а также самый заметный факт из раздела Статистика. **Открыть итоги за октябрь** ведёт на сводку этого месяца. На бесплатном тарифе кнопка называется **Итоги за октябрь** и отмечена замком, карточка сообщает, сколько ещё фактов вас ждёт, а месяц открывается с цифрами и с фактами, содержание которых скрыто, как и любой месяц на бесплатном тарифе. ✕ скрывает карточку до следующего месяца на всех ваших устройствах. Если о месяце нечего сказать, карточки нет.

Разделы

	РАЗДЕЛ	ЧТО ПОКАЗЫВАЕТ
01	**Продолжить**	Игры, в которые вы играли последними, и сколько вы в них играли за последние две недели. Листайте их стрелками.
02	**Во что сыграть**	Предложения из игр, в которые вы хотите поиграть, и игр, которые вы отложили, в трёх подборках; у каждой игры указано, почему её выбрали. См. Во что сыграть ниже.
03	**Стоит купить сейчас**	Игры из ваших списков желаемого во всех подключённых магазинах, которые продаются со скидкой или дешевле заданной вами цены, с магазином и сегодняшней ценой. Сначала идут те, что дешевле вашей цены.
04	**Эта неделя**	Сколько вы играли на этой неделе по сравнению с прошлой, график за последние восемь недель, достижения, полученные с понедельника на каждой платформе (неделя длится с понедельника по воскресенье по часовому поясу, заданному в разделе Параметры), и в скольких из последних семи дней вы получили достижение. Иногда здесь также предлагается достижение, которое стоит получить следующим в игре, в которую вы сейчас играете, как это делает Что дальше. Счёт каждой платформы показан на странице Достижения. Последним идёт **Из статистики** с фактом, с которого начинается сводка этой недели в разделе Статистика, а **Ваша неделя** открывает эту сводку; эта неделя целиком доступна на любом аккаунте, а если о неделе пока нечего сказать, факта нет.
05	**Пока вас не было**	Что изменилось за последние семь дней и что ждёт ваших действий.
06	**Откуда берутся ваши данные**	Каждый подключённый вами источник и время его последней синхронизации.

Во что сыграть

«Во что сыграть» предлагает игры из тех, с которыми вы ещё не закончили: со статусом **Хочу поиграть** и со статусом **Отложена**. Игры со статусом **Играю** находятся рядом, в разделе «Продолжить», а игры со статусами **Пройдена**, **Завершена** и **Заброшена**, скрытые игры и DLC не

предлагаются никогда. Выберите подборку в меню **Показать** под обложками; строка под заголовком поясняет, что предлагает подборка:

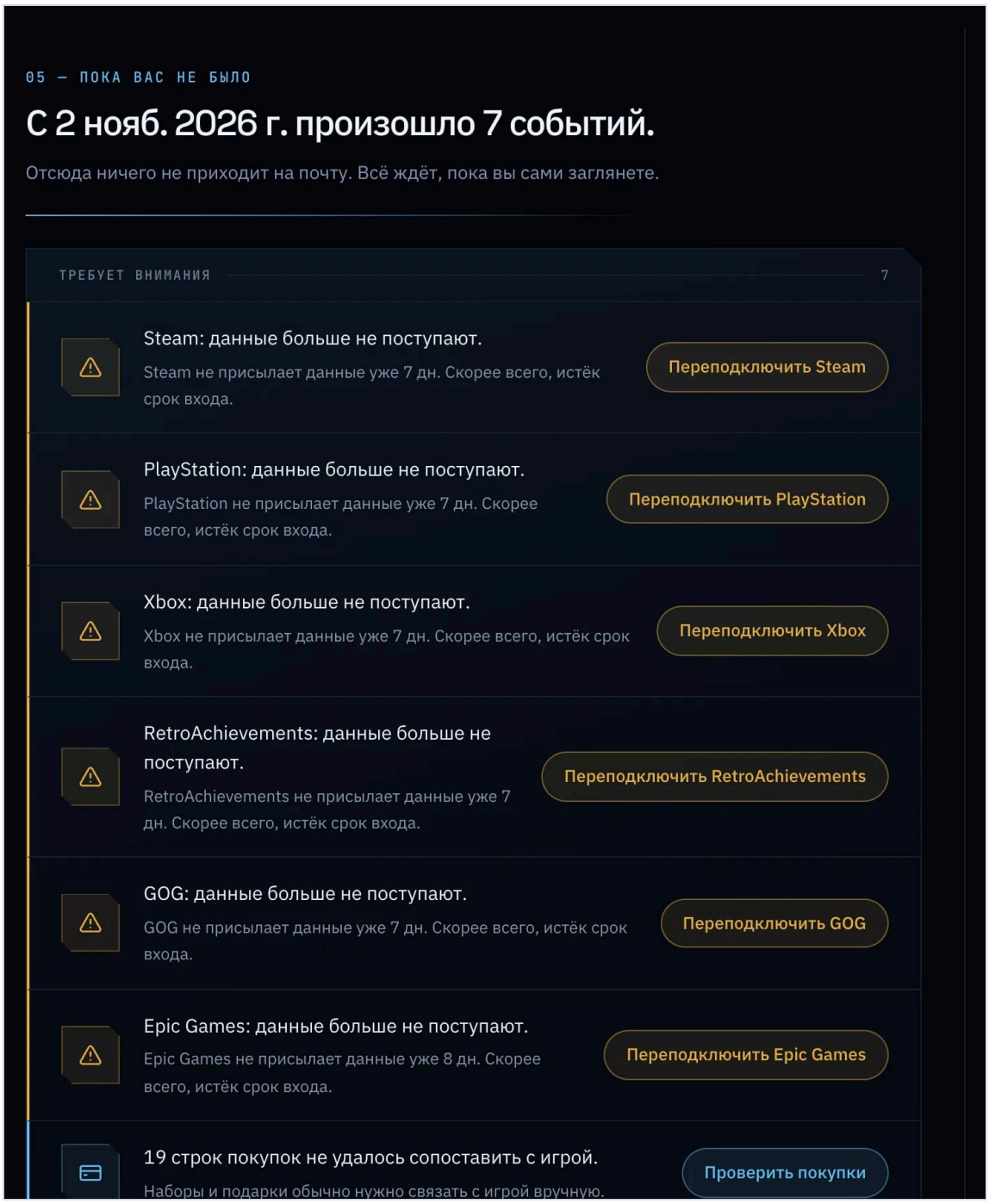
ПОДБОРКА	ЧТО ПРЕДЛАГАЕТ
Что-то новое	Игры, в которые вы хотите поиграть и в которых ещё ничего не получили. Сначала идут игры с лучшими оценками, затем игры, уже установленные на вашем устройстве, игры из серий, которые вам понравились (вы поставили игре серии четыре звезды или больше, прошли её или наиграли в ней десять часов), короткие игры и игры, купленные за последние три месяца.
Быстрые победы	Игры, которые можно скоро закончить: до прохождения осталось несколько часов (оценка времени прохождения от IGDB минус уже сыгранное) или до 100% осталось несколько достижений, а получена хотя бы половина.
Незаконченные	Игры, которые вы начали и бросили. Сначала идут те, где вы продвинулись дальше всего и играли совсем недавно, затем установленные игры и игры с хорошими оценками.

Под каждой обложкой коротко указана главная причина, например «Metacritic 94», «~4 ч до прохождения» или «Сыграно 16 ч · 2 мес. назад». Наведите указатель на игру, чтобы увидеть все причины полностью. Число после каждой подборки в меню **Показать** означает, сколько игр она отобрала; в ряду показаны первые 24.

Не сейчас (× в углу обложки, который появляется при наведении указателя) откладывает игру на 30 дней во всех подборках и на всех ваших устройствах. **Отменить** сразу возвращает её. Через 30 дней её снова могут предложить.

Оценки времени прохождения берутся из IGDB и запрашиваются по мере синхронизации игр, поэтому подборка «Быстрые победы» пополняется по мере их поступления.

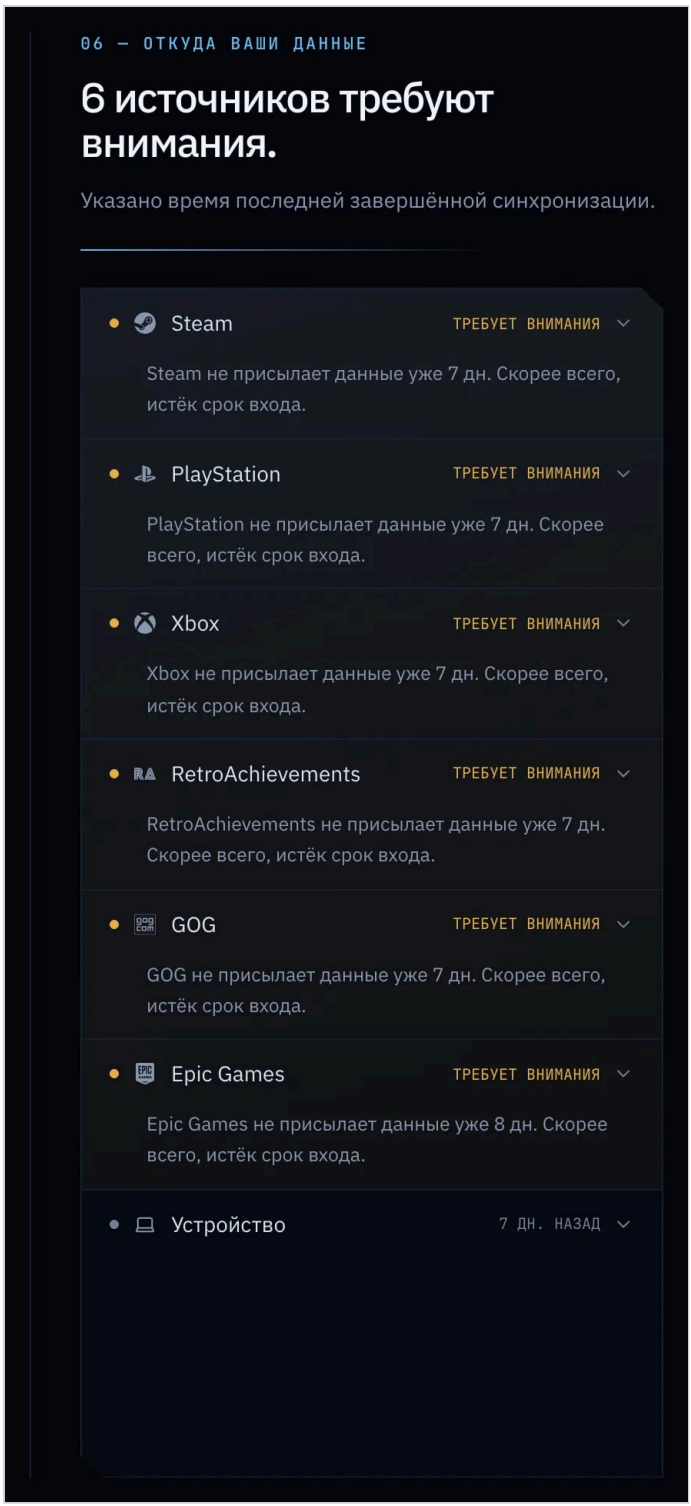
Пока вас не было



Пока вас не было

Этот раздел охватывает последние семь дней и делит изменения на **Требует внимания** (игра из списка желаемого подешевела ниже вашей целевой цены, магазин перестал передавать данные, покупки не удалось сопоставить с игрой) и **К вашему сведению**: полученные достижения, время в игре, игры, добавленные в библиотеку. У каждого пункта есть кнопка, которая ведёт прямо в нужное место. Этот раздел никогда не присылает писем, и ежедневная сводка его не очищает: после её отправки панель остаётся прежней. Всё, что старше, есть в ленте активности.

Откуда берутся ваши данные



Откуда берутся ваши данные

Здесь перечислены все подключённые вами источники: точка показывает, всё ли с источником в порядке, а рядом указано, когда он в последний раз завершил синхронизацию. Неподключённых источников в списке нет; подключите источник в разделе **Настройки → Синхронизация**. Откройте источник, чтобы увидеть каждую его часть. Если источнику нужно внимание, он сообщит об этом и даст ссылку, чтобы всё исправить. См. Если подключение требует внимания.

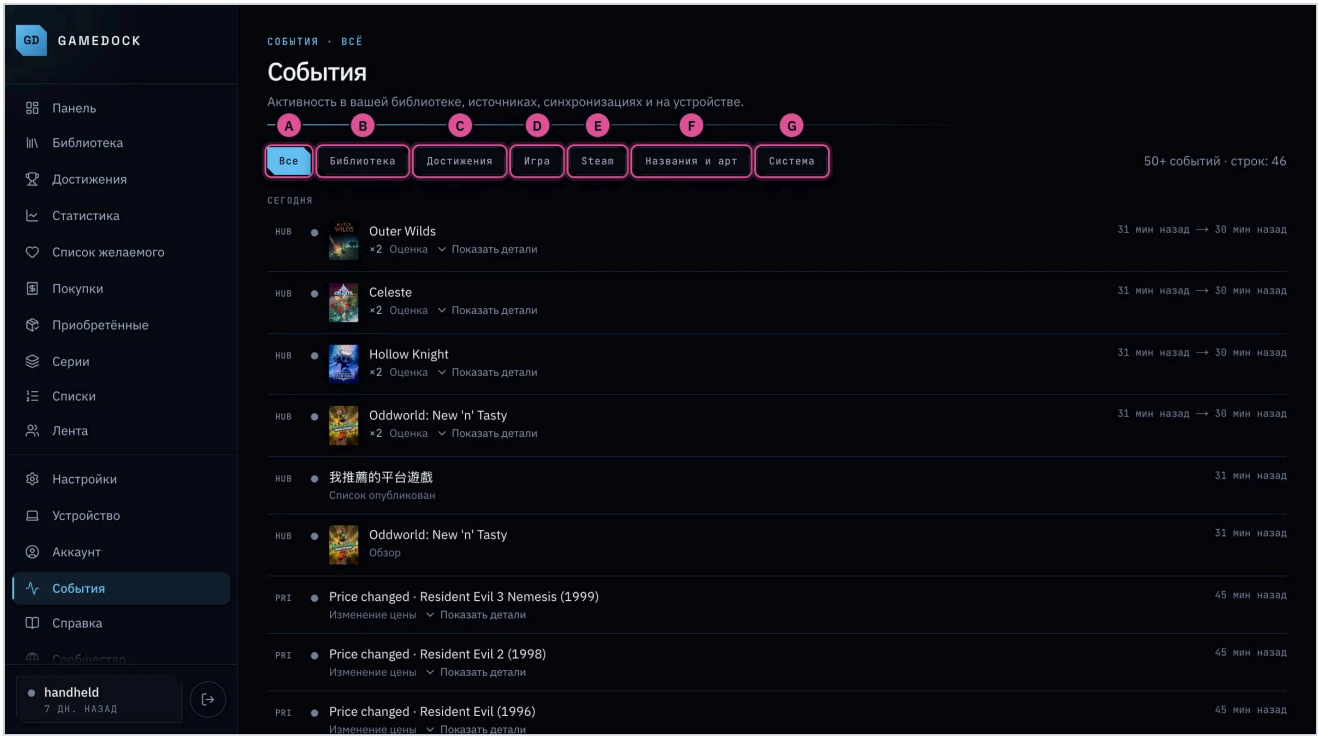
Новый аккаунт

Пока вы ничего не подключили, вместо этого на панели показаны три шага: вход, который вы уже выполнили, затем **Подключить платформу** и, по желанию, **Привязать устройство**. См. Начало работы.

Лента активности

Постоянная запись всего, что менялось в вашей библиотеке, и как сузить её до нужного.

Раздел **События** в боковом меню ведёт непрерывную запись всего, что менялось в вашей библиотеке, сначала новые записи: добавленные игры, полученные достижения, время в игре, прошедшие и неудачные синхронизации, изменения цен и списка желаемого, выход вашего устройства в сеть и из сети, а также изменённые вами названия и арт.



События, сначала новые

Как сузить список

Кнопки вверху страницы показывают события только одного вида:

	КНОПКА	ЧТО ПОКАЗЫВАЕТ
A	**Все**	Всё.
B	**Библиотека**	Игры, которые добавлены в библиотеку, скрыты или сменили статус, ваши оценки, опубликованные вами обзоры и список, когда его впервые могут увидеть другие люди.
C	**Достижения**	Полученные достижения.
D	**Игра**	Время в игре: каждая синхронизация, которая обнаружила, что время в игре выросло, и на сколько.
E	**Steam**	Изменения списка желаемого, покупок, CD-ключей, цен и стоимости библиотеки.

	КНОПКА	ЧТО ПОКАЗЫВАЕТ
F	**Названия и арт**	Изменённые вами названия и арт.
G	**Система**	Завершённые и неудачные синхронизации, выход вашего устройства в сеть и из сети, а также входы в магазины.

События сгруппированы по дням, сначала новые. В каждой строке указаны источник события, точка, показывающая результат (зелёная: готово, жёлтая: изменение, на которое стоит взглянуть, красная: сбой), и время. Повторяющиеся события собраны в одну строку с числом повторений и промежутком времени, который они охватывают. **Показать детали** в строке раскрывает подробности: какая платформа, старая и новая цена, новое название. **Загрузить ещё** внизу страницы показывает более ранние события.

Как далеко уходит история

На бесплатном тарифе раздел «События» показывает последние 48 часов; пометка вверху сообщает, сколько более старых событий скрыто. GameDock Plus показывает всё. Ничего не удаляется: если вы оформите подписку, старые события снова появятся.

Время в игре на странице самой игры никогда не обрезается: её история игры на любом тарифе начинается с первой синхронизации, которая записала время.

Раздел **Пока вас не было** на панели кратко показывает те же изменения за последние семь дней, а письмо с ежедневной сводкой (входит в GameDock Plus) присылает их каждое утро. Ни то ни другое не очищает эту ленту.

ЧАСТЬ 5

Статистика

Что принесли ваша неделя, месяц, квартал, год или вся история: время в игре, достижения, расходы, новые игры в библиотеке и список желаемого, и что из этого выделялось.

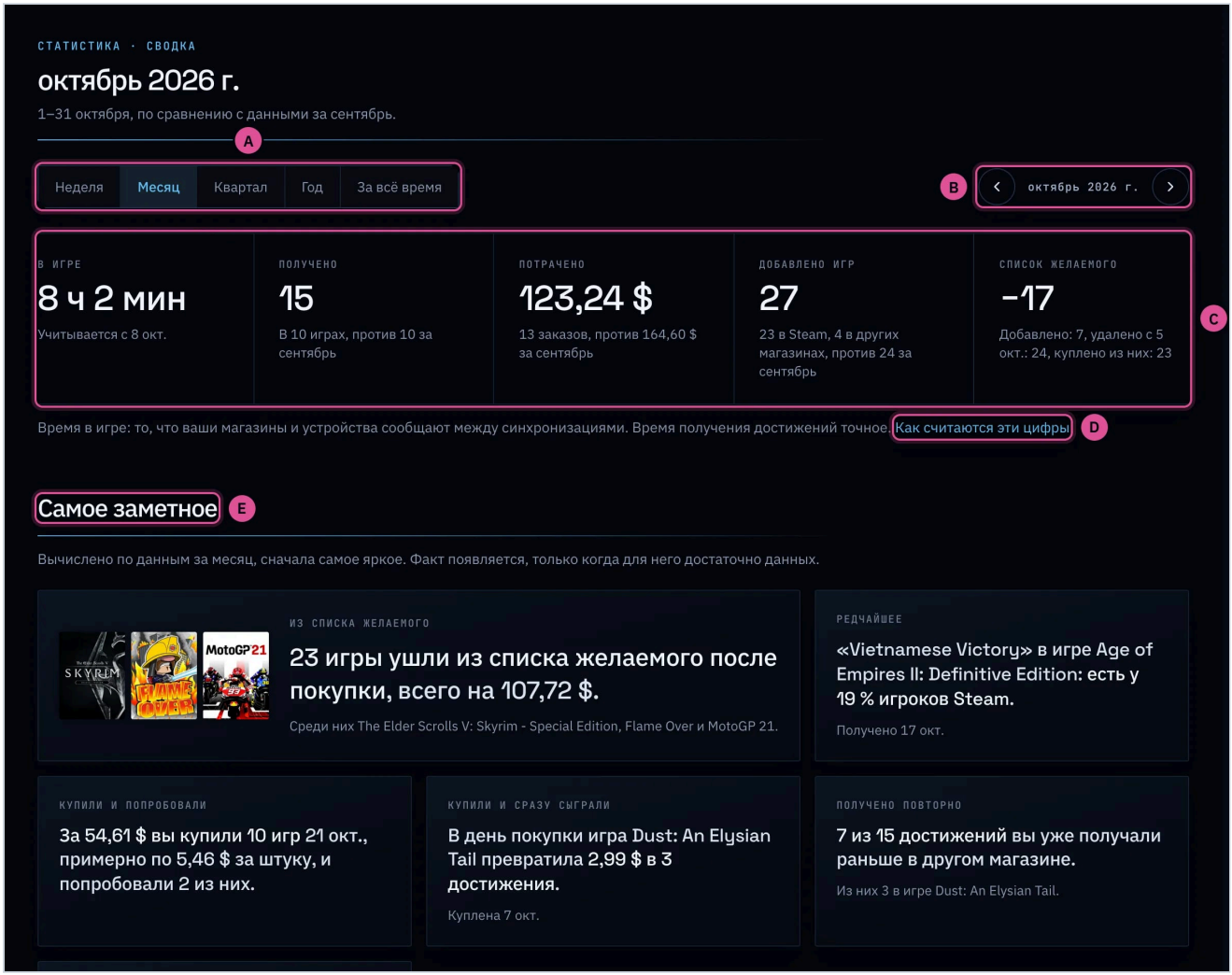
СТАТИСТИКА

Сводка статистики

Пять показателей за период и с чем они сравниваются, самые заметные факты и что показывает бесплатный тариф.

НУЖНО: GAMEDOCK PLUS

Раздел **Статистика** в боковом меню показывает, каким был отрезок времени по всем данным, которые GameDock читает для вас: сколько вы играли, какие достижения получили, сколько потратили, какие игры добавили и как изменился ваш список желаемого. Всё это сравнивается с предыдущим отрезком и дополняется самыми заметными фактами. Раздел открывается на вкладке **Сводка**, где собраны все пять показателей.



Сводка за месяц; буквы соответствуют тексту ниже

Выбор периода

Кнопки вверху **A** выбирают вид периода: **Неделя**, **Месяц**, **Квартал**, **Год** или **За всё время**. В GameDock Plus открывается текущий месяц. Стрелки рядом с ними **B** переходят к предыдущему и следующему периоду; стрелка вперёд останавливается на сегодняшнем дне, а стрелка назад

доходит до года, с которого начинается ваша история. У периода **За всё время** стрелок нет: это всё, что GameDock о вас хранит, вплоть до первого достижения или заказа с датой.

Неделя длится с понедельника по воскресенье, и каждый период начинается в полночь по часовому поясу, заданному в разделе Параметры, поэтому игра в воскресенье вечером засчитывается в ту неделю, когда вы играли, где бы вы ни находились.

Пять цифр

Вверху C расположены **В игре**, **Получено**, **Потрачено**, **Добавлено игр** и **Список желаемого**, и под каждой цифрой есть строка, которая говорит, с чем она сравнивается:

- Период, который ещё идёт, сравнивается с таким же отрезком предыдущего: 22 октября прошедшая часть октября сравнивается с периодом с 1 по 22 сентября, а прошедшая часть этой недели сравнивается с теми же днями прошлой недели.
- Завершённый период сравнивается со всем предыдущим периодом.
- **За всё время** ни с чем не сравнивается. В этом случае **В игре** показывает собственные итоги каждого магазина и устройства, а **Получено** учитывает достижение один раз, даже если вы получили его в двух магазинах.

Как считаются эти цифры D объясняет, как считается каждая из них.

С какого дня идёт учёт

Достижения, заказы и даты, когда игры попали в библиотеку или список желаемого, приходят из магазинов, а те хранят их годами. Со временем в игре иначе: ни один магазин не сообщает, когда был сыгран каждый час, поэтому GameDock записывает его сам, начиная с первой синхронизации, которая обнаружила, что ваше время в игре растёт. До этого дня считать нечего.

Поэтому период, который начался раньше, чем GameDock начал запись, показывает время в игре с пометкой **Учитывается с** и днём начала записи и не сравнивается с более ранним отрезком: часть одного отрезка в сравнении с другим целиком выглядела бы как тенденция, которой на самом деле нет. Если сам период записан полностью, а предыдущий отрезок записан не полностью, он сообщает, что **до этого дня сравнивать не с чем**. Период, который закончился до начала записи, показывает в цифре **В игре** не ноль, а **—**, и под ней причину. Удаления из списка желаемого устроены так же: GameDock хранит их с тех пор, как начал их записывать, а для более раннего периода показывает добавленные игры и **—** вместо изменения.

Самое заметное

В блоке **Самое заметное** E собрано несколько фактов о периоде, самые яркие первыми: ваш лучший день по достижениям, игра или серия, которая заняла больше всего вашего времени, ваше самое редкое достижение, игры, которые вы купили и запустили в один день, игры, ушедшие из списка желаемого в день покупки. Каждый факт появляется, только когда за ним достаточно данных, поэтому у спокойной недели их может не быть вовсе, и страница так и скажет, а не станет ничего выдумывать. Факты вычисляются по фиксированным правилам из ваших собственных данных.

Под ними **Во что вы играли** перечисляет игры, в которые вы больше всего играли за период, со временем и долей каждой, а темы ниже показывают период на графиках по дням, неделям, месяцам или годам: время в игре, достижения, расходы, добавленные игры по магазинам и то, что приходило в список желаемого и уходило из него. Каждая тема открывает свою страницу за тот же период: Время в игре, Достижения, Расходы, Библиотека и Список желаемого. **Всё время в игре** рядом с «Во что вы играли» открывает «Время в игре». Год открывается карточкой, которая ведёт в Ваш год в играх: год в виде картинки, которой можно поделиться, бесплатно на любом тарифе.

На бесплатном тарифе

На любом аккаунте сводка текущей недели доступна целиком: пять цифр, один самый заметный факт с названиями остальных и то, во что вы играли. Прошлые недели, месяцы, кварталы, годы и период «За всё время» входят в GameDock Plus. Если открыть такой период на бесплатном тарифе, вы всё равно увидите его пять настоящих цифр и то, с чем они сравниваются, а также список самых заметных фактов, в которых найденное скрыто, так что ещё до решения можно понять, что расскажет Plus. Периоды и страницы, недоступные на бесплатном тарифе, отмечены замком.

По электронной почте

1-го числа каждого месяца ежемесячное письмо со статистикой приносит в ваш почтовый ящик итоги только что закончившегося месяца на любом тарифе: в GameDock Plus письмо охватывает весь месяц, а на бесплатном тарифе содержит его цифры и самый яркий факт с названиями остальных. Отключить письмо можно в разделе **Аккаунт** → **Уведомления** или прямо из письма.

СТАТИСТИКА

Время в игре

Дни с игрой, самая длинная череда таких дней, во что и где вы играли больше всего, новые для вас игры и ваши часы в сравнении с обычными.

НУЖНО: GAMEDOCK PLUS

Страница **Время в игре** в разделе «Статистика» в боковом меню рассказывает о времени, сыгранном за период, подробнее, чем Сводка: сколько дней вы играли и какой была самая долгая серия, какие игры заняли это время и где вы в них играли, какие из них были для вас новыми и как ваши часы соотносятся с тем, сколько обычно занимает каждая игра.



Время в игре за месяц; буквы соответствуют тексту ниже

Цифры

Вверху A расположены **В игре**, **Сыграно игр**, **Дней с игрой**, **Самая долгая серия** и **Главная игра**. **В игре** сравнивается с таким же отрезком предыдущего периода, как и в сводке. **Сыграно игр** показывает, сколько из них были для вас новыми и к скольким вы вернулись, а **Дней с игрой** показывает, в скольких из уже прошедших дней периода вы играли.

Выберите период кнопками над цифрами и переходите к предыдущему или следующему стрелками рядом с ними, как в Сводке. При переходе между страницами статистики боковое меню сохраняет выбранный период.

Часы за период

График B показывает ваши часы по дням для недели или месяца, по неделям для квартала и по месяцам для года, а кнопки **Месяцы** и **Недели** переключают между ними. Наведите указатель на точку или воспользуйтесь клавишами со стрелками, чтобы узнать её часы и сколько игр вы запускали. **Где вы играли** C делит те же часы по магазинам и устройствам.

Больше всего часов, новые игры и возвращения

Больше всего часов перечисляет главные игры периода: где вы в них играли, часы, их долю в периоде и что было до этого (**Новая в этом году**, сколько и когда вы играли в неё в другом магазине или месяц, когда вы впервые её запустили).

Новые и снова в игре показывает новые для вас игры и те, к которым вы вернулись. Первый запуск берётся по дате, которую сообщает магазин, поэтому он может быть раньше, чем вы пришли в GameDock. Некоторые источники не сообщают дату первого запуска (например, Lutris), и игры, в которые вы играли только там, считаются неизвестными, а не угадываются.

Ваше время в сравнении с обычным сопоставляет все ваши часы в игре с обычным временем её прохождения по данным IGDB, которое отмечено на каждой полосе.

С какого дня идёт учёт

Ни один магазин не сообщает, когда был сыгран каждый час, поэтому GameDock записывает это сам, начиная с первой синхронизации, которая обнаружила, что ваше время в игре растёт. Если период начинается раньше этого дня, каждая цифра на странице показывает **Учитывается с** и этот день, а период, который закончился до него, показывает — с причиной и рядом выводит итог за всё время по данным ваших магазинов и переход к разделу За всё время.

За всё время

За всё время вместо этого показывает собственные итоги каждого магазина и устройства: где вы играли по этим итогам, игры, в которые вы больше всего играли за всё время, и ваши часы по десятилетию выхода каждой игры. Дни с игрой и самая долгая серия по-прежнему считаются со дня, когда GameDock начал запись.

На бесплатном тарифе

«Время в игре» за любой период входит в GameDock Plus. На бесплатном тарифе страница всё равно показывает настоящие главные цифры и то, с чем они сравниваются, факты, которые стоит знать (найденное в них скрыто), и контуры графиков.

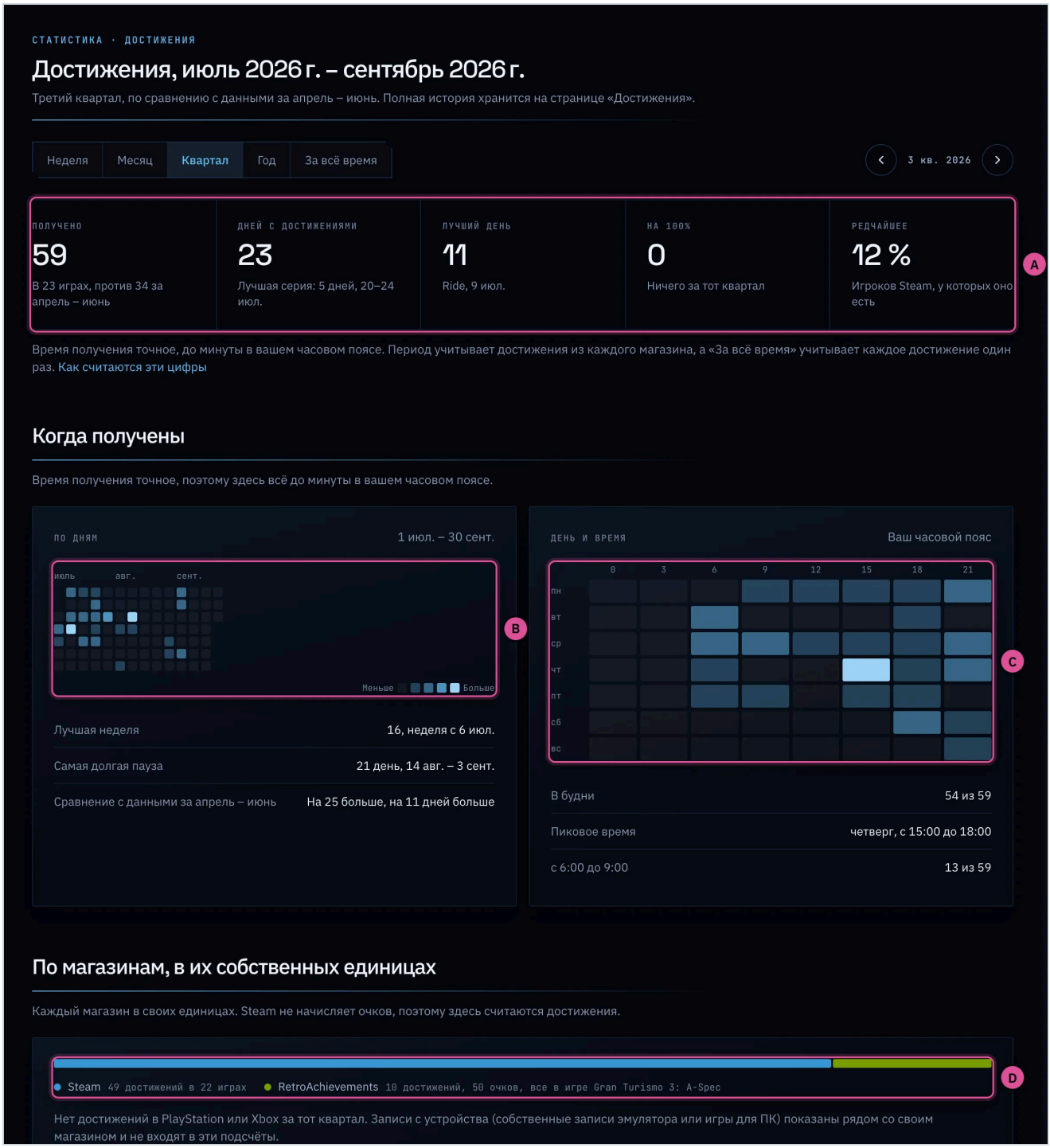
СТАТИСТИКА

Достижения

Когда за период были получены достижения, по дням и по часам, каждый магазин в своих единицах, игры, принёсшие больше всего, и самые редкие.

НУЖНО: GAMEDOCK PLUS

Страница **Достижения** в разделе «Статистика» в боковом меню показывает, когда за период были получены достижения и трофеи, из каких магазинов и игр они пришли и какие из них самые редкие. Полная история хранится на вашей странице «Достижения»; эта страница посвящена одному отрезку времени.



Достижения за квартал; буквы соответствуют тексту ниже

Цифры

Вверху A расположены **Получено**, **Дней с достижениями** с вашей лучшей серией, **Лучший день**, **На 100%** (или игра, которая ближе всех к завершению) и **Редчайшее**: доля игроков Steam, у которых есть ваше самое редкое достижение за период.

Период учитывает каждое достижение, записанное магазином, включая достижение, повторно полученное во втором магазине, поэтому его цифра складывается из цифр магазинов ниже. **За всё время** учитывает каждое достижение один раз, как и страница «Достижения».

Когда они пришли

По дням B показывает календарь дней периода: чем больше достижений, тем темнее день. Для недели вместо этого её семь дней показаны столбцами, а для периода «За всё время» столбцами показаны годы, и каждое достижение учитывается один раз, в том году, когда вы впервые его получили. Под календарём указаны самая насыщенная неделя, самый долгий перерыв и сравнение периода с предыдущим.

День и время C закрашивает каждый день недели по трёхчасовым отрезкам суток в вашем часовом поясе и показывает, сколько достижений пришлось на будни и какой отрезок был самым насыщенным.

По магазинам, в их собственных единицах

По магазинам D показывает долю каждого магазина в достижениях и его цифры в его собственных единицах: трофеи PlayStation, Gamerscore в Xbox, очки RetroAchievements и достижения в Steam, где очков не дают. Собственные записи эмулятора или игры для ПК остаются рядом со своим магазином и в эти подсчёты не входят.

Игры и самые редкие достижения

Игры, которые дали больше всего перечисляет игры периода с наибольшим числом достижений: когда они были получены и сколько из них вы уже получили в другом магазине. **Редчайшее** перечисляет достижения, которые есть у наименьшей доли игроков Steam; PlayStation, Xbox и RetroAchievements пока не сообщают GameDock долю игроков.

На бесплатном тарифе

«Достижения» в статистике за любой период входят в GameDock Plus. На бесплатном тарифе страница всё равно показывает настоящие главные цифры и то, с чем они сравниваются, факты, которые стоит знать (найденное в них скрыто), и контуры графиков. Ваша страница «Достижения» и её полоса «Активность» остаются бесплатными.

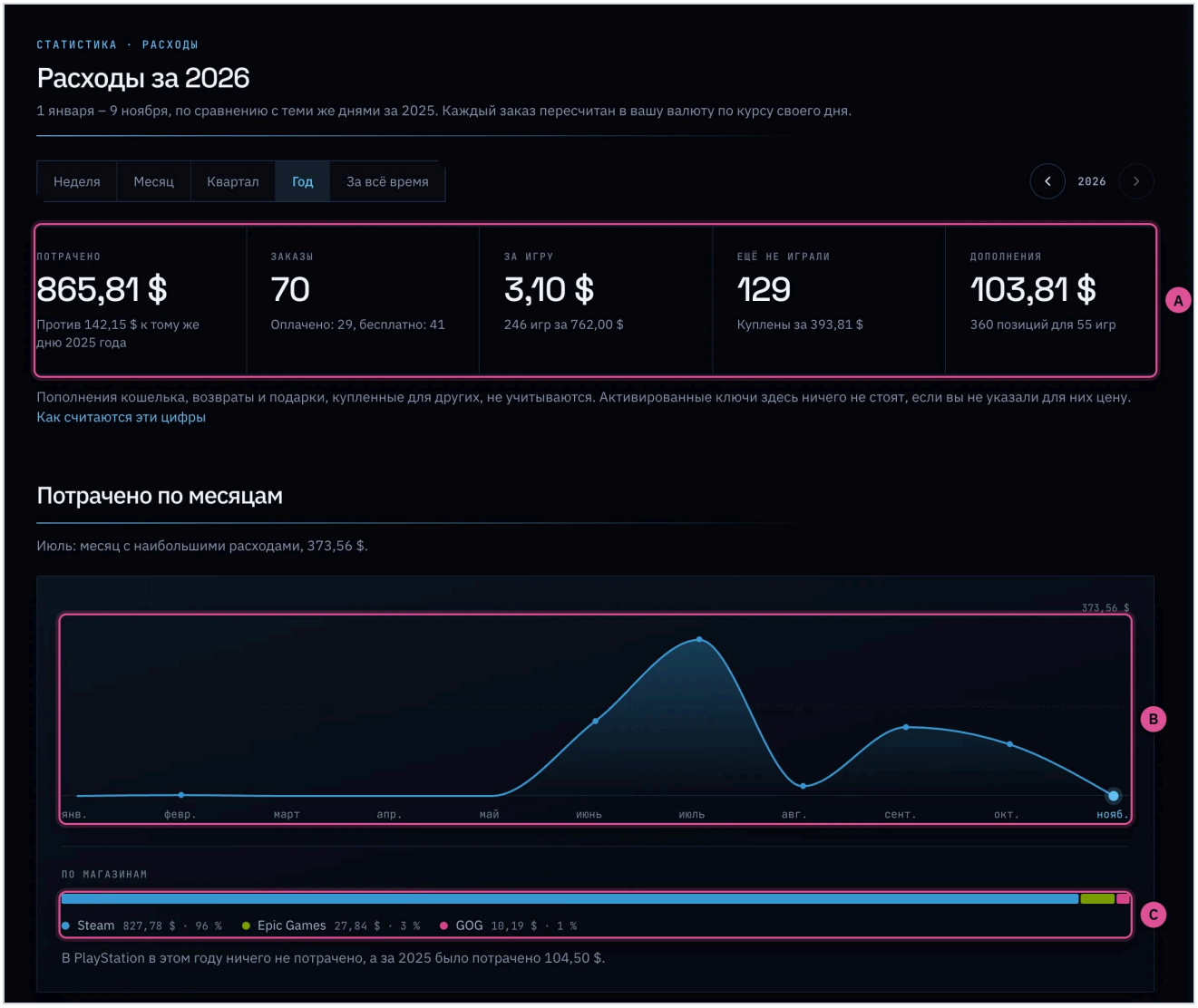
СТАТИСТИКА

Расходы

Сколько вы потратили за период и когда, доля каждого магазина, на что ушли деньги, самые крупные покупки и во что обошёлся час каждой из них.

