GD GAMEDOCK

GameDock 使用指南

GameDock、GameDock Companion 和
GameDock Helper 能做的一切，一步一步说明。

2026年11月13日

目录

1. 入门

- GameDock 的组成
- 创建账户并登录
- 安装 GameDock Companion
- 关联 Steam 并运行首次同步
- 熟悉界面

2. 关联你的商店

- 关联是如何运作的
- Steam
- PlayStation
- Xbox
- RetroAchievements
- GOG
- Epic Games
- 让一切保持同步
- 修复需要处理的关联
- 解除商店关联

3. 你的游戏库

- 浏览、搜索和筛选
- 游戏页面
- GameDock 无法匹配的游戏
- 修复重复的游戏
- 重命名游戏或更改美术图
- 游玩状态和隐藏游戏
- 给游戏评分和写笔记
- 撰写评测
- 公开游戏页面
- 创建游戏列表
- 游戏系列
- 实体版游戏

4. 成就和动态

- “成就”页面
- 私密 Steam 个人资料的成就
- 独立安装的 PC 游戏的成就
- 仪表板
- 动态记录

5. 统计

- 统计一览
- 游戏时长
- 解锁
- 消费
- 游戏库
- 愿望单
- 年度游戏回顾

6. 愿望单、购买记录和已拥有

- 愿望单价格和提醒
- 查看你的 Steam 购买记录
- 兑换 Steam 激活码
- PlayStation 购买记录
- 所有购买集中一处
- 你拥有的游戏及其价值
- 货币和汇率

7. GameDock Helper

- 安装 GameDock Helper
- 设置 GameDock Helper
- 让 Helper 保持运行
- 备份你的存档
- 你在 GameDock 上的设备
- 从 GameDock 安装游戏
- Steam 收藏夹和 Lutris 分类
- Steam 名称、顺序和美术图
- 移除或重新连接设备

8. 账户和方案

- 你的用户名和电子邮件
- 货币、地区和时区
- 方案与账单
- 电子邮件和通知
- 导出你的数据
- 隐私和分享
- 分享你的个人资料
- 关注他人并查看他们的动态
- 浏览社区
- 排行榜
- 举报或屏蔽某人
- 已登录的浏览器
- 删除你的账户
- GameDock API