НУЖНО: GAMEDOCK PLUS

Страница **Расходы** в разделе «Статистика» в боковом меню показывает, во что вам обошёлся период во всех магазинах, которые читает GameDock: когда уходили деньги, какие магазины их получили, на что они ушли, ваши крупнейшие покупки и во сколько вам обошёлся час игры в каждой из них. Каждый заказ пересчитан в вашу валюту по курсу своего дня, как на странице «Покупки».



Расходы за год; буквы соответствуют тексту ниже

Цифры

Вверху A расположены **Потрачено** в сравнении с таким же отрезком предыдущего периода, как в Сводке; **Заказы**: сколько из них вы оплатили и сколько ничего не стоили; **За игру**: стоимость

купленных игр, поделённая на их число; **Ещё не играли**: купленные за период игры, которые вы ещё не начинали, и сколько они стоили; и **Дополнения**.

Пополнения кошелька, возвраты и подарки, купленные для других, не учитываются. Полученный подарок, активированный ключ и бесплатно полученная игра считаются заказами, которые ничего не стоили, если только вы не указали цену ключа.

Когда и где

График B показывает, сколько вы потратили в каждый день недели, каждую неделю месяца или квартала, каждый месяц года или каждый год вашей истории. **По магазинам** C делит те же деньги по магазинам и сообщает, если магазин, которым вы пользовались в предыдущем периоде, на этот раз ничего не получил. Заказ в валюте, для которой у GameDock нет курса, или диск, для которого вы ещё не указали цену, упоминается под графиком, а не считается нулём.

На что ушли деньги

На что ушли деньги делит расходы периода на игры, дополнения, подписки и всё остальное, а заказы, которые ничего не стоили, раскладывает на подарки, активированные ключи и бесплатно полученные игры.

Крупнейшие покупки и выгода

Крупнейшие покупки перечисляет самые дорогие игры периода: когда и в каком магазине вы их купили, сколько заплатили, сколько играли в них во всех магазинах и на всех устройствах и во сколько обошёлся час игры. У игры, которую вы не начинали, написано **Ещё нет**. **Все покупки** открывает страницу «Покупки».

Выгодно и невыгодно ставит ваши самые выгодные покупки (от двух часов игры) рядом с играми, которые вы купили, но ещё не запускали.

На бесплатном тарифе

«Расходы» за любой период входят в GameDock Plus. На бесплатном тарифе страница всё равно показывает **Потрачено**, **Заказы** и **Дополнения** вместе с тем, с чем сравнивается «Потрачено», факты, которые стоит знать (найденное в них скрыто), и контуры графиков. На странице «Покупки» бесплатные месяцы остаются.

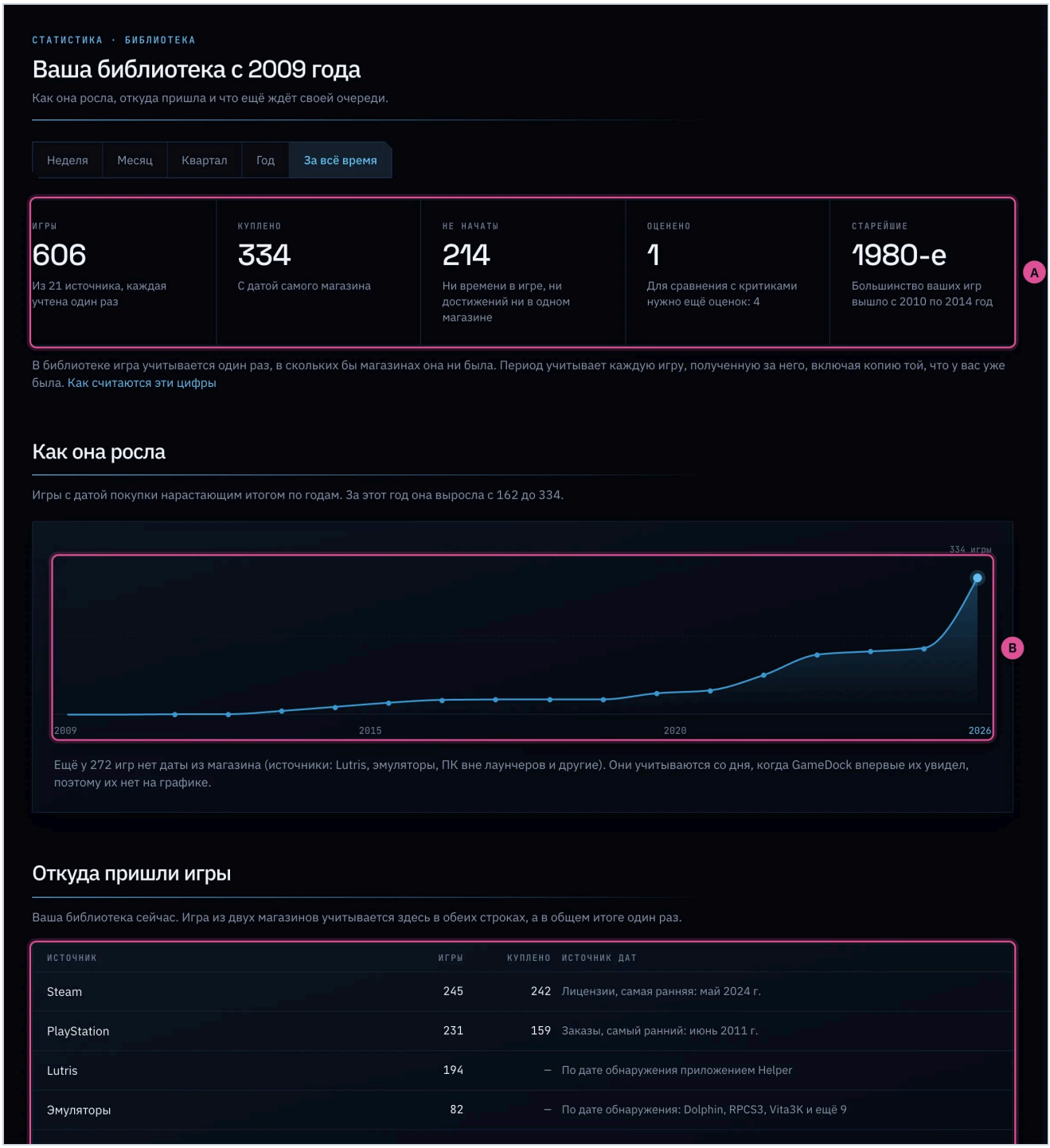
СТАТИСТИКА

Библиотека

Как росла ваша библиотека, откуда пришли игры, ваш бэклог в часах, когда вышли ваши игры и как соотносятся ваши оценки.

НУЖНО: GAMEDOCK PLUS

Страница **Библиотека** в разделе «Статистика» в боковом меню показывает, как росла ваша библиотека, откуда пришли её игры, что ещё ждёт своей очереди, когда вышли ваши игры и как ваши оценки соотносятся с другими.



Библиотека за всю историю; буквы соответствуют тексту ниже

Цифры

Для периода **За всё время** вверху (A) расположены **Игры**, где каждая учитывается один раз, в скольких бы магазинах она ни была; **Куплено**: игры, для которых магазин сообщает дату; **Не начаты**; **Оценено**; и **Старейшие**: десятилетие, когда вышла ваша самая старая игра.

Для недели, месяца, квартала или года это **Добавлено игр**: все игры, которые вы получили за период в любом магазине, с пометкой, сколько из них у вас уже были в другом месте; **Новые в библиотеке**; **Не начаты** среди добавленных; **Оценено** и **Пройдены**.

Как росла библиотека

Для периода **За всё время** график B складывает игры с датой покупки год за годом, а для более короткого периода показывает новые игры в библиотеке за каждый день, неделю или месяц. На линии учитывается только первая покупка игры. Игры, которым ни один магазин не даёт дату, например игры эмуляторов, Xbox и игры для ПК вне лаунчеров, считаются со дня, когда GameDock впервые их увидел, и страница сообщает, сколько таких игр, а не относит их все на этот день.

Откуда пришли игры

Откуда она пришла C перечисляет все магазины и устройства, где есть ваши игры, сколько из них куплено с датой и насколько далеко в прошлое уходят эти даты: лицензии Steam, заказы PlayStation, GOG и Epic, ваши диски или, для источников, которые не хранят покупок, день, когда GameDock впервые увидел игру. Игра в двух магазинах учитывается в обеих строках.

Бэклог и когда вышли ваши игры

Бэклог включает все игры, в которые вы не играли и в которых ничего не получили ни в одном магазине. Заданный вами статус важнее: со статусом **Хочу поиграть** игра остаётся в бэклоге, сколько бы вы в неё ни играли. Рядом с часами основного сюжета по данным IGDB GameDock показывает, сколько времени эти игры заняли бы в вашем темпе, когда у него наберётся три месяца ваших игровых данных, чтобы этот темп оценить, а также сколько игр период добавил в сравнении с тем, сколько вы начали.

Когда вышли ваши игры размещает игры вашей библиотеки и часы, сыгранные в них, на одной временной шкале, по пять лет за раз.

Ваш вкус

Когда у вас наберётся пять оценок, **Ваш вкус** сравнит вашу среднюю оценку с оценками критиков для тех же игр и с оценками игроков GameDock, всё по шкале до 100. До тех пор он просит поставить ещё оценки и даёт ссылку на пройденные вами игры.

На бесплатном тарифе

«Библиотека» в статистике за любой период входит в GameDock Plus. На бесплатном тарифе страница всё равно показывает настоящие главные цифры и то, с чем сравнивается «Добавлено игр», факты, которые стоит знать (найденное в них скрыто), и контуры графиков.

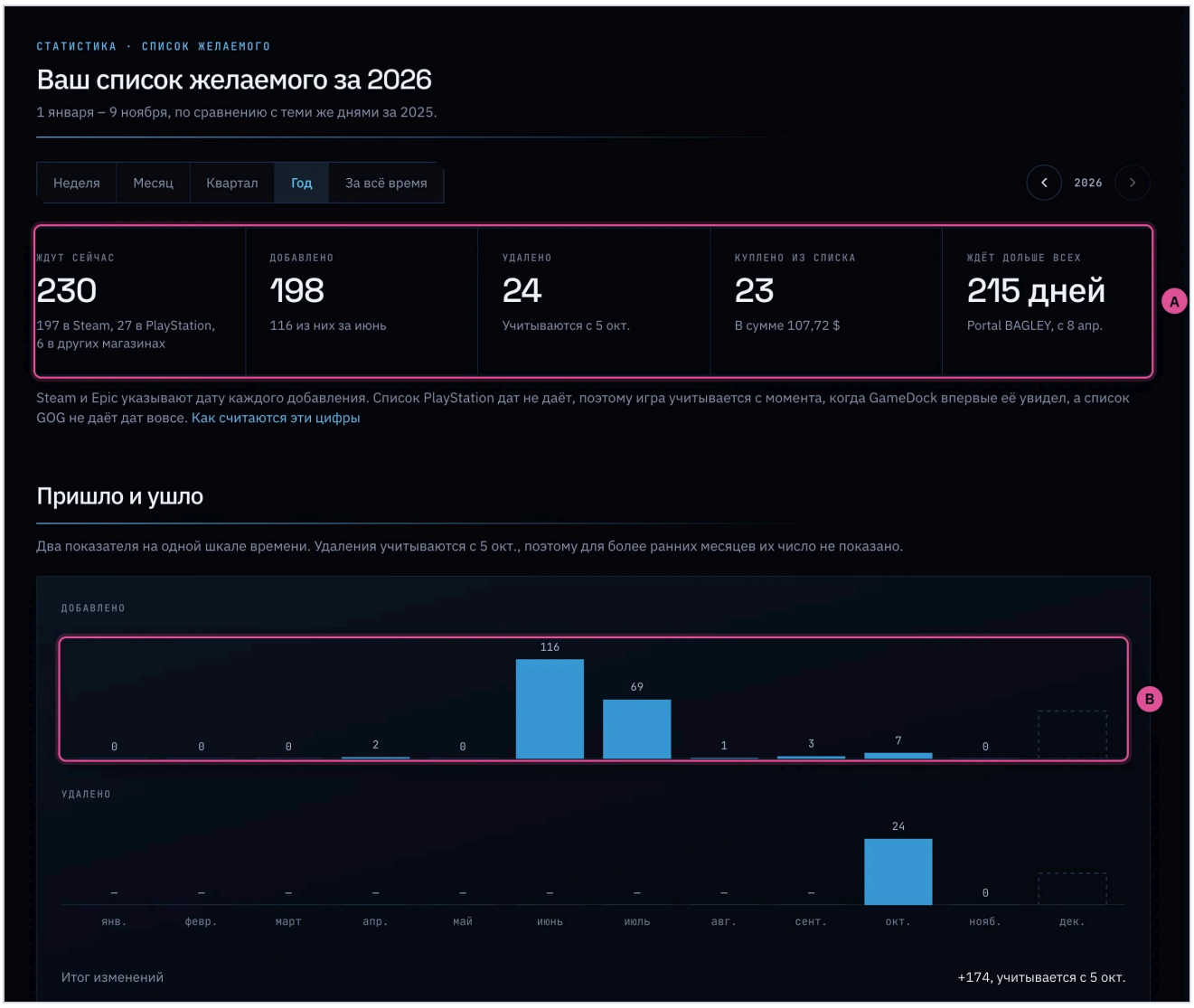
СТАТИСТИКА

Список желаемого

Что добавлялось в списки желаемого и убиралось из них, что вы из них купили и сколько игра ждала покупки, и какие уведомления о цене сработали.

НУЖНО: GAMEDOCK PLUS

Страница **Список желаемого** в разделе «Статистика» в боковом меню показывает, что за период попало в ваши списки желаемого и что ушло из них, что вы из них купили, что ждёт дольше всего и какие уведомления о цене сработали.



Список желаемого за год; буквы соответствуют тексту ниже

Цифры

Вверху A расположены **Ждут сейчас** по магазинам, **Добавлено**, **Удалено**, **Куплено из списка** и **Ждёт дольше всех**.

Steam и Epic указывают дату для каждой добавленной игры. Список PlayStation дат не даёт, поэтому игра учитывается с того момента, когда GameDock впервые увидел её там, а игры,

которые уже были в списке, когда GameDock впервые его прочитал, не попадают ни в один период. Список GOG не даёт никаких дат.

Добавления и удаления

Два графика B показывают добавленные и удалённые игры по дням, неделям, месяцам или годам на одной временной шкале. GameDock сохраняет каждую игру, которая уходит из ваших списков желаемого, начиная со дня, когда он начал их записывать, поэтому для более раннего периода число удалений не показывается вовсе (и никогда не выводится нулём), а для периода, который захватывает этот день частично, **Удалено** показывает **Учитываются с** и этот день. Под графиками указано итоговое изменение в сравнении с предыдущим отрезком.

Из списка желаемого в библиотеку

Игра, которая ушла из списка желаемого в течение двух дней после появления в библиотеке (через заказ, лицензию или диск), считается купленной из него. Для каждой такой игры указано, когда и где вы её купили и сколько было списано по заказу, а если магазин сообщил день добавления, то и сколько она ждала. Время ожидания и цена на момент добавления сохраняются для игр, ушедших из списка начиная со дня, когда GameDock начал их записывать. **Ждёт дольше всех** перечисляет игры, которые дольше всего находятся в ваших списках желаемого.

Уведомления о цене перечисляет уведомления, сработавшие за период, а **Ваш список желаемого** открывает список желаемого, чтобы задать новые.

На бесплатном тарифе

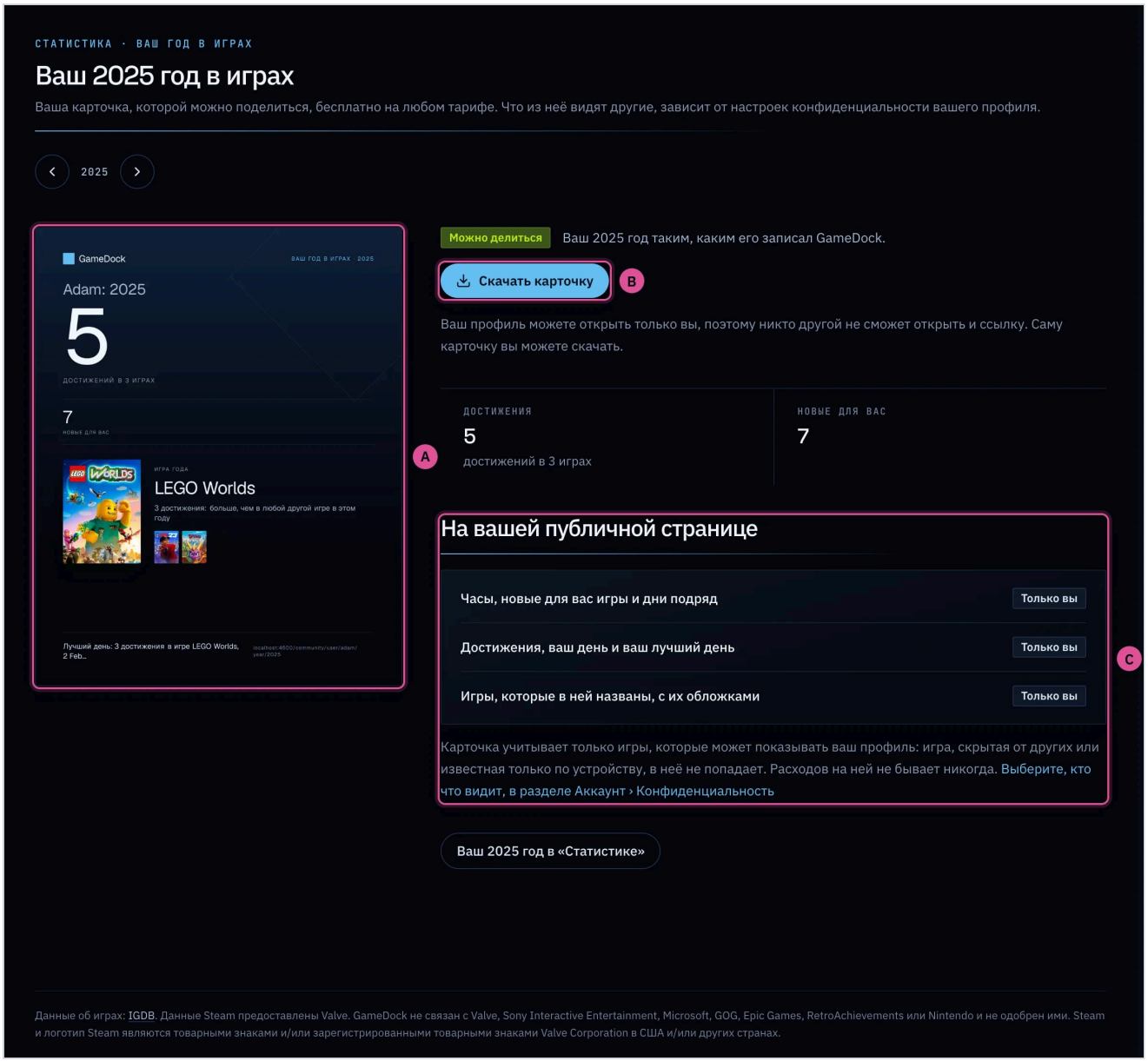
«Список желаемого» в статистике за любой период входит в GameDock Plus. На бесплатном тарифе страница всё равно показывает **Ждут сейчас**, **Добавлено**, **Удалено** и **Куплено из списка**, факты, которые стоит знать (найденное в них скрыто), и контуры графиков. Сам список желаемого и уведомления о цене остаются бесплатными.

СТАТИСТИКА

Ваш год в играх

Ваш год в виде карточки, которой можно поделиться: часы, достижения, новые для вас игры и ваша игра года. Бесплатно на любом тарифе, и вы решаете, кто что видит.

Страница **Ваш год в играх** в разделе «Статистика» в боковом меню превращает год в одну карточку, которой можно поделиться: сыгранные часы, ваши достижения, новые для вас игры, самая долгая серия дней и ваша игра года. Это бесплатно на любом тарифе.



Ваш год в играх за прошедший год; буквы соответствуют тексту ниже

Карточка

Карточка **A** начинается с сыгранных часов и числа игр, в которых они набраны, затем идут ваши **Достижения**, **Новые для вас** игры, наибольшее число **Дней подряд**, когда вы играли, и **Ваш день**: день недели, на который пришлось больше всего достижений. Под ними указана **Игра года**, в которую вы играли больше всего, со следующими четырьмя, и ваш лучший день по достижениям.

Часы берутся из времени в игре, которое GameDock записывает между синхронизациями, поэтому у года, в середине которого началась запись, указано **Учитывается с** и этот день, а год, в котором записанного времени нет вовсе, начинается с достижений. Новые для вас игры определяются по первому запуску, который записывает каждый магазин, поэтому учитываются и запуски до того, как вы пришли в GameDock. Если год не может дать какую-то цифру, её просто нет на карточке, нуля вместо неё не будет. Ваших расходов на карточке не бывает никогда.

Карточка учитывает только игры, которые может показывать ваш профиль: игра, скрытая вами от других, игра, которую GameDock не смог сопоставить с известной игрой, или игра, известная только по устройству, не входит ни в одну цифру.

Как поделиться

Карточка текущего года заполняется по ходу года, и поделиться ею можно с 1 декабря; до этого страница показывает её как предпросмотр. Любым прошлым годом можно поделиться в любое время: перейдите назад стрелками рядом с годом.

Когда годом можно поделиться, **Скачать карточку** B сохраняет её как картинку, а **Копировать ссылку** копирует адрес её страницы в вашем профиле. На этой странице показаны карточка, её цифры и ссылка на ваш профиль, а при публикации ссылки появляется её превью. **Поделиться в** X, Threads, Bluesky, Facebook или Reddit открывает в новой вкладке окно публикации этого сервиса, где уже указаны год и страница: их можно изменить и опубликовать как угодно; **Ещё приложения** на телефоне и в некоторых браузерах открывает меню «Поделиться» вашего устройства с картинкой карточки. Ссылки и возможности поделиться нет, если у вас нет имени пользователя или пока ваш профиль можете открыть только вы.

Кто что видит

На вашей публичной странице C показывает, кто видит каждую часть карточки: часы, новые игры и серию дней видят те, кому открыто ваше время в игре, достижения и лучший день видят те, кому открыты ваши достижения, а названные на карточке игры видят те, кому открыта ваша библиотека; всё это настраивается в разделе **Аккаунт › Конфиденциальность**. Тот, кому нельзя видеть ничего из этого, получит то же «Не найдено», что и для профиля, который ему не виден.

Весь год

Ваш 2025 год в «Статистике» открывает сводку года со всеми интересными фактами, что входит в GameDock Plus. На бесплатном тарифе открывается закрытый вид года, а карточка остаётся бесплатной.

ЧАСТЬ 6

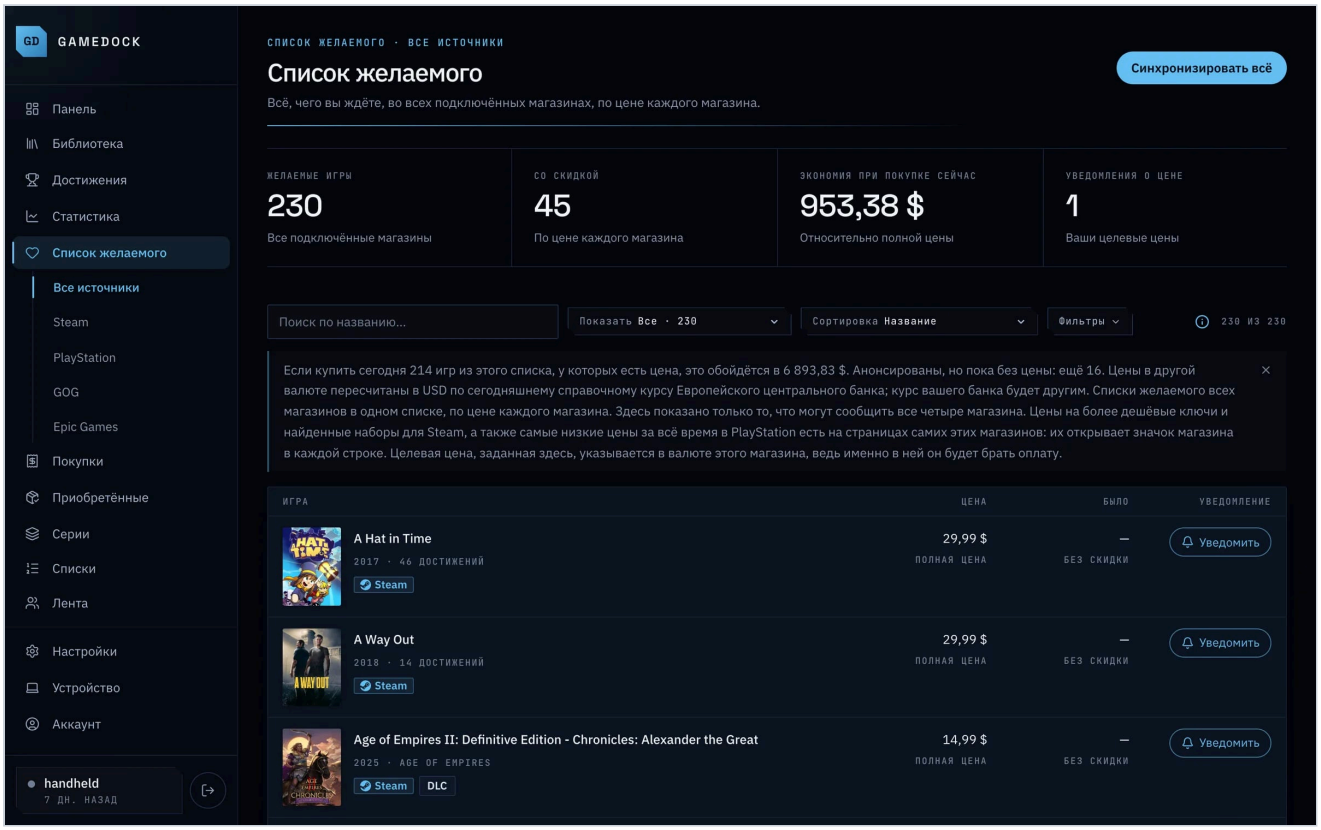
Список желаемого, покупки и приобретённые игры

Уведомления о цене на игры, которые вы хотите, сколько вы заплатили за те, что у вас есть, и сколько стоит ваша библиотека.

Цены и уведомления в списке желаемого

Смотрите списки желаемого из всех магазинов с ценами и получайте уведомление, когда игра подешевеет до нужной вам цены.

Раздел **Список желаемого** в боковом меню собирает игры из ваших списков желаемого в Steam, PlayStation, GOG и Epic Games, каждую по цене её магазина. Установите уведомление о цене для игры, и GameDock сообщит, когда она подешевеет до вашей цены.



Ваш список желаемого из всех магазинов

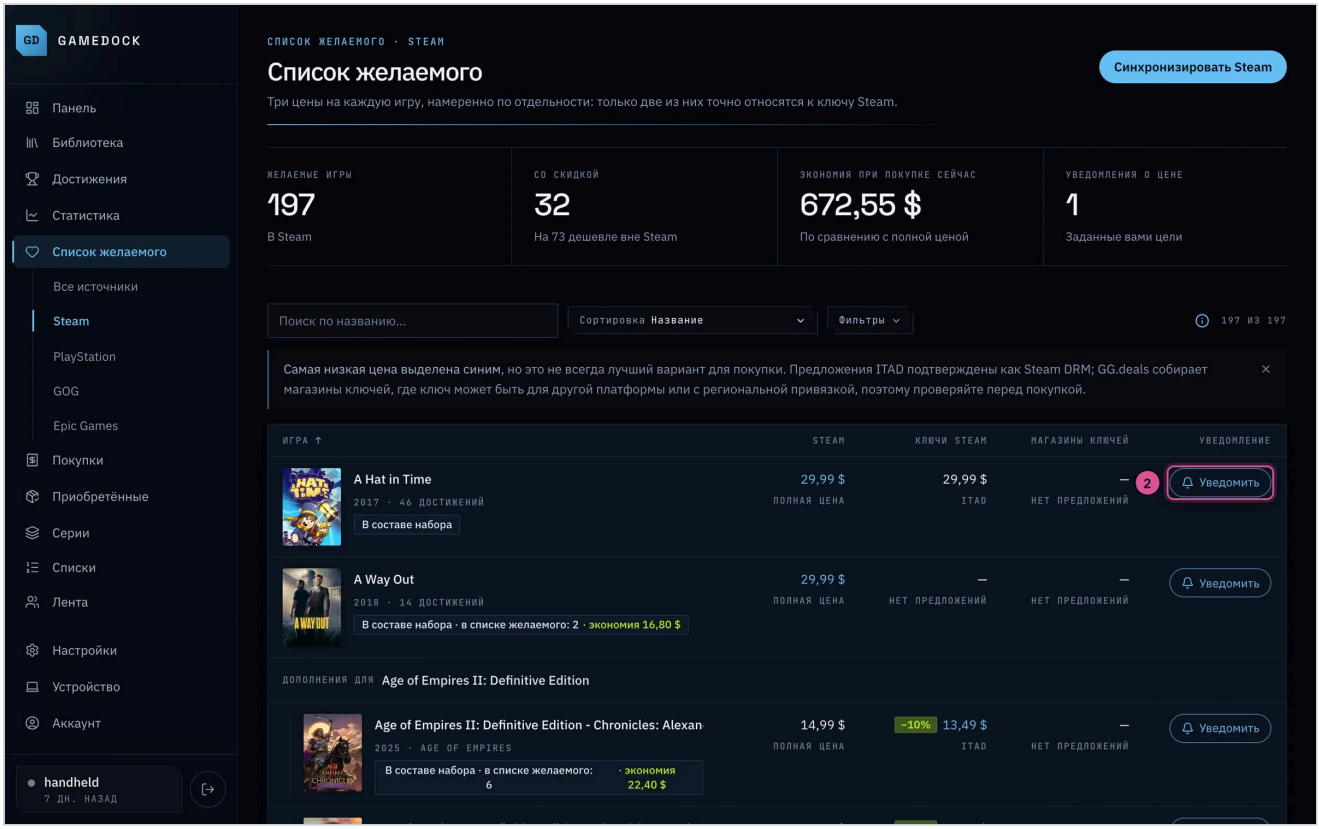
Что показывает страница

Все источники перечисляет каждую игру из списков желаемого с её магазином, текущей ценой и ценой до скидки, а также уведомлением о цене. Цифры вверху показывают, сколько игр в списке желаемого, сколько из них продаётся со скидкой, сколько вы сэкономили бы, купив игры со скидкой сейчас, и сколько уведомлений о цене вы установили. Страница каждого магазина показывает те же четыре цифры; на странице **Steam** строка под **Со скидкой** также учитывает игры, которые дешевле за пределами Steam.

- **Поиск по названию…** находит игру по названию.
- **Показать** оставляет в списке только игры **Со скидкой**, **По целевой цене**, **Отслеживаемые** (с уведомлением) или **Без цены**.
- **Сортировка** упорядочивает по названию, по цене (сначала дешёвые), по размеру скидки или по дате добавления (сначала новые).
- **Фильтры** выбирает один магазин.

Под каждым названием указан год игры, а в Steam ещё её серия и число достижений; всё, что о ней стоит знать, например **В составе набора** или **DLC**, указано отдельной строкой ниже. У игры без обложки показана плитка с её коротким названием. Цена в другой валюте показана рядом с её пересчётом в вашу валюту по сегодняшнему курсу, в порядке, который задан настройкой **Показывать суммы**; в списке каждого магазина первой идёт цена магазина, если вы не выбрали свою валюту. См. Валюты и курсы обмена. Строки под пунктом **Список желаемого** в боковом меню показывают по одному магазину за раз, причём подробнее, чем общий список.

Steam: цены рядом

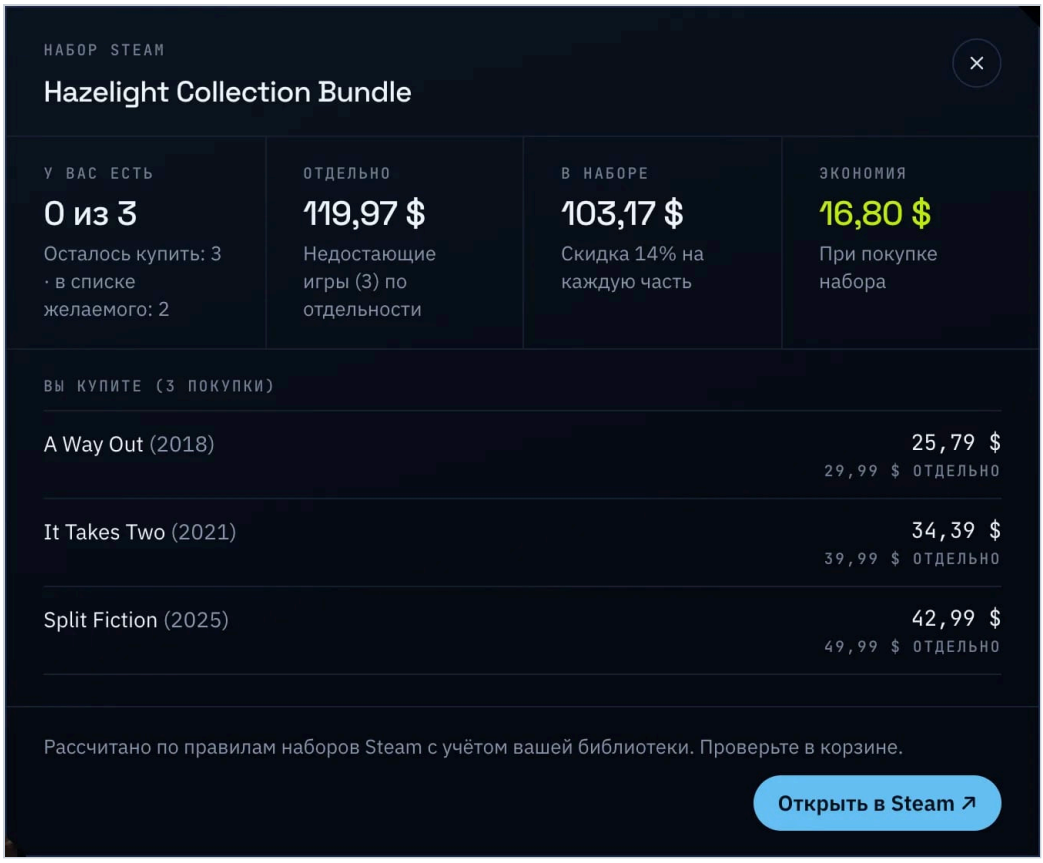


Цена Steam рядом с более дешёвыми ключами

Список Steam показывает две цены рядом:

СТОЛБЕЦ	ОТКУДА ЦЕНА
Steam	Сам магазин Steam.
Ключи Steam	Самое низкое предложение на IsThereAnyDeal, которое точно является ключом Steam.

У каждой цены указано, сколько можно сэкономить по сравнению с полной ценой Steam, а самая низкая выделена синим. **В составе набора** под игрой означает, что Steam продаёт её в наборе; нажмите, чтобы узнать, во сколько вам обошёлся бы набор без игр, которые у вас уже есть. Сначала показано, сколько игр из набора у вас есть, сколько стоили бы остальные по отдельности и в наборе и сколько вы сэкономили бы, а затем перечислена каждая покупка с ценой в наборе и отдельной ценой, по сериям. Дополнения находятся под своей игрой.

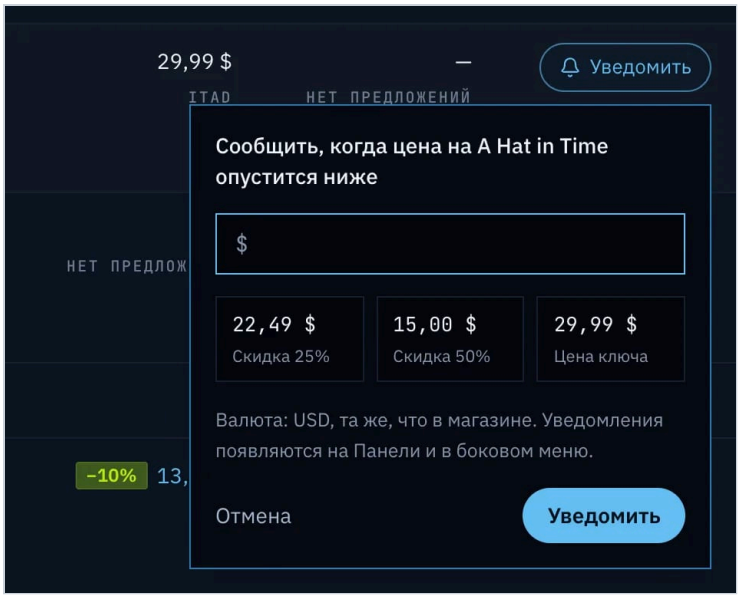


Во что вам обошёлся бы набор

Фильтры оставляет в списке игры на распродаже Steam, игры, для которых дешевле всего ключ Steam, или игры, которые вы отслеживаете, а также игры с достижениями или без них.

Как установить уведомление о цене

1. Откройте **Список желаемого** и выберите магазин игры в боковом меню или останьтесь на странице **Все источники**.
2. Нажмите **Уведомить** 2 в столбце **Уведомление** у нужной игры.
3. Введите цену, которую готовы заплатить, или нажмите одну из подсказок под полем, затем нажмите **Уведомить**.



Сообщить, когда цена опустится ниже

Подсказки предлагают скидку в четверть и в половину от полной цены игры, а в списке Steam ещё и самый дешёвый ключ Steam. Вводите цену так, как привыкли: подойдут и `12.50`, и `12,50`, и `$12`. Цена указывается в валюте магазина, ведь именно в ней магазин спишет деньги; знак валюты показан в поле.

После установки на кнопке написано **Ниже** и ваша цена, а также сколько ещё игре осталось подешеветь до неё. Нажмите кнопку, чтобы изменить цену, или **Убрать уведомление**, чтобы перестать отслеживать игру. Когда цена дойдёт до вашей, кнопка станет зелёной и на ней появится **Цель достигнута**.

Для игры из списка желаемого Steam уведомление можно установить и на странице самой игры, в разделе **Сколько стоит сейчас**.

> ЗАМЕТКА
>
> На бесплатном тарифе уведомления можно установить одновременно на пять игр во всех магазинах. Шестое будет отклонено с сообщением об этом; сначала уберите одно из имеющихся. В GameDock Plus ограничений нет.

Когда приходит уведомление

Если уведомление установлено, GameDock сообщит вам, когда цена впервые дойдёт до вашей или опустится ниже. Для игры в Steam проверяется самая низкая из показанных цен, а для остальных магазинов проверяется цена самого магазина.

- Повторно GameDock сообщит, только если цена упадёт ещё ниже.
- Если цена снова поднимется выше вашей цели, следующая распродажа снова принесёт уведомление, даже по той же цене.
- Изменение цены запускает отслеживание заново.

Сработавшее уведомление отображается счётчиком рядом с пунктом **Список желаемого** в боковом меню, пунктом в группе **Требует внимания** на «Панели» и в блоке **Цели достигнуты**

вверху списка желаемого этого магазина. **Скрыть все** в этом блоке убирает уведомления этого магазина.

Уведомления показываются только в GameDock; по электронной почте они не приходят.

> ЗАМЕТКА
>
> Игра в Steam отмечается как **По целевой цене**, когда любая из её цен достигает вашей цели (то же правило, что и для уведомления), поэтому на странице **Все источники** она может быть по целевой цене, хотя цена Steam рядом с ней всё ещё выше.

Как добавить игру в список желаемого Steam

На странице игры есть кнопка **Добавить в желаемое**, если игра есть в Steam и её нет в вашей библиотеке Steam. Для этого нужны расширение Companion и вход в магазин Steam в Chrome; иначе GameDock сообщит, чего из этого не хватает, и откроет страницу игры в Steam, чтобы вы добавили её в список желаемого там. Затем GameDock заново читает ваш список желаемого, чтобы игра сразу появилась; на бесплатном тарифе это повторное чтение расходует дневную синхронизацию Steam, а если она уже использована, игра всё равно добавится в Steam и появится здесь после следующей синхронизации списка желаемого.