9. 帮助

- 故障排除
- 术语表

第 1 部分

入门

从新账户到装满你游戏的游戏库，按你实际操作的顺序进行。

入门

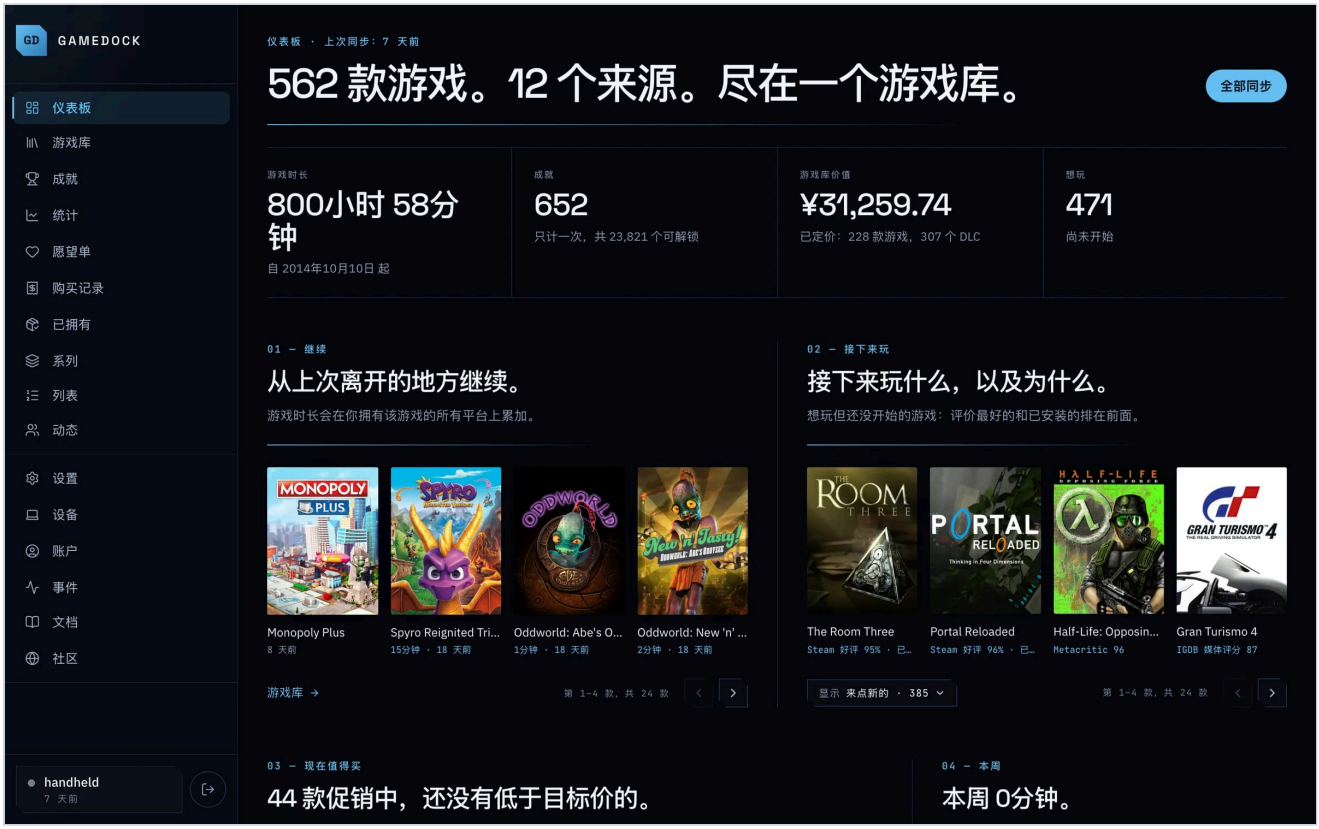
GameDock 的组成

GameDock 的三个组成部分、各自的作用，以及你需要其中哪些。

GameDock 会把你拥有的每一款游戏（无论是在 Steam、PlayStation、Xbox、GOG、Epic Games 上，还是在光盘上或你自己的 Linux 电脑上）汇集到一个私人游戏库中。它由三部分组成。第一部分你一直都会用到，关联任何商店都需要第二部分，第三部分则是可选的。

GameDock 网站

GameDock 网站就是你现在正在浏览的这个网站。你的游戏库、成就、愿望单和购买记录都在这里，**统计**会告诉你这一周、这个月或这一年过得怎样，你也在这里更改设置。其中的一切都只属于你的账户。

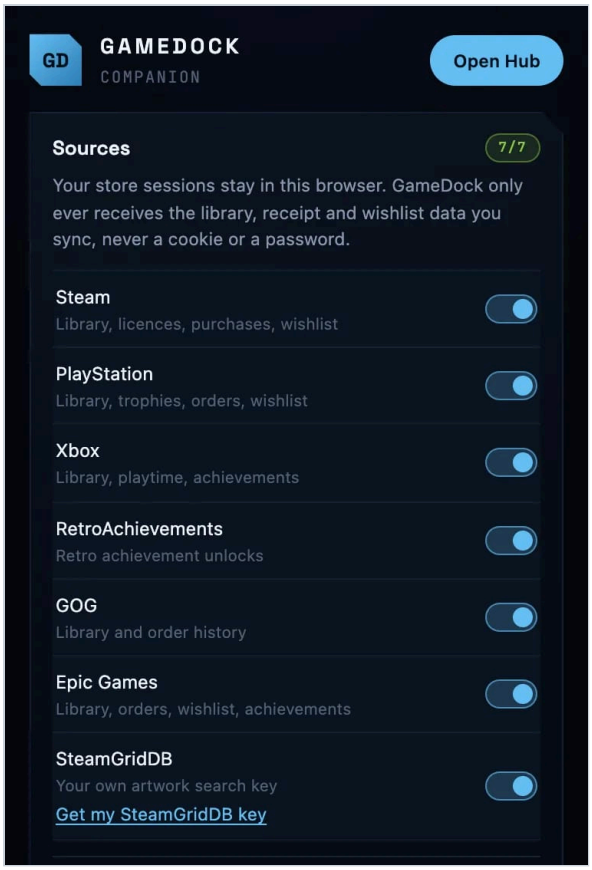


仪表板，即登录后你看到的第一个页面

新账户一开始是空的。在你关联商店并运行同步之前，这里什么都不会显示。接下来的几页会一步步带你完成。

GameDock Companion：浏览器扩展程序

GameDock Companion 是 Google Chrome 的扩展程序。GameDock 正是通过它关联你的商店账户：它会从你已在浏览器中登录的商店读取你的游戏、成就、购买记录和愿望单，再把这些信息传给 GameDock。



从 Chrome 工具栏打开的 Companion 弹出窗口

> 说明
>
> 你的商店密码和登录 Cookie 永远不会离开你的浏览器。GameDock 只会收到 Companion 同步的游戏库、收据和愿望单数据。

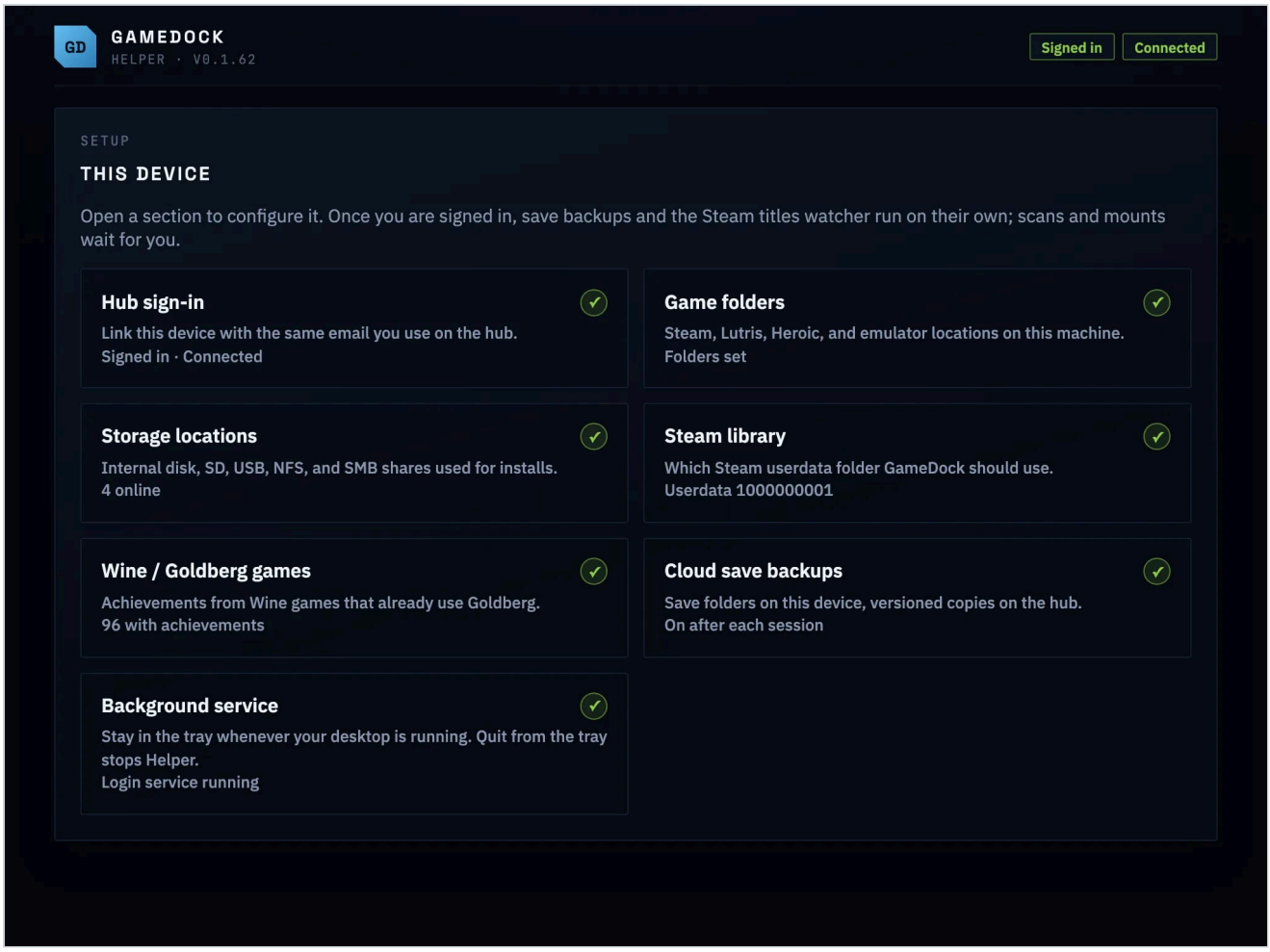
关联任何商店都需要 Companion。请参阅安装 GameDock Companion。

GameDock Helper：用于 Linux 电脑或掌机

GameDock Helper 是一款可选的 Linux 电脑应用，适用于台式机、笔记本电脑，或 Steam Deck 等掌机。它能补充只有那台设备才知道的信息：

- 安装了哪些游戏，装在哪个硬盘上
- 你通过 Lutris、Heroic 或模拟器玩的游戏
- 独立安装的 PC 游戏（不通过商店启动器安装）的成就
- 你的存档备份

它还能让 GameDock 在那台设备上执行操作：在上面安装 Steam 游戏、在硬盘之间移动游戏，以及让它的 Steam 收藏夹和游戏名称保持整洁。



Linux 电脑上的 GameDock Helper

如果你只在主机或 Windows 电脑上玩游戏，就不需要 Helper。

做什么需要什么

想要…	GAMEDOCK 网站	COMPANION	HELPER
查看你的 Steam、PlayStation、Xbox、GOG 和 Epic 游戏	需要	需要	—
追踪成就和奖杯	需要	需要	用于独立安装的 PC 游戏或私密的 Steam 个人资料
关注愿望单价格并接收促销提醒	需要	需要	—
查看你为游戏支付的金额	需要	需要	—
在统计中查看你这一周、这个月或这一年的情况	需要	需要	—
记录你的实体版游戏	需要	—	—
纳入 Lutris、Heroic 和模拟器游戏	需要	—	需要

想要…	GAMEDOCK 网站	COMPANION	HELPER
备份你的存档	需要	—	需要
在 Linux 电脑上安装和移动游戏	需要	—	需要

免费版和 Plus

以上所有功能在免费方案中都能使用。GameDock Plus 会取消或提高免费方案的限制（你能保留多少个降价提醒、多少份实体版和多少份存档备份，能配对多少台 Linux 设备，购买记录和动态能追溯多久，以及能多频繁地手动同步 Steam），还增加了一些额外功能，例如每日摘要电子邮件，以及本周之外所有时间段的统计。你可以在**账户** → **方案与账单**中查看和更改你的方案。

从哪里开始

1. 创建账户并登录。
2. 安装 GameDock Companion。
3. 关联 Steam 并运行首次同步。
4. 熟悉界面。

创建账户并登录

使用发送到你电子邮件地址的验证码登录。第一次登录时会创建你的账户。

GameDock 不使用密码。每次登录时，它都会给你发送一封包含六位数验证码的电子邮件，凭这个验证码就能登录。你第一次用某个地址登录时，这一步同时会创建你的账户。没有单独的注册表单。

首次登录

1. 前往 gamedock.co，选择**登录**。
2. 在**电子邮件地址** 2 中输入你的电子邮件地址。
3. 点击**发送验证码** 3。



第 1 步，共 2 步：你的电子邮件地址

> 说明
>
> GameDock 可能会先进行一个简短的人机验证。验证期间，按钮会显示**正在验证…**。通常一两秒内就会自动通过；如果出现复选框，勾选它即可。