Актуальность цен

Списки желаемого и цены синхронизируются с каждым магазином. См. Регулярная синхронизация. **Синхронизировать всё** вверху страницы или **Синхронизировать Steam** в списке Steam загружает их прямо сейчас.

> ЗАМЕТКА
>
> На бесплатном тарифе **Синхронизировать Steam** здесь (список желаемого вместе с ценами) считается вашей единственной ручной синхронизацией магазина за 24 часа. Неудачная синхронизация её не расходует, так что в тот же день её можно запустить снова. Цены всё равно обновляются сами каждый день.

Проверка покупок Steam

Загрузите, сколько вы заплатили в Steam, и сопоставьте каждую строку чека с игрой, за которую она была оплачена.

НУЖНО: GAMEDOCK COMPANION

В разделе **Покупки → Steam** перечислены все чеки, которые вам выдал Steam, и за какие ваши игры заплачено в каждой их строке. Когда каждая строка сопоставлена с нужной игрой, GameDock знает, во сколько вам обошлась каждая игра Steam, а из этого рассчитываются раздел **Приобретённые** и стоимость вашей библиотеки.

Как загрузить покупки Steam

Steam хранит сведения о ваших платежах на своих сайтах, прочитать которые может только ваш браузер, поэтому импорт идёт через расширение Companion.

1. Убедитесь, что в Chrome вы вошли и в магазин Steam, и в службу поддержки Steam. См. Steam.
2. Нажмите **Синхронизировать Steam** вверху раздела **Покупки → Steam** или перейдите в **Настройки → Синхронизация**, откройте строку Steam и нажмите **Синхронизировать** рядом со строкой **Покупки**. В разделе **Приобретённые → Steam** кнопка **Синхронизировать Steam** загружает покупки, а затем обновляет цены.

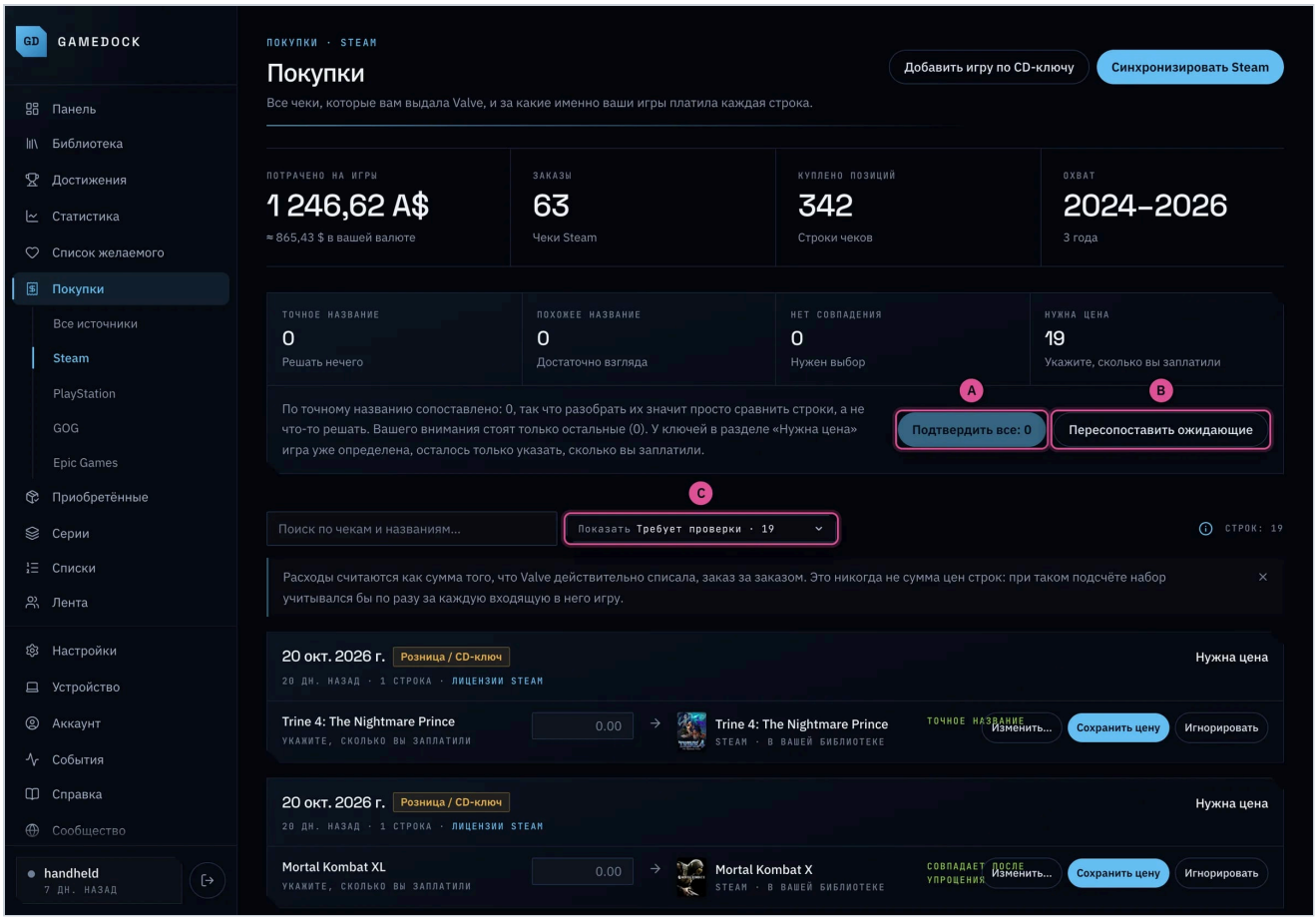
GameDock читает лицензии вашего аккаунта (включая игры, активированные ключом или полученные бесплатно) и историю кошелька со строками и ценами каждого чека. Он определяет, за какой продукт была каждая строка, по 25 строк за раз, поэтому для длинной истории потребуется несколько синхронизаций. Включите в расширении Companion **Run automatically**, чтобы история обновлялась сама, без вашего участия. См. Регулярная синхронизация.

Если вы вошли в магазин Steam, но не в службу поддержки Steam, синхронизация загрузит только лицензии, без сумм, которые вы заплатили, и сообщит об этом.

Вход в службу поддержки Steam истекает раньше, чем вход в магазин. Когда есть новый чек, синхронизация сначала ненадолго открывает службу поддержки Steam в фоновой вкладке, и вход продлевается. Если Steam всё равно просит войти, синхронизация сообщит об этом: войдите на help.steampowered.com и снова запустите синхронизацию.

Разбор очереди проверки

GameDock сопоставляет каждую строку чека с игрой в вашей библиотеке по названию и подтверждает те, где названия совпадают полностью. Остальные ждут вас в разделе **Требует проверки**.

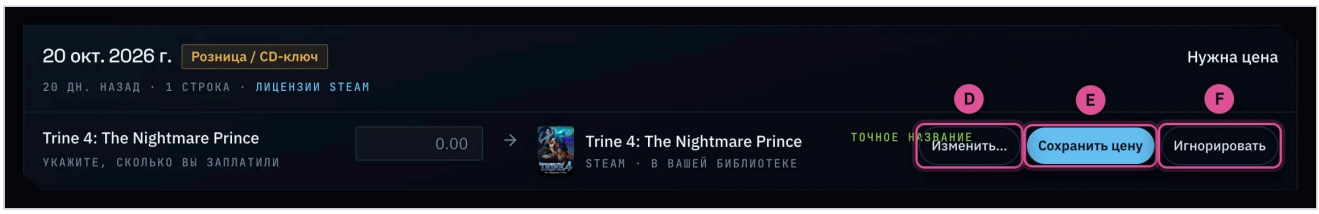


Очередь проверки: точные совпадения, близкие совпадения и строки без совпадения

Панель вверху делит ожидающие строки на четыре группы: точные названия, по которым решать нечего; близкие названия, на каждое из которых стоит взглянуть; строки без совпадения, где нужно сделать выбор; и **Нужна цена**: ключи, у которых уже есть игра и не хватает только суммы, которую вы заплатили.

- **Подтвердить все** A одним нажатием подтверждает все строки, у которых совпадение точное или почти точное. Розничные строки, которые ещё ждут цену, остаются за вами.
- **Пересопоставить ожидающие** B заново ищет совпадения для всех ожидающих строк; это полезно после того, как синхронизация Steam или DLC добавила игры в вашу библиотеку.
- **Показать** C переключает между вариантами **Требует проверки**, **Розница / CD-ключ**, **Подарочные / бесплатные**, **Подтверждённые**, **Несопоставленные игры**, **Игнорируемые** и **Все**.

Затем в каждой строке указано, почему она ждёт и с чем сопоставлена:



Одна строка чека: как её назвал Steam, сколько вы заплатили и с какой игрой она совпала

- **Изменить...** D или **Привязать...**, если ничего не совпало, позволяет самостоятельно выбрать нужную игру или DLC. Ищите в своей библиотеке и приобретённых DLC или вставьте номер

приложения DLC в Steam либо адрес его страницы в магазине в поле **Или appid Steam / URL магазина...**. Строку, по которой оплачено несколько игр, можно разделить между ними, и сумма будет распределена. Нажмите **Сохранить назначения: 1** (здесь указано, сколько вы выбрали), чтобы подтвердить выбор. Ключ, который ещё ждёт цену, сохраняет выбранную игру и остаётся в списке **Требует проверки**, пока вы не сохраните цену.

- **Сохранить цену** E записывает, сколько вы заплатили, для строки, цены которой у Steam нет: ключ, купленный в другом месте, или подарок. Сначала введите сумму в поле рядом с названием.
- **Игнорировать** F откладывает строку, которая не является игрой, например пополнение кошелька. **Не игнорировать** возвращает её.
- **Подтвердить** принимает совпадение, предложенное GameDock. У ключа кнопки «Подтвердить» нет: когда у него есть игра, сохранение цены подтверждает его.

Метка рядом с каждым совпадением показывает, насколько GameDock уверен: **Точное название**, **Совпадает после упрощения**, **Совпадает начало**, **Входит в название**, **Выбрано вами** или **Нет совпадения**. Если строку всё равно не удаётся определить, предлагается ссылка на SteamDB, чтобы вы могли найти её там.

Строка с пометкой **Не приобретено** относится к чеку за то, чего Steam больше не показывает в вашем аккаунте: значит, за это вернули деньги или это купили в подарок кому-то другому. Она не считается строкой без совпадения; нажмите **Игнорировать**, чтобы отложить её.

Ключи и подарки: Розница / CD-ключ

Игра, активированная ключом продукта, появляется как строка **Розница / CD-ключ** с пометкой **Нужна цена**, потому что Steam не знает, сколько вы заплатили. Выберите **Розница / CD-ключ** в списке **Показать**, введите сумму рядом с каждой строкой и нажмите **Сохранить цену**. Чтобы активировать новый ключ и сразу записать его цену, см. Активация CD-ключа Steam.

Игры, полученные бесплатно вместе с другими

Несопоставленные игры перечисляет ваши игры и DLC в Steam, которые не привязаны ни к одной строке чека; часто это бонусы, полученные вместе с чем-то другим, например саундтрек или игра из набора. Нажмите **Привязать бесплатно** рядом с одной из них или отметьте несколько и нажмите **Привязать бесплатно: N...**, затем выберите покупку, вместе с которой это пришло, и нажмите **Сохранить бесплатную позицию** (или **Сохранить бесплатные позиции: N**). Позиция записывается как бесплатная, а вся цена остаётся за игрой, за которую вы заплатили.

Бесплатную позицию можно привязать только к строке, которую вы уже подтвердили, поэтому сначала подтвердите платную игру.

Цифры вверху

Страница показывает, сколько вы потратили на игры (суммы, которые Steam фактически списал за каждый заказ, а не сумму полных цен игр), число заказов, купленных позиций (по одной на строку чека) и годы, которые охватывают ваши чеки. Строки, которые вы ещё не проверяли, учитываются в карточке проверки ниже, где вы их и разбираете.

ЗАМЕТКА

На бесплатном тарифе раздел «Покупки» показывает последние 12 месяцев, а более старые чеки при импорте покупок не сохраняются. После оформления подписки GameDock Plus синхронизируйте покупки ещё раз, чтобы загрузить остальные.

Активация CD-ключа Steam

Активируйте ключ Steam из GameDock, запишите, сколько вы за него заплатили, и начните установку.

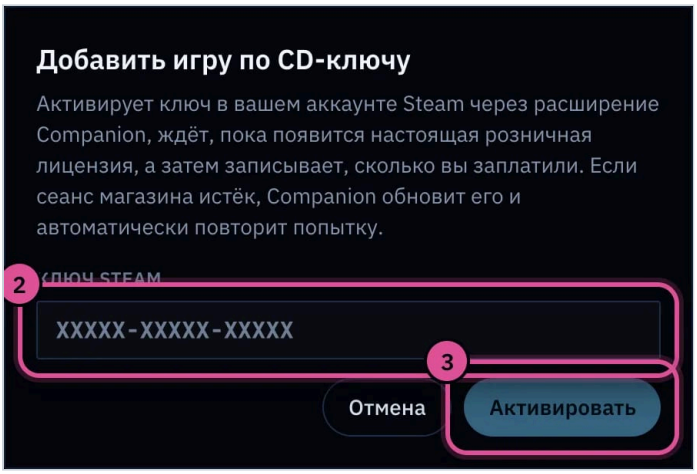
НУЖНО: GAMEDOCK COMPANION

Если вы купили ключ Steam в другом магазине, его можно активировать из GameDock, а не из Steam. GameDock активирует его в вашем аккаунте Steam, запишет как розничную покупку с суммой, которую вы заплатили, и может начать установку игры на ваше устройство.

Для этого нужны установленное расширение Companion и вход в магазин Steam в Chrome.

Как активировать ключ

1. Перейдите в **Покупки** → **Steam** и нажмите **Добавить игру по CD-ключу**.
2. Введите или вставьте ключ в поле **Ключ Steam** 2.
3. Нажмите **Активировать** 3.



Активация ключа Steam из GameDock

4. GameDock активирует ключ в Steam, ждёт, пока Steam покажет новую лицензию, и затем добавляет её в вашу библиотеку. Это занимает около минуты; если ваш вход в Steam истёк, расширение Companion обновит его и продолжит.
5. Введите, сколько вы заплатили за каждую игру, которую открыл ключ, и нажмите **Сохранить цену**. **Пока пропустить** откладывает это на потом: строка останется с пометкой **Нужна цена** на вкладке **Розница / CD-ключ**.
6. Если у вас есть устройство с GameDock Helper, **Установить на устройство** запускает установку игры на нём. Иначе нажмите **Закрыть** или **Открыть страницу игры**, чтобы перейти на её страницу.

Если ключ уже был активирован в вашем аккаунте, GameDock сообщит об этом и всё равно загрузит лицензию, чтобы вы могли записать её цену.

Если не получается

Поле ключа появляется снова, с сообщением о том, что пошло не так:

СООБЩЕНИЕ	ЧТО ДЕЛАТЬ
Этот ключ недействителен.	Проверьте похожие символы (I, L и 1; 0 и O; V и Y) и повторите попытку.
Этот ключ уже активирован в другом аккаунте Steam.	Ключ уже использован. Обратитесь в магазин, где вы его купили.
Этот продукт недоступен для покупки в вашей стране.	Ключ привязан к другому региону, и в вашем аккаунте его использовать нельзя.
Для этого ключа нужна основная игра, которой у вас ещё нет.	Это ключ для дополнения. Сначала приобретите игру, к которой оно относится.
Слишком много недавних попыток активации.	Steam на время приостановил активации в вашем аккаунте. Подождите и повторите попытку.
Войдите на store.steampowered.com, прежде чем активировать ключ.	Войдите в магазин Steam в Chrome и повторите попытку.
Установите или включите GameDock Companion, чтобы активировать ключи.	Установите расширение Companion. См. Установка GameDock Companion.
Steam ещё не показал эту лицензию.	Ключ сработал, но Steam не сразу его отобразил. Через минуту синхронизируйте покупки, затем укажите цену на вкладке **Розница / CD-ключ**.
Возможно, Steam уже активировал этот ключ	Не активируйте его повторно. Синхронизируйте Steam, и игра появится.

Для установки нужно привязанное и включённое устройство. Если в окне написано **Устройство не привязано**, привяжите устройство в разделе **Настройки**; если написано **Устройство не в сети**, выведите его из спящего режима и повторите попытку.

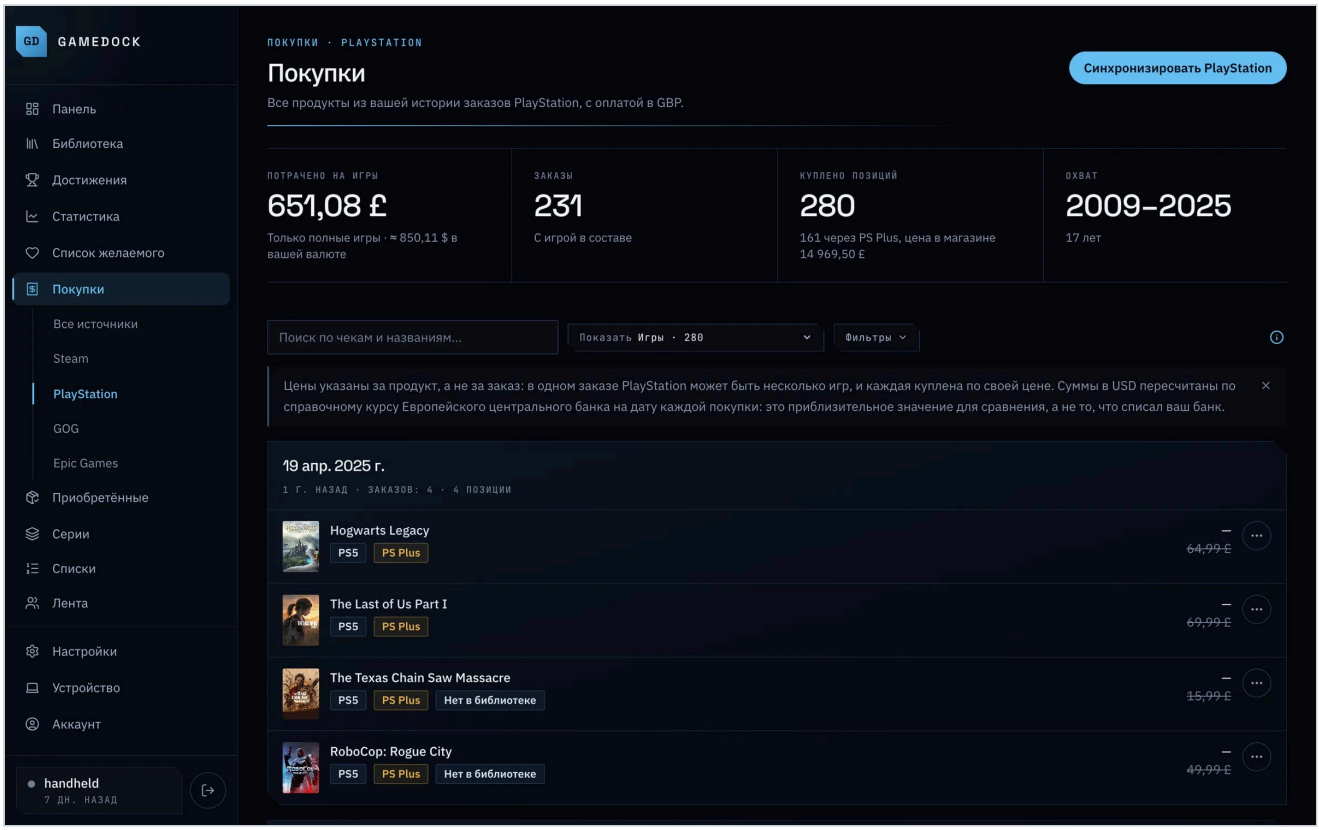
СПИСОК ЖЕЛАЕМОГО, ПОКУПКИ И ПРИОБРЕТЁННЫЕ ИГРЫ

Покупки PlayStation

Загрузите историю заказов PlayStation Store и уточните, что представляет собой позиция.

НУЖНО: GAMEDOCK COMPANION

Покупки → **PlayStation** показывает всё из вашей истории заказов в PlayStation Store (игры, дополнения, подписки и не только) и сколько стоила каждая позиция. Если PlayStation списывала деньги в другой валюте, у каждой суммы указано, сколько списано, и сумма в вашей валюте; что из них стоит первым, решает параметр **Показывать суммы** в разделе Параметры.



Ваша история заказов PlayStation

Загрузите историю заказов

PlayStation показывает историю заказов только вам самим, когда вы вошли в аккаунт, поэтому импорт идёт через расширение Companion.

1. Перейдите в **Покупки** → **PlayStation** и нажмите **Синхронизировать PlayStation**.

Companion открывает PlayStation в фоновой вкладке и пролистывает вашу историю заказов, показывая каждый шаг: открытие PlayStation, чтение каждой страницы истории, сохранение, а затем определение, какой игре соответствует каждая покупка. Если вы не вошли на playstation.com, расширение выполнит вход с помощью уже открытого сеанса вашего аккаунта Sony, если он есть. Если PlayStation запрашивает пароль, вкладка остаётся открытой, чтобы вы вошли сами; после этого снова нажмите **Синхронизировать PlayStation**. По завершении

GameDock сообщает, сколько транзакций он загрузил. Запускайте импорт снова после каждой новой покупки или поручите это кнопке **Синхронизировать всё** в разделе **Настройки** → **Синхронизация** либо фоновой синхронизации Companion.

Если в сообщении есть приписка *данные получены не полностью*, часть истории прочитать не удалось, поэтому запустите импорт ещё раз. Если в нём сказано, что валюта взята из ваших настроек, значит, GameDock не смог определить регион вашего аккаунта PlayStation и принял за основу вашу собственную валюту; проверьте, верна ли она.

Что показывает страница

Цифры вверху показывают, сколько вы потратили на игры, сколько у вас заказов с игрой в составе, сколько позиций куплено и какие годы охватывает ваша история. **Потрачено на игры** учитывает только полные игры (без дополнений и демоверсий, которые в разделе **Покупки** → **Все источники** учитываются в группе **Игры**), а строка под этой цифрой показывает, сколько вы потратили всего, не считая денег, которыми пополняли кошелёк. Строка под **Куплено позиций** показывает, сколько из них вы получили через PlayStation Plus и сколько они стоят по полной цене.

Покупки сгруппированы по дням. У каждой позиции указана консоль и метки, например:

- **PS Plus**: получено по подписке PlayStation Plus. Играть можно, пока подписка действует, но полностью вам это не принадлежит, поэтому цена не указана.
- **Бесплатно**: бесплатная игра или демоверсия.
- **Нет в библиотеке**: GameDock пока не сопоставил позицию с игрой из вашей библиотеки.
- **Дополнение для**: дополнение и игра, к которой оно относится.

У позиции со скидкой полная цена показана зачёркнутой. У набора игр перечислены игры, которые в него входят.

Показать выбирает тип позиций: **Игры** (по умолчанию), приложения, дополнения, демоверсии, темы, видео, подписки, пополнения кошелька, **Неопознанные** или всё сразу. Если вы покупали для нескольких консолей, **Фильтры** сужают список до одной из них.

Исправьте тип позиции

PlayStation не всегда сообщает, что за позиция перед вами. Позиции без описания попадают в **Неопознанные**, и у каждой есть кнопки, чтобы указать, что это; у любой другой позиции откройте меню ⋯ рядом с её ценой и выберите **Сменить категорию**, чтобы увидеть те же кнопки.

Чаще всего туда попадают приложения стриминговых сервисов вроде Netflix, YouTube и Spotify: в истории заказов ничто не отличает приложение от игры, поэтому GameDock не гадает, а оставляет их вам, чтобы вы отметили их как **Приложение**. Кроме того, примерно раз в месяц он заново ищет позиции, которые не смог определить, так что игра, которую базы данных игр добавят позже, определится сама.

1. Выберите **Игра…**, **Приложение**, **Дополнение**, **Демо**, **Тема**, **Видео**, **Подписка** или **Другое**.
2. Для варианта **Игра…** найдите игру и выберите её (или несколько, если это набор), затем нажмите **Сохранить**.

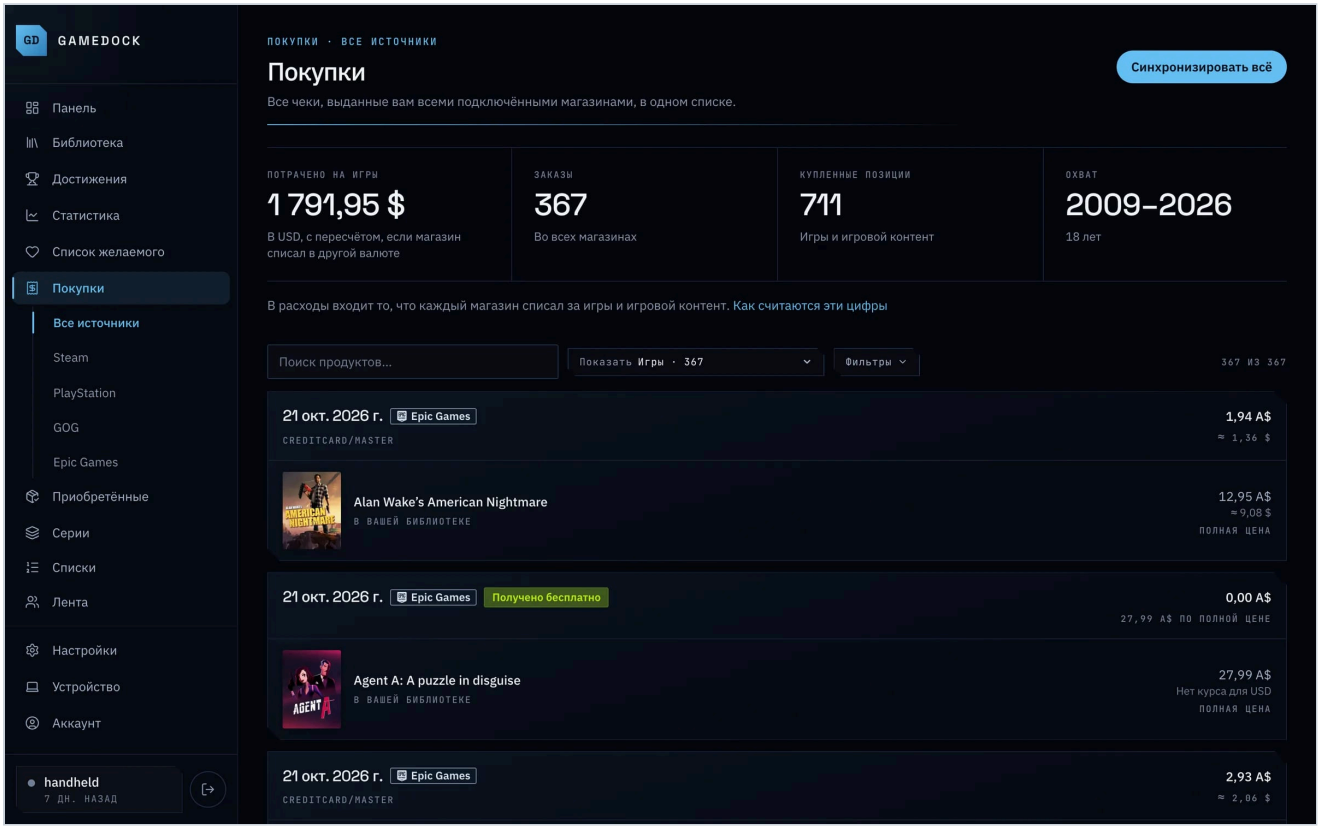
Изменение сразу применяется к вашим покупкам и предлагается в общий каталог GameDock, чтобы после одобрения им могли пользоваться и другие игроки. Ссылка **отменить** рядом с **Определено** возвращает всё как было.

СПИСОК ЖЕЛАЕМОГО, ПОКУПКИ И ПРИОБРЕТЁННЫЕ ИГРЫ

Все покупки в одном месте

Сколько вы потратили во всех магазинах и как это считается.

Покупки → Все источники собирает все заказы из Steam, PlayStation, GOG и Epic Games, а также все купленные вами диски и коробочные копии в один список, от новых к старым, и подсчитывает, сколько вы потратили.



Каждый чек из каждого магазина

Что считается расходами

- Заказ учитывается по сумме, которую магазин действительно списал, а не по тому, сколько стоили бы входящие в него игры по отдельности.
- Деньги, которыми вы пополнили кошелёк Steam или PlayStation, не считаются расходами, ведь вместо них учитываются игры, которые вы потом на них купили.
- Заказ в другой валюте пересчитывается в вашу по курсу на день этого заказа. Показывается сумма, списанная магазином, а под ней пересчёт с пометкой ≈, или наоборот, если для параметра **Показывать суммы** выбрана ваша валюта. См. Валюты и курсы обмена.

Показать выбирает, что учитывается: **Игры** (по умолчанию: игры, дополнения и демоверсии), **Всё**, **Подписки и медиа** или **Пополнения кошелька**. Цифры вверху следуют этому выбору, а строка под ними поясняет, что они учитывают; **Как считаются эти цифры** рядом с ней объясняет каждую цифру, а также сколько ушло на подписки и пополнения кошелька. **Поиск продуктов...** находит заказ по его содержимому, а **Фильтры** сужают список до одного магазина (**Магазин**), до оплаченных (**Списано**) или бесплатных (**Бесплатно**) заказов либо до одного года (**Год**).

У каждого заказа указаны магазин, стоимость и до восьми позиций из его состава (и сколько их ещё), каждая с пометкой **В вашей библиотеке** или **Нет в библиотеке**. Издание GOG, которое продаётся как набор, например Platinum или Ultimate Edition, засчитывается как имеющееся в вашей библиотеке, если все входящие в него игры соответствуют одной игре в ней; набор из нескольких разных игр, например трилогия, так и остаётся с пометкой **Нет в библиотеке**. Заказы, полученные бесплатно, например еженедельные раздачи Epic, отмечены как **Получено бесплатно**.

> ЗАМЕТКА
>
> На бесплатном тарифе в разделе «Покупки» показаны последние 12 месяцев; заметка вверху сообщает, сколько более старых заказов скрыто. При импорте покупок магазина более старые заказы не сохраняются, поэтому после оформления подписки GameDock Plus снова синхронизируйте покупки каждого магазина, чтобы загрузить остальные.

Синхронизировать всё вверху страницы сразу загружает новые заказы из всех магазинов. См. Регулярная синхронизация.

Отдельная страница каждого магазина

Строки под пунктом **Покупки** в боковом меню показывают по одному магазину:

- **Steam**: каждая строка чека сопоставлена с игрой, за которую вы заплатили, и есть очередь на проверку. См. Проверка покупок Steam.
- **PlayStation**: ваша история заказов с отмеченными играми PlayStation Plus. См. Покупки PlayStation.
- **GOG** и **Epic Games**: каждый заказ с его стоимостью и пометкой, получен ли он бесплатно. **Показать** оставляет только платные или только полученные бесплатно заказы. Они загружаются при синхронизации каждого магазина. См. GOG и Epic Games.
- **Физические**: сколько стоил каждый диск или коробочная копия; здесь же можно указать цену, которую вы не ввели. См. Игры на дисках.

Диски и коробочные копии

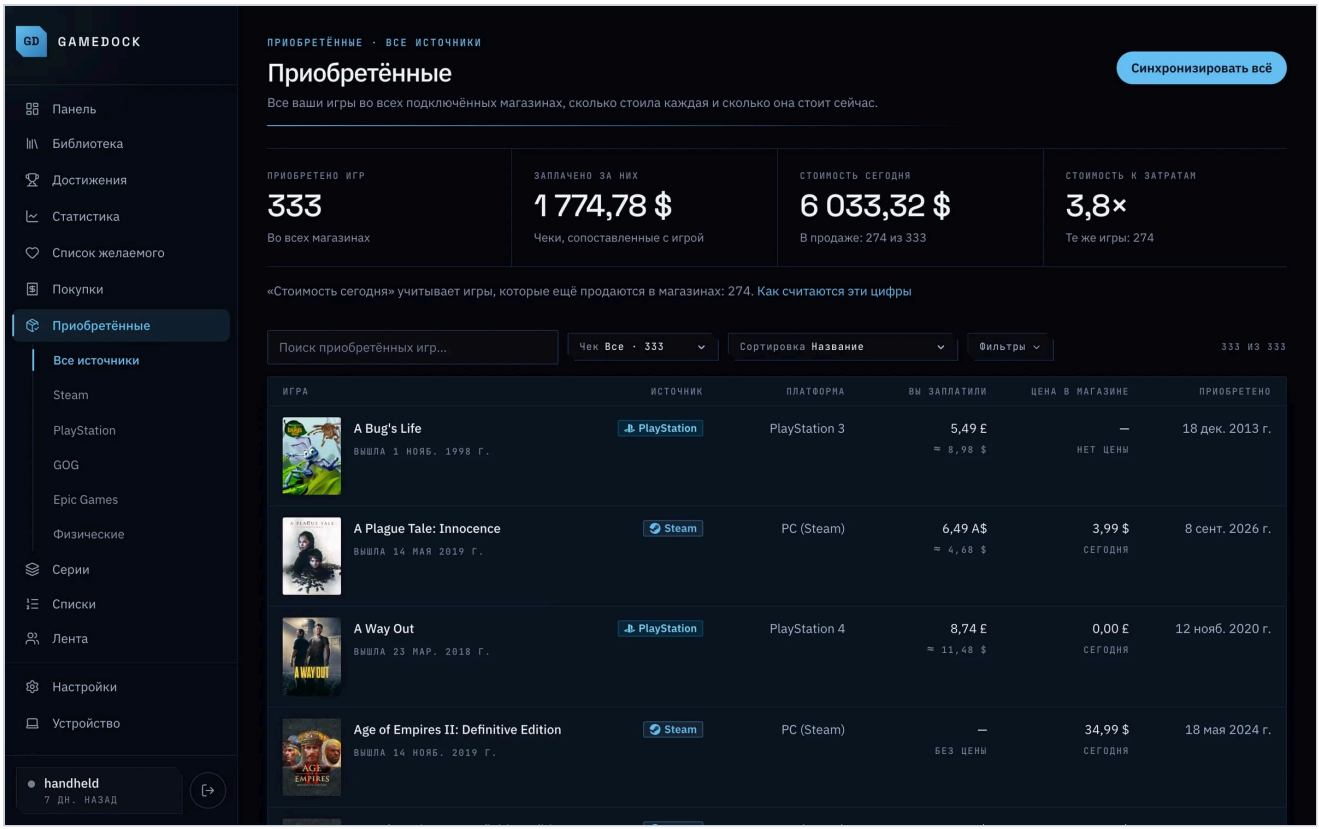
В разделе **Все источники** каждый купленный вами диск или коробочная копия считается отдельным заказом с датой покупки и ценой в той валюте, в которой вы платили. Копия, которую вам подарили, которую вы получили в обмен или вместе с консолью, не считается покупкой, поэтому в список не попадает, как и копия, у которой пока нет даты. Укажите дату в разделе **Покупки** → **Физические**. У копии с датой, но без цены показана кнопка **Указать цену**, которая открывает эту копию там.

СПИСОК ЖЕЛАЕМОГО, ПОКУПКИ И ПРИОБРЕТЁННЫЕ ИГРЫ

Что у вас есть и сколько это стоит

Сравните, сколько вы заплатили за свои игры, с тем, сколько они стоят сегодня.

На странице **Приобретённые** перечислены все игры, которые есть у вас во всех магазинах, сколько вы заплатили за каждую и сколько она стоила бы, если купить её сегодня.



Что у вас есть и сколько это стоит сейчас

Цифры

- **Приобретено игр**: все игры во всех подключённых магазинах и все добавленные вами диски и коробочные копии.
- **Заплачено за них**: сколько вы за них заплатили по вашим чекам, каждый платёж пересчитан по курсу на день оплаты.
- **Стоимость сегодня**: сколько эти игры стоят в своих магазинах сегодня, по сегодняшней цене и сегодняшнему курсу. Игра на распродаже учитывается по цене распродажи. Строка под цифрой показывает, сколько ваших игр ещё продаётся в магазинах.
- **Стоимость к затратам**: как соотносятся эти две суммы по одним и тем же играм.

Последние две цифры учитывают только игры, у которых есть и чек, и текущая цена в магазине, так что сравнивается сопоставимое; строка под цифрами показывает, сколько таких игр, а **Как считаются эти цифры** рядом с ней даёт определение каждой цифры. Отдельная страница каждого магазина показывает те же четыре цифры в том же порядке; магазин, который не сообщает текущих цен, например GOG или Epic Games, показывает на их месте прочерк и объясняет почему.

Список

У каждой игры указано, где она у вас есть, на какой платформе, сколько вы заплатили, какая у неё цена сегодня и когда вы её получили. **Поиск приобретённых игр…** находит игру по названию. **Чек** оставляет в списке игры **С чеком** или **Без чека**; **Сортировка** упорядочивает список: **Название**, **Наибольший рост**, **Дороже всего** или **Самая высокая цена**. **Фильтры** выбирают один магазин. **Синхронизировать всё** вверху страницы сразу загружает последние покупки и цены.

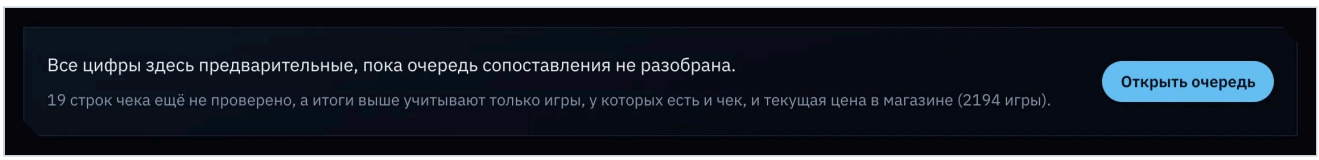
Цена, которую магазин списал или указал в другой валюте, показывается в обеих валютах: первой идёт валюта магазина или ваша, как выбрано в параметре **Показывать суммы** в разделе Параметры. Итоги вверху указаны в вашей валюте или в валюте магазина, если всё на странице этого магазина было оплачено в одной и той же другой валюте и вы выбрали валюту магазина.

Пометка **Нет чека** означает, что у GameDock нет покупки этой игры: возможно, её подарили, она бесплатная или куплена раньше, чем начинается ваша история покупок. У игры, которая больше не продаётся, вместо сегодняшней цены показана цена из чека.

Каждый диск или коробочная копия занимает отдельную строку с суммой, которую вы за неё заплатили. Поле **Цена в магазине** остаётся пустым, потому что ни один магазин не сообщает сегодняшнюю цену диска, так что копии не входят в последние две цифры. У копии, которую вам подарили, которую вы получили в обмен или вместе с консолью, вместо цены так и написано, а у купленной копии без цены написано **Цены пока нет**. Укажите цену в разделе **Покупки → Физические**.

Строки под пунктом **Приобретённые** в боковом меню показывают по одному магазину. На странице PlayStation игры, доступные вам через PlayStation Plus, отмечены как **Подписка**, и их можно показать отдельно.

Steam: сначала разберите очередь



Цифры Steam зависят от очереди на проверку

Цифры Steam точны ровно настолько, насколько точно строки чеков сопоставлены с играми. Пока строки ждут проверки, на странице **Приобретённые → Steam** об этом сказано; нажмите **Открыть очередь**, чтобы перейти к ней и разобрать её. См. Проверка покупок Steam.

Стоимость библиотеки на панели

Стоимость библиотеки на панели показывает, сколько стоили бы сегодня в магазине Steam все ваши игры и DLC из Steam, в валюте вашего аккаунта Steam. Бесплатные игры считаются по нулевой цене, а игры, которые Steam больше не продаёт, не учитываются. Она пересчитывается при каждом обновлении цен Steam.

Валюты и курсы обмена

Выберите валюту, в которой показываются суммы, и как пересчитываются другие валюты.

GameDock хранит каждую цену в той валюте, которую использовал магазин, и пересчитывает её в вашу только для отображения. Пересчитанная сумма приблизительна: ваш банк использовал собственный курс.

Выберите валюту

1. Перейдите в **Аккаунт** → **Параметры**.
2. В поле **Валюта** выберите валюту, в которой хотите видеть суммы.
3. Нажмите **Сохранить изменения**.

Регион магазина задаёт, цены какого региона GameDock читает, если не может определить его по вашему аккаунту в магазине, а **Часовой пояс** задаёт, когда начинается ваш день: для времени в игре, ежедневной сводки и ежемесячного письма со статистикой, а также для того, к какому году относится покупка.

Каждый подключённый магазин обычно сам знает свой регион, и GameDock по возможности использует его. Цены Steam и стоимость вашей библиотеки всегда указываются в собственной валюте вашего аккаунта Steam.

Как записываются суммы

Если магазин списал деньги в другой валюте, параметр **Показывать суммы** (в разделе Параметры) решает, что идёт первым: сумма, списанная магазином, а под ней сумма в вашей валюте с пометкой ≈, или сумма в вашей валюте, а под ней сумма, списанная магазином. Наведите указатель на любую из них, чтобы увидеть, курс какого дня использован. Сегодняшняя цена в магазине, например в списке желаемого, показывается так же, только вместо **списано** там написано **цена**, ведь её ещё никто не заплатил.

Суммы записываются в соответствии с параметром **Формат чисел и дат**. Валюта обозначается собственным знаком, если его не использует никакая другая валюта, например **£** или **€**. Если знак общий, его сохраняет только валюта, к которой относится ваш формат: в формате English (Australia) австралийские доллары выглядят как **$59.99**, а доллары США записываются как **USD 59.99**; в формате English (United States) те же суммы выглядят как **A$59.99** и **$59.99**.

Какой курс используется

GameDock использует опубликованные справочные курсы Европейского центрального банка. Для двух валют, курсы которых ЕЦБ не публикует, используются курс Федеральной резервной системы США для нового тайваньского доллара и курс Банка России для рубля, каждый в пересчёте через курс Европейского центрального банка:

СУММА	КУРС ПЕРЕСЧЁТА
Сколько вы за что-то заплатили	Курс на день оплаты. Если в тот день курса не было, например в выходные, используется последний курс перед ним.
Сегодняшние цены и стоимость вашей библиотеки	Сегодняшний курс.

Наведите указатель на пересчитанную сумму, чтобы увидеть, курс какого дня использован. Если для валюты нет курса вообще, сумма остаётся как есть и не входит в итоги; в заметке на странице указано, что не учтено.

ЧАСТЬ 7

GameDock Helper

Приложение для Linux, с которым GameDock видит игры на компьютере, где вы играете, и управляет ими.

Установка GameDock Helper

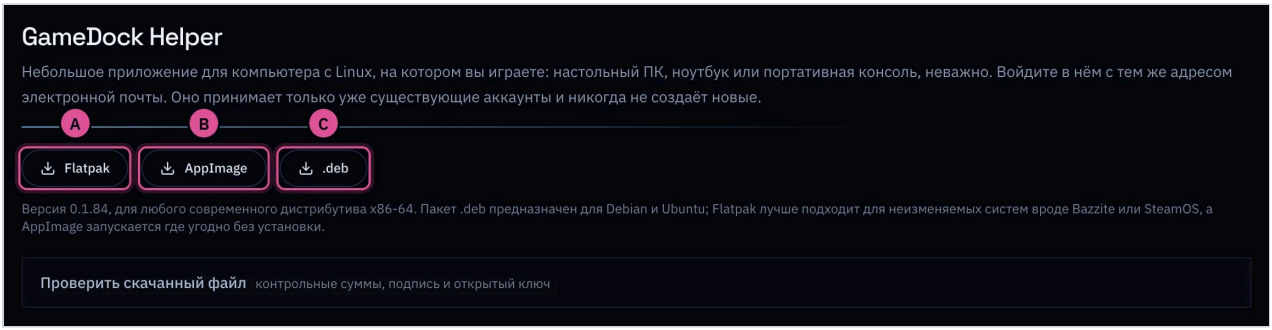
Скачайте Helper для своего компьютера с Linux, установите его и войдите.

GameDock Helper представляет собой небольшое приложение для компьютера или портативной консоли с Linux, на которых вы играете. Оно позволяет GameDock видеть, что есть на этом устройстве (установленные игры, игры Lutris и Heroic, эмуляторы, файлы сохранений и свободное место на накопителях), и действовать на нём: устанавливать игры, переносить их между накопителями и создавать резервные копии сохранений.

Оно работает в любом современном 64-битном (x86-64) Linux: на настольном компьютере, ноутбуке или портативной консоли. Версий для Windows и Mac нет.

Скачивание

1. В GameDock перейдите в **Настройки** → **Устройства**.
2. В разделе **GameDock Helper** скачайте вариант, подходящий для вашей системы. В названии каждого файла указана его версия, например `GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.flatpak`, так что вы поймёте, какая версия у вас, не устанавливая его.



Три способа установить GameDock Helper

	ФАЙЛ	КОГДА ВЫБИРАТЬ
A	**Flatpak**	Портативные консоли, системы, базовая часть которых доступна только для чтения, и любые системы, где приложения устанавливаются через Discover или GNOME Software. Лучший выбор, если сомневаетесь.
B	**AppImage**	Любой Linux, без установки: вы запускаете сам файл.
C	**.deb**	Debian и Ubuntu.

Установка

В терминале, в папке, куда вы скачали файл, выполните команду с именем скачанного файла:

- **Flatpak**: `flatpak install --user --bundle GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.flatpak`, затем откройте **GameDock Helper** из меню приложений. Если среда выполнения GNOME, на которой он работает, ещё не установлена, установщик добавит Flathub и скачает её; в первый раз это занимает несколько минут.

- **AppImage**: `chmod +x GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.AppImage`, затем запустите файл. Храните его в постоянном месте, например в `~/Applications`, потому что именно эта копия будет запускаться вместе с рабочим столом.
- **.deb**: `sudo apt install ./GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.deb`, затем откройте **GameDock Helper** из меню приложений.

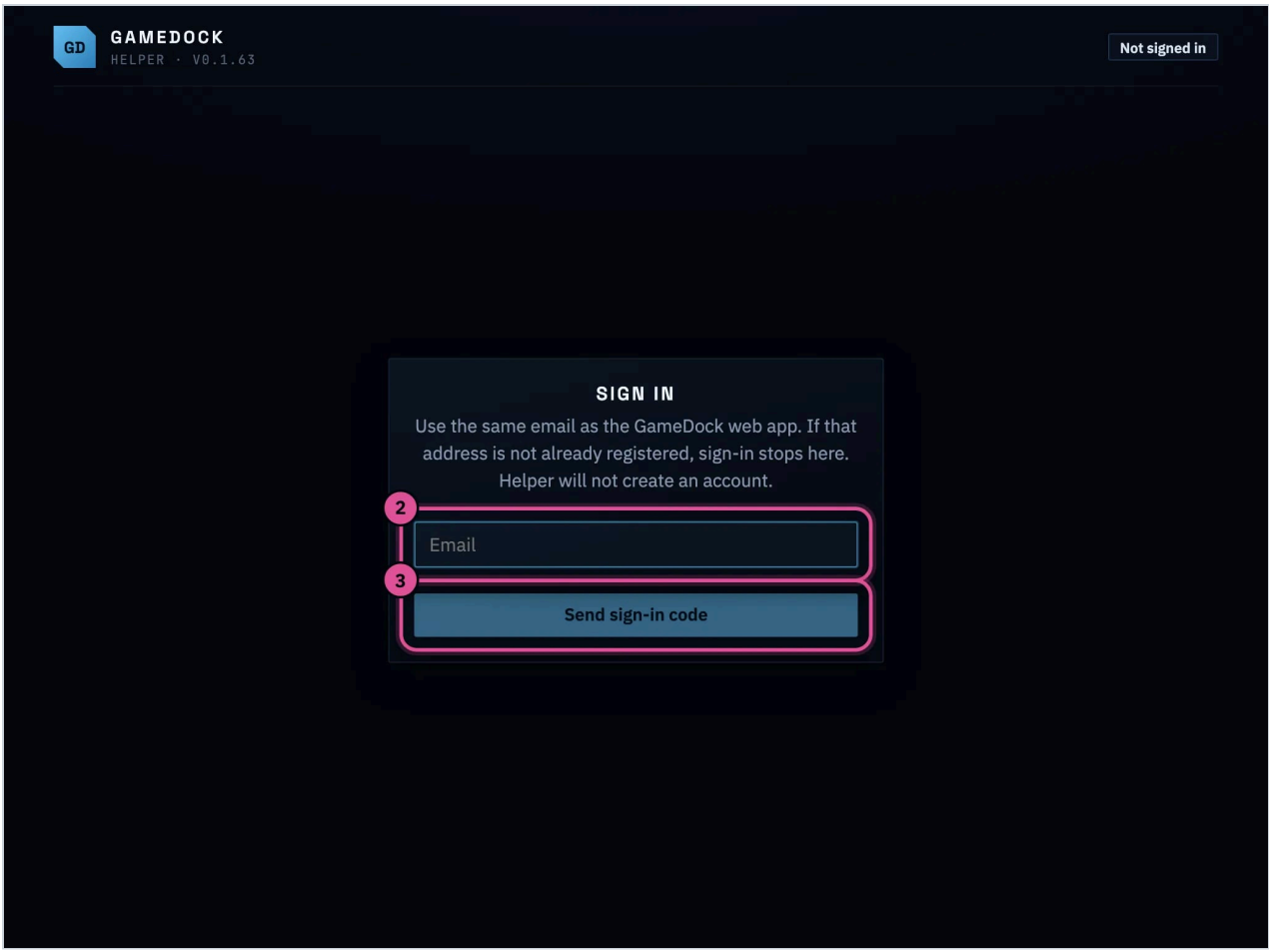
Используйте только один вариант. Flatpak и AppImage хранят настройки отдельно и не могут работать одновременно.

> СОВЕТ
>
> Чтобы убедиться, что скачанный файл опубликован GameDock, откройте **Проверить скачанный файл** под кнопками. Там указаны контрольная сумма и подпись каждого файла, открытый ключ и команда для их проверки.

Вход

Прежде всего Helper попросит вас войти с тем же адресом электронной почты, который вы используете в GameDock.

1. Откройте GameDock Helper.
2. Введите адрес электронной почты 2.
3. Нажмите **Send sign-in code** 3.



Вход в GameDock Helper

4. Введите шестизначный код из письма в появившееся поле и нажмите **Sign in**.

После этого Helper покажет экран настройки. См. Настройка GameDock Helper. Через несколько секунд устройство появится в GameDock в разделе **Настройки** → **Устройства** с пометкой **В сети**.

Helper никогда не создаёт аккаунт. Если он сообщает, что для вашего адреса нет аккаунта GameDock, сначала войдите на сайте GameDock (см. Создание аккаунта и вход), а затем вернитесь.

> ЗАМЕТКА
>
> Бесплатный тариф позволяет привязать одно устройство, а GameDock Plus позволяет привязать три. Повторный вход с того же компьютера не считается новым устройством. Если все устройства вашего тарифа заняты, Helper сообщит *Device limit reached* и не выполнит вход: чтобы заменить одно устройство другим, сначала удалите старое. См. Удаление или повторная привязка устройства.

Обновление

Начиная с версии 0.1.84 Helper обновляется сам: каждые несколько часов он проверяет, нет ли новой версии, и устанавливает её, если вы не выключили **Install updates automatically** (см. Обновления). Более старый Helper так не умеет, поэтому его нужно один раз обновить вручную; то же касается версии, которая не может заменить сама себя, например .deb.

Если устройство отстаёт и не обновляется само, то в следующий раз, когда вы откроете GameDock, на какой бы странице вы ни оказались, появится уведомление. В нём названо каждое ваше отстающее устройство и его версия, а также есть кнопка **Получить обновление**, которая открывает **Настройки** → **Устройства**, и кнопка **Не сейчас**, которая откладывает уведомление на неделю в этом браузере. Кроме того, пока устройство отстаёт, в разделе **Настройки** → **Устройства** написано *Доступна новая версия GameDock Helper*.



Названо каждое отстающее устройство и его версия

Большинство обновлений могут подождать, пока вам будет удобно. Но иногда обновление исправляет что-то важное для безопасности вашего устройства, и с этого момента GameDock перестаёт отправлять задания более старым версиям Helper: на установку, перенос или сканирование приходит ответ *GameDock Helper на этом устройстве устарел*. Обновите Helper, и всё снова заработает; за это время ничего не теряется.

Скачайте тот же вариант, который вы установили, и нажмите **Quit** в меню Helper в системном трее. Затем:

- **Flatpak**: `flatpak install --user --reinstall --bundle`, а затем имя нового файла. `--reinstall` заменяет установленный Helper; ваши настройки и вход сохраняются.
- **AppImage**: положите новый файл рядом со старым и выполните для него `chmod +x`. После запуска именно он будет стартовать вместе с рабочим столом, а старый файл можно удалить.
- **.deb**: `sudo apt install ./`, а затем имя нового файла. Он заменит установленную версию.

Снова откройте GameDock Helper (если у вас AppImage, запустите новый файл). Через несколько секунд в разделе **Настройки** → **Устройства** рядом с устройством появится новая версия, а уведомление исчезнет, как только все устройства будут обновлены.

Настройка GameDock Helper

Укажите приложению Helper, где ваши игры, накопители и аккаунт Steam, и добавьте их в GameDock.

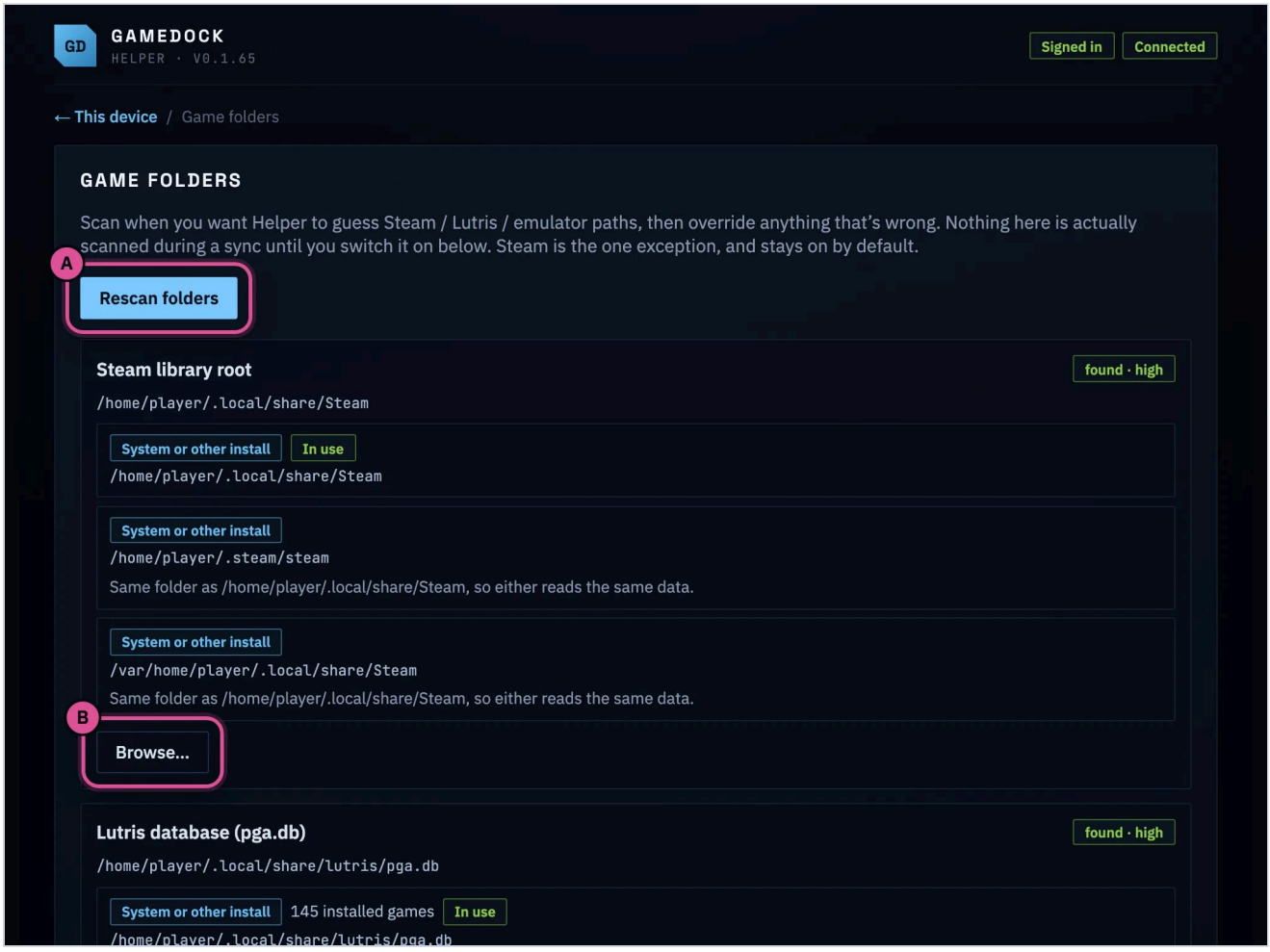
НУЖНО: GAMEDOCK HELPER

После входа GameDock Helper открывается на странице **This device**: это список разделов настройки, и у каждого появляется галочка, когда он готов. Откройте раздел, сделайте то, что там предлагается, и нажмите ← **This device**, чтобы вернуться.

Ничего не сканируется, пока вы не попросите. На каждой странице есть кнопка, которая запускает поиск; Helper запоминает, что нашёл. После входа резервное копирование сохранений и перезапись названий игр в Steam выполняются сами, а сканирование папок и накопителей ждёт вашей команды.

Game folders

Укажите приложению Helper, где лежат ваши игры и эмуляторы.



Game folders: где Steam, Lutris и ваши эмуляторы хранят игры

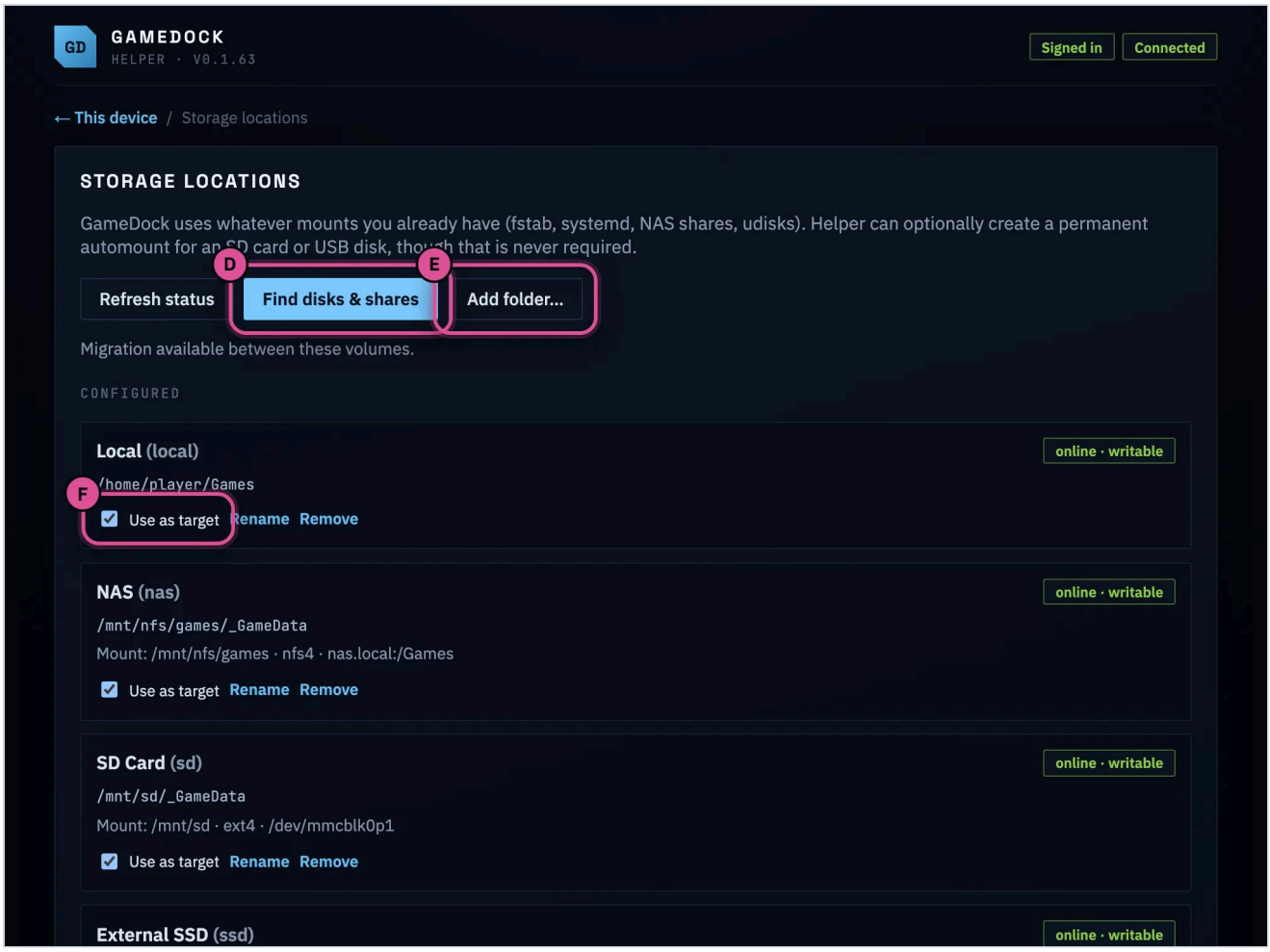
1. Нажмите **Scan folders** A; после первого поиска кнопка называется **Rescan folders**. Helper ищет в обычных местах для Steam, Lutris, Heroic и каждого известного ему эмулятора: RPCS3, Xenia, PCSX2, DuckStation, Dolphin, melonDS, Cemu, PPSSPP, Vita3K, shadPS4, Flycast, RMG и эмуляторов Switch.
2. Проверьте каждую строку. **found** означает, что папка существует, а **missing** означает, что её нет; второе слово показывает, насколько Helper уверен, что это нужная папка. Под строкой перечислены все папки, которые Helper нашёл для этого приложения; у каждой указано, как установлено приложение (Flatpak, AppImage, раннер Lutris или другая установка), и сколько в ней лежит, например установленных игр или сохранений. Используемая папка отмечена **In use**. Если две папки на самом деле одна и та же, у второй об этом сказано.
3. Если в строке выбрана не та папка, нажмите **Use this folder** под нужной или нажмите **Browse…** B и выберите другую. Чаще всего проверять приходится, когда у эмулятора есть и Flatpak, и AppImage: выберите папку, в которой лежат ваши игры.
4. Включите **Scan this source** для каждого лаунчера или эмулятора, который хотите видеть в GameDock.

PCSX2 и DuckStation ведут собственный список найденных игр. В их строках указано, сколько игр в каждом списке; читаются все списки, поэтому выбирать папку не нужно.

Steam читается всегда. Всё остальное не трогается, пока вы это не включите: привязка устройства сама по себе не запускает чтение вашей библиотеки Lutris или эмуляторов.

Storage locations

Укажите приложению Helper, на какие накопители можно устанавливать игры, чтобы GameDock показывал, насколько заполнен каждый из них, и переносил игры между ними.



Storage locations: накопители и сетевые папки, где лежат ваши игры

1. Нажмите **Find disks & shares** D. Helper перечислит накопители и сетевые папки, которые он видит: предлагаемые папки библиотек Steam, уже смонтированные сетевые папки NFS и SMB, а также SD-карты и USB-накопители.
2. Нажмите **Use this location**, **Use this share** или **Use current mount** рядом с каждым нужным местом. Чтобы добавить папку, которой нет в списке, нажмите **Add folder...** E.
3. Оставьте флажок **Use as target** F у каждого места, куда можно переносить игры.

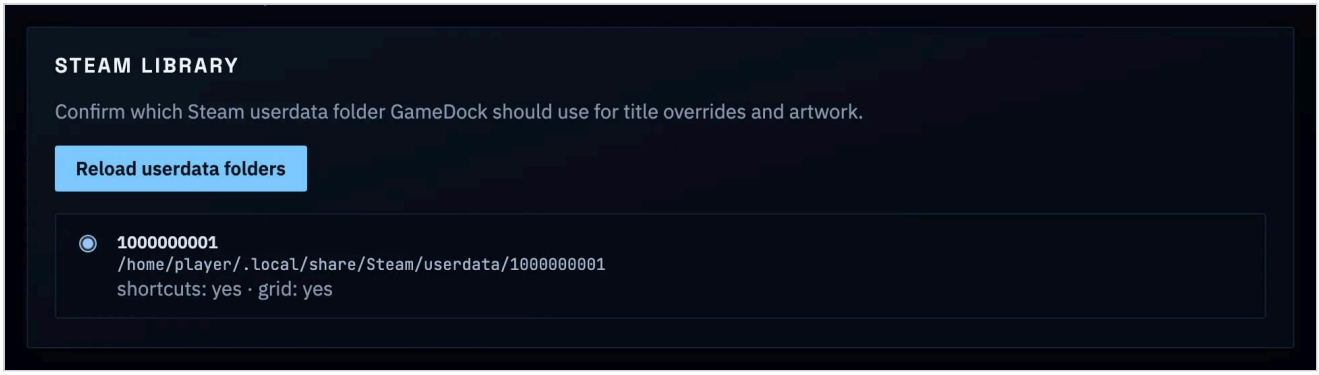
Ваши места хранения перечислены в разделе **Configured**, где **Rename** даёт месту понятное вам название, а **Remove** убирает его из списка. **Refresh status** заново проверяет, какие из них подключены.

Helper использует уже смонтированные у вас накопители и сетевые папки: самому ему ничего настраивать не нужно. Для SD-карты или USB-накопителя, которые не смонтированы постоянно, **Make permanent mount...** может настроить автоматическое монтирование; для этого потребуется ваш пароль.

Отключённый накопитель показывается как недоступный и возвращается, когда вы его подключите. Для переноса игр нужно хотя бы два места хранения. См. Ваше устройство в GameDock.

Steam library

Выберите, с каким аккаунтом Steam на этом компьютере работает GameDock, чтобы переименовывать игры и менять их арт в Steam.



Steam library: папку какого аккаунта Steam использовать

1. Нажмите **Find userdata folders**.
2. Выберите папку своего аккаунта. Каждая папка называется числом: это номер аккаунта Steam, которому она принадлежит; если Steam на компьютере пользуется только один человек, папка одна.

Другие разделы

- **Standalone games**: достижения в играх для ПК вне лаунчеров, то есть установленных не через лаунчер магазина, которые хранят их в файлах на вашем ПК. См. Достижения игр для ПК вне лаунчеров.
- **Cloud save backups**: см. Резервные копии сохранений.
- **Background service**: см. Постоянная работа Helper.
- **Hub sign-in**: повторный вход, если он когда-нибудь понадобится. См. Удаление или повторная привязка устройства.

Импорт в GameDock

Когда папки настроены, перейдите в GameDock в раздел **Настройки → Синхронизация** и нажмите **Синхронизировать** рядом с **GameDock Helper**. Ваши игры из Lutris, Heroic и эмуляторов появятся в разделе **Библиотека**, в группах **Лаунчеры** и **Эмуляторы**. После этого Helper, пока работает, сам поддерживает данные в GameDock в актуальном состоянии.

Постоянная работа Helper

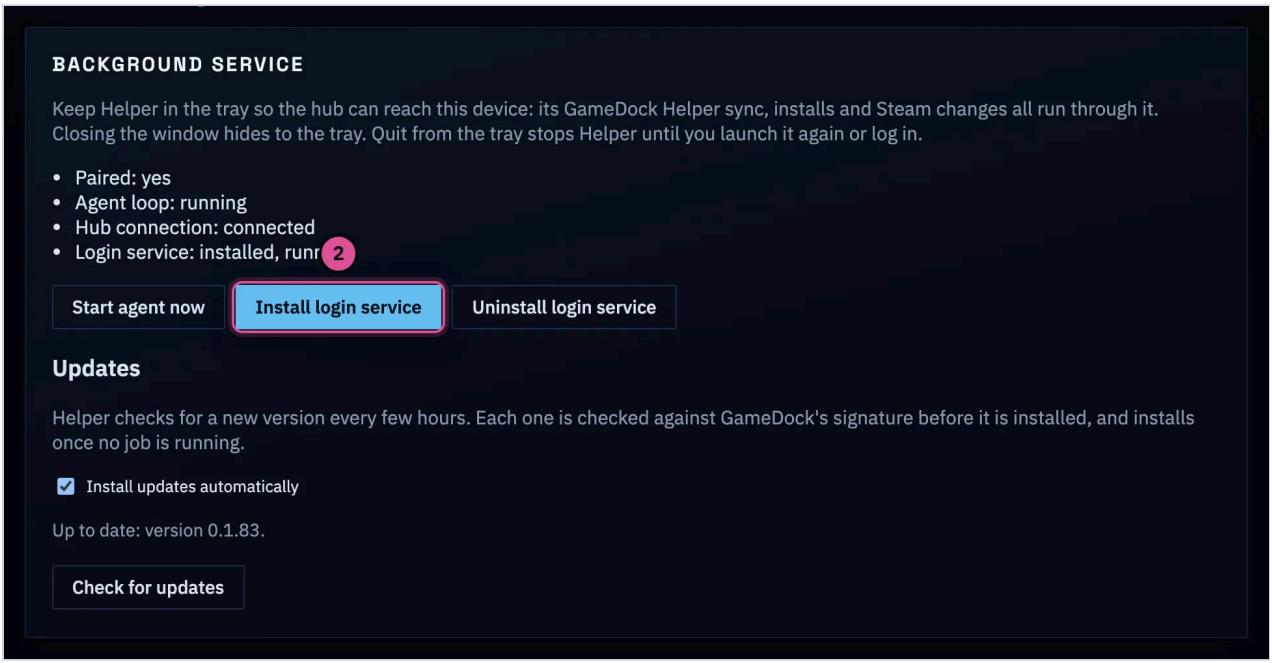
Запускайте Helper вместе с рабочим столом, чтобы GameDock всегда мог связаться с вашим устройством.

НУЖНО: GAMEDOCK HELPER

GameDock может связаться с вашим устройством, только пока работает GameDock Helper. Настройте его запуск вместе с рабочим столом, и он будет тихо ждать в системном трее.

Запуск вместе с рабочим столом

1. В GameDock Helper откройте **Background service**.
2. Нажмите **Install login service** 2.



Background service: запуск Helper вместе с рабочим столом

Начиная со следующего входа в рабочий стол Helper будет запускаться сам, сразу в трей. Вторую копию он сейчас не запускает: уже открытая продолжает работать. Список на странице показывает, выполнен ли вход (**Paired**), работает ли он сейчас (**Agent loop**), подключён ли к GameDock (**Hub connection**) и настроен ли на запуск вместе с рабочим столом (**Login service**). **Uninstall login service** отключает автоматический запуск.

На портативной консоли он снова запускается сам при каждом переключении между игровым режимом и режимом рабочего стола.

Обновления

Переключатель **Install updates automatically** в разделе **Updates** на странице **Background service** включён, пока вы его не выключите. Каждые несколько часов Helper проверяет, нет ли новой версии, убеждается, что она подписана GameDock, ждёт, пока завершатся все задачи,

которые он выполняет для GameDock, устанавливает её и перезапускается уже в ней. **Check for updates** проверяет сразу. Если переключатель выключен, Helper всё равно сообщает о выходе новой версии, а **Install version** устанавливает её, когда вы решите.

- Flatpak, установленный с `--user`, как сказано в инструкции по установке, и AppImage в вашей собственной папке обновляются сами.
- Пакет .deb устанавливается для всей системы, поэтому для его установки нужен ваш пароль. Helper сам скачивает и проверяет новую версию и запрашивает пароль, когда вы нажимаете **Install version**.
- Flatpak, установленный для всех пользователей компьютера, или AppImage в папке, куда у вас нет права записи, не могут заменить себя сами. Страница об этом сообщает; устанавливайте новую версию из GameDock, как раньше (см. Обновление).

Трей

- Если закрыть окно Helper, оно скрывается в трей; приложение продолжает работать.
- Нажмите на значок в трее или выберите **Open settings**, чтобы вернуть окно.
- **Quit** полностью останавливает Helper, пока вы снова его не откроете или в следующий раз не войдёте в рабочий стол.
- Наведите указатель на значок в трее, чтобы увидеть, подключён ли Helper к GameDock.

Если на вашем рабочем столе нет трея, закрытие окна завершает работу Helper.

Подключён ли он?

Вторая метка в правом верхнем углу окна Helper, рядом с **Signed in**, показывает, может ли GameDock прямо сейчас связаться с вашим устройством. **Connected** означает, что может, а **Connecting…** означает, что вот-вот сможет. **Reconnecting…** означает, что Helper не может связаться с GameDock и сам продолжает попытки; наведите указатель на метку, чтобы увидеть причину и время следующей попытки. **Not connected** означает, что Helper вообще не поддерживает соединение: нажмите **Start agent now** на странице **Background service**. На странице **Background service** то же самое указано в строке **Hub connection**.

Что он делает во время работы

- Сообщает GameDock, что установлено, насколько заполнены ваши накопители и во что вы играли.
- Выполняет то, о чём вы просите в GameDock: устанавливает игру, переносит установленные игры, обновляет ваши коллекции Steam, названия и арт.
- Создаёт резервные копии сохранений после игры, если это включено. См. Резервные копии сохранений.
- Каждые пятнадцать минут перезаписывает названия ваших игр в Steam, если вы их задали. См. Названия, порядок и арт в Steam.
- Каждые несколько часов проверяет, нет ли его новой версии, и устанавливает её, если включено **Install updates automatically**.

Папки и накопители сканируются, только когда вы нажимаете соответствующую кнопку.

GAMEDOCK HELPER

Резервные копии сохранений

Храните в GameDock версии файлов сохранений и восстанавливайте их.

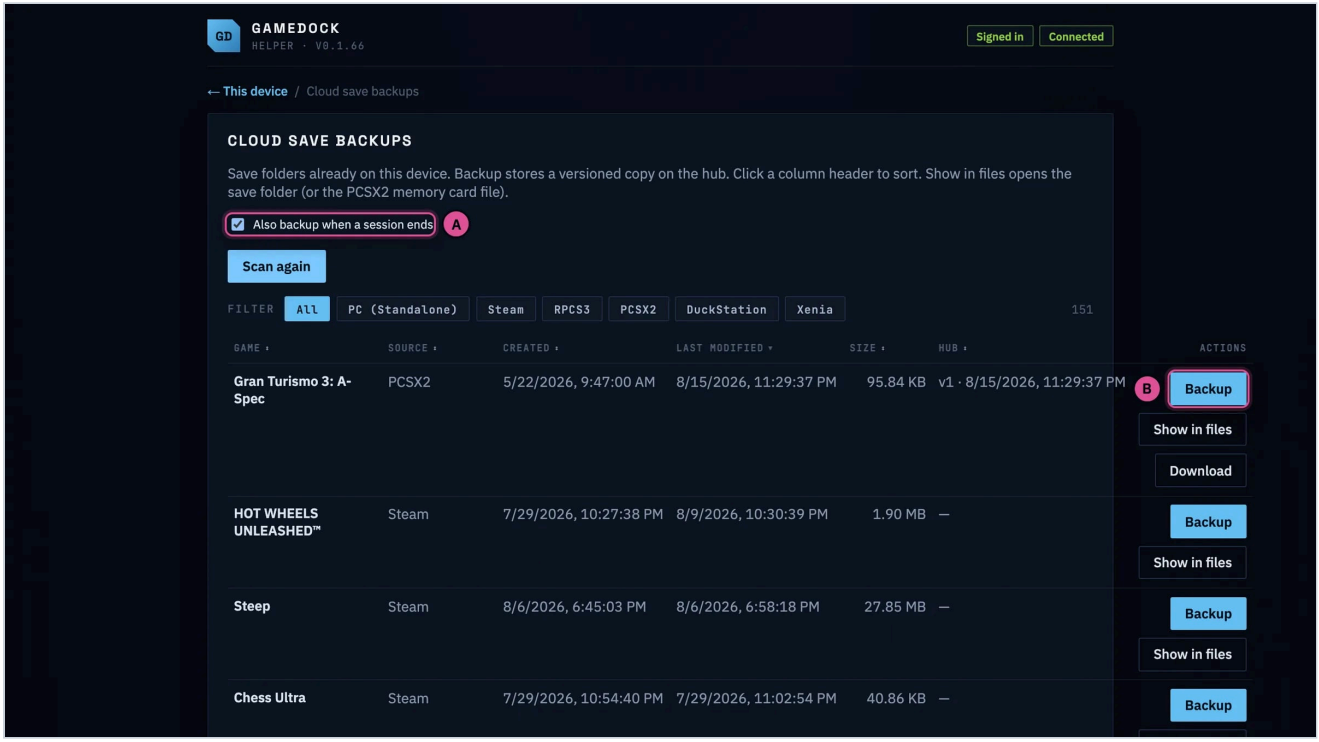
НУЖНО: GAMEDOCK HELPER

GameDock Helper может хранить копии ваших файлов сохранений в GameDock, чтобы потерянное или повреждённое сохранение можно было вернуть. Каждая резервная копия хранится как отдельная версия; вы сами выбираете, какую скачать.

Он находит сохранения игр для ПК вне лаунчеров, игр Steam и эмуляторов RPCS3, PCSX2, DuckStation и Xenia.

Поиск сохранений

1. В GameDock Helper откройте **Cloud save backups**.
2. Нажмите **Scan save folders**.



Все папки сохранений, которые нашёл Helper, и время последнего резервного копирования каждой

В списке для каждой игры указаны её сохранения, откуда они, когда последний раз менялись, их размер и (в столбце **Hub**) самая новая версия в GameDock. Кнопки под **Filter** показывают по одному источнику, а нажатие на заголовок столбца сортирует по нему. Чтобы позже поискать новые папки сохранений, нажмите **Scan again**.

Резервное копирование

- **Автоматически**: оставьте включённым **Also backup when a session ends** (A). Когда вы перестаёте играть и сохранения игры не меняются около пяти минут, Helper создаёт их

резервную копию. Впервые увидев игру, он только запоминает её, чтобы не загружать сразу всю вашу библиотеку.

- **Вручную**: нажмите **Backup**  рядом с игрой.

Show in files открывает папку сохранений игры.

Как вернуть сохранение

- В Helper нажмите **Download** рядом с игрой, чтобы сохранить её самую новую версию в папку «Загрузки».
- В GameDock откройте страницу игры. В разделе **Копии сохранений** перечислены все версии, и у каждой указано, когда она сохранена, с какого устройства и какой у неё размер; нажмите **Скачать** рядом с нужной.

Резервная копия представляет собой сжатую копию папки сохранений. Верните её содержимое в папку сохранений, когда игра закрыта.

Ограничения

	БЕСПЛАТНЫЙ	GAMEDOCK PLUS
Сколько версий каждой игры хранится	3	10

Каждая резервная копия может весить до 200 МБ, а все ваши копии вместе могут занимать до 5 ГБ. Когда у игры уже столько версий, сколько хранит ваш тариф, новая копия заменяет самую старую. Если вы перейдёте с Plus на бесплатный тариф, старые версии не удаляются сразу: при каждом добавлении новой уходит одна старая.

GAMEDOCK HELPER

Ваше устройство в GameDock

Смотрите, насколько заполнены накопители, добавляйте на них библиотеки Steam, переносите игры с одного на другой и очищайте прогресс удалённых игр.