4. 打开 GameDock 发来的电子邮件，邮件主题的开头就是验证码本身（*123456 是你的 GameDock 登录验证码*）。在**六位数验证码** 4 中输入这六位数字。
5. 点击**验证并继续** 5。



第 2 步，共 2 步：电子邮件中的验证码

6. 仅在第一次登录时，GameDock 会要求你设置用户名。在**用户名** 6 中输入一个。用户名长度须为 3 到 20 个字符（字母、数字和下划线，且至少包含一个字母），输入时 GameDock 会告诉你它是否可用。
7. 点击**继续** 7。



首次登录时选择用户名

随后你会进入仪表板。在你关联商店之前，它显示的不是你的游戏，而是三个入门步骤，所以接下来请安装 GameDock Companion。GameDock Companion 需要电脑上的 Chrome，所以在手机或平板上，仪表板会提供 **通过电子邮件发送设置链接**，把链接发到你的邮箱，方便你在电脑上打开；与此同时，你可以先用手机扫描游戏的条形码，开始添加你的光盘和卡带。

> 提示
>
> 其他人看到的是你的用户名。你的电子邮件地址保持私密，登录时仍然使用它。之后你可以在**账户** → **个人资料**中更改用户名，最多五次。请参阅你的用户名和电子邮件。

以后再次登录

再次登录的方式相同，只是没有设置用户名这一步：先输入电子邮件地址，再输入验证码。每个浏览器中的登录状态可保持 30 天，所以不会经常要求你登录。

要退出登录，点击侧边栏底部的退出登录按钮。要一次性结束其他所有登录（比如在共用或丢失的电脑上），请使用**账户** → **安全** → **在其他所有地方退出登录**；如果连这个浏览器也要退出，请使用**在所有设备上退出登录**。请参阅已登录的浏览器。

如果出了问题

你看到的情况	怎么做
没有收到电子邮件	等一分钟，然后在垃圾邮件文件夹中查找来自 noreply@gamedock.co 的邮件。如果没有，点击**使用其他电子邮件地址**，检查地址是否有拼写错误，再发送新的验证码。半分钟内再次请求不会发送新邮件，所以请至少等这么久。

你看到的情况	怎么做
验证码无效或已过期	验证码有效期约十分钟，且只能使用一次。检查你输入的是否是最新一封邮件中的验证码，或者点击**使用其他电子邮件地址**，再点击**发送验证码**获取新的验证码。
错误尝试次数过多。请重新获取验证码。	输错五次后验证码就会作废。点击**使用其他电子邮件地址**，再点击**发送验证码**，然后仔细输入新的验证码。
尝试次数过多。请稍后再试。	短时间内尝试了太多验证码。等十五分钟，然后发送新的验证码。
请求的验证码过多。请稍后再试。（或 **此电子邮件请求的验证码过多……**）	你在短时间内请求了多个验证码。请稍等一段时间（最多一小时）；在此期间，使用你最近收到的那个验证码。
请输入有效的电子邮件地址	地址缺少了某些内容，通常是 `@` 或它后面的部分。
无法发送电子邮件	GameDock 刚才无法发送邮件。请过几分钟再试。
人机验证未通过（或 **缺少人机验证、验证服务不可用**）	人机验证没有通过。请重新加载页面后再试，并关闭所有会阻止 GameDock 登录页面运行脚本的扩展程序。

入门

安装 GameDock Companion

从 Chrome 网上应用店把连接你游戏商店的浏览器扩展程序添加到 Chrome，并选择它可以读取哪些内容。

GameDock Companion 是把 GameDock 与你的游戏商店关联起来的浏览器扩展程序。你可以从 Chrome 网上应用店把它添加到 Chrome。只需一分钟，每台电脑只需操作一次。

> 说明
>
> Companion 在台式机或笔记本电脑上的 Google Chrome 中运行。它无法在 Firefox、Safari 或手机上使用（Firefox 版本已列入路线图）。其他基于 Chrome 的浏览器，例如 Microsoft Edge、Brave、Opera、Vivaldi、Arc、Dia、Comet 和 ChatGPT Atlas，也可以从 Chrome 网上应用店添加它，但 GameDock 只在 Chrome 和 Arc 中测试过。关联商店后，GameDock 本身可以在任何浏览器中使用。

添加到 Chrome

1. 在 Chrome 中打开 GameDock，前往**设置** → **同步**。由于还没有安装 Companion，页面顶部会有一条提示，说此浏览器中未加载它。点击**从 Chrome 网上应用店添加 GameDock Companion** 1。Companion 在 Chrome 网上应用店中的页面会在新标签页中打开。