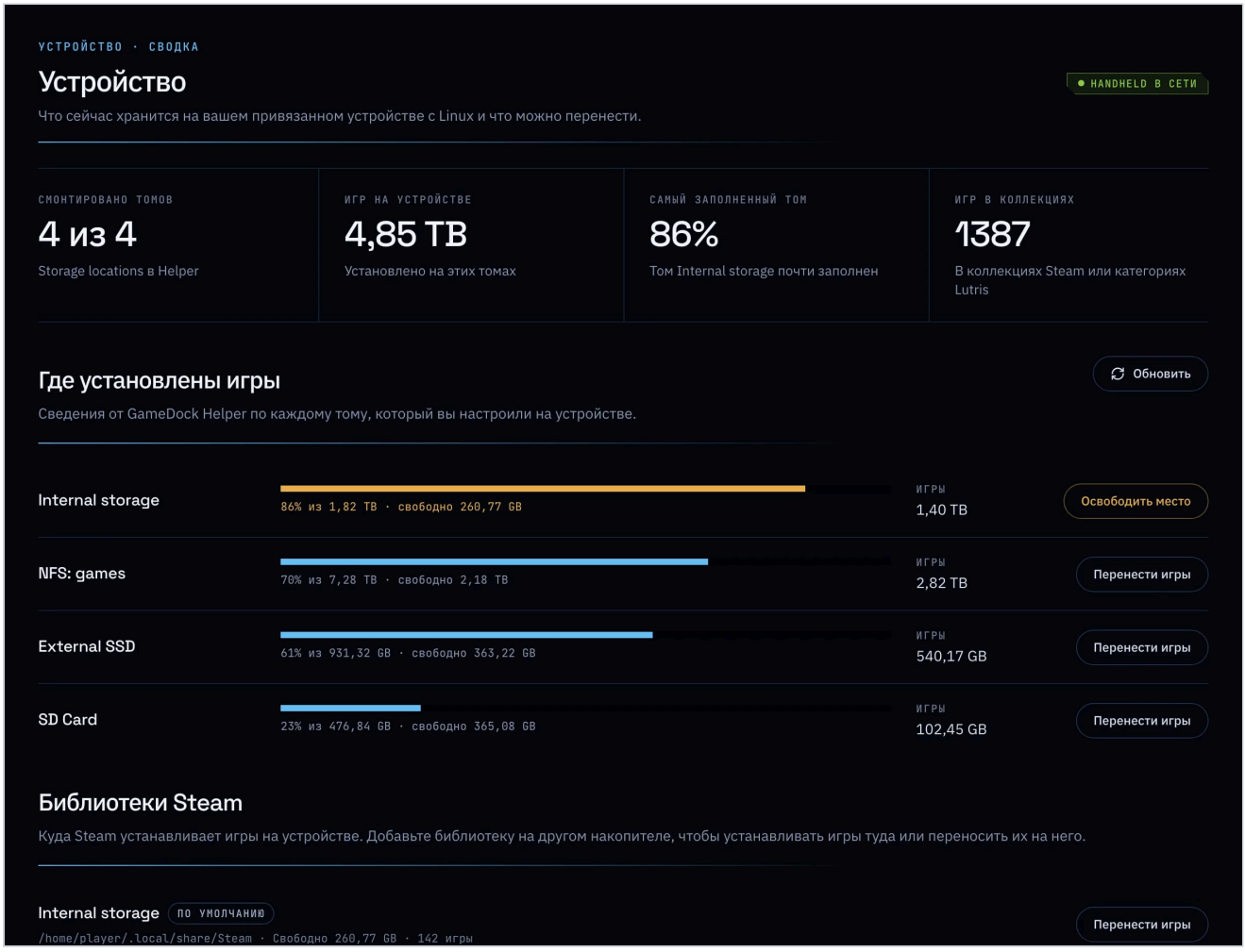
НУЖНО: GAMEDOCK HELPER

Когда работает GameDock Helper, раздел **Устройство** в боковом меню показывает, что хранится на вашем компьютере с Linux: насколько заполнен каждый накопитель, какие игры на нём есть, а также ваши коллекции Steam и категории Lutris. Он появляется, только когда привязано устройство.

Страницы читают данные устройства в реальном времени, поэтому оно должно быть включено, а Helper запущен. Если это не так, **Устройство** сообщает, что устройство не в сети, и по возможности показывает последние известные данные.

Сводка

Устройство → **Сводка** даёт полную картину с первого взгляда:



Ваше устройство с первого взгляда

- **Смонтировано томов**: сколько ваших мест хранения подключено прямо сейчас.

- **Игр на устройстве**: сколько места занимают ваши игры на всех накопителях.
- **Самый заполненный том** с процентом заполнения и **Игр в коллекциях**: сколько игр входит в коллекции Steam или категории Lutris.
- **Где установлены игры**: каждое место хранения со шкалой, которая показывает, насколько оно заполнено, сколько свободно и сколько из этого занимают игры. Чтение всех накопителей может занять до полуминуты; **Обновить** читает их заново.
- **Библиотеки Steam**: куда Steam устанавливает игры на устройстве; каждая библиотека названа по своему накопителю, с указанием свободного места и числа игр. **По умолчанию** отмечает ту, которую Steam использует, если не указано иное. См. Библиотеки Steam.
- **Перенос игр**: не заполнен ли какой-либо накопитель больше чем на 85%, и кнопка **Спланировать перенос**, которая открывает **Устройство** → **Перенос**.
- **Steam и Lutris**: сколько у вас коллекций и категорий, и кнопка **Открыть коллекции**.

Полоса внизу показывает название устройства и версию Helper, а также ссылку **Управлять устройствами**, ведущую в **Настройки** → **Устройства**.

Чтобы добавить SD-карту или другой накопитель, настройте его в Helper. См. Настройка GameDock Helper.

Библиотеки Steam

Steam устанавливает игры в папку библиотеки, и изначально такая папка одна, на внутреннем накопителе. Чтобы устанавливать игры Steam на другой накопитель или переносить их туда (на SD-карту, внешний SSD, в сетевую папку), создайте на нём библиотеку Steam:

1. Убедитесь, что накопитель добавлен в Helper как место хранения (см. Настройка GameDock Helper).
2. На странице **Устройство** → **Сводка** в блоке **Библиотеки Steam** нажмите **Добавить библиотеку Steam** рядом с накопителем.

GameDock просит Steam на вашем устройстве самому добавить библиотеку в той папке, которую выбрал бы Steam (обычно **SteamLibrary** в корне накопителя), так же как это делается в самом Steam через **Настройки** → **Хранилище**. Открывать Steam на устройстве не нужно. На каждом накопителе создаётся одна библиотека Steam.

Библиотеку можно создать и в сетевой папке, хотя собственное окно Steam сетевые папки не предлагает. Игры в ней запускаются, только пока сетевая папка подключена.

Библиотека, которую Steam помнит на неподключённом накопителе, отмечена как **Не подключён**.

> ЗАМЕТКА
>
> Steam на вашем устройстве должен быть доступен. Если он закрыт, GameDock его откроет. Если Steam запущен на рабочем столе, то, прежде чем GameDock сможет попросить его добавить библиотеку, в Steam нужно включить **CEF Remote Debugging** в разделе **Настройки** → **Для разработчиков** и перезапустить Steam.

Перенос игр между накопителями

Когда накопитель заполняется, перенесите с него игры в разделе **Устройство** → **Перенос** или нажмите **Освободить место** рядом с накопителем на странице «Сводка»; эта кнопка появляется, когда он заполнен больше чем на 85% (иначе там кнопка **Перенести игры**).

1. Выберите, какие игры перенести. Нажмите на плитку накопителя вверху, чтобы видеть только игры на нём, и **Сначала крупные**, чтобы найти те, что освободят больше всего места.
2. Отметьте игры для переноса. Полоса внизу подсчитывает их общий размер.
3. В поле **Перенести в** выберите накопитель, на который их нужно перенести. У каждого указано, сколько на нём свободно.
4. Нажмите **Перенести**.

Игры переносятся одна за другой, а журнал показывает, как прошёл перенос каждой. Перенос останавливается на первой игре, которую не удалось перенести, и заканчивается сообщением *Готово.* или *Остановлено.* Игра, которая уже находится на выбранном накопителе, пропускается. Записи игр Lutris сами обновляются, чтобы указывать на новое место.

Для переноса нужно хотя бы два подключённых места хранения, у которых в Helper включено **Use as target**. Игры, которые не находятся ни в одном из них, отмечены как **Вне томов**, и перенести их нельзя.

> ЗАМЕТКА
>
> Перенос игр входит в GameDock Plus. На бесплатном тарифе можно выбрать игры и посмотреть, сколько места они освободили бы.

Когда перенос завершается, GameDock сам обновляет ваши коллекции, чтобы перенесённая игра попала в коллекцию того хранилища, где она теперь лежит. Перезапускать ради этого Steam он не будет: если Steam открыт на рабочем столе, его коллекции догонят изменения, когда вы в следующий раз примените свои правила на странице **Коллекции**.

Обслуживание устройства внизу страницы предлагает два исправления на случай, если что-то выглядит рассинхронизированным: **Обновить коллекции**, которое заново читает ваши коллекции Steam и категории Lutris и раскладывает игры по вашим правилам коллекций, и **Исправить права**.

Игры Steam

Нажмите **Игры Steam** вверху страницы **Устройство** → **Перенос**, чтобы переносить игры между вашими библиотеками Steam.

1. Нажмите на плитку библиотеки, чтобы видеть только игры в ней. Собственные инструменты Steam, такие как Proton и Steam Linux Runtime, скрыты; чтобы их увидеть, выберите **Игры и инструменты Steam** в списке **Показать**.
2. Отметьте игры для переноса, выберите библиотеку в поле **Перенести в** и нажмите **Перенести**.

Steam переносит каждую игру сам, вместе с её префиксом Proton и сохранениями, которые там хранятся, а затем проверяет игру, на что уходит ещё несколько секунд. Игру, которая запущена или делит содержимое с другой игрой (дополнения Half-Life), нельзя перенести отдельно, и журнал

объясняет почему. Для переноса игр Steam нужно не меньше двух подключённых библиотек Steam (см. Библиотеки Steam), и он тоже входит в GameDock Plus.

Удалённые игры

Устройство → Удалённые игры перечисляет игры, для которых Lutris записал время в игре, историю игры или достижения, но которых больше нет ни на одном из ваших устройств: те, что вы удалили из GameDock с сохранением прогресса, или те, что удалили в самом Lutris. Для каждой указано, что сохранено и когда вы в неё последний раз играли, а также останется ли игра в вашей библиотеке благодаря другой платформе после удаления её прогресса.

Нажмите **Удалить** рядом с игрой, затем **Удалить прогресс**, чтобы удалить то, что Lutris записал для неё, или **Удалить все**, чтобы очистить список. Прогресс из Steam, PlayStation, Xbox и RetroAchievements никогда не затрагивается.

GAMEDOCK HELPER

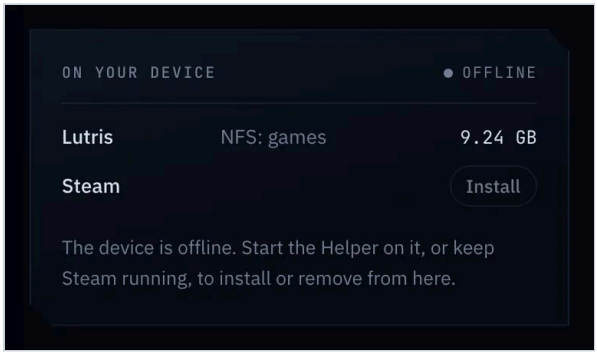
Установка игры из GameDock

Устанавливайте игры, добавляйте их в Steam или удаляйте их с устройства прямо со страницы игры.

НУЖНО: GAMEDOCK HELPER

Когда на вашем устройстве работает GameDock Helper, страница игры в GameDock показывает, что на нём установлено, и позволяет устанавливать там игры, добавлять их в Steam или удалять.

Что есть на вашем устройстве



«На вашем устройстве» на странице игры

На странице игры блок **На вашем устройстве** показывает, в сети ли ваше устройство, и перечисляет каждую установленную на нём копию: из какого она лаунчера или эмулятора, на каком накопителе лежит и сколько занимает. Игры, в которые вы играете в эмуляторе, тоже перечислены. Игра, которую Lutris запускает в эмуляторе, где она тоже значится, считается одной копией и показана, например, как **PCSX2 через Lutris**. Если у вас несколько устройств, у каждой копии указано, на каком она устройстве. Игра, которую установил Steam или Heroic, но которую GameDock ещё не измерил, отмечена как **Установлена через Steam** (или Heroic), пока её накопитель и размер не придут со следующей синхронизацией; для игры Steam GameDock сразу запрашивает устройство, если оно в сети.

В разделе **Библиотека** есть также вид **Установленные** рядом с **Все игры** и **Просмотр**: он показывает только игры, копия которых есть на вашем устройстве, из любого лаунчера или эмулятора. Когда устройство привязано, именно в этом виде открывается **Библиотека**, пока вы не выберете другой.

Установка игры Steam

Если игра есть в вашей библиотеке Steam, но не установлена, в блоке **На вашем устройстве** под **Steam** есть кнопка **Установить**.

1. Откройте страницу игры.
2. В блоке **На вашем устройстве** нажмите **Установить**.
3. Если у Steam на вашем устройстве больше одной библиотеки, выберите накопитель для игры. Изначально выбран накопитель Steam по умолчанию, и у каждого указано, сколько на нём

свободно. Нажмите **Установить на** и название накопителя.

Steam на вашем устройстве начинает загрузку прямо в эту библиотеку, ничего не спрашивая на устройстве. Но кое-что всё же может ждать вас там:

- Если у игры есть лицензионное соглашение или ключ продукта, они появятся на экране устройства, а GameDock напишет **Ждём ваше устройство**. Примите соглашение или введите ключ там, и загрузка начнётся. GameDock никогда не принимает соглашения за вас.
- Некоторые игры нужно устанавливать рядом с содержимым, которое они делят с другой игрой, например Team Fortress Classic и Half-Life: Source рядом с Half-Life. GameDock сообщает, на каком накопителе настаивает Steam, и ничего не устанавливает.

Чтобы установить игру на накопитель, где ещё нет библиотеки Steam, сначала создайте её (см. Библиотеки Steam). Как перенести игру потом, см. в разделе Перенос игр между накопителями.

> ЗАМЕТКА
>
> Чтобы выбрать накопитель, Steam на вашем устройстве должен быть доступен. Если Steam закрыт, GameDock его откроет. Если Steam запущен на рабочем столе, в нём также нужно включить **CEF Remote Debugging** в разделе **Настройки → Для разработчиков**; без этого **Установить** открывает на устройстве собственное окно установки Steam, где вы выбираете накопитель сами.

Добавление игры в Steam

Для игры, в которую вы играете через Heroic, Lutris, RPCS3, DuckStation или PCSX2, **Добавить в Steam** добавляет её в вашу библиотеку Steam как стороннюю игру, чтобы её можно было запускать из Steam или из игрового режима на портативной консоли. Эта функция входит в GameDock Plus.

Удаление копии с устройства

Любую копию в блоке **На вашем устройстве** можно удалить с устройства, в каком бы лаунчере или эмуляторе она ни была и независимо от того, есть ли у вас другая копия.

1. Откройте страницу игры.
2. В блоке **На вашем устройстве** нажмите ⋯ рядом с копией, затем **Удалить с устройства**.
3. GameDock спросит у устройства, что именно будет удалено, и покажет список. Нажмите **Подтвердить удаление**, чтобы удалить ровно это.

Что удаляется, зависит от того, где находится копия:

- **Steam**: Steam сам удаляет игру, как это делает его собственная кнопка «Удалить».
- **Heroic**: папка игры удаляется так же, как при удалении в самом Heroic, а её префикс Wine сохраняется. Сначала закройте Heroic на устройстве.
- **Lutris**: игра, её префикс Wine и её запись в Lutris.
- **Эмулятор**: образ диска игры, ROM или папка, а также любая запись Lutris, которая её запускает.

Все ярлыки Steam для этой копии удаляются вместе с ней. Ваши сохранения и карты памяти никогда не удаляются, а игра остаётся в вашей библиотеке со своим временем в игре и достижениями.

Если это последняя копия игры, которую запускает Lutris, GameDock также спросит, что делать с тем, что Lutris записал для неё:

- **Сохранить прогресс** (по умолчанию): время в игре, история игры и достижения остаются у игры.
- **Удалить и прогресс**: они удаляются и из GameDock, а игра, которой у вас больше нигде нет, исчезает из библиотеки.

Сохранённый прогресс можно удалить позже на странице Устройство → Удалённые игры.

GameDock удаляет только собственные файлы игры. Он откажется, если те же файлы использует другая игра или если накопитель, на котором лежит копия, не подключён, и объяснит почему. Если на устройстве что-то изменилось после того, как вы посмотрели список, ничего не удаляется, и GameDock попросит вас проверить ещё раз.

Для удаления на устройстве нужна свежая версия GameDock Helper. Если её нужно обновить, об этом будет сказано в меню.

Когда устройство не в сети

Для этих кнопок устройство должно быть включено, а Helper запущен. Если это не так, страница об этом сообщит: запустите Helper на устройстве и повторите попытку.

GAMEDOCK HELPER

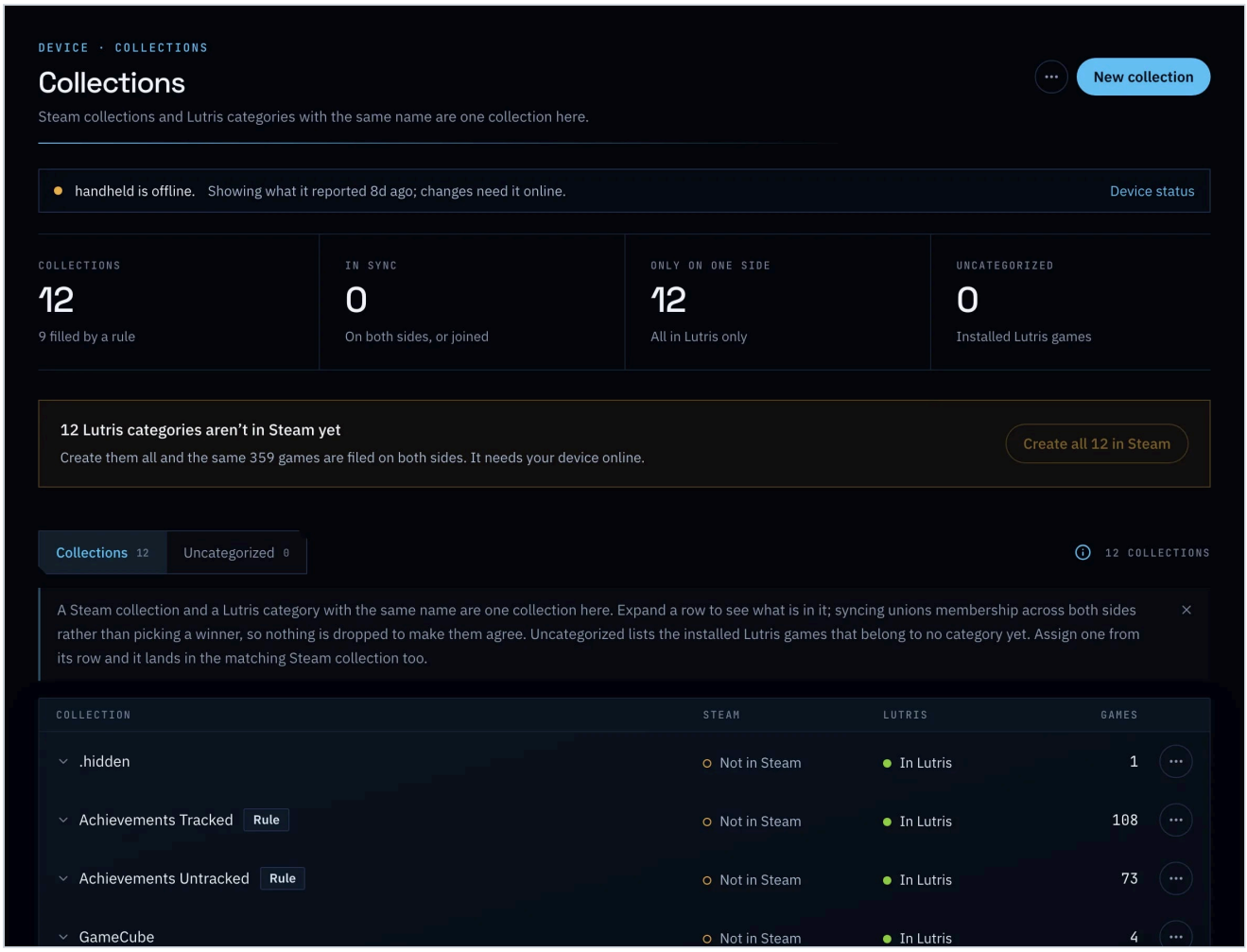
Коллекции Steam и категории Lutris

Поддерживайте коллекции Steam и категории Lutris одинаковыми и раскладывайте по ним игры автоматически.

НУЖНО: GAMEDOCK HELPER И GAMEDOCK PLUS

Устройство → **Коллекции** показывает ваши коллекции Steam и категории Lutris рядом и поддерживает их одинаковыми. Коллекция Steam и категория Lutris с одинаковым названием считаются одной коллекцией.

Что показывает страница



Коллекции Steam и категории Lutris рядом

Для каждой коллекции указано, есть ли она **В Steam** и **В Lutris**, и сколько в ней игр. Метка **Правило** рядом с названием означает, что её заполняет набор правил. Разверните коллекцию, чтобы увидеть первые обложки её игр и то, как она заполняется; **Показать все** выводит все игры в ней. Цифры вверху показывают, сколько у вас коллекций, сколько из них совпадает с обеих сторон, сколько есть только с одной стороны и сколько установленных игр Lutris не входят ни в одну коллекцию.

Без категории рядом с **Коллекции** вверху показывает установленные игры Lutris, которые пока не входят ни в одну категорию. Для каждой предложена коллекция: нажмите **Добавить в предложенную** или выберите коллекцию в меню **Добавить в…**.

Работа с коллекцией

- Если какие-то коллекции есть только с одной стороны, заметка над списком сообщает, сколько их, и предлагает создать их все на другой стороне, например **Создать все 12 в Steam**.
- **Новая коллекция** создаёт коллекцию сразу с обеих сторон.
- В меню рядом с каждой коллекцией есть **Создать в Steam** или **Создать в Lutris**, если она есть только с одной стороны (или **Применить правило**, если она есть с обеих), затем **Переименовать…**, **Добавить игру…**, **Синхронизировать обе стороны** и **Удалить коллекцию**.
- В полном списке коллекции (**Показать все**) кнопка **Убрать** рядом с игрой убирает её оттуда.

Синхронизация объединяет обе стороны: игра, которая есть в коллекции с любой стороны, оказывается в ней с обеих. Ради согласования ничего не удаляется.

На рабочем столе Steam приходится закрывать, пока записываются коллекции, и это может занять несколько минут.

Автоматическая сортировка игр

Наборы правил в меню вверху (или **Изменить правило** в коллекции, которую заполняет правило) раскладывают игры по коллекциям за вас, например по одной коллекции на каждый эмулятор, по накопителю, на котором лежит игра для ПК вне лаунчеров, или по тому, отслеживаются ли её достижения. Включите нужные наборы, нажмите **Сохранить**, затем **Применить включённые**.

> ЗАМЕТКА
>
> Создание и изменение коллекций и их отправка на устройство входят в GameDock Plus. На бесплатном тарифе вы можете видеть все коллекции и правила.

Когда устройство не в сети, об этом сообщает строка под заголовком: там же указано, когда оно последний раз выходило на связь, и есть ссылка на состояние устройства. Страница показывает последние известные данные, а изменения отключены, пока устройство не вернётся.

GAMEDOCK HELPER

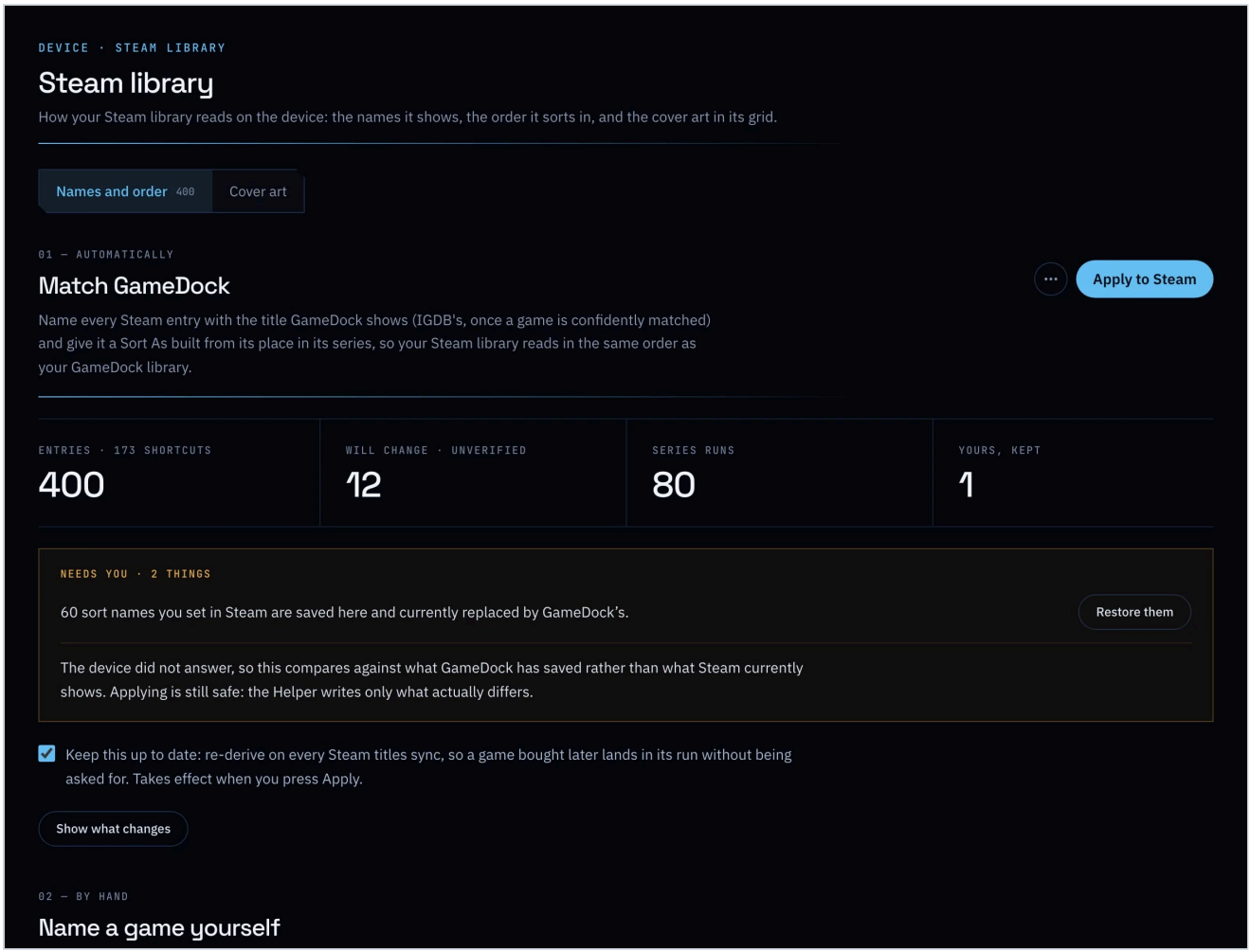
Названия, порядок и арт в Steam

Пусть библиотека Steam показывает те же названия, порядок и обложки, что и GameDock.

НУЖНО: GAMEDOCK HELPER И GAMEDOCK PLUS

Устройство → Библиотека Steam меняет то, как выглядит библиотека Steam на вашем устройстве: названия, под которыми показываются игры, порядок, в котором они сортируются, и обложки в сетке Steam. GameDock Helper вносит эти изменения в самом клиенте Steam.

Как в GameDock



Как библиотека Steam выглядит на устройстве

Названия и порядок → Как в GameDock даёт каждой игре в Steam то название, которое показывает для неё GameDock, и название для сортировки, построенное по её месту в серии, так что библиотека Steam идёт в том же порядке, что и ваша библиотека GameDock.

1. Нажмите **Показать изменения**, чтобы по каждой игре увидеть, что будет переименовано.
2. Нажмите **Применить в Steam**.

Игры, которые вы сами переименовали в Steam, остаются как есть и отмечены как **Ваше · сохранено**. Отметьте **Поддерживать актуальность**, чтобы новые игры по мере появления получали названия так же.

В меню рядом с **Применить в Steam** можно выбрать **Отправить названия заново**, **Восстановить мои названия для сортировки в Steam** или, чтобы всё отменить, **Убрать рассчитанные названия**. Для отмены устройство должно быть в сети, ведь только тогда можно записать обратно собственные названия Steam; пока его нет, GameDock ничего не меняет.

Назвать игру вручную

В разделе **Назвать игру вручную** найдите игру, измените **Название в Steam** или **Для сортировки** и нажмите **Сохранить**. Через меню рядом можно вернуть игре её собственное название в Steam.

Названия для сортировки доходят до Steam примерно раз в пятнадцать минут и действуют сразу, без перезапуска. GameDock хранит их там же, где Steam хранит названия для сортировки, которые вы можете задать игре сами, поэтому они принадлежат вашему аккаунту Steam и остаются на месте, когда Steam обновляет сведения об игре. Чтобы появилось новое название, Steam нужно перезапустить. Helper делает это, пока Steam простаивает (на портативной консоли в игровом режиме Steam ненадолго перезапускается, в режиме рабочего стола закрывается и открывается снова), и не чаще раза в час, поэтому, если Steam вернёт игре собственное название, на возвращение вашего может уйти до часа. Сохранение названия никогда не перезапускает Steam сразу же; **Синхронизировать** рядом с **Изменённые названия в библиотеке Steam** на странице **Настройки → Синхронизация** применяет его немедленно.

Обложки

Обложки → Отправить обложки GameDock в Steam помещает обложки, которые показывает GameDock, в сетку Steam, так что Steam показывает тот же арт. Нажмите **Отправить в Steam**; **Отменить в Steam** в меню рядом возвращает собственный арт Steam. Отметьте **Автоматически обновлять Steam**, чтобы новые обложки отправлялись по мере того, как они меняются.

Каждая обложка показана в формате Steam 2:3, в той рамке, которую она заполнит в Steam. Коробочный арт GameDock имеет формат 3:4, поэтому у обложки не в формате Steam указан её размер, а **Не по формату Steam** показывает только такие обложки. Проверьте, не обрезаны ли у них края, или нажмите **Выбрать в SteamGridDB** рядом с обложкой, чтобы взять обложку для сетки, которая уже 600×900. Если такие обложки ещё ждут, когда вы нажимаете **Отправить в Steam**, GameDock спросит, выбрать ли сначала арт для них или всё равно отправить.

Игра, для которой вы сами выбрали обложку, в отправку не входит: ваш выбор ушёл в Steam, когда вы его применили.

Синхронизация в настройках

Оба пункта есть и в разделе **GameDock Helper** на странице **Настройки → Синхронизация**, у каждого своя кнопка **Синхронизировать**:

- **Изменённые названия в библиотеке Steam** снова записывает в Steam сохранённые вами названия и названия для сортировки.

- **Обложки в библиотеке Steam** отправляет обложки сразу, так же как **Отправить в Steam**, независимо от того, отмечено ли **Автоматически обновлять Steam**. Ночью и при **Синхронизировать всё** обложки отправляются, только если это отмечено.

О том, как выбрать арт, который показывает GameDock, рассказано в разделе Переименование игры и смена арта.

> ЗАМЕТКА
>
> Запись названий и обложек в Steam входит в GameDock Plus. На бесплатном тарифе вы можете точно увидеть, что изменится.

Удаление или повторная привязка устройства

Удалите устройство из аккаунта или войдите на нём снова.

Настройки → **Устройства** перечисляет все компьютеры, на которых работает GameDock Helper с вашим аккаунтом: в сети ли каждый из них, какая на нём версия Helper и когда он последний раз выходил на связь.

Удаление устройства

Удалите компьютер, которым больше не пользуетесь, или тот, который на бесплатном тарифе хотите заменить другим.

1. Откройте **Настройки** → **Устройства**.
2. Нажмите **Отвязать** рядом с устройством.
3. Нажмите **Да, отвязать** для подтверждения.

Устройство сразу перестаёт передавать данные в GameDock, а Helper на этом компьютере сам выходит из аккаунта через несколько секунд после следующей попытки подключиться или при следующем запуске, если он не был запущен. Его окно возвращается к экрану входа и сообщает, что устройство удалено из вашего аккаунта. Ваши папки и настройки в Helper сохраняются.

> ЗАМЕТКА
>
> Устройство, отложенное после перехода на бесплатный тариф, ещё не удалено, поэтому его Helper остаётся в аккаунте и продолжает пытаться подключиться. Оно подключится само, если вы снова оформите подписку в течение 30 дней; после этого устройство удаляется, а его Helper выходит из аккаунта, как описано выше. См. Возврат на бесплатный тариф.

Повторный вход на устройстве

Если устройство было удалено, его Helper уже показывает экран входа. Если Helper перестал связываться с GameDock по другой причине, сначала откройте в Helper **Hub sign-in**. Затем:

1. Введите адрес электронной почты и нажмите **Send sign-in code**.
2. Введите код и нажмите **Sign in** (**Re-link this device**, если Helper ещё был в аккаунте).

Удалённое устройство возвращается как новое и учитывается в лимите устройств вашего тарифа: одно на бесплатном тарифе, три в GameDock Plus.

Несколько устройств в сети

С GameDock Plus можно запускать Helper не более чем на трёх компьютерах. Любое действие, которое что-то меняет на компьютере (установка игры, удаление копии из Lutris, добавление ярлыка в Steam, перенос игры между накопителями), требует, чтобы GameDock знал, какой компьютер вы имеете в виду, поэтому, пока в сети больше одного вашего устройства, GameDock просит сначала закрыть GameDock Helper на остальных и ничего не делает, пока вы этого не сделаете. Всё остальное работает как обычно.

Предупреждения о путях

Если Helper видит, что папка лаунчера или эмулятора, которую он читает, почти пуста, а на компьютере есть более полная, GameDock показывает вверху каждой страницы предупреждение с названием устройства и папки. Это только предупреждение: GameDock ничего не меняет. Выберите нужную папку в разделе **Game folders** в Helper (см. Настройка GameDock Helper) или нажмите **Скрыть**.

ЧАСТЬ 8

Аккаунт и тариф

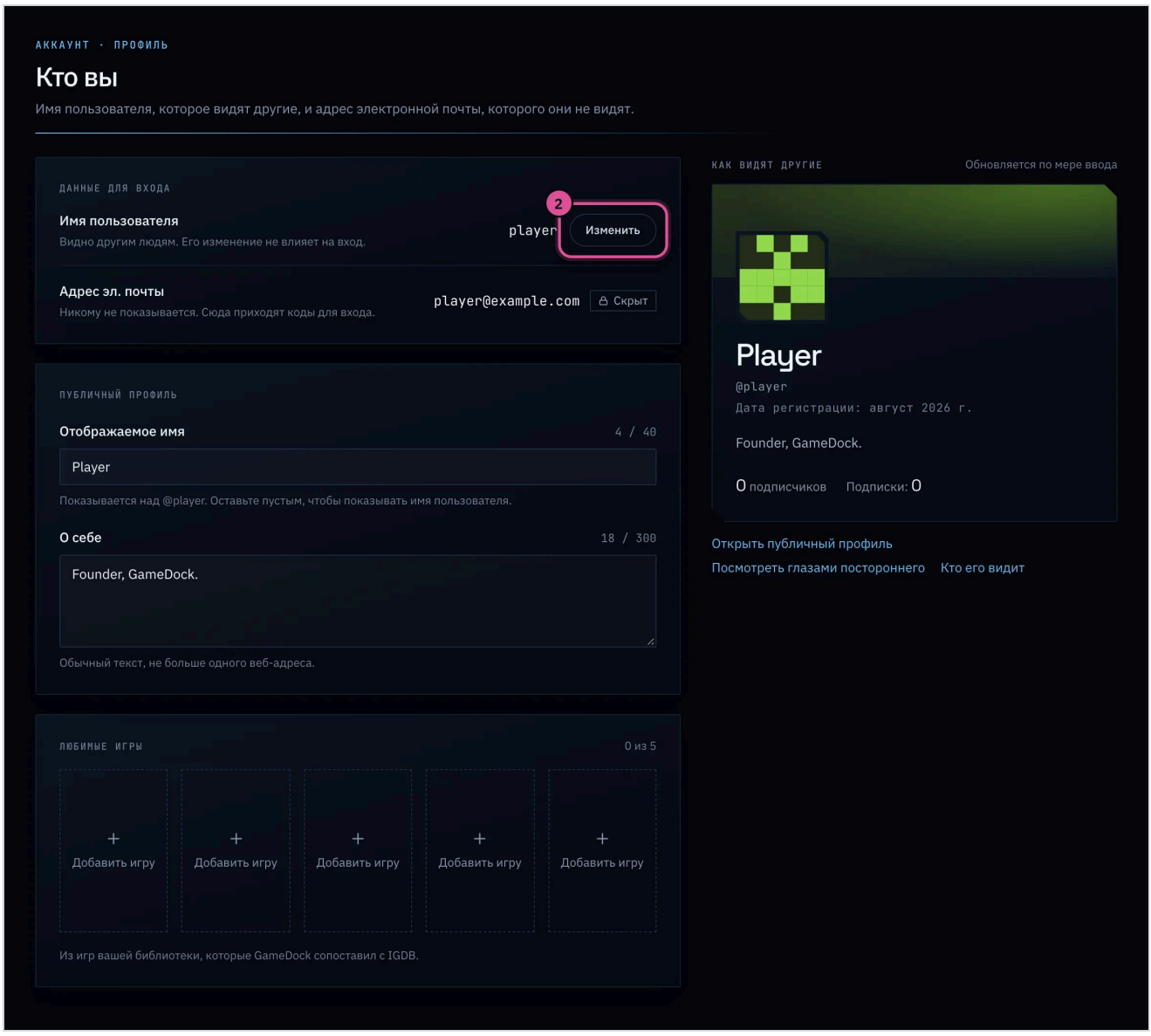
Ваш профиль, тариф, данные и чтение библиотеки из ваших собственных скриптов.

АККАУНТ И ТАРИФ

Имя пользователя и эл. почта

Измените имя пользователя, которое видят другие, и узнайте, для чего нужен ваш адрес электронной почты.

Аккаунт → Профиль содержит две вещи, по которым вас узнают: имя пользователя, которое видят другие, и адрес электронной почты, который не видит никто, кроме вас.



Имя пользователя, адрес электронной почты и публичный профиль

В GameDock нет пароля. Коды для входа приходят на ваш адрес электронной почты, поэтому он и есть весь ваш аккаунт.

Как сменить имя пользователя

1. Откройте **Аккаунт → Профиль**.
2. Нажмите **Изменить** 2 рядом с **Имя пользователя**.

3. Введите новое имя. GameDock проверяет его прямо во время ввода и сообщает, свободно ли оно.
4. Нажмите **Сохранить**.

Имя пользователя может содержать от 3 до 20 символов: буквы, цифры и подчёркивания, но не может состоять из одних цифр. Заглавные буквы сохраняются так, как вы их ввели, но два имени, которые отличаются только регистром, считаются одним и тем же.

Всего имя пользователя можно сменить пять раз, и между сменами должно пройти не меньше 30 дней; имя, выбранное при регистрации, не считается. Строка под именем показывает, сколько смен у вас осталось и когда можно сделать следующую. Имя, от которого вы отказались, 30 дней остаётся за вами, прежде чем его сможет занять кто-то другой.

Смена имени пользователя не меняет способ входа.

Ваш адрес электронной почты

Адрес электронной почты пока нельзя изменить. Чтобы пользоваться другим адресом, придётся завести новый аккаунт.

Ваш публичный профиль

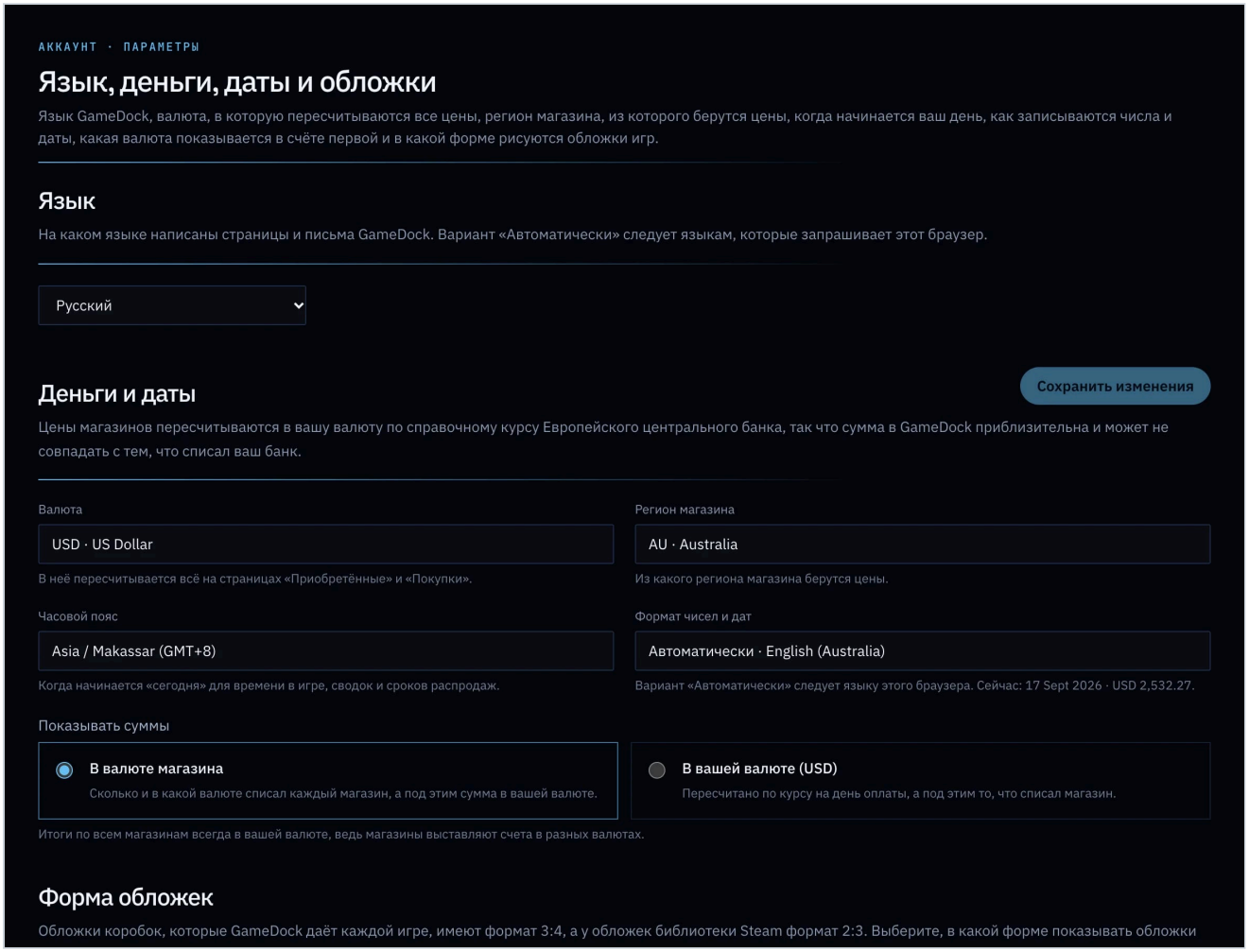
В разделе **Публичный профиль** на той же странице можно задать отображаемое имя, короткое описание и до пяти любимых игр для страницы профиля по адресу **/community/user/** с вашим именем пользователя в конце. **Как видят другие** рядом с ними показывает карточку профиля прямо во время ввода. Никто другой их не видит, пока вы не поделитесь профилем. См. Как поделиться профилем.

АККАУНТ И ТАРИФ

Валюта, регион и часовой пояс

Выберите валюту для сумм, откуда берутся цены магазинов и когда начинается ваш день.

Аккаунт → Параметры задаёт язык GameDock, валюту, в которой показываются суммы, регион магазина, из которого берутся цены, ваш часовой пояс, то, как записываются числа и даты, в какой валюте сначала показывается счёт магазина, и форму, в которой рисуются обложки игр. Валюта, регион и часовой пояс при первом входе берутся из настроек вашего браузера.



Язык, деньги и даты

Как выбрать язык

В разделе **Язык** выберите язык, на котором написаны страницы и письма GameDock: English, Español (Latinoamérica), Español (España), Deutsch, Français, Polski, Português (Brasil), Português (Portugal), Русский, 日本語, 简体中文 или 繁體中文. Выбор сохраняется сразу, и страница тут же меняется.

Автоматически, вариант по умолчанию, следует за браузером: GameDock берёт первый из языков вашего браузера, который у него есть, а если нет ни одного, то английский. Письма приходят на том языке, на котором вы последний раз видели GameDock.

Внизу страницы входа тоже есть меню **Язык**. Язык, выбранный там, при входе становится вашим выбором и здесь, если вы ещё не выбрали другой. Сайт GameDock тоже следует вашему выбору, а внизу его страниц есть меню языка, которое запоминает выбранный вами язык.

Язык не зависит от параметра **Формат чисел и дат** ниже: например, можно читать GameDock на английском и при этом видеть даты в немецком формате.

Как настроить деньги и даты

1. Откройте **Аккаунт** → **Параметры**.
2. Выберите значения в списках **Валюта**, **Регион магазина**, **Часовой пояс** и **Формат чисел и дат**. В каждом списке можно искать, начав печатать.
3. В разделе **Показывать суммы** выберите **В валюте магазина** или **В вашей валюте**.
4. Нажмите **Сохранить изменения**.

Что делает каждый параметр

ПАРАМЕТР	ЧТО ОН ДЕЛАЕТ
Валюта	Всё на страницах **Приобретённые** и **Покупки**, а также стоимость вашей библиотеки пересчитывается в эту валюту. См. Валюты и курсы обмена.
Регион магазина	Из магазина какого региона GameDock берёт цены, если аккаунт магазина этого не сообщает.
Часовой пояс	Когда начинаются ваш день и ваша неделя (неделя начинается с понедельника): для времени в игре, для того, на какой день или год приходится покупка, и для того, когда приходят ежедневная сводка и ежемесячное письмо со статистикой.
Формат чисел и дат	Как записываются все даты, числа и суммы во всём GameDock и в его письмах: «17 Sept 2026» и «$2,532.27» в формате English (Australia), «Sep 17, 2026» в формате English (United States), «17. Sept. 2026» и «2.532,27 €» в формате Deutsch (Deutschland). **Автоматически**, вариант по умолчанию, следует языку вашего браузера в регионе вашего магазина. Строка под полем ещё до сохранения показывает, как будет выглядеть ваш выбор.

Какая валюта показывается первой

Магазин может выставлять счета не в вашей валюте: например, для британского аккаунта PlayStation счета выставляются в фунтах. **Показывать суммы** определяет, какая из двух валют показывается в каждой сумме первой. Другая всегда показана под ней.

ВАРИАНТ	ЗАКАЗ НА £49.99 ПОКАЗЫВАЕТСЯ КАК
В валюте магазина (по умолчанию)	**£49.99**, а под ним **≈ $98.70**
В вашей валюте	**$98.70**, а под ним **списано £49.99**

Сумма, которая уже в вашей валюте, показывается один раз. Итог по нескольким магазинам всегда в вашей валюте, ведь магазины выставляют счета в разных валютах. См. Валюты и курсы обмена.

Время в игре записывается в часах и минутах в любом формате: **120h 50m** в английском и в собственных кратких единицах формата в любом другом, например **120 h 50 min** во французском.

Как выбрать форму обложек

В разделе **Форма обложек** выберите, как рисуются обложки во всём GameDock. Выбор сохраняется сразу, и все обложки тут же меняются.

ФОРМА	ДЛЯ ЧЕГО ЛУЧШЕ
Обложка коробки (3:4)	Для коробочного арта, который GameDock даёт каждой игре. Такие обложки видны целиком. Обложка из Steam или SteamGridDB, которую вы выбрали сами, немного обрезается сверху и снизу. Это вариант по умолчанию.
Steam (2:3)	Для библиотеки, в которой вы выбрали в основном обложки из Steam или SteamGridDB размером 600×900. Они помещаются точно, а коробочный арт немного обрезается слева и справа.

> ЗАМЕТКА
>
> Везде, где вы выбираете арт для самого Steam (превью **Обложка** в окне **Сменить арт** и **Устройство → Библиотека Steam → Обложки**), обложки всегда рисуются в формате Steam 2:3, потому что именно эту рамку они там заполнят.

АККАУНТ И ТАРИФ

Тарифы и оплата

Что добавляет GameDock Plus и сколько он стоит, как на него перейти и как изменить или отменить подписку.

GameDock бесплатен для всей вашей библиотеки: все магазины, все игры, все достижения и экспорт всего этого. **GameDock Plus** снимает ограничения бесплатного тарифа и добавляет функции, которые что-то меняют на вашем собственном компьютере.

Что добавляет Plus

	БЕСПЛАТНЫЙ	GAMEDOCK PLUS
Синхронизация библиотеки и каталога Steam	Раз в день	Каждые шесть часов
Проверка цен Steam	Раз в день	Два раза в день
Ручная синхронизация этих данных	Раз в 24 часа	Сколько угодно
Уведомления о цене	5 одновременно	Без ограничений
Физические копии на полке	50	Без ограничений
История покупок в GameDock и через API, а также история стоимости библиотеки	Последние 12 месяцев	Вся
Лента активности	Последние 48 часов	Вся
Письмо с ежедневной сводкой	—	Да
Ежемесячное письмо со статистикой	Цифры месяца и самый интересный факт	Весь месяц
Статистика	«Сводка» за эту неделю	Все недели, месяцы, кварталы, годы и всё время
Устройства с GameDock Helper	1	3
Версии резервных копий сохранений для каждой игры	3	10
Запись названий, арта и коллекций в Steam, добавление игр в Steam и перенос установленных игр между накопителями	—	Да
Каких игр не хватает в серии	—	Да
API: стоимость библиотеки по данным GameDock, сводка расходов и объединённый прогресс достижений	—	Да

	БЕСПЛАТНЫЙ	GAMEDOCK PLUS
Запросов к API в минуту	5	50

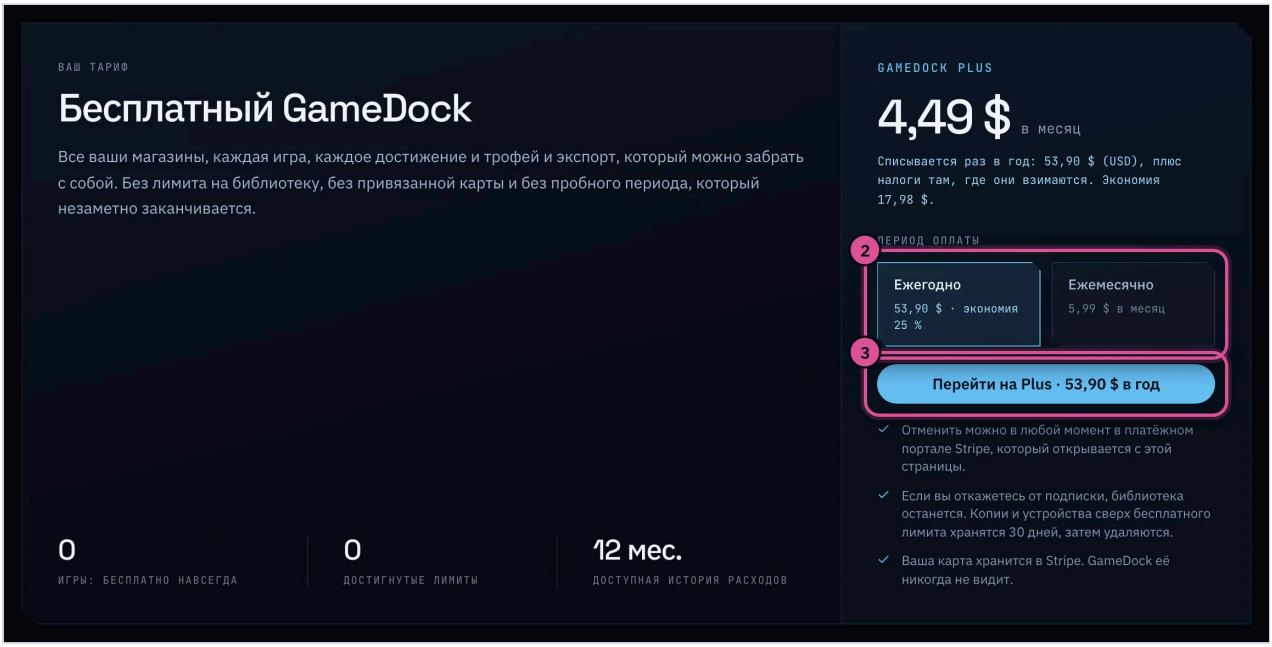
Всё остальное (подключение магазинов, размер библиотеки, достижения, ваши собственные названия и арт, экспорт данных, а также чтение библиотеки, достижений, времени в игре и покупок через API) одинаково на обоих тарифах. **Аккаунт → Тариф и оплата** показывает, что изменится, применительно к вашему аккаунту, например сколько из 50 физических копий вы уже использовали.

Указанная выше частота синхронизации относится к аккаунту, которым активно пользуются. На любом тарифе автоматическая синхронизация магазинов замедляется, пока вас нет, и навёрстывает упущенное, когда вы возвращаетесь. См. Регулярная синхронизация.

Как перейти на Plus

GameDock Plus стоит 5,99 US$ в месяц или 53,90 US$ в год (4,49 US$ в месяц) плюс налоги, которые действуют там, где вы находитесь.

1. Откройте **Аккаунт → Тариф и оплата**.
2. Выберите **Ежегодно** или **Ежемесячно** 2. Годовая оплата выходит на четверть дешевле.
3. Нажмите **Перейти на Plus** 3. На кнопке также указана сумма, которую вы собираетесь заплатить.



Бесплатный тариф и предложение перейти на Plus

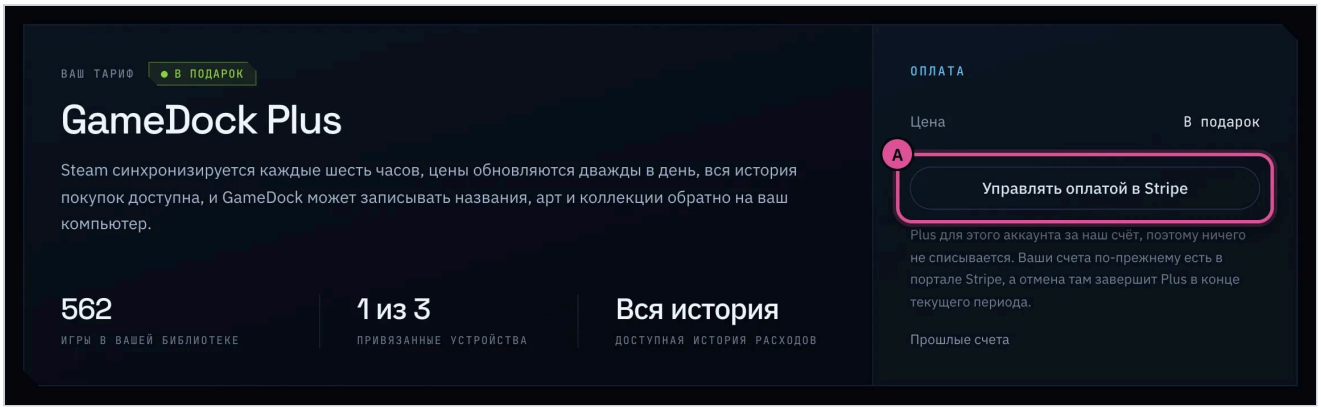
4. Оплатите на открывшейся странице оформления заказа Stripe. Подписка продаётся через Link, сервис оформления заказов Stripe, который рассчитывает налоги, действующие там, где вы находитесь, и показывает их до оплаты; списывается ровно та сумма, которую показывает страница оплаты. GameDock никогда не видит вашу карту.

Вы возвращаетесь на страницу **Тариф и оплата**, где сказано, что платёж получен, а затем *GameDock Plus включён*, как только Stripe это подтвердит, обычно в течение нескольких секунд.

Если закрыть страницу Stripe, не заплатив, там будет сказано, что оплата отменена и ничего не списано.

> ЗАМЕТКА
>
> На бесплатном тарифе покупки старше 12 месяцев не импортируются вовсе. После перехода на Plus синхронизируйте покупки ещё раз, чтобы загрузить остальные. См. Регулярная синхронизация.

Как сменить карту, период оплаты или отменить подписку



Ваша подписка: следующее списание, период оплаты и где их изменить

Тариф и оплата показывает следующее списание и то, платите вы ежемесячно или ежегодно. Нажмите **Управлять оплатой в Stripe** (A), чтобы сменить карту, переключиться между ежемесячной и годовой оплатой, отменить подписку или скачать счета, всё это на собственной странице Stripe. **Прошлые счета** ведёт прямо к вашим счетам. Если Plus вам подарили, на странице **Тариф и оплата** вместо следующего списания написано *В подарок*, ведь ничего списываться не будет.

Если вы отмените подписку, Plus продолжит работать до конца оплаченного периода, а **Тариф и оплата** покажет в строке **Plus истекает**, когда он закончится. Минимального срока нет.

Деньги, как правило, не возвращаются, потому что отмена и так останавливает следующее списание. Если со списанием что-то пошло не так, напишите на support@gamedock.co или воспользуйтесь формой обратной связи; любой возврат поступает через Link на карту, которой вы платили. Подробности в условиях.

Если платёж не прошёл

Тариф и оплата показывает *Последний платёж не прошёл*, и GameDock присылает вам письмо. Plus продолжает работать, пока Stripe пытается списать оплату снова, до 14 дней после окончания периода. Нажмите **Обновить карту**, чтобы это исправить.

Возврат на бесплатный тариф

Когда Plus заканчивается, сразу ничего не удаляется:

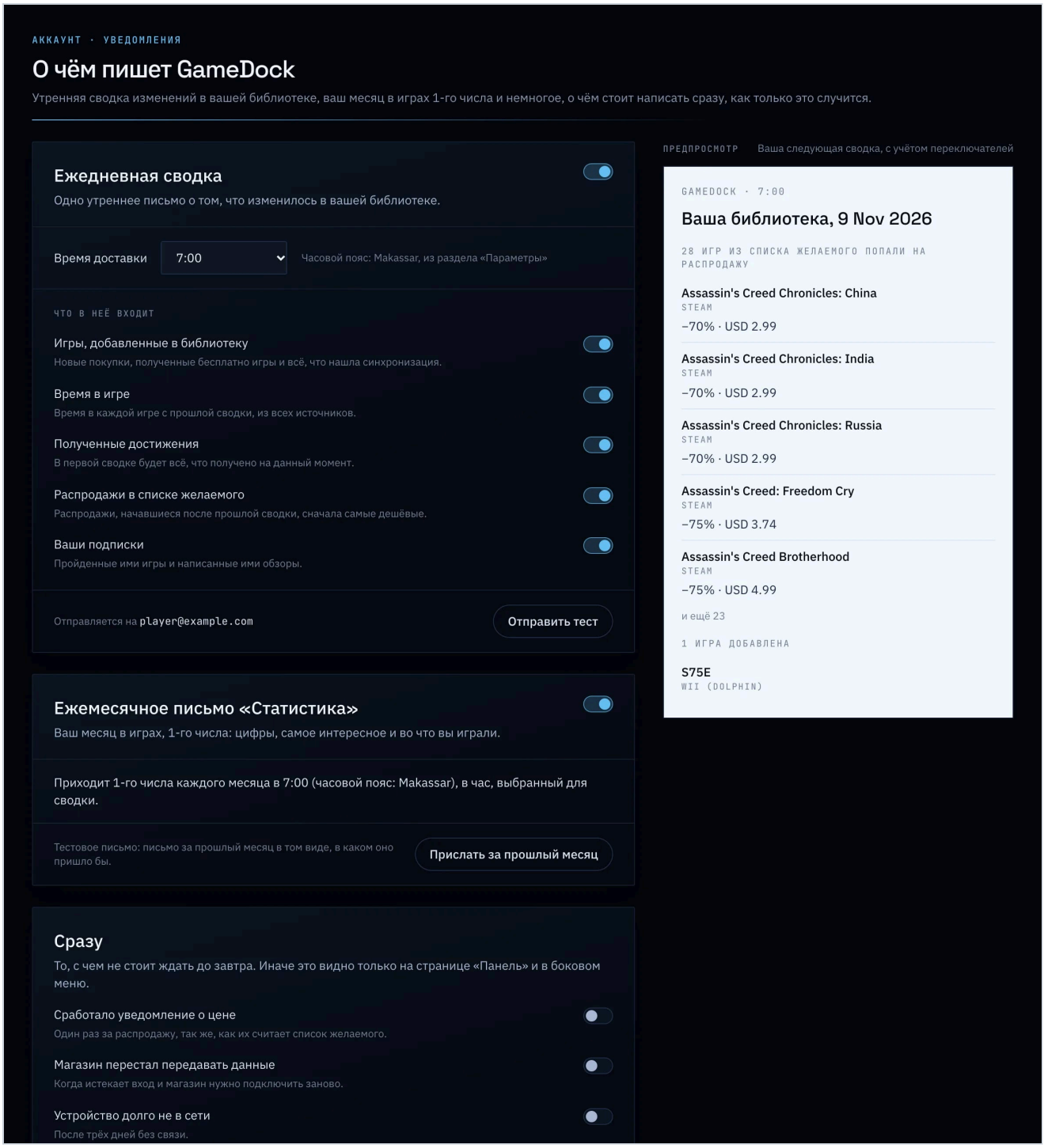
- История покупок, стоимость библиотеки и активность старше того, что показывает бесплатный тариф, скрываются, а не удаляются. Они вернутся, если вы снова оформите подписку.
- Уже созданные уведомления о цене продолжают работать; добавлять новые нельзя, пока их больше пяти.
- Физические копии сверх 50 и устройства сверх одного откладываются на 30 дней. **Тариф и оплата** показывает, сколько их и сколько дней осталось. Оформите подписку снова в течение этого срока (кнопка будет называться **Вернуть всё**), и они вернутся. Через 30 дней отложенные копии удаляются, а лишние устройства отвязываются. Первыми откладываются самые новые; чтобы выбрать самостоятельно, удалите часть до этого срока.
- Лишние версии резервных копий сохранений удаляются по одной, по мере появления новых копий.

Письма и уведомления

Выберите, какие письма вам отправляет GameDock: ежедневную сводку, ежемесячное письмо со статистикой и те, что приходят сразу.

Аккаунт → Уведомления определяет, какие письма присылает вам GameDock: ежедневную сводку, ежемесячное письмо со статистикой и письма, которые приходят сразу.

Ежедневная сводка приходит письмом и рассказывает, что изменилось с предыдущей: игры, добавленные в библиотеку, время в игре, полученные достижения, игры из списка желаемого, на которые началась распродажа, и что прошли или о чём написали обзоры люди, на которых вы подписаны. Она входит в GameDock Plus.



Ежедневная сводка, как она будет выглядеть, и ежемесячное письмо со статистикой

Включение и отключение

1. Откройте **Аккаунт** → **Уведомления**.
2. Включите или отключите переключатель **Ежедневная сводка**. Настройка сохраняется сразу.

Сводка приходит на адрес электронной почты вашего аккаунта раз в день, в час, указанный в поле **Время доставки** (в 7 утра, если вы его не меняли), по часовому поясу, заданному в разделе Параметры. В конце каждой сводки есть ссылка, по которой можно изменить её содержание или отключить её.

Что входит в сводку

В разделе **Что в неё входит** включите или отключите каждую часть: **Игры, добавленные в библиотеку**, **Время в игре**, **Полученные достижения**, **Распродажи в списке желаемого** и **Ваши подписки**. Каждая часть в письме начинается с заголовка со своей цифрой, например **В игре 2 ч 14 мин**, под которым идёт по строке на каждую игру. Отключённая часть с этого момента в письмо не входит; если включить её снова, она начнёт с того дня, а не наверстает пропущенное.

Распродажи в списке желаемого перечисляет, начиная с самых дешёвых, игры из любого вашего списка желаемого, на которые сейчас идёт распродажа, хотя в день вашей прошлой сводки её не было. **Ваши подписки** перечисляет игры, которые прошли люди, на которых вы подписаны, и обзоры, которые они написали, насколько каждый из них делится этим с вами. Ни то, ни другое не появляется в первой сводке.

Предпросмотр рядом с переключателями показывает вашу следующую сводку в нынешнем виде и меняется вместе с переключателями. Если для неё пока ничего нет, там показаны примеры игр, и об этом сказано.

Ваша первая сводка

Первая сводка, в отличие от последующих, не перечисляет изменения за день. В ней указаны все достижения, которые у вас были на момент отправки, и с неё начинается отсчёт для всего остального: игры, добавленные до неё, и время в игре до неё не указываются. Начиная со следующей, каждая сводка показывает только то, что изменилось с предыдущей. Если к моменту отправки первой ничего ещё не синхронизировалось, она сообщает об этом и ничего не перечисляет.

Как отправить тестовое письмо

Нажмите **Отправить тест**, чтобы сразу получить предпросмотр письмом. Это ничего не расходует: следующая утренняя сводка всё равно будет содержать всё, что показал тест. Можно отправлять до пяти тестов в день.

Ежемесячное письмо со статистикой

1-го числа каждого месяца GameDock присылает вам итоги только что закончившегося месяца из раздела Статистика: во что вы играли, какие достижения получили, сколько потратили, что добавили и что выделялось. Это письмо приходит на любом тарифе и включено, пока вы его не отключите.

- **В GameDock Plus** в нём весь месяц: цифры в сравнении с предыдущим месяцем, что выделялось, игры, в которые вы играли больше всего, и несколько ключевых фактов, а также кнопка, которая открывает месяц в «Статистике».
- **На бесплатном тарифе** в нём цифры месяца и самый интересный факт целиком, а также названия других найденных интересных фактов, которые в GameDock Plus можно увидеть в «Статистике» за этот месяц.

Оно приходит в 7 утра по вашему часовому поясу, а в GameDock Plus в час, указанный в поле **Время доставки**, как и сводка. Если в месяце не о чем сообщить (вы не играли, ничего не получили, не

тратили и не добавляли игр, и ничего не выделялось), письмо не отправляется. Время в игре считается только с первой синхронизации, которая его записала, и в письме сказано, с какого момента.

Чтобы письма больше не приходили, отключите **Ежемесячное письмо «Статистика»** или нажмите **Отключить** внизу письма: это работает без входа в аккаунт. Снова включить его здесь можно в любой момент. **Прислать за прошлый месяц** сразу присылает вам письмо за прошлый месяц в том виде, в каком оно пришло бы. Это ничего не меняет, и можно отправлять до пяти тестов в день.

Сразу

Некоторые вещи не стоит откладывать на день. В разделе **Сразу** включите письмо для любой из них. Все они выключены, пока вы их не включите, и доступны на любом тарифе.

ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ	КОГДА ПРИХОДИТ ПИСЬМО
Сработало уведомление о цене	Когда игра из списка желаемого достигает заданной вами цены, один раз за распродажу, как их считает список желаемого.
Магазин перестал передавать данные	Когда магазин не передаёт данные неделю, обычно потому, что истёк вход и магазин нужно подключить заново. Один раз за перерыв: письмо приходит снова, только если магазин восстановился и снова перестал передавать данные.
Устройство долго не в сети	Когда устройство не выходило на связь три дня. Один раз за период молчания.
На вас подписались	Когда на вас подписываются, не больше одного письма в день, сколько бы их ни было.

Включённое письмо работает с этого момента: писем об уведомлениях, магазинах, устройствах и подписчиках из прошлого не будет. Если эти письма не включены, то же самое появляется в самом GameDock: на «Панели» в разделе **Требует внимания** и в боковом меню.

Другие письма

Кроме сводки, ежемесячного письма со статистикой и писем выше, GameDock присылает только коды для входа, коды для удаления аккаунта и подтверждение того, что аккаунт удалён, предупреждение, если платёж не прошёл, и сообщение, если модератор принял меры по тому, что вы написали (см. Жалобы и блокировка).

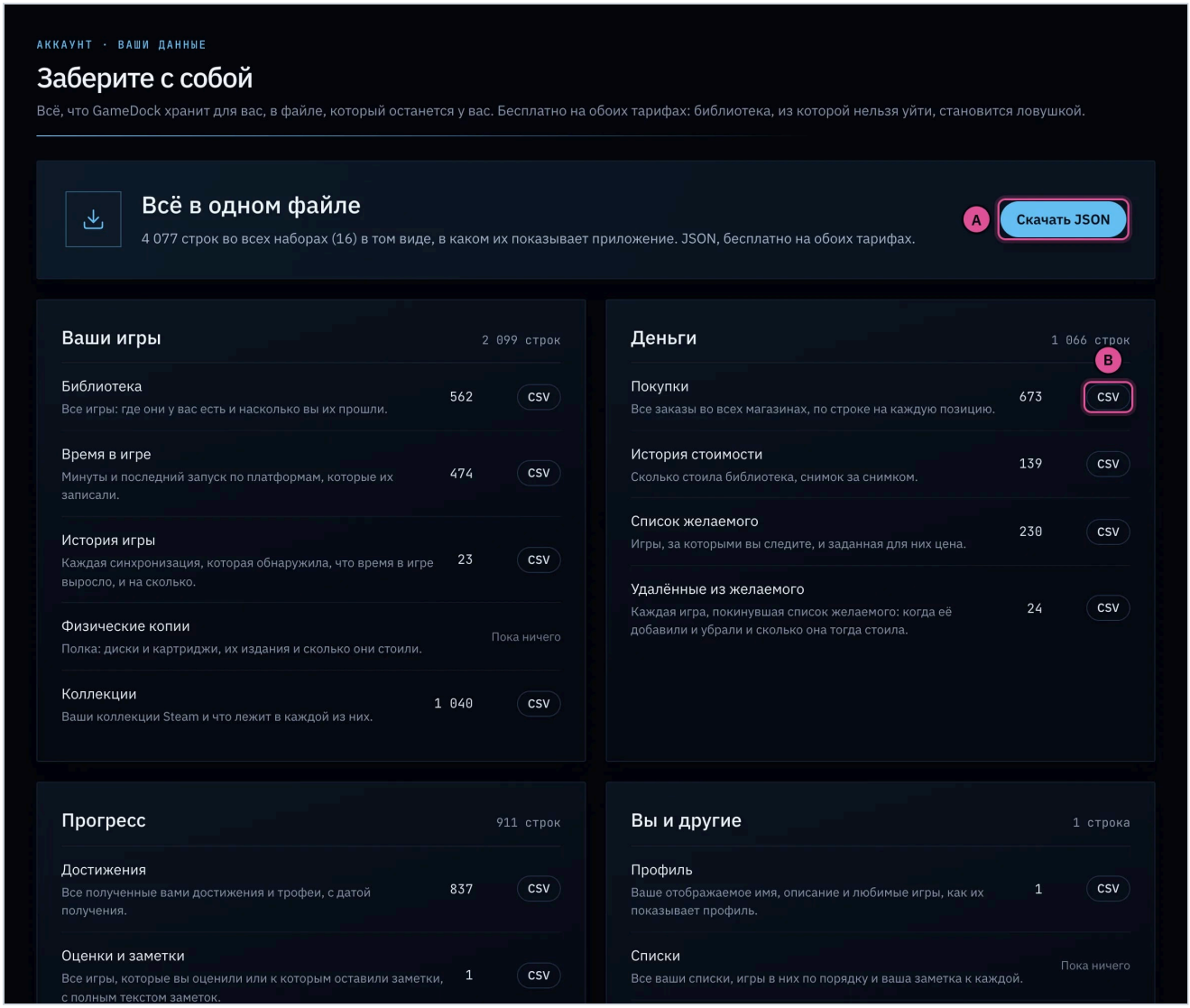
> ЗАМЕТКА
>
> Если ваш тариф снова становится бесплатным, сводка перестаёт приходить, а переключатель показан выключенным и заблокированным, но ваш выбор сохраняется, и сводка возобновится, если вы оформите подписку.

АККАУНТ И ТАРИФ

Экспорт данных

Скачайте всё, что GameDock хранит о вас, одним файлом или в виде таблиц.

Всё, что GameDock хранит о вас, можно скачать на любом тарифе. На странице **Аккаунт → Ваши данные** вверху есть один файл со всем сразу, а ниже файл таблицы для каждой части, в группах **Ваши игры**, **Деньги**, **Прогресс** и **Вы и другие**.



Ваши данные одним файлом или таблицами

Как скачать всё

1. Откройте **Аккаунт → Ваши данные**.
2. Нажмите **Скачать JSON** (A).

Файл содержит все шестнадцать частей, перечисленных ниже, ровно в том виде, в каком GameDock показывает их вам. Именно его стоит хранить или переносить в другую программу.

Как скачать одну часть таблицей

Нажмите **CSV** рядом с нужной частью, например **Покупки** в группе **Деньги**. Файл открывается в Excel, Numbers или Google Таблицах. У каждой части указано, сколько в ней строк, а часть, в которой пока ничего нет, сообщает об этом вместо того, чтобы предлагать пустой файл.

ЧАСТЬ	ЧТО В НЕЙ
Библиотека	Каждая игра, где она у вас есть, насколько далеко вы продвинулись и ваша оценка в звёздах. Скрытые игры тоже включены, у них задано **hidden**.
Время в игре	Сыгранные минуты и когда вы играли последний раз, по платформе, которая их записала, с заданным **hidden** у игр, которые вы скрыли.
История игр	Каждая синхронизация, которая обнаружила, что время в игре выросло, с тем, на сколько минут оно выросло и когда: те же записи, что и в разделе **История игры** на странице игры.
Оценки и заметки	Каждая игра, которую вы оценили или к которой оставили заметки, с вашей оценкой в звёздах и заметками целиком. См. Оценки и заметки.
История статусов и оценок	Каждый раз, когда вы задавали игре статус или меняли её оценку, по строке на каждый: что было до, что стало и когда. Пустой статус означает **Пусть решает GameDock**, а пустая оценка означает, что оценки нет.
Обзоры	Каждый написанный вами обзор целиком, с отметкой о спойлерах, тем, на чём вы играли, датами публикации и правки и лайками. См. Написание обзоров.
Списки	Каждый созданный вами список, по строке на каждую игру в нём в порядке списка, с вашей заметкой к каждой. Пустой список занимает одну строку без игры. См. Списки игр.
Профиль	Ваше отображаемое имя, описание и любимые игры, как их показывает публичный профиль. Одна строка или ни одной, если вы ничего не задали. См. Как поделиться профилем.
Подписки	Все, на кого вы подписаны, и все, кто подписан на вас, по строке на каждого, и с какого времени. См. Подписки на людей и их активность.
Достижения	Все полученные вами достижения и трофеи и время их получения.
Покупки	Каждый заказ из каждого магазина и каждый купленный вами диск, по строке на каждую позицию.
История стоимости	Сколько стоила ваша библиотека в разное время.
Физические копии	Ваши диски и картриджи, их издание и сколько они стоили.
Список желаемого	Игры, за которыми вы следите, и целевая цена, если вы её задали.

ЧАСТЬ	ЧТО В НЕЙ
Удалённые из желаемого	Каждая игра, которая покинула один из ваших списков желаемого, по строке на каждую: магазин, когда вы её добавили (для PlayStation: день, когда GameDock впервые увидел её там), когда она покинула список и сколько стоила в тот момент. Пустое поле означает то, чего магазин GameDock так и не сообщил.
Коллекции	Ваши коллекции Steam и что в каждой из них.

У каждой части указано, сколько в ней строк. Часть, в которой пока ничего нет, показывает **Пока ничего**, без кнопки.

> ЗАМЕТКА
>
> На бесплатном тарифе **Покупки** и **История стоимости** охватывают последние 12 месяцев, как и страницы, которые их показывают. Более старые записи не удаляются: они вернутся в экспорт, если вы оформите подписку.

Конфиденциальность и доступ

Выберите, что другие люди увидят в вашем аккаунте и учитывается ли он в анонимной статистике.

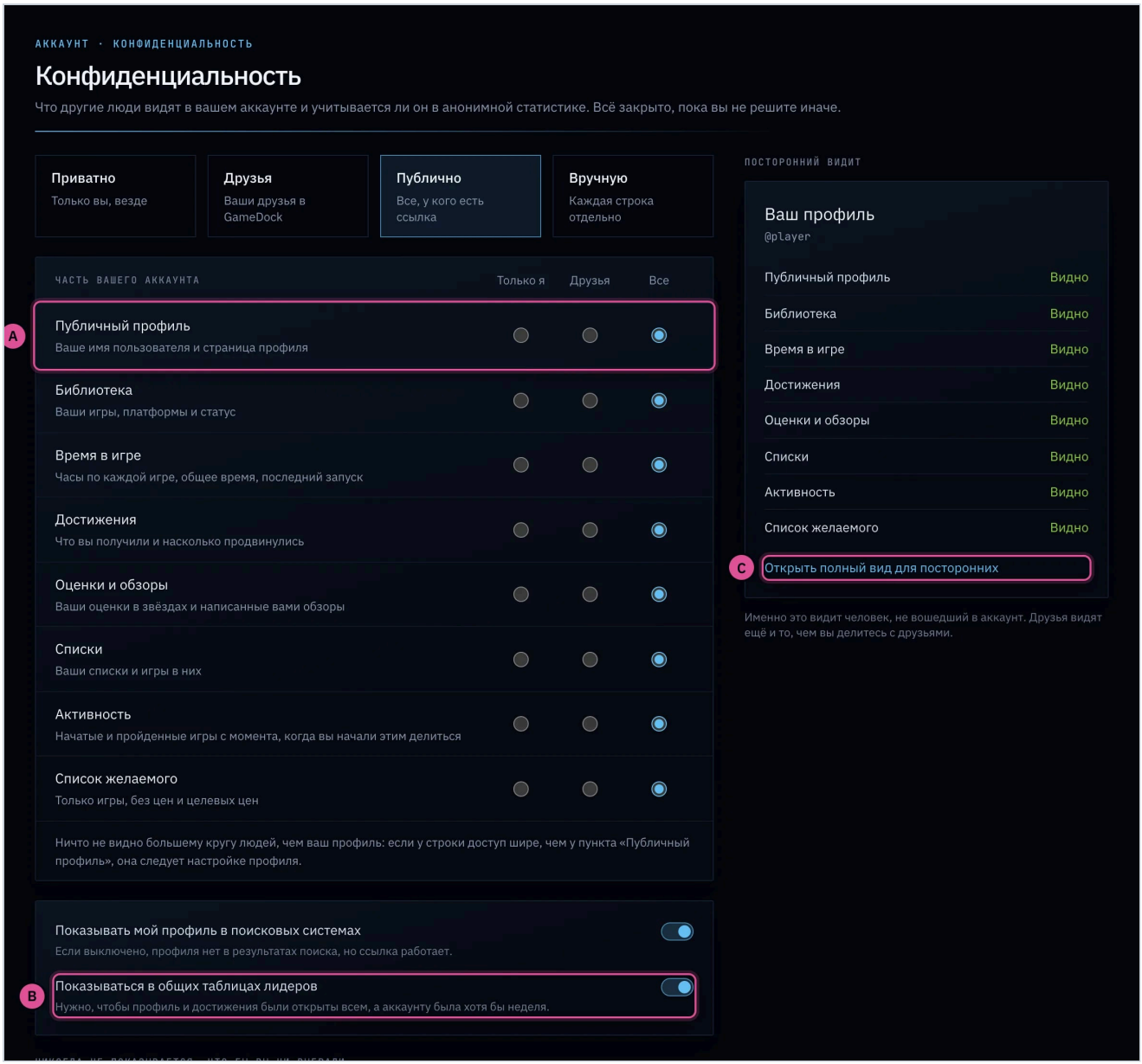
Ваш аккаунт принадлежит только вам, если вы не решите иначе. Здесь описано, что вы можете выбрать: что другие люди смогут видеть в вашем аккаунте, кого вы заблокировали и учитывается ли ваш аккаунт в анонимной статистике.

Что могут видеть другие

Другие люди видят те части вашего аккаунта, которыми вы делитесь, и больше ничего.

1. Откройте **Аккаунт** → **Конфиденциальность**.
2. В строке каждой части аккаунта выберите, кто её видит: **Только я**, **Друзья** или **Все**. Сначала у каждой части выбрано «Только я», и каждое изменение сохраняется сразу. **Приватно**, **Друзья** и **Публично** над строками задают все части сразу; **Вручную** подсвечивается, когда строки отличаются.

Друзья: люди, на которых вы подписаны и которые подписаны на вас в ответ. См. Подписки на людей и их активность.



Аккаунт → Конфиденциальность

Публичный профиль A идёт первым и ограничивает всё, что под ним: пока для профиля выбрано «Только я», ни одна часть аккаунта никому не показывается, а пока выбрано «Друзья», ничего не показывается никому, кроме друзей. **Посторонний видит** рядом со строками показывает, какие части может видеть тот, кто не вошёл в аккаунт, и меняется вместе с вашим выбором.