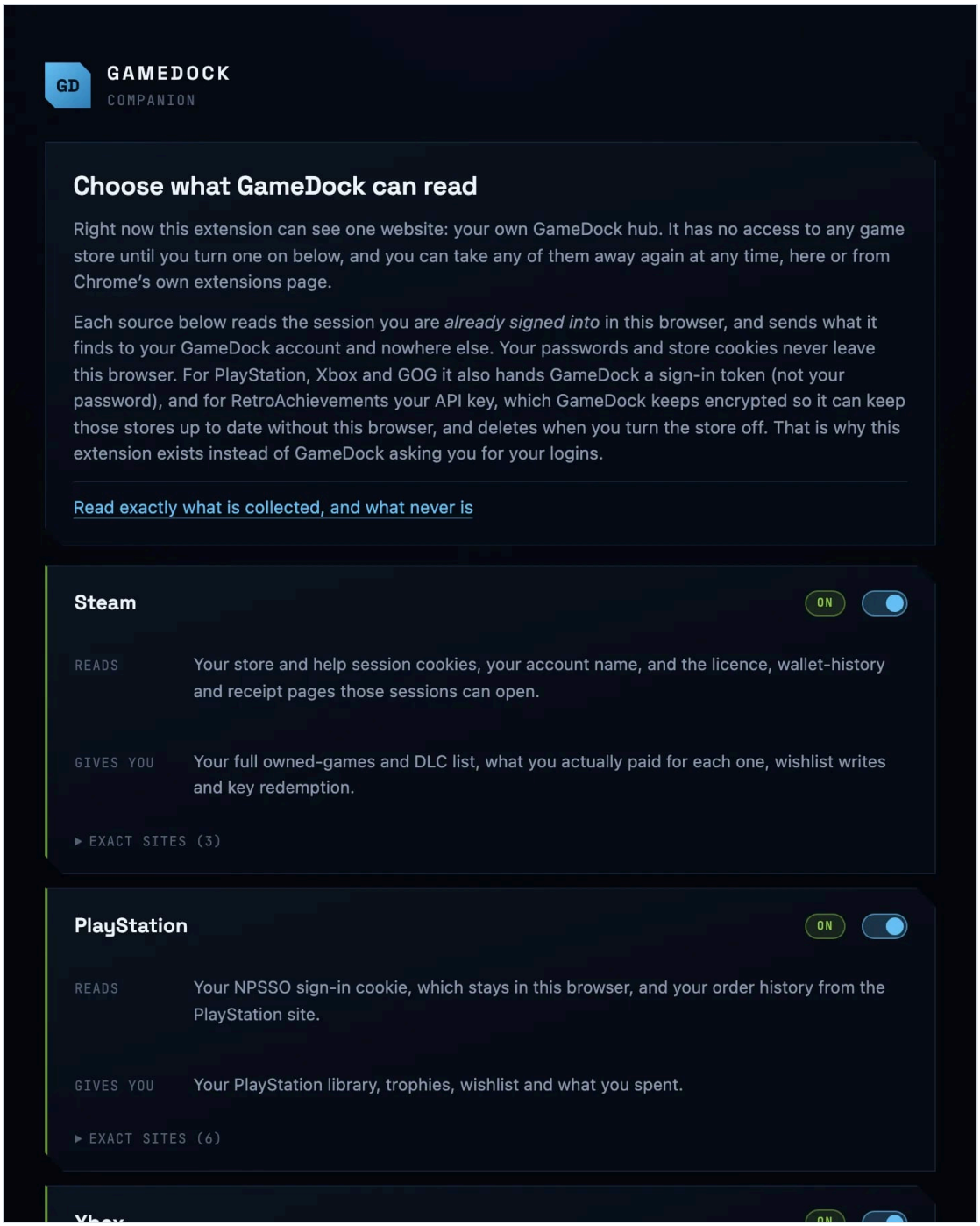


凡是缺少 Companion 的地方都会出现这个按钮

2. 点击**添加至 Chrome**。
3. Chrome 会请你确认，并提示 Companion 可以读取和更改你在 gamedock.co 上的数据。这是它一开始唯一能访问的网站。点击**添加扩展程序**。

选择它可以读取哪些商店

添加完成后，Companion 会立即在新标签页中打开它的 **Sources** 页面。默认情况下，它只能访问一个网站：你的 GameDock。在你开启某个商店之前，它看不到任何商店。



Sources 页面：每个商店都有自己的开关

开启你使用的每个商店。Chrome 会请你确认，并准确列出 Companion 将能读取该商店的哪些网站。你随时可以再次关闭某个商店，Companion 会清除为它保存的所有内容。

列表的最后一项是 **SteamGridDB**，它不是商店。它的 **Get my SteamGridDB key** 按钮会读取一次你自己的 SteamGridDB API 密钥，这样 GameDock 就能在 SteamGridDB 上为你的游戏搜索美术图。请参阅添加你的 SteamGridDB 密钥。在需要之前，你可以一直让它保持关闭。

> 提示
>
> 固定 Companion，让它随时可用：点击 Chrome 工具栏中的拼图图标，然后点击 **GameDock Companion** 旁边的图钉。它的弹出窗口会显示同样的商店开关，还能打开 GameDock。

检查是否安装成功

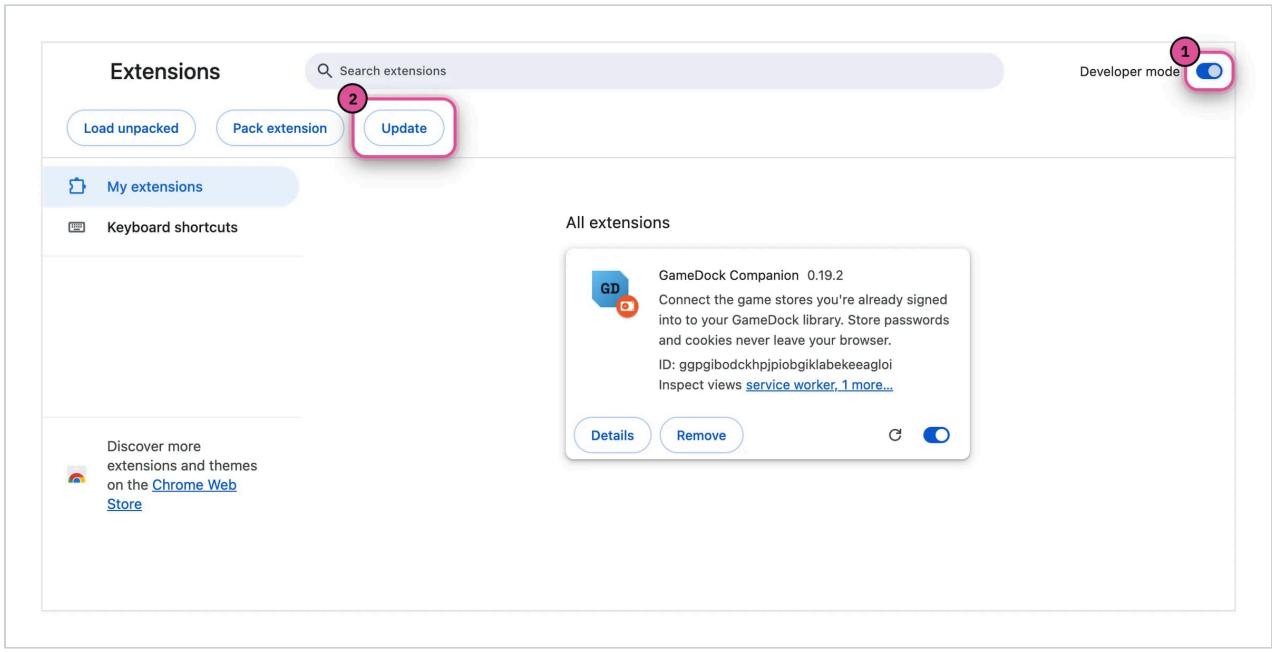
回到 GameDock 标签页，点击提示中的**再次检查**，或重新加载页面。在**设置** → **同步**中，顶部的 **Companion** 一项现在会显示你安装的版本，而不是*未检测到*，提示也会消失。现在你可以关联 Steam 并运行首次同步了。

更新 Companion

Chrome 会自动让 Companion 保持最新：它每隔几小时检查一次 Chrome 网上应用店，并直接安装新版本，不会询问你。

如果你的 Companion 比 GameDock 需要的版本旧，**设置** → **同步**会显示*有新版本的 GameDock Companion 可用*，并列出两个版本号。Chrome 通常会在几小时内完成更新。要立即获取更新：

1. 前往 `chrome://extensions`。
2. 开启右上角的**开发者模式** 1。
3. 点击**更新** 2。Chrome 会检查每个扩展程序是否有新版本，并安装找到的所有新版本。



“更新”会一次检查所有扩展程序

4. 再次关闭**开发者模式**，然后重新加载 GameDock。

入门

关联 Steam 并运行首次同步

通过 Companion 关联你的 Steam 账户，让你的成就可见，并首次填充你的游戏库。

需要 GAMEDOCK COMPANION

安装好 Companion 后，关联商店只需在 Chrome 中登录该商店，然后让 GameDock 去读取即可。本页以大多数人最先关联的 Steam 为例；其他商店的关联方式都一样。

关联 Steam

1. 如果还没有登录，请在 Chrome 中用你的 Steam 账户登录 Steam 商店。
2. 确保已在 Companion 中开启 Steam：点击它的工具栏图标，检查 **Steam** 旁边的开关。（如果你在安装 Companion 时已经开启了它，那它现在就是开启状态。）
3. 在 GameDock 中，前往**设置** → **同步**，点击**刷新连接** 3。
4. GameDock 会报告它读取到的内容（例如*已从此浏览器刷新 3 个凭据*），**Steam** 会出现在列表中，标记为**已关联**，旁边显示你的 Steam 名称。如果 Steam 仍然在**未关联**下，要么是 Companion 中关闭了 Steam（它旁边的那行文字会说明；开启后再刷新一次），要么是 Chrome 没有登录 Steam 商店：点击它旁边的**打开 Steam**，在打开的标签页中登录，然后回来再次点击**刷新连接**。
5. 点击**全部同步** 5。



“设置 → 同步”：管理你关联的每个商店的页面

首次同步会获取你的整个游戏库，所以如果游戏库很大，需要几分钟。同步进度会实时显示在页面上。请保持页面打开，直到同步完成，因为 Steam 的部分详细信息是通过此标签页中的 Companion 读取的。完成后，你的游戏就会出现在**游戏库**中，仪表板也会填满内容。

> 提示
>
> **刷新连接**会一次性读取所有在 Companion 中开启、且你已在此浏览器中登录的商店。如果你还登录了 PlayStation、Xbox、RetroAchievements 或 Epic Games，点一下就能把它们也关联上。它只负责关联，不会同步任何内容；同步由每个商店的**同步**完成。GOG 需要输入密码，所以它在**未关联**下有自己单独的按钮。