ЧАСТЬ	ЧТО В НЕЁ ВХОДИТ
Публичный профиль	Ваше имя пользователя и страница профиля.
Библиотека	Какие у вас игры, их платформы и статус.
Время в игре	Часы в каждой игре, общее время и когда вы играли последний раз.
Достижения	Что вы получили и насколько далеко продвинулись в каждой игре.

ЧАСТЬ	ЧТО В НЕЁ ВХОДИТ
Оценки и обзоры	Ваши оценки в звёздах и обзоры.
Списки	Ваши списки и игры в них.
Активность	Что вы делали в последнее время, например начатые и пройденные игры, в лентах ваших подписчиков и в профиле. Ничего из того, что было до того, как вы начали делиться, не показывается, а если расширить доступ с друзей до всех, отсчёт начнётся заново с этого момента.
Список желаемого	Только игры.

Чтобы делиться, нужны подтверждённый адрес электронной почты и имя пользователя. Если чего-то не хватает, страница скажет, чего именно и как это исправить.

Показывать мой профиль в поисковых системах под частями работает для профиля, открытого всем. Если выключить, ваш профиль не попадёт в результаты поиска; любой, у кого есть его адрес, всё равно сможет его открыть.

Показываться в общих таблицах лидеров B ниже добавляет ваши достижения и игры, пройденные на 100%, в таблицу лидеров для всех. Сначала эта настройка выключена и сама по себе ничем не делится: для таблицы нужно ещё, чтобы ваш профиль и достижения были открыты всем. См. Таблицы лидеров.

То, чем вы делитесь, показывается в вашем профиле по адресу **/community/user/**, за которым следует ваше имя пользователя. **Открыть полный вид для посторонних** C под **Посторонний видит** показывает страницу ровно так, как её видит тот, кто не вошёл в аккаунт. О том, что показывает страница и как убрать с неё игру или список, см. Как поделиться профилем.

Что никогда не показывается

Сколько вы заплатили и потратили, цены и ваши целевые цены, стоимость библиотеки, ваши устройства и то, что на них установлено, хранилище и резервные копии сохранений, ваши личные заметки, привязанные аккаунты магазинов, адрес электронной почты и ваш тариф. Они перечислены в разделе **Никогда не показывается, что бы вы ни выбрали**. Ни для одного из них нет настройки, поэтому ими нельзя поделиться по ошибке.

Заблокированные аккаунты

Заблокированные аккаунты внизу страницы перечисляет всех, кого вы заблокировали, начиная с последних, с кнопкой **Разблокировать** рядом с каждым. Каждый показан под тем именем пользователя, которое было у него, когда вы его заблокировали, даже если оно с тех пор изменилось. Заблокировать человека можно в его профиле. См. Жалобы и блокировка.

Анонимная статистика

GameDock может объединять сведения из всех аккаунтов в анонимную статистику (сколько игроков владеют игрой или сколько времени обычно уходит на игру на портативной консоли с

Linux) и делиться ею с другими, например со студиями, издателями или исследователями. Ваш аккаунт учитывается в ней с самого начала, и исключить его можно в любой момент.

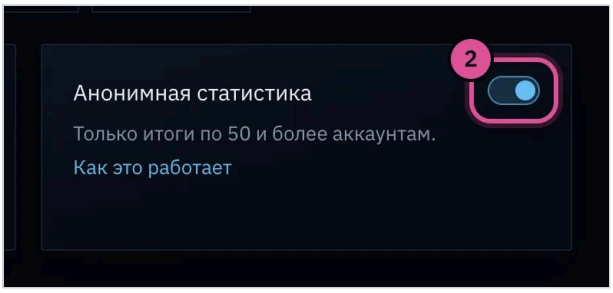
Что передаётся и что не передаётся никогда

Передаются только итоги, средние значения и доли по многим игрокам, и никогда не передаётся цифра, которая охватывает меньше 50 аккаунтов, так что выделить из неё кого-то невозможно.

Ничего, что позволяет вас узнать, никогда не передаётся: ни адрес электронной почты, ни имя пользователя, ни аккаунты магазинов, ни устройства, ни библиотека, ни время в игре, ни достижения, ни то, что вы купили.

Как отключить или включить

1. Откройте **Аккаунт → Конфиденциальность**.
2. Отключите или включите переключатель **Анонимная статистика** 2. Настройка сохраняется сразу.



Аккаунт → Конфиденциальность

Если отключить её, ваш аккаунт не попадёт ни в какую статистику, составленную с этого момента. Статистика, составленная раньше, не может указать на вас, поэтому её не отзывают. Удаление аккаунта тоже исключает вас из всей статистики, составленной после него.

Все подробности в политике конфиденциальности.

АККАУНТ И ТАРИФ

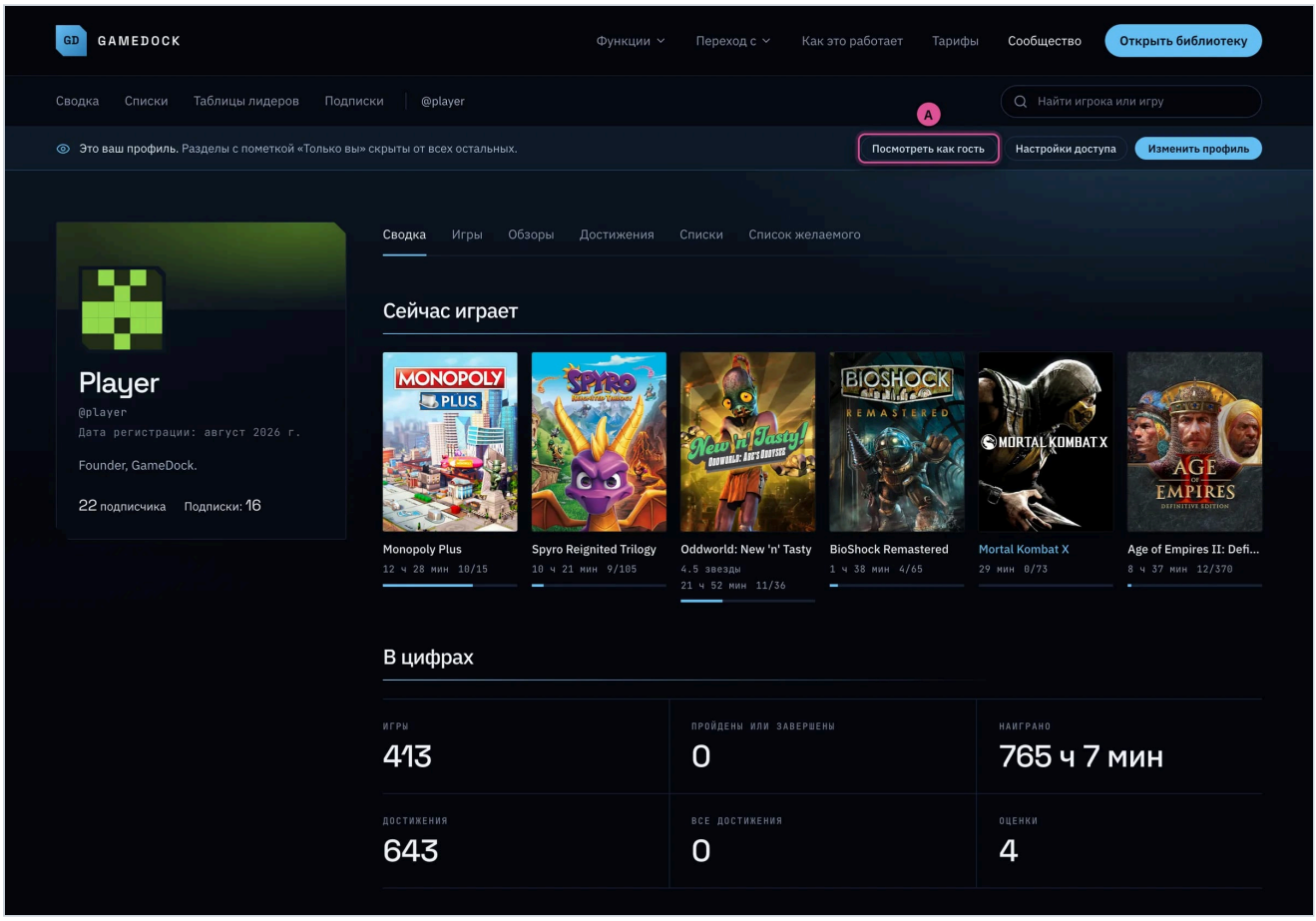
Как поделиться профилем

Настройте страницу профиля, которую видят другие, скройте с неё игры и посмотрите на неё глазами постороннего.

Ваш профиль находится по адресу **/community/user/**, за которым следует ваше имя пользователя, например `/community/user/ada`. Он показывает те части вашего аккаунта, которыми вы решили поделиться, тем людям, которых вы выбрали, и больше ничего. Пока вы им не поделитесь, его видите только вы.

Любой, с кем вы им поделились, может его открыть, вошёл он в аккаунт или нет.

Что показывает профиль



Ваш профиль с любимыми играми и тем, во что вы играете

Каждая часть появляется, только если вы ею поделились, а часть, которой вы не поделились, просто не показывается: страница никогда не сообщает, что что-то скрыто. Страница открывается на вкладке **Сводка**, где понемногу всего; вкладки рядом (**Игры**, **Обзоры**, **Достижения**, **Списки** и **Список желаемого**) показывают одну часть целиком, и каждая вкладка появляется, только если тому, кто смотрит, можно видеть эту часть.

ЧАСТЬ	ПОКАЗЫВАЕТСЯ, ЕСЛИ ВЫ ДЕЛИТЕСЬ	ЧТО ПОКАЗЫВАЕТ
Имя, описание и любимые игры	Публичный профиль	Ваше отображаемое имя, короткое описание и до пяти любимых игр.
Сейчас играет и **Игры**	Библиотека	Ваши игры, их платформы и статус, с фильтром по статусу или платформе.
Часы в игре	Время в игре	Часы в каждой игре, общее время и когда вы играли последний раз.
Достижения	Достижения	Насколько далеко вы продвинулись в каждой игре и ваши итоги.
Оценки	Оценки и обзоры	Ваша оценка каждой игры и разбивка: средняя оценка, сколько игр вы оценили, и строка для каждой оценки от пяти звёзд и ниже с числом игр с такой оценкой.
Обзоры	Оценки и обзоры	Ваши обзоры, начиная с новых, у каждого своя страница, ваши звёзды и, если вы делитесь и временем в игре, сколько вы играли.
Списки	Списки	Ваши списки, в каждом игры по порядку и заметки рядом с ними.
Список желаемого	Список желаемого	Названия игр, которые вы хотите, и в каком магазине. Цены никогда не показываются.
Недавняя активность	Активность	Что вы делали в последнее время (начатые и пройденные игры, оценки, обзоры, достижения и списки), причём каждое событие показывается, только если вы делитесь и соответствующей частью.
Подписчики и **Подписки**	Публичный профиль	Сколько людей подписано на вас и на скольких подписаны вы, и кто именно. Другие видят только те аккаунты, чей профиль им можно видеть.

Игры показываются под своими настоящими названиями и с настоящими обложками, никогда не с теми, что вы задали для себя. Два вида игр никогда не показываются другим: игра, которую GameDock не сопоставил со своим каталогом и чьё название может быть именем файла (в том числе игра, сопоставление которой вы выбрали сами, а GameDock его ещё не проверил), и игра, найденная только на ваших устройствах, а не в аккаунте магазина или на вашей полке.

Сколько вы заплатили, цены, стоимость библиотеки, ваши устройства, личные заметки, аккаунты магазинов и адрес электронной почты никогда не появляются в профиле. Ни для одного из них нет настройки.

Как задать имя, описание и любимые игры

1. Откройте **Аккаунт** → **Профиль**.

2. В разделе **Публичный профиль** заполните поля **Отображаемое имя** (до 40 символов) и **О себе** (до 300 символов). Оставьте имя пустым, чтобы вместо него показывалось имя пользователя.
3. В разделе **Любимые игры** нажмите **Добавить игру** и выберите игру из библиотеки, всего до пяти. Расставьте их в нужном порядке перетаскиванием или выберите одну и используйте клавиши со стрелками; крестик на обложке убирает игру.
4. Нажмите **Сохранить профиль** на панели, которая появляется после изменений, или **Сбросить**, чтобы вернуть как было.

Как видят другие рядом с формой показывает карточку профиля с вашими изменениями прямо во время правки.

В отображаемом имени нельзя выдавать себя за GameDock или его сотрудников, а ни имя, ни описание не могут содержать оскорбительных выражений. Описание может содержать один веб-адрес, когда вашему аккаунту исполнится неделя. Веб-адреса показываются простым текстом, а не ссылками.

Кто может его видеть

Кто видит каждую часть, задаётся в разделе **Аккаунт** → **Конфиденциальность** → **Общий доступ**. См. Конфиденциальность и доступ.

Как убрать из профиля игру

1. Откройте страницу игры.
2. В разделе **Скрыть от других** нажмите **Скрыть эту игру от других**.

Игра остаётся в вашей библиотеке и во всех ваших собственных итогах, но не показывается в профиле, в ваших общих списках, обзорах и везде, где её могут увидеть другие люди, что бы ни говорили ваши настройки общего доступа. Нажмите **Показывать другим**, чтобы вернуть её.

Как поделиться списком или оставить его себе

Список следует настройке **Списки**. Чтобы оставить один список себе и делиться остальными, откройте список и в поле **Кто видит этот список** выберите **Только я**, а чтобы делиться им только с друзьями, выберите **Друзья**. Строка рядом сообщает, кто видит список сейчас, и ведёт к нему в том виде, в каком его видят другие. Когда список впервые становится виден кому-то ещё, он появляется в лентах ваших подписчиков.

Название, описание и заметки списка не могут содержать оскорбительных выражений. Список, созданный до этого правила и нарушающий его, виден только вам, пока вы его не переименуете; на странице списка об этом сказано.

Как увидеть профиль глазами постороннего

В своём профиле нажмите **Посмотреть как гость** A. Страница покажет ровно то, что видит тот, кто не вошёл в аккаунт. Если ваш профиль закрыт, там будет сказано, что больше никто его не видит. Нажмите **Закончить просмотр**, чтобы вернуться.

Тот, кто не может видеть ваш профиль, потому что он закрыт или потому что один из вас заблокировал другого, получает ту же страницу «не найдено», что и для несуществующего имени пользователя. Существующее имя пользователя всё равно можно обнаружить, когда кто-то пытается его зарегистрировать, поэтому не рассчитывайте, что адрес вашего профиля останется тайной.

Поисковые системы

Делая профиль публичным, вы выбираете, могут ли поисковые системы его показывать. Поисковым системам открыт только публичный профиль, которому вы это разрешили, и только его первая страница игр. Изменить это можно с помощью переключателя **Показывать мой профиль в поисковых системах** в разделе **Аккаунт** → **Конфиденциальность** → **Общий доступ**.

Подписчики

Другие люди могут подписаться на ваш профиль и видеть вашу активность в своей ленте, насколько вы ею делитесь. См. Подписки на людей и их активность.

Жалобы и блокировки

Любой, кто может видеть ваш профиль, обзоры или списки, может пожаловаться на них модератору, а любой, кто вошёл в аккаунт, может заблокировать вас, как и вы его. См. Жалобы и блокировка.

Подписки на людей и их активность

Подписывайтесь на других игроков, смотрите в своей ленте, во что они играют, что оценивают и о чём пишут обзоры, и делитесь с друзьями.

Подписывайтесь на других игроков, чтобы видеть в одной ленте, во что они играют, что оценивают, о чём пишут обзоры и какие составляют списки. Подписка односторонняя и не требует одобрения: вы подписываетесь на кого-то, а он может подписаться на вас в ответ. Если двое подписаны друг на друга, они **друзья** и могут делиться частями своих аккаунтов только с друзьями.

На любого, у кого публичный профиль, может подписаться любой, кто вошёл в аккаунт.

Как подписаться

1. Откройте профиль человека по адресу **/community/user/**, за которым следует его имя пользователя.
2. Под его именем нажмите **Подписаться**.

Или откройте раздел **Лента**, введите хотя бы первые три буквы имени пользователя в поле **Найти людей** A и нажмите **Поиск**, а затем **Подписаться** рядом с нужным человеком. Поиск на панели сообщества находит людей так же. Поиск находит только публичные профили.

Подписаться можно на того, у кого публичный профиль. На того, кто делится только с друзьями или ни с кем, можно подписаться, только когда он подпишется на вас: до этого его профиль ничего вам не показывает, но в вашем списке **Подписчики** он показан с кнопкой **Подписаться в ответ**. Так закрытый аккаунт выбирает себе друзей: он подписывается первым.

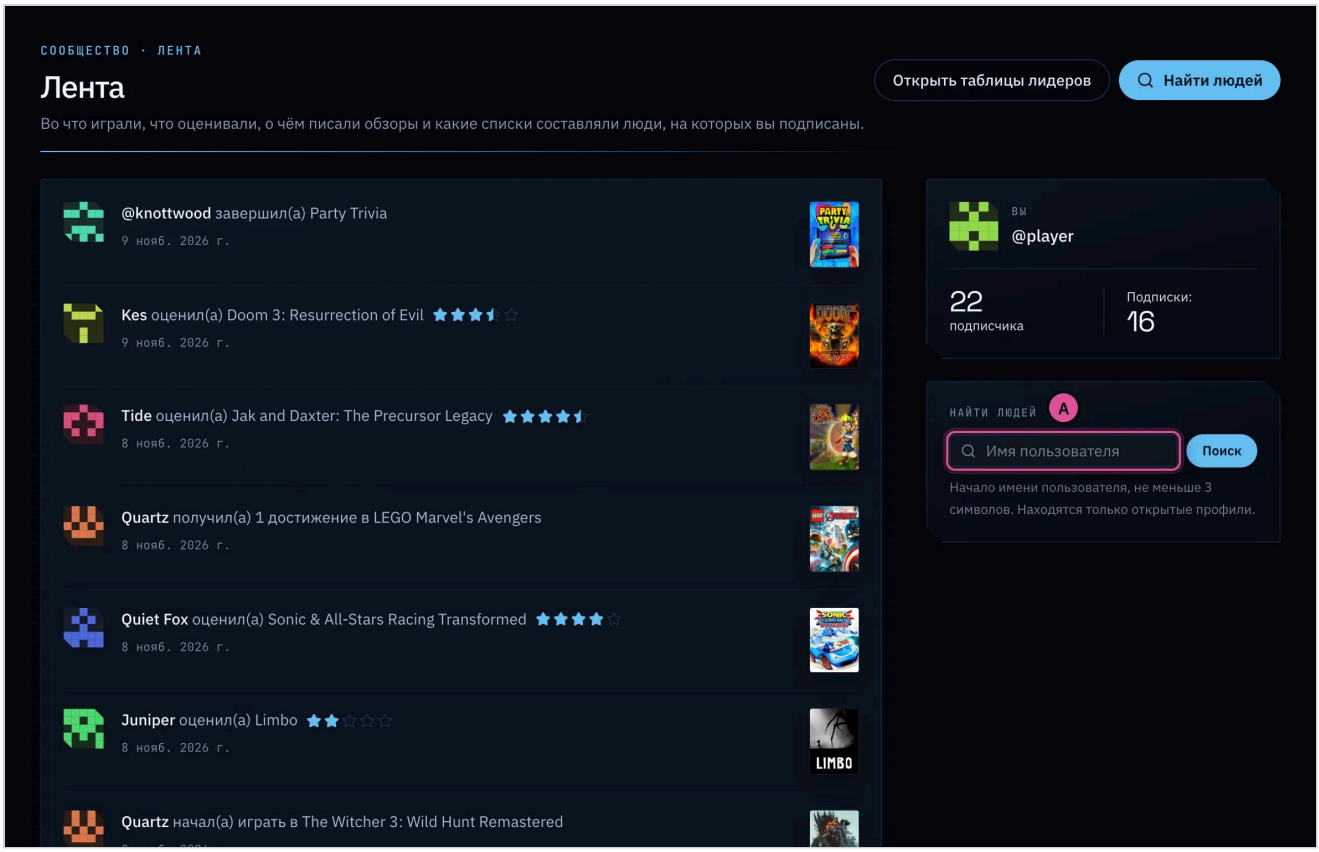
Для подписки нужен подтверждённый адрес электронной почты. Подписаться можно не больше чем на 2000 человек.

Как отписаться

Нажмите **Вы подписаны** в профиле человека или рядом с ним в вашем списке **Подписки**. Ему об этом не сообщается. Если вы были друзьями, всё, чем он делится только с друзьями, сразу пропадает для вас, а всё, чем вы делитесь только с друзьями, пропадает для него.

Ваша лента

Лента в боковом меню показывает, что недавно сделали люди, на которых вы подписаны, начиная с нового:



Ваша лента

- игра, в которую они начали играть, которую прошли, завершили, отложили или забросили, или в которую хотят поиграть;
- полученные ими достижения, сгруппированные по игре и дню;
- игра, которую они оценили, и написанные ими обзоры, со звёздами рядом с обзором;
- список, который они составили или которым поделились.

Каждый сам решает, что вы видите. Карточка появляется, только если человек открыл вам часть **Активность** и ту часть, из которой она пришла (**Библиотека** для статуса, **Достижения**, **Оценки и обзоры** или **Списки**), а список, только если этим списком поделились с вами. Ничего из того, что было до того, как человек начал делиться активностью, не показывается, как и ничего старше 90 дней.

Лента никогда не показывает, когда кто-то купил или добавил игру, время в игре, список желаемого или что-либо о деньгах. Игры показываются под настоящими названиями и с настоящими обложками, и никогда не показывается игра, которую человек скрыл от других, или игра, найденная только на его устройствах. Обзор с отметкой о спойлерах остаётся свёрнутым, пока вы его не откроете.

Чтобы ленту было удобно читать, она показывает не больше пяти карточек от одного человека за шесть часов, а остальные сводит в «и ещё 12», и не включает достижения, которые синхронизация принесла через несколько недель после их получения. Нажмите **Предыдущая активность** внизу, чтобы увидеть больше.

Ваши подписчики и подписки

Профиль показывает, сколько людей подписано на вас и на скольких подписаны вы. Нажмите любое из чисел, чтобы увидеть список. В своих списках вы видите всех: с отметкой **Подписан(а) на вас** рядом с теми, кто подписан на вас, и с кнопкой **Подписаться в ответ** у тех, на кого вы ещё не подписаны.

Другие видят в ваших списках только те аккаунты, чей профиль им можно видеть, и числа, которые они видят, учитывают только их. Человек с закрытым профилем, подписанный на вас, никогда не показывается никому другому.

Эти списки никогда не показываются поисковым системам.

Как делиться с друзьями

В разделе **Аккаунт** → **Конфиденциальность** → **Общий доступ** выберите **Друзья** для любой части аккаунта, чтобы делиться ею только с людьми, на которых вы подписаны и которые подписаны на вас. Для списка можно выбрать **Друзья** и на его собственной странице. См. Конфиденциальность и доступ.

Уведомления

Чтобы получать письмо, когда на вас подписываются, включите переключатель **На вас подписались** в разделе **Аккаунт** → **Уведомления**: приходит не больше одного письма в день, сколько бы людей на вас ни подписалось. Ваш список **Подписчики** всегда показывает, кто именно.

Блокировка

Блокировка прекращает подписки между вами в обе стороны, и, пока вы в аккаунте, никто из вас не появляется в ленте или списках другого. См. Жалобы и блокировка.

Подписки и лента доступны на обоих тарифах.

АККАУНТ И ТАРИФ

Сообщество

Находите списки, обзоры, игры, которые оценивают люди, и игроков, на которых стоит подписаться, и ставьте лайки спискам, которые хотите сохранить.

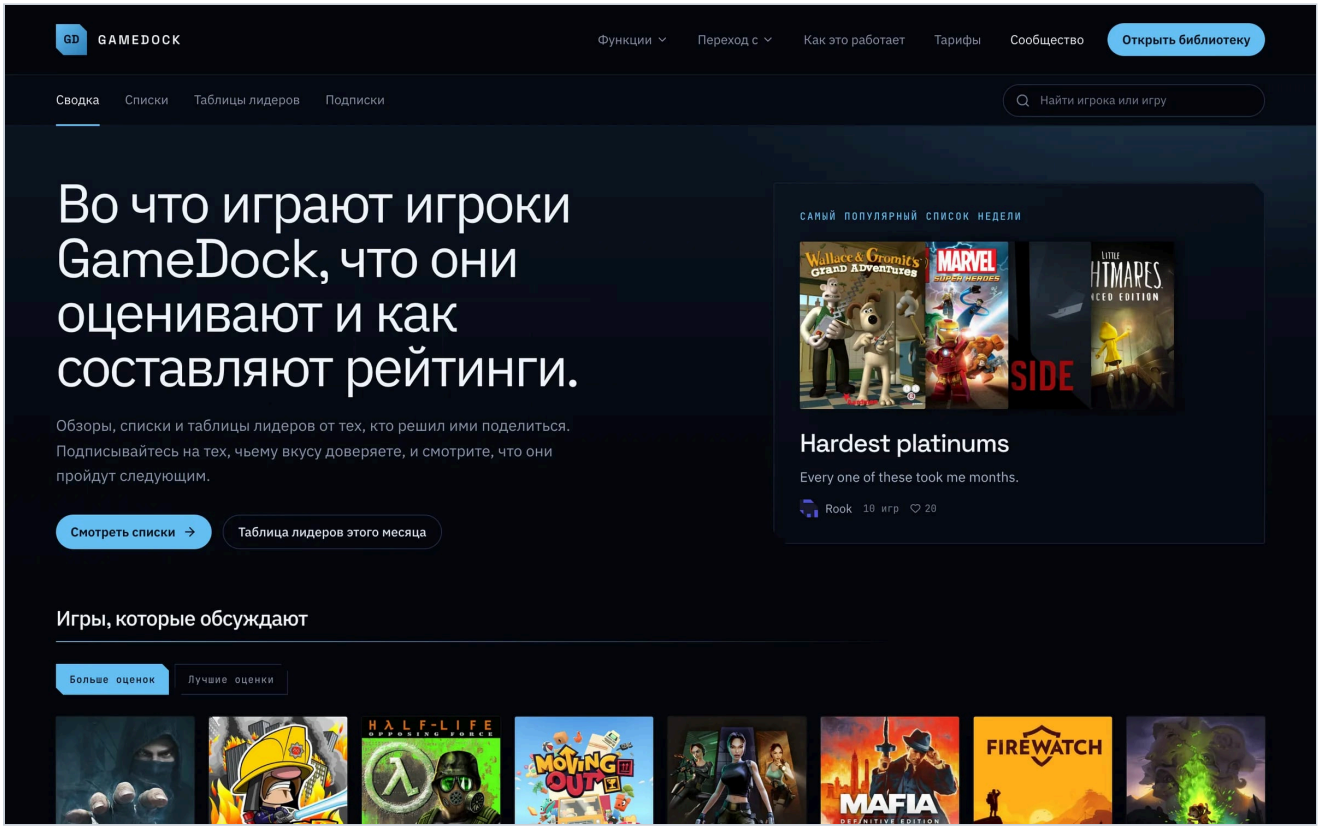
В сообществе собирается всё, чем люди делятся в GameDock: списки, которые они составляют, обзоры, которые пишут, игры, которые оценивают, таблицы лидеров этого месяца и игроки, на которых стоит подписаться. Оно находится между сайтом и вашей библиотекой, по адресу `/community`, и внутри него находятся все профили и публичные страницы игр.

Просматривать сообщество может любой, вошёл он в аккаунт или нет. В нём есть только то, чем делятся владельцы, и видно это только тем, с кем они этим делятся.

Как открыть сообщество

Нажмите **Сообщество** в боковом меню, рядом с пунктом **Лента**, или **Сообщество** вверху сайта. Панель под верхней частью каждой страницы сообщества ведёт к её разделам: **Сводка**, **Списки**, **Таблицы лидеров** и, когда вы вошли в аккаунт, **Подписки**, где открывается ваша лента.

Главная страница



Главная страница сообщества

РАЗДЕЛ	ЧТО ПОКАЗЫВАЕТ
Самый популярный список недели	Общий список, который собрал больше всего лайков за последние семь дней.
Игры, которые обсуждают	**Больше оценок** показывает игры, которые чаще всего оценивали за последние 30 дней; **Лучшие оценки** показывает игры с самыми высокими оценками, у которых не меньше пяти публичных оценок. Средняя оценка игры показывается, когда у неё наберётся пять оценок.
Популярные обзоры	Обзоры, которые собрали больше всего лайков за последние 30 дней, с игрой и автором.
Лидеры этого месяца	Первая пятёрка общей таблицы этого месяца: **Достижения** или **Игры на 100%**. См. Таблицы лидеров.
Свежие	Списки, которыми поделились совсем недавно.
Списки, которые стоит украсть	Списки с наибольшим числом лайков.
На кого подписаться	Несколько человек с публичными профилями, у которых прибавляется подписчиков, и то, чем они делятся. Если вы вошли в аккаунт, на них можно подписаться прямо отсюда.

Раздел, в котором пока ничего нет, не показывается.

Поиск списков

Списки показывает все списки, которыми с вами поделились, от всех пользователей:

- **Популярные** ставит первыми списки, которые за последнее время собрали больше всего лайков.
- **Недавно опубликованные** ставит первыми самые новые.
- **Из ваших подписок** показывает только списки тех, на кого вы подписаны. Для этого нужно войти в аккаунт.

Нажмите **Только рейтинговые**, чтобы видеть только рейтинговые списки, или введите название игры в поле **Списки с игрой**, чтобы найти списки, в которых она есть.

Как поставить лайк списку

Откройте список и нажмите сердечко под ним. Нажмите его ещё раз, чтобы убрать лайк. Для этого нужно войти в аккаунт, а свои списки лайкать нельзя. Лайки списка подсчитываются, но никому не показывается, кто их поставил.

Поиск

Введите запрос в поле поиска на панели сообщества. Поиск находит игры с публичной страницей, в названии которых есть введённый текст (не меньше двух букв, если вы вошли в аккаунт, и не

меньше трёх, если нет). Если вы вошли, он также находит людей с публичным профилем, чьё имя пользователя начинается с этого текста (не меньше трёх букв); без входа искать людей нельзя.

Где что находится

СТРАНИЦА	АДРЕС
Сообщество	`/community`
Списки	`/community/lists`
Таблицы лидеров	`/community/leaderboards`
Профиль	`/community/user/`, а за ним имя пользователя
Общий список	`/community/user/<username>/lists/<list>`
Публичная страница игры	`/community/game/<game>`

АККАУНТ И ТАРИФ

Таблицы лидеров

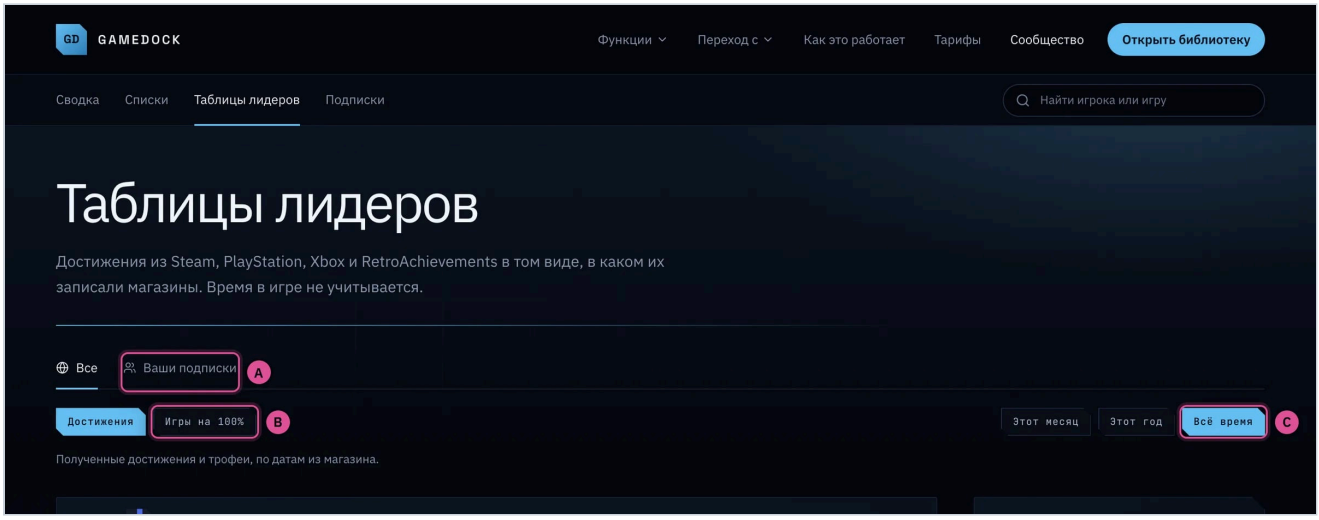
Сравнивайте достижения, игры на 100% и пройденные игры с людьми, на которых вы подписаны, и при желании появитесь в общей таблице для всех.

Таблицы лидеров ранжируют достижения и пройденные игры среди тех, на кого вы подписаны, и среди всех, кто решил в них участвовать. Они учитывают то, что записали сами магазины, и никогда не учитывают, кто сколько играл.

Общую таблицу может посмотреть любой, вошёл он в аккаунт или нет.

Как открыть таблицы лидеров

Нажмите **Сообщество** в боковом меню, рядом с пунктом **Лента**, затем **Таблицы лидеров** на панели сообщества. Вверху выберите таблицу, **Все** или **Ваши подписки** A, затем что ранжировать B и за какой период C: **Этот месяц**, **Этот год** или **Всё время**.



Достижения за всё время в общей таблице

Месяцы и годы считаются по календарю UTC, а цифры обновляются каждый час.

Что ранжируется

ТАБЛИЦА	ЧТО УЧИТЫВАЕТ	ГДЕ
Достижения	Полученные достижения и трофеи, по дате, которую указывает магазин	Все и ваши подписки
Игры на 100%	Игры, в которых получены все достижения, по дате получения последнего	Все и ваши подписки
Пройденные игры	Игры, которым вы поставили статус **Пройдена** или **Завершена**	Только ваши подписки
Разбор бэклога	Насколько уменьшилась ваша стопка **Хочу поиграть** с начала месяца или года	Только ваши подписки

Учитываются только достижения из Steam, PlayStation, Xbox и RetroAchievements в том виде, в каком их записали эти сервисы. Достижения, которые GameDock Helper прочитал из файлов на вашем устройстве, достижения из эмуляторов и игры, где больше 1000 достижений, не учитываются, чтобы никто не мог возглавить таблицу, отредактировав файл. Пройденные игры и разбор бэклога вы отмечаете сами, поэтому они сравниваются только среди тех, на кого вы подписаны.

Игры, которые вы скрываете от других, игры, найденные только на ваших устройствах, и игры, которые GameDock не может сопоставить с IGDB, никогда не учитываются. Скрытая игра пропадёт из ваших цифр при следующем ежечасном обновлении.

Те, на кого вы подписаны

Ваши подписки показывает вас и всех, на кого вы подписаны и кто делится с вами этой частью своего аккаунта: **Достижения** для достижений и игр на 100%, **Библиотека** для пройденных игр и разбора бэклога. Ничего включать не нужно: здесь показано только то, что вы и так могли видеть в их профилях. Подписаться на людей можно из их профиля или через **Найти людей** в вашей ленте. См. Подписки на людей и их активность.

Как попасть в общую таблицу

Вы появляетесь в таблице **Все**, только если выполнены все эти условия:

1. Для пунктов **Публичный профиль** и **Достижения** выбран доступ **Все** в разделе **Аккаунт → Конфиденциальность → Общий доступ**.
2. В тех же настройках включён параметр **Показываться в общих таблицах лидеров**. Изначально он выключен.
3. Ваш адрес электронной почты подтверждён, у вас есть имя пользователя, и вашему аккаунту не меньше недели.

Если вы вошли в аккаунт, но вас нет в таблице, на странице перечислено, чего не хватает. Таблица показывает первую сотню, по пятьдесят на странице; если вы ниже, ваше место показано внизу страницы. Выключите параметр **Показываться в общих таблицах лидеров**, чтобы сразу исчезнуть из таблицы.

Кто первым дошёл до 100%

У каждой игры на её публичной странице есть своя таблица тех, кто первым получил все её достижения, среди всех участников таблиц лидеров и среди тех, на кого вы подписаны. Чтобы открыть её из библиотеки, нажмите **Публичная страница** рядом с оценкой игры вверху её страницы. См. Публичные страницы игр.

Блокировка

Тот, кого вы заблокировали или кто заблокировал вас, никогда не появляется в таблицах, которые вы видите, когда вошли в аккаунт. См. Жалобы и блокировка.

Таблицы лидеров есть на обоих тарифах.

АККАУНТ И ТАРИФ

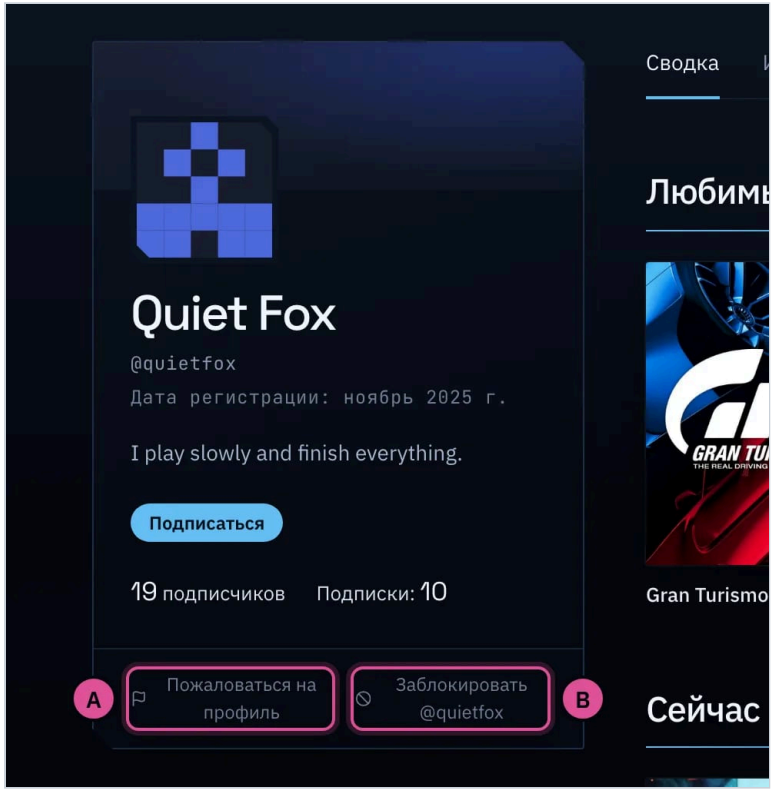
Жалобы и блокировка

Сообщите модератору об обзоре, списке или профиле, которые нарушают правила, и заблокируйте аккаунт, с которым не хотите иметь ничего общего.

На всё, что другой человек пишет в GameDock (обзор, список, отображаемое имя, описание профиля или имя пользователя), можно пожаловаться модератору, а любого, кто вам досаждает, можно заблокировать. Каждую жалобу читает человек.

Как пожаловаться

1. Рядом с тем, на что хотите пожаловаться, нажмите **Пожаловаться**. У обзора эта кнопка находится под самим обзором, у списка она расположена под списком, а чтобы пожаловаться на имя, описание профиля или имя пользователя, нажмите **Пожаловаться на профиль** A под именем человека.



«Пожаловаться на профиль» и «Заблокировать» под именем человека

2. В профиле сначала выберите, на какую часть вы жалуетесь: отображаемое имя, описание профиля или имя пользователя. Затем выберите, что с ней не так: спам, преследование, язык вражды, сексуальный контент, спойлеры без пометки, выдача себя за другого человека или что-то другое.
3. Если модератору нужно знать больше, добавьте примечание (до 500 символов) и нажмите **Отправить жалобу**.

Человеку, на которого вы пожаловались, не сообщают, кто это сделал. GameDock сохраняет текст таким, каким вы его видели, поэтому, если его потом отредактируют, то, на что вы пожаловались,

не скроется. Повторная жалоба на то же самое заменяет вашу прежнюю жалобу.

Пожаловаться можно и без входа в аккаунт. Если вам нужен ответ (например, при жалобе на нарушение авторских прав или юридической претензии), воспользуйтесь вместо этого формой обратной связи и выберите **Чужой контент или решение модерации**.