让 GameDock 看到你的成就

只有当玩家的个人资料允许时，Steam 才会分享其成就。如果你的游戏已经同步过来，成就却没有，请在 Steam 上更改两项设置：

1. 在登录状态下打开你的 Steam 隐私设置。
2. 将**我的个人资料**设为**公开**。
3. 将**游戏详情**设为**公开**。*仅限好友*是不够的。
4. 回到 GameDock，在**设置** → **同步**中点击 Steam 旁边的**同步**。

> 说明
>
> 如果你希望 Steam 游戏详情保持私密，GameDock Helper 可以改为从 Linux 电脑上的 Steam 应用读取你的成就。无论哪种方式，你的游戏库和游戏时长都会同步。

之后会发生什么

你不需要再次点击**全部同步**。GameDock 每天都会自动同步你关联的商店（使用 GameDock Plus 时，Steam 游戏库每六小时同步一次），所以无需你操心，游戏库也会保持最新。如果你一段时间没有回来，同步频率会降低，等你一回来，GameDock 就会补上。有些内容只能从已登录的浏览器中读取，例如你的 Steam 购买记录；如果你在 Companion 的弹出窗口中开启 **Run automatically**，它就可以在后台收集这些内容。

你仍然可以随时手动同步，点击**全部同步**或某个商店的**同步**按钮即可。在免费方案中，手动同步 Steam 的游戏库、价格和愿望单在任意 24 小时内限一次（同步失败的话，当天可以再次运行）；之后，**全部同步**仍会同步其他所有商店，自动同步也会照常进行。

浏览器中的商店登录状态时不时会过期。过期时，**设置** → **同步**会将该商店显示为需要处理，并提供一个按钮带你重新登录。

入门

熟悉界面

侧边栏每个部分的用途，以及想做某件事时该去哪里。

GameDock 中的一切都可以从左侧的侧边栏进入。在手机上，点击屏幕顶部的菜单按钮即可打开侧边栏。



侧边栏，字母与下表对应

各板块的用途

	板块	你能在这里找到什么
A	**仪表板**	你的主页：你最近在玩什么、接下来玩什么、愿望单上的优惠，以及所有需要你处理的事项。

	板块	你能在这里找到什么
B	**游戏库**	你在所有商店拥有的每一款游戏，都在一个列表中：可以搜索、排序，并按商店筛选。打开一款游戏，即可查看 GameDock 所知道的关于它的一切。
C	**成就**	你在所有平台上的成就和奖杯，以及每款游戏的完成度。
D	**统计**	一眼看清你这一周、这个月、这个季度、这一年或全部历史：游戏时长、解锁、消费、新增的游戏和你的愿望单，以及其中值得一提的亮点。请参阅统计一览。
E	**愿望单**	你在等待的游戏，以及当前价格和你设置的降价提醒。
F	**购买记录**	你支付的金额，按收据逐张列出，来自你导入过购买记录的每个商店。
G	**已拥有**	你拥有的一切，对照你支付的金额和它现在的价值，包括你的实体版游戏。
H	**系列**	你的游戏库涉及的每个系列，以书架形式呈现；每个系列按发行顺序排列，并显示你缺少的游戏。请参阅游戏系列。
I	**列表**	你自己创建的游戏列表（待玩游戏、十佳、最爱），按你选择的顺序排列。请参阅创建游戏列表。
J	**动态**	你关注的人最近在玩什么、评了什么分、写了什么评测、加入了哪些列表。请参阅关注他人并查看他们的动态。
K	**设置**	关联和同步商店、配对设备、设置系列显示你缺少的游戏时计入哪些平台，以及将重复的条目组合成一款游戏。
L	**设备**	你的 Linux 电脑：已安装的游戏、硬盘，以及 Steam 中的收藏夹和名称。配对 GameDock Helper 后显示。
M	**账户**	你的个人资料、谁可以看到什么、方案与账单、偏好设置、电子邮件通知、API 密钥、你的数据，以及登录安全。
N	**事件**	持续记录各种变化的日志：新增的游戏、解锁的成就、降价、运行过的同步。
O	**文档**	本使用指南。
P	**社区**	大家分享的一切：列表、评测、大家正在评分的游戏、本月排行榜以及值得关注的玩家。请参阅浏览社区。

随使用而出现的板块

侧边栏只显示与你相关的内容。**愿望单**、**购买记录**和**已拥有**会为你关联的每个商店各列出一项，另有**所有来源**可以一起查看；在你关联具备这些内容的商店之前，**愿望单**和**购买记录**会一直隐藏。配对 GameDock Helper 后会出现**设备**；当你可以与他人分享或关注了某人后，会出现**动态**和**社区**。在**游戏库**和**成就**下，你拥有游戏的每个商店或平台都有自己的一行，旁边显示数量。**统计**会打开它的**概览**，所有方案都可以查看本周的概览；免费方案无法打开的页面会带有一个锁形图标。

想做某件事时去哪里

你想要…	前往
关联商店，或立即同步某个商店	**设置** → **同步**
查找游戏并查看详情	**游戏库**，然后打开该游戏
在游戏降到某个价格时收到通知	**愿望单**，或该游戏自己的页面
查看你的收藏花了多少钱	**购买记录**或**已拥有**
查看你这个月或这一年的情况	**统计**
修复其实是同一款游戏的两个条目	**设置** → **游戏组合**
更改货币或时区	**账户** → **偏好设置**
在其他浏览器中退出登录	**账户** → **安全**