Что может сделать модератор

Модератор может скрыть обзор или список от всех, кроме автора, пометить обзор как содержащий спойлеры, удалить отображаемое имя или описание профиля, потребовать выбрать новое имя пользователя или приостановить аккаунт. Приостановленные аккаунты скрыты от всех остальных и не могут ничего публиковать, лайкать или отправлять жалобы. Правила, с которыми соглашаются все, изложены в условиях.

Если модератор принимает меры в отношении чего-то вашего, вам приходит письмо о том, что было сделано и почему. Скрытый обзор вы по-прежнему видите на странице игры, а скрытый список видите на своей странице «Списки», и каждый из них помечен как скрытый. Если вы считаете решение ошибочным, напишите через форму обратной связи, и человек рассмотрит его повторно.

Как заблокировать человека

1. Откройте профиль человека и под его именем нажмите **Заблокировать** с его именем пользователя .
2. Прочитайте, что делает блокировка, и нажмите **Заблокировать**.

Когда вы вошли в аккаунт, ни вы, ни он нигде в GameDock не видите профиль, обзоры и списки друг друга. Подписки между вами прекращаются, а лайки, которые вы ставили обзорам друг друга, отменяются. Человеку об этом не сообщается.

Блокировка не действует на страницы, открытые без входа в аккаунт, поэтому всё, чем каждый из вас делится со всеми, по-прежнему может прочитать тот, кто не вошёл. Чтобы полностью скрыть что-то от этого человека, сузьте круг тех, с кем вы этим делитесь, как описано в разделе Конфиденциальность и доступ.

Как разблокировать человека

1. Перейдите в **Аккаунт** → **Конфиденциальность**.
2. В разделе **Заблокированные аккаунты** нажмите **Разблокировать** рядом с ним.

Разблокировка не возвращает подписки и лайки, которые отменила блокировка.

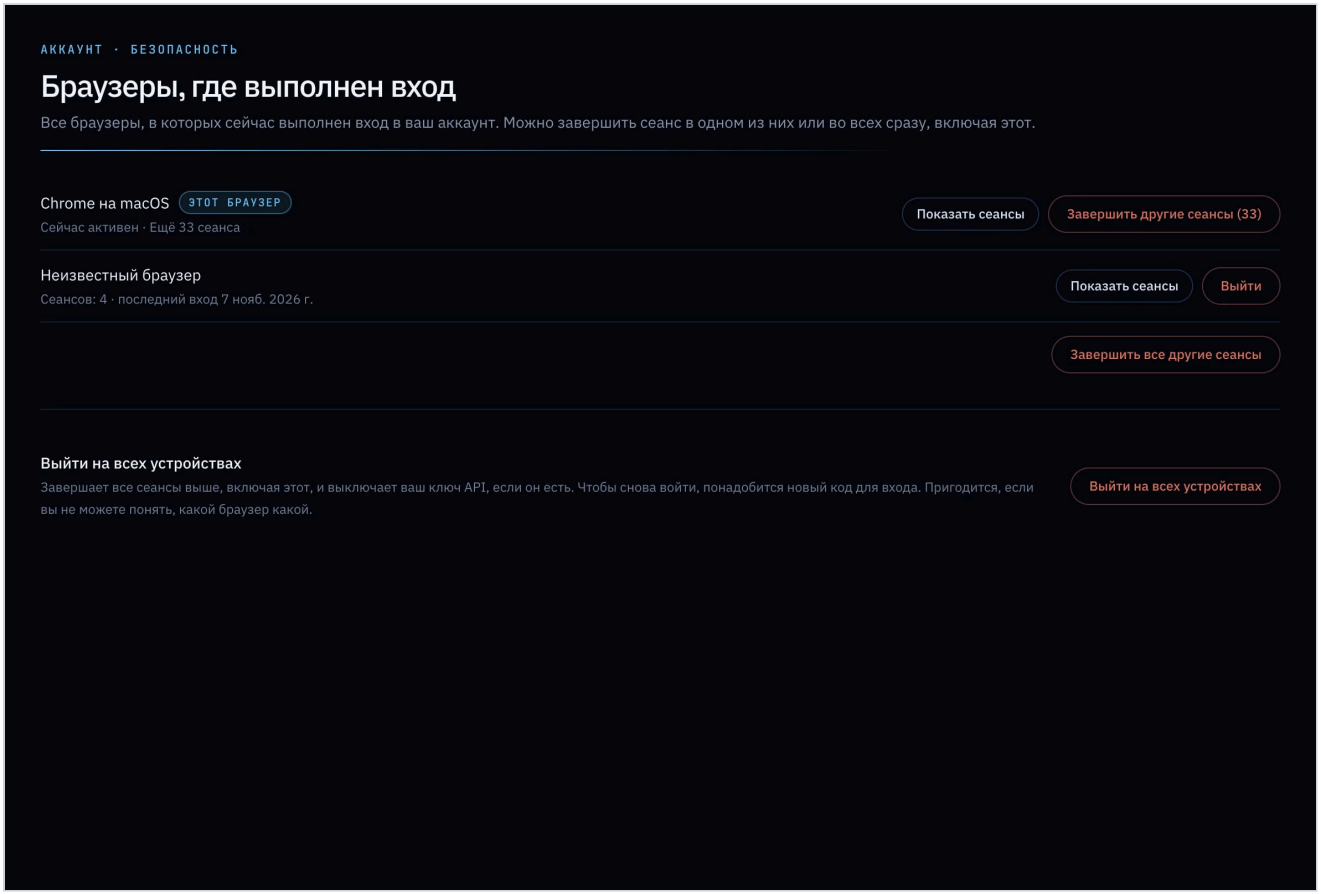
Жалобы и блокировка есть на обоих тарифах.

АККАУНТ И ТАРИФ

Браузеры, где выполнен вход

Смотрите, где выполнен вход в ваш аккаунт, и завершайте сеансы в браузерах.

Аккаунт → Безопасность показывает все браузеры, в которых выполнен вход в ваш аккаунт, сгруппированные по браузерам, с указанием, когда и откуда выполнен вход. Завершите сеанс, если не узнаёте браузер или если входили в аккаунт на чужом компьютере.



Браузеры, в которых выполнен вход

Как завершить сеанс в одном браузере

1. Перейдите в **Аккаунт → Безопасность**.
2. Нажмите **Выйти** рядом с браузером.
3. Нажмите **Завершить сеанс** для подтверждения.

Несколько входов из браузеров одного типа объединены в одну строку, где указано, сколько их и когда начался последний. **Выйти** в этой строке завершает их все сразу; **Показать сеансы** перечисляет их по одному, и у каждого своя кнопка **Выйти**.

Браузер, которым вы пользуетесь, помечен как **Этот браузер**. В его строке есть кнопка **Завершить другой сеанс**, которая завершает остальные сеансы того же типа, а этот оставляет; если завершить сеанс в этом браузере (через **Показать сеансы** или его собственную кнопку **Выйти**, когда он один), вы вернётесь на страницу входа.

Завершить все другие сеансы под списком завершает сеансы во всех браузерах, кроме этого.

Выход на всех устройствах

Если вы не можете понять, какой браузер какой, нажмите **Выйти на всех устройствах**, затем **Выйти отовсюду**. Сеансы во всех браузерах будут завершены, включая этот, и чтобы снова войти, понадобится новый код для входа. Если у вас есть веб-ключ API, он одновременно выключится; включите его снова в разделе **Аккаунт** → **Ключ API**, когда будете готовы.

Вход действует 30 дней, после чего браузер попросит новый код.

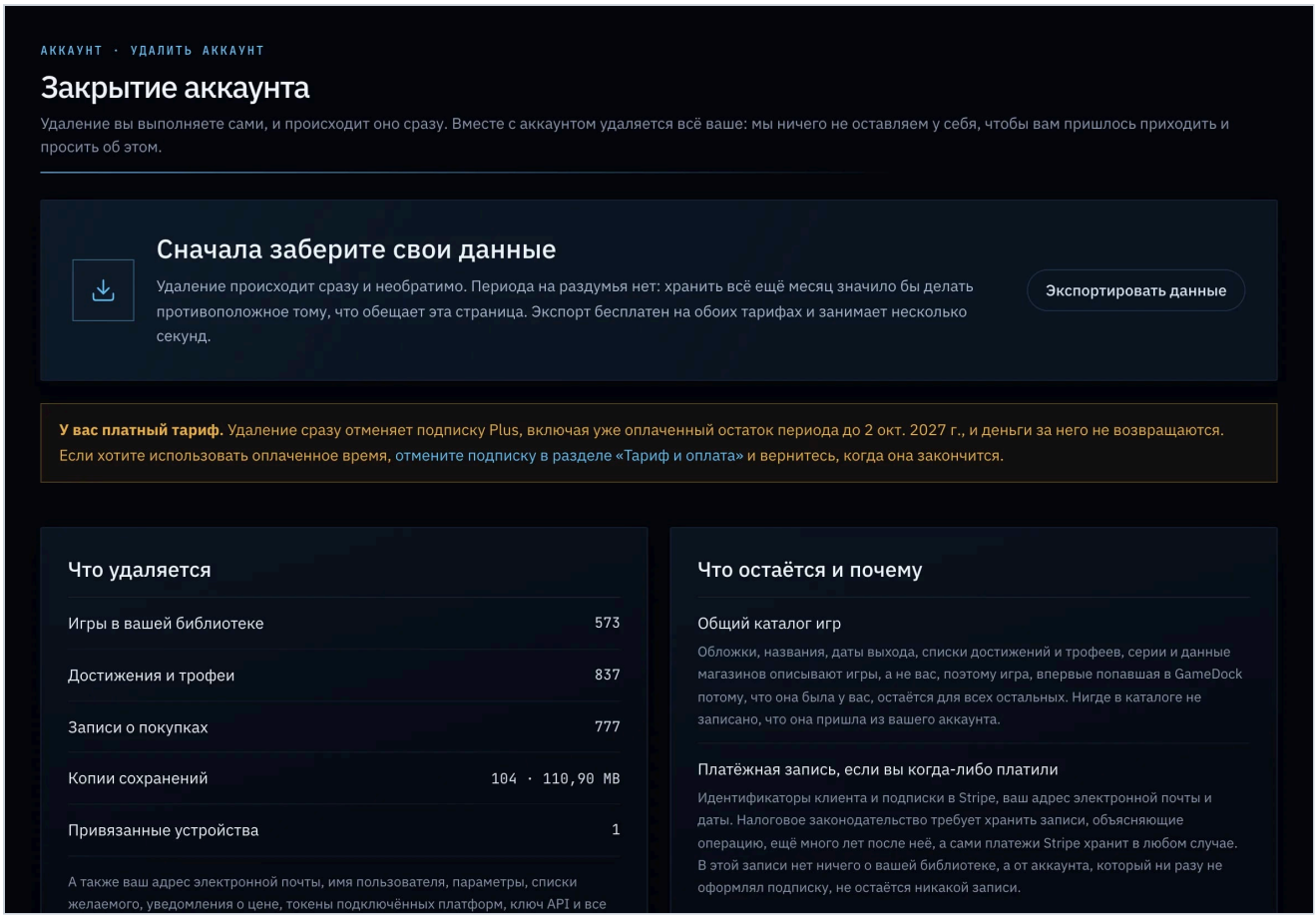
GameDock Helper входит в аккаунт отдельно и здесь не показывается. Чтобы удалить устройство с Helper, см. Удаление или повторная привязка устройства.

АККАУНТ И ТАРИФ

Удаление аккаунта

Закройте аккаунт и удалите всё, что в нём есть, навсегда.

Вы можете удалить свой аккаунт сами, в любое время. Удаление происходит сразу и необратимо: периода, в течение которого можно передумать, нет.



Закрытие аккаунта

Перед удалением

- Экспорт данных, если хотите что-то из них сохранить.
- Если у вас GameDock Plus, удаление сразу отменяет подписку, а деньги за оставшуюся часть оплаченного периода не возвращаются. Чтобы использовать оплаченное время, отмените подписку в разделе **Тариф и оплата** и удалите аккаунт, когда она закончится. См. Тарифы и оплата.

Как удалить аккаунт

1. Перейдите в **Аккаунт → Удалить аккаунт**. На странице перечислено, что будет удалено.
2. Нажмите **Прислать код подтверждения на почту**.
3. Введите код из письма в поле **Код подтверждения**. Он действует один раз в течение 15 минут; если срок истёк, нажмите **Отправить новый код**.

4. Введите своё имя пользователя в поле под ним (**Введите** ваше имя пользователя **для подтверждения**).
5. Нажмите **Удалить мой аккаунт навсегда**.

Вы попадёте на страницу входа. Если потом войти с тем же адресом, будет создан новый, пустой аккаунт.

Что удаляется и что остаётся

Удаляется всё, что принадлежит вам: библиотека, достижения, покупки, физические копии, резервные копии сохранений, привязанные устройства, списки желаемого и уведомления о цене, ваши оценки, заметки, обзоры и списки, профиль и подписки, параметры, подключённые аккаунты магазинов, ключ API и все сеансы в браузерах, а также ваш адрес электронной почты и имя пользователя. Когда всё будет удалено, GameDock пришлёт вам письмо.

Ваше имя пользователя резервируется на 30 дней без какой-либо связи с вами, чтобы никто другой не смог сразу его занять.

Остаётся общий каталог игр GameDock (названия, обложки и даты выхода), и нигде не записано, что что-то в нём пришло от вас. Если вы когда-либо платили за Plus, платёжная запись с вашим адресом электронной почты и датами платежей хранится семь лет, как того требует закон; если вы никогда не платили, ничего не сохраняется.

Анонимная статистика, собранная до удаления аккаунта, тоже остаётся. Она описывает игроков в целом, а не вас, и ничто в ней не позволяет выйти на вас.

Если вы не запрашивали код для удаления, а он пришёл, возможно, кто-то вошёл в ваш аккаунт, поэтому завершите сеансы во всех браузерах в разделе **Аккаунт → Безопасность**.

АККАУНТ И ТАРИФ

API GameDock

Читайте свою библиотеку из собственных скриптов с помощью личного ключа.

У GameDock есть HTTP API только для чтения, ограниченный вашим аккаунтом. Он нужен для того, чтобы библиотекой, которую вы так долго собирали, можно было пользоваться и в других местах (в боте Discord, таблице, оверлее для стрима, программе, которая выбирает игру из бэклога), не экспортируя её и не глядя, как копия устаревает.

Только чтение здесь сделано намеренно. Ничто в `/api/v1` не записывает данные, поэтому утёкший ключ не может ничего изменить, удалить или потратить. В худшем случае кто-то прочитает, чем вы владеете, во что играли и сколько заплатили.

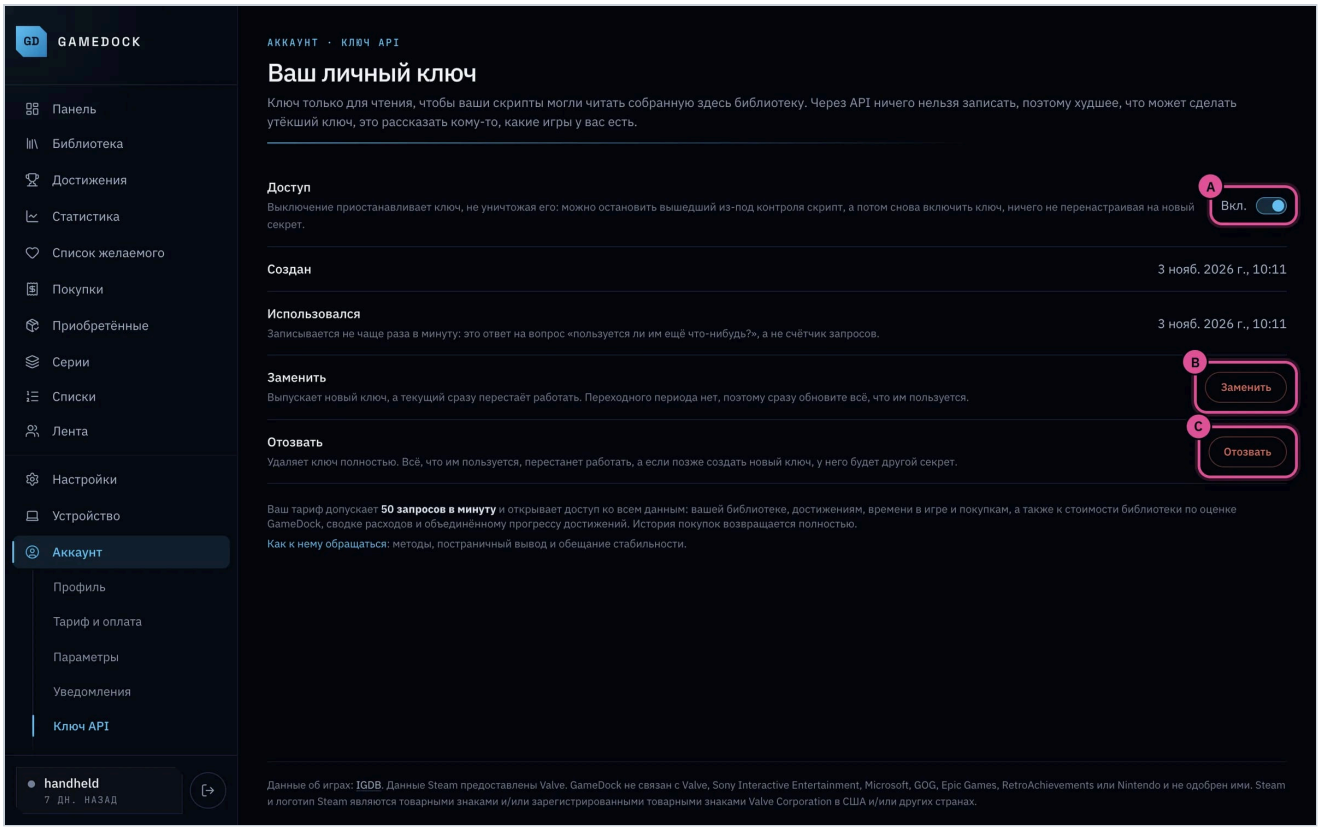
Как получить ключ

1. Откройте **Аккаунт** в боковом меню, затем **Ключ API**.
2. Нажмите **Создать ключ**.
3. Нажмите **Копировать** и сохраните ключ в надёжном месте, прежде чем нажать **Готово**.

Чтобы создать или заменить ключ, нужен вход, выполненный не раньше чем пятнадцать минут назад, потому что ключ продолжает работать и после того, как браузер, в котором его создали, вышел из аккаунта. Если вы входили раньше, страница сообщит об этом и предложит **Выйти**: войдите снова со свежим кодом, и вы вернётесь сюда.

> ВАЖНО
>
> Ключ показывается один раз, в этот момент, и больше никогда. GameDock хранит только его хеш, поэтому нигде нет экрана, который мог бы показать его позже. Если вы его потеряете, замените ключ.

Ключ у вас один, и с ним можно сделать три вещи:



Аккаунт → Ключ API, когда ключ уже создан

ДЕЙСТВИЕ	ЧТО ДЕЛАЕТ
Доступ A	Приостанавливает ключ, не уничтожая его: можно остановить скрипт, который ведёт себя неправильно, а потом снова включить ключ, ничего не перенастраивая.
Заменить B	Выпускает новый ключ, а старый сразу перестаёт работать, без переходного периода. Подтвердите кнопкой **Заменить ключ и отключить старый**; новый ключ будет показан один раз, как при создании.
Отозвать C	Полностью удаляет ключ. Подтвердите кнопкой **Отозвать этот ключ**. Новый ключ можно создать в любой момент.

Использовался показывает, когда ключ в последний раз отправлял запрос. Значение обновляется не чаще раза в минуту, и по нему видно, пользуется ли ключом ещё что-нибудь.

Как отправить запрос

Передавайте ключ как bearer-токен. Каждый ответ приходит в JSON, а каждая метка времени указана в формате ISO-8601 в UTC с точностью до миллисекунд и нормализуется при отдаче, поэтому метки правильно сортируются как обычные строки, в каком бы виде их ни сообщила платформа.

```
curl -H "Authorization: Bearer gdk_..." \
  https://gamedock.co/api/v1/library
```

Ресурсы

Каждый ресурс отвечает только на `GET`. Ваши собственные данные (чем вы владеете, ваши достижения на каждой платформе, время в игре и сколько вы заплатили) доступны по ключу на любом тарифе. То, что GameDock вычисляет на их основе (стоимость библиотеки, сверенная сводка расходов и прогресс достижений, объединённый по платформам), входит в Plus.

ПУТЬ	ТАРИФ	ЧТО ВОЗВРАЩАЕТ
`/api/v1`	Бесплатный	Ваш тариф, ваш лимит запросов, глубину истории и путь каждого ресурса с пометкой, доступен ли он на вашем тарифе. Самый быстрый способ проверить, работает ли ключ вообще.
`/api/v1/library`	Бесплатный	Все игры постранично, с числом достижений на каждой платформе и вашей оценкой. Скрытые вами игры не включаются, как и в вашей библиотеке.
`/api/v1/library/{slug}`	Бесплатный	Одну игру, с подробностями по каждой копии.
`/api/v1/achievements`	Бесплатный	Ваши последние полученные достижения, сначала новые.
`/api/v1/achievements/{slug}`	Бесплатный	Полный список достижений одной игры, разбитый по источнику, который присудил каждое из них.
`/api/v1/playtime`	Бесплатный	Общее время и время по каждому источнику в минутах, сначала игры, в которые вы играли больше всего.
`/api/v1/value/purchases`	Бесплатный	Реестр того, что вы заплатили, по всем магазинам, по строке на заказ.
`/api/v1/progress`	Plus	Прогресс достижений каждой игры, объединённый по платформам, постранично, для игр, у которых есть достижения.
`/api/v1/spending`	Plus	Сколько вы потратили, с разбивкой на игры, всё вместе, неигровые покупки и пополнения кошелька, в вашей валюте отображения.
`/api/v1/value`	Plus	Текущую стоимость библиотеки и её историю.

У каждого ресурса одна структура, какой бы ни был тариф: тариф определяет, какие ресурсы вам отвечают, но никогда не определяет, какие поля возвращаются. Ресурс, недоступный на вашем тарифе, отвечает `403` с `reason: plus_required`.

Идентификаторы, а не содержимое каталога

API возвращает ваши собственные данные (чем вы владеете, ваши достижения, время в игре, ваши оценки, сколько вы заплатили), а на Plus ещё и то, что GameDock вычисляет на их основе. Он не возвращает арты, описания, даты выхода, время прохождения, оценки пользователей и критиков, а также то, сколько игра стоит сегодня. Всё это принадлежит IGDB, магазинам и сервисам цен, чьи

условия не позволяют GameDock передавать эти данные дальше. С `listCents` в строке покупки дело обстоит иначе: это базовая цена без скидки, указанная в вашем собственном чеке, а не текущая цена магазина.

Вместо этого у каждой игры есть `igdbId`, если GameDock сопоставил её с IGDB, так что всё это можно узнать в самом источнике по вашему собственному соглашению с ним. По той же причине у достижений нет значков; если они вам нужны, загружайте изображения трофеев и достижений с платформы, которая их присудила.

Как читать поля

`source` образует одно пространство имён для всех ресурсов, поэтому по нему можно безопасно объединять данные, но какие ключи в нём встречаются, зависит от того, что описывает ресурс:

- Источники игры показывают, где она у вас есть: `steam`, `psn`, `xbox`, `lutris`, `heroic`, `physical`, `retroachievements` и ключи эмуляторов.
- Ресурсы достижений показывают, откуда пришли достижения. Здесь добавляются `standalone` (файлы, которые игра для ПК вне лаунчеров записала на вашем компьютере, для игры, которая есть у вас в другом месте) и `epic`, а источники, которые не присуждают достижений, не указываются. Если источник достижений не встречается в библиотеке, это нормально и не означает расхождения.

У GOG и Epic своё поле. Покупка в магазине служит чеком, а не записью об игре, поэтому она никогда не создаёт запись в `sources`; такие покупки передаёт `storeSources`, и в списке, и в подробностях игры. Читайте оба поля вместе, чтобы увидеть все места, где у вас есть игра.

`playStatus` игры принимает одно из значений `playing`, `want_to_play`, `beaten`, `completed`, `shelved` или `abandoned`: это статус, который вы поставили, или тот, который GameDock определил по вашей игре, если вы его не ставили. Он никогда не бывает null. Что означает каждый статус и какие из них GameDock определяет сам, см. в разделе Статусы и скрытие игр.

`rating` игры содержит вашу собственную оценку в звёздах, от `0.5` до `5` с шагом в половину звезды, или `null`, если вы не оценивали игру. Ваших заметок об игре в API никогда нет: они личные и попадают только на её страницу и в ваш экспорт. См. Оценки и заметки.

`platformLabel` предназначен для показа людям: в нём может быть сразу несколько платформ («PC, Xbox One, Xbox Series»), а его формулировка может меняться, поэтому никогда не разбирайте его и не стройте на нём условия. Ключом служит `source`.

`achievements` игры в `/api/v1/library` перечисляет собственные счётчики каждой платформы (`source`, `earned` и `total`) для каждой копии со списком достижений, без объединения: достижение, общее для двух платформ, появляется в обеих. `/api/v1/progress` (Plus) объединяет их в одно, как это делает страница игры в GameDock: достижение, общее для двух платформ, учитывается один раз и считается полученным, если вы получили его на любой из них. Списки, которые относятся к разным играм, например набор RetroAchievements рядом с набором ремастера, наоборот, складываются. `sets` показывает, сколько списков платформ вошло в результат, а `best` указывает одну платформу, на которой вы продвинулись дальше всего.

Если достижения игры приходят в нескольких наборах (трилогия-ремастер, игра PlayStation, вышедшая на двух поколениях консолей), `/api/v1/achievements/{slug}` возвращает по одной

записи на набор, и у каждой тот же плоский `source`, а также `setId` и `setTitle`.

Постраничный вывод

Ресурсы-списки принимают `limit` (до 500, по умолчанию 100) и `offset` и возвращают `items` вместе с `total`, `limit` и `offset`, так что можно листать страницы, не нащупывая конец. Лента достижений принимает только `limit`.

> СОВЕТ
>
> Запрашивайте `limit=500`, а не оставляйте значение по умолчанию 100. Лимит считается в запросах, а не в строках, поэтому библиотека из 500 игр обходится в один запрос вместо пяти.

В реестре покупок `total` служит счётчиком для постраничного вывода: это все заказы, которые отдаст этот метод. Итоги по этим заказам выдаёт `/api/v1/spending` (Plus), и у каждого его разреза есть имя: `games` (главный), `everything`, `nonGame` и `wallet`. Поэтому `total` реестра и `games.orders` различаются, и оба верны. Суммы расходов переводятся в вашу валюту отображения (`currency`) по справочному курсу Европейского центрального банка, и в каждом разрезе есть `approximate` и `uncoveredOrders`, чтобы было видно, когда в дело вступает пересчёт.

Лимиты

ТАРИФ	ЗАПРОСОВ В МИНУТУ	ДОСТУПНО	ПОКУПКИ
Бесплатный	5	Библиотека, достижения, время в игре и покупки	Последние 12 месяцев
Plus	50	Всё, плюс прогресс, расходы и стоимость	Вся история

Отсутствующий, неверный, отозванный или выключенный ключ получает ответ `401`, одинаковый во всех случаях. При превышении лимита приходит `429` с заголовком `Retry-After`, а отклонённый запрос с ответом `403` учитывается в лимите, как любой другой. Окна истории действуют здесь точно так же, как в GameDock: на бесплатном тарифе реестр покупок ограничен двенадцатью месяцами, поэтому API никогда не покажет вам то, чего не показало бы приложение. `/api/v1` сообщает окно в `history.windowDays` или `null`, если окна нет. Библиотека, достижения и время в игре не относятся к истории и никогда не обрезаются.

Воспринимайте лимит как темп, а не как бюджет. Между синхронизациями здесь ничего не меняется, а синхронизации идут с интервалом в несколько часов, так что частые запросы просто вернут одни и те же байты дважды. Запрашивайте данные по расписанию, которое совпадает с ритмом ваших синхронизаций, и кешируйте полученное. Окно фиксированное, а не скользящее: отсчёт начинается с вашего первого запроса, и весь лимит восстанавливается через минуту. Документ обнаружения по адресу `/api/v1` расходует запрос, как любой другой ресурс, поэтому читайте его один раз при запуске, а не перед каждым вызовом.

Стабильность

v1 действует как контракт. Поля добавляются, но никогда не удаляются и не меняют назначения. Если структуру придётся изменить несовместимо, это будет `/api/v2`, а v1 продолжит отвечать. Единственное исключение было сделано до запуска: 27 сентября 2026 года `playStatus` перешёл с четырёх значений (`playing`, `backlog`, `finished`, `dropped`) на шесть описанных выше, прямо в v1. Если вам нужна надёжная ссылка на игру, храните числовой `id`, а не slug: slug меняется вслед за названием, а названия исправляют.

ЧАСТЬ 9

Помощь

Что делать, если что-то не работает, и что означают термины GameDock.

ПОМОЩЬ

Решение проблем

Найдите сообщение или проблему, с которой вы столкнулись, и узнайте, что с этим делать.

Найдите ниже то, что видите. Большинство проблем сводится к одному из трёх: расширение Companion не работает на странице, магазин вывел вас из аккаунта или устройство выключено.

Вход

ЧТО ВЫ ВИДИТЕ	ЧТО ДЕЛАТЬ
Письмо не приходит	Подождите минуту и проверьте папку «Спам» или «Нежелательная почта», затем проверьте адрес на опечатки и отправьте новый код. См. Создание аккаунта и вход.
Неверный или просроченный код	Код действует около десяти минут и только один раз. Отправьте новый.
Слишком много неверных попыток. Запросите новый код.	Отправьте новый код и введите его внимательно.
Слишком много попыток. Попробуйте позже.	Подождите четверть часа, затем отправьте новый код.
Запрошено слишком много кодов…	Подождите некоторое время (не больше часа), прежде чем запрашивать новый код.
Проверка не пройдена	Перезагрузите страницу входа и повторите попытку, отключив для GameDock все расширения, которые блокируют скрипты.

GameDock Companion

ЧТО ВЫ ВИДИТЕ	ЧТО ДЕЛАТЬ
GameDock Companion не загружен на этой странице или **… не ответило**	Проверьте в `chrome://extensions`, что Companion установлен и включён, затем перезагрузите страницу GameDock. См. Установка GameDock Companion.
Steam isn't switched on for this browser (или другой магазин)	Нажмите значок Companion на панели инструментов Chrome и включите магазин в разделе **Sources**.
Переключатель магазина постоянно выключается сам	В `chrome://extensions` откройте **Подробнее** у GameDock Companion и проверьте, что в разделе **Доступ к сайтам** разрешён сайт магазина.
Кнопка **Обновить подключения** неактивна	В этом браузере нет Companion, или он выключен. См. первую строку.

ЧТО ВЫ ВИДИТЕ	ЧТО ДЕЛАТЬ
Nothing to sync при фоновой синхронизации	Фоновая синхронизация охватывает покупки Steam, Epic Games и PlayStation. Включите хотя бы один из этих магазинов в разделе **Sources**.
Background sync timed out или **Tab closed before the sync finished**	Не закрывайте фоновую вкладку GameDock, пока синхронизация не завершится, или синхронизируйте вручную в разделе **Настройки → Синхронизация**.
A background sync is already running	Дождитесь её завершения; пока она идёт, на значке на панели инструментов показано ···.

Магазины и синхронизация

ЧТО ВЫ ВИДИТЕ	ЧТО ДЕЛАТЬ
У магазина написано **Требует внимания**	Сообщение рядом объясняет, что не так; обычно истёк срок входа. См. Если подключение требует внимания.
У игр Steam нет достижений	Игровая информация в вашем профиле Steam закрыта. См. Достижения Steam при закрытом профиле.
У покупок Steam нет цен	Войдите не только в магазин Steam, но и в службу поддержки Steam. См. Steam.
Вы уже использовали сегодняшнюю синхронизацию магазинов и каталога.	На бесплатном тарифе библиотеку, цены и список желаемого Steam можно синхронизировать вручную один раз за 24 часа. Неудачную синхронизацию можно запустить ещё раз в тот же день. Сами по себе они по-прежнему синхронизируются каждый день.
Слишком много запросов на синхронизацию за последнее время.	Подождите несколько минут.
Not signed in to playstation.com	Войдите в аккаунт на открывшейся вкладке, затем снова нажмите **Синхронизировать PlayStation**.
Not signed in to Epic Games	Войдите на epicgames.com в Chrome, затем снова синхронизируйте Epic Games.
Снова и снова появляется **Xbox · Библиотека и достижения: сбой**	Обычно истёк срок входа в Microsoft. См. Xbox.
Ваш вход в PlayStation истёк	Войдите на playstation.com в Chrome, нажмите **Обновить подключение** рядом с предупреждением, затем синхронизируйте PlayStation.

Ваша библиотека

ЧТО ВЫ ВИДИТЕ	ЧТО ДЕЛАТЬ
Одна и та же игра появляется дважды, или две игры связаны по ошибке	См. Исправление дублей игр.
У игры неправильное название или обложка	См. Переименование игры и смена арта.
У игры написано, что её достижения *ещё не проверены*	GameDock их ещё загружает. Если сыграть в игру, она переместится в начало очереди.

GameDock Helper и ваше устройство

ЧТО ВЫ ВИДИТЕ	ЧТО ДЕЛАТЬ
Устройство не в сети	Включите устройство и запустите GameDock Helper. Чтобы он работал постоянно, см. Постоянная работа Helper.
Device limit reached	Все устройства вашего тарифа уже заняты. Удалите одно в разделе **Настройки** → **Устройства**. См. Удаление или повторная привязка устройства.
No GameDock account exists yet в приложении Helper	Сначала войдите на сайте GameDock, затем войдите в Helper с тем же адресом.
Helper вернулся к экрану входа и сообщает, что устройство удалено	Кто-то нажал **Отвязать** рядом с ним в разделе **Настройки** → **Устройства**. Войдите снова, чтобы привязать его заново. См. Удаление или повторная привязка устройства.
Нет игр из Lutris или эмуляторов	Включите для них **Scan this source** в разделе **Game folders** в приложении Helper, затем синхронизируйте **GameDock Helper**. См. Настройка GameDock Helper.
Перенос недоступен	Для переноса игр нужно как минимум два подключённых места хранения с включённым **Use as target**.

Ограничения тарифа

Сообщения, где упоминается **бесплатный тариф** или сказано, что что-то **доступно в GameDock Plus**, означают, что вы достигли ограничения бесплатного тарифа. Все ограничения перечислены в разделе Тарифы и оплата.

Если ничего не помогло

Напишите нам через форму обратной связи или на support@gamedock.co, указав, что вы делали и какое сообщение увидели. Вопрос об оплате, исправление ваших данных и всё остальное отправляйте так же, а если при отправке формы вы вошли в аккаунт, мы будем знать, о каком аккаунте речь.

Глоссарий

Слова, которые использует GameDock, и что он ими называет.

Слова, которые использует GameDock, и что он под ними понимает.

Ваша библиотека

СЛОВО	ЗНАЧЕНИЕ
Достижение	То, что игра присуждает вам за выполнение чего-либо; на PlayStation это называется трофеем. Если игра есть у вас на нескольких платформах, учитывается набор каждой платформы, и наборы складываются.
Пройдена	Статус игры: вы прошли основной сюжет или достигли главной цели. Отличается от статуса **Завершена**, который означает, что вы сделали всё, что собирались. См. **Статус**.
Интересный факт	Факт, который «Статистика» выделила из периода, например ваш лучший день по полученным достижениям или игра, которой досталась большая часть вашего времени. Каждый появляется, только когда за ним достаточно данных.
Статистика	Часть GameDock, которая сравнивает неделю, месяц, квартал или год с предыдущим таким же периодом: время в игре, полученные достижения, расходы, добавленные игры и ваш список желаемого. Текущая неделя доступна на любом тарифе, остальное входит в GameDock Plus.
Связь	Показ нескольких записей (например, одной игры на разных платформах) одной карточкой в библиотеке. Если её отменить, ничего не удаляется.
Статус	«Играю», «Хочу поиграть», «Пройдена», «Завершена», «Отложена» или «Заброшена». Статус, который вы поставили сами, всегда важнее; иначе он определяется по тому, во что вы играете: «Завершена», когда получены все достижения, «Играю» после 15 минут или больше за неделю в течение последних четырёх недель, «Отложена», если игра начата, но последние четыре недели в неё не играли, и «Хочу поиграть» в остальных случаях. «Пройдена» и «Заброшена» ставите только вы сами.
PS Plus	Игра, полученная по подписке PlayStation Plus. В неё можно играть, пока действует подписка, но она не принадлежит вам насовсем.
Серия	Франшиза: все игры в ней по порядку, включая те, которых у вас нет.
Отложена	Статус игры: игра, которую вы пока отложили и собираетесь к ней вернуться. Отличается от статуса **Заброшена**, который означает, что вы бросили игру насовсем. См. **Статус**.
Хочу поиграть	Статус игры: игры, которые у вас есть, но которые вы толком не начинали. См. **Статус**.
Ваш год в играх	Год на одной карточке, которую можно скачать или которой можно поделиться, бесплатно на любом тарифе. См. Ваш год в играх.

Магазины и синхронизация

СЛОВО	ЗНАЧЕНИЕ
Background sync	Фоновая синхронизация: Companion по таймеру синхронизирует то, что может прочитать только браузер (покупки Steam, DLC и достижения закрытого профиля, покупки Epic Games и PlayStation). Включается параметром **Run automatically** в его всплывающем окне.
Companion	GameDock Companion, расширение Chrome, которое читает ваши аккаунты в магазинах через ваш собственный браузер, так что GameDock никогда не хранит данные для входа в магазины.
Требует внимания	Источник, который подключён, но требует от вас действий, обычно повторного входа. В разделе **Настройки** → **Синхронизация** каждый такой источник указан в блоке **Требует внимания**.
Обновить подключения	Кнопка в разделе **Настройки** → **Синхронизация**, которая определяет по этому браузеру, в какие магазины вы вошли, и привязывает найденные аккаунты. Она привязывает аккаунты, но не синхронизирует их.
Источник	Магазин или сервис, подключённый к GameDock: Steam, PlayStation, Xbox, RetroAchievements, GOG или Epic Games, а также GameDock Helper для вашего устройства с Linux.
Синхронизация	Получение последних данных из источника. Большинство синхронизаций запускаются сами, но их можно запустить и вручную.
Ежедневная сводка	Письмо раз в день с итогами того, что изменилось в вашей библиотеке. Входит в GameDock Plus.
Ежемесячное письмо «Статистика»	Письмо 1-го числа каждого месяца с итогами только что закончившегося месяца из раздела «Статистика». Есть на любом тарифе; на бесплатном в нём цифры и самый интересный факт.

Цены и покупки

СЛОВО	ЗНАЧЕНИЕ
Уведомление	Целевая цена, которую вы задали для игры из списка желаемого, и сообщение о том, что цена её достигла. Показывается в GameDock, а когда вы включите переключатель **Сработало уведомление о цене** в разделе **Аккаунт** → **Уведомления**, приходит ещё и на электронную почту.
Целевая цена	Цена, которую вы готовы заплатить за игру из списка желаемого.
Очередь сопоставления	Строки покупок Steam, которые ждут, пока вы подтвердите, за какую игру заплачено в каждой из них.
Бесплатная позиция	Игра или дополнение, полученные бесплатно вместе с купленной игрой. Позиция записывается без стоимости, так что заплаченная сумма остаётся за платной игрой.

СЛОВО	ЗНАЧЕНИЕ
Розница / CD-ключ	Игра Steam, активированная ключом продукта, купленным в другом месте. Steam не знает, сколько вы заплатили, поэтому сумму вводите вы.

Ваше устройство

СЛОВО	ЗНАЧЕНИЕ
Helper	GameDock Helper, приложение для Linux, через которое GameDock видит игры на компьютере, где вы играете, и управляет ими.
Устройство	Компьютер или портативная консоль с Linux, на которых работает GameDock Helper и которые привязаны к вашему аккаунту.
Место хранения	Накопитель или сетевая папка на вашем устройстве, куда можно устанавливать игры и между которыми их можно переносить.
Коллекция	Группа игр в Steam или категория в Lutris на вашем устройстве. Не то же самое, что **Серия**.