第 2 部分

关联你的商店

将每个游戏商店关联到 GameDock、让它们保持同步，以及某个商店待你处理时该怎么做。

关联是如何运作的

“设置 → 同步”页面显示什么、Companion 读取什么，以及“刷新连接”实际做了什么。

需要 GAMEDOCK COMPANION

你关联的每个商店都在同一个页面上管理：**设置** → **同步**。它会显示已关联的内容、每个商店上次导入了什么，以及任何需要你处理的事项。

商店是如何关联的

GameDock 从不索要你的商店密码。取而代之的是，浏览器扩展程序 GameDock Companion 会从你已在 Chrome 中登录的商店读取信息，并把关联账户所需的内容传给 GameDock：你的 Steam ID、PlayStation 提供的一次性代码等。你的密码和登录 Cookie 始终保留在你的浏览器中。

因此，关联商店的步骤总是相同的：

1. 如果还没有开启，请在 Companion 中开启该商店：点击 Companion 的工具栏图标，使用该商店的开关。
2. 在 Chrome 中登录该商店的网站。
3. 在**设置** → **同步**中，点击**刷新连接**。

刷新连接会一次性查看所有在 Companion 中开启且你已登录的商店，并关联它找到的账户。它只负责关联账户，不会同步你的游戏；同步由**全部同步**或商店自己的**同步**完成。如果某个商店无法关联，它最后显示的消息会说明原因（通常是找不到登录信息），同样的原因也会保留在**未关联**下该商店的旁边。有些商店还需要额外的步骤，各商店的页面中有介绍：

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

“设置 → 同步”页面



设置 → 同步

	说明
A	**刷新连接**会从此浏览器读取你的商店登录信息，并关联它找到的所有账户。它需要 Companion，所以在没有 Companion 的浏览器中会显示为灰色。
B	**全部同步**会立即从每个已关联的商店导入最新内容。
C	已关联多少个来源、有多少事项需要处理、上次同步何时完成，以及此浏览器中的 Companion 是哪个版本；页面查找 Companion 的几秒钟内显示*正在检查…*，没有安装则显示*未检测到*。
D	**待你处理**：所有需要你采取行动的事项，每项都附有解决它的按钮。请参阅修复需要处理的关联。
E	每个已关联的来源占一行，显示其状态（**已关联**、**需要处理**）、关联的账户、上次同步时间，以及它自己的**同步**按钮。

尚未关联的来源列在底部的**未关联**下，每个都附有开始关联的按钮；如果上次**刷新连接**没能关联它，还会有一行文字说明原因。在你于**设置** → **设备**中配对 Linux 设备之前，**GameDock Helper** 会一直列在这里（请参阅安装 GameDock Helper），配对后它会移到上方的各行中。全新账户在这些行的位置会看到*尚未关联任何来源*。

来源会导入什么

点击某个来源的行即可展开它。



展开的 Steam

- **导入的内容** F 列出该商店同步的每一类信息（对于 Steam，包括你的游戏库、愿望单、购买记录、价格、DLC 等），显示每一类上次运行的时间，并提供一个只运行该项的**同步**按钮。在免费方案中，标有 **Plus** 的项目在任意 24 小时内共用一次手动同步。请参阅让一切保持同步。
- **连接** G 列出关联背后的各项检查：账户，以及对于 Steam 和 Epic，你的浏览器是否仍处于登录状态。显示*需要 Companion* 的检查只表示此浏览器中没有可用于检查的 Companion。这并不是故障。显示*已过期*则表示你需要重新登录，点击它下方的按钮即可。
- **查看上次同步详情** H 显示每次同步上次报告的内容，当你觉得少了什么时，首先应该查看这里。

连接的底部是**解除关联**。请参阅解除商店关联。

Steam

关联你的 Steam 账户，并登录两个 Steam 网站，让 GameDock 获得你完整的购买记录。

需要 GAMEDOCK COMPANION

Steam 是 GameDock 读取内容最多的商店：你的游戏库和游戏时长、成就、愿望单、支付的金额、DLC，以及当前价格。

关联你的 Steam 账户

1. 确保已在 Companion 中开启 **Steam**。
2. 在 Chrome 中登录 Steam 商店。
3. 在 GameDock 中，前往**设置** → **同步**，点击**刷新连接**。

Steam 会出现在列表中，显示为**已关联**，并附有你的 Steam 账户名称。点击它旁边的**同步**（或**全部同步**）即可导入你的游戏库。

如果 Steam 仍然在**未关联**下，点击它旁边的**打开 Steam**，在打开的标签页中登录 Steam 商店。回到 GameDock 后，它就会关联 Steam。如果它旁边的那行文字说 GameDock Companion 中已关闭 Steam，请先在 Companion 的弹出窗口中开启它。

另外登录 Steam 客服，以获取购买记录

Steam 把你的支付记录保存在另一个网站上：Steam 客服。没有它，GameDock 仍然可以列出你拥有的许可，但无法读取你的钱包记录和收据，因此**购买记录**中不会有价格。

1. 在同一个浏览器中前往 help.steampowered.com。
2. 在那里用你的密码登录，即使 Steam 商店已经显示你处于登录状态。Steam 会分别处理这两个登录，从商店带到客服网站的登录状态是不够的。GameDock 会把这种情况报告为*权限范围不对*。
3. 再次点击**刷新连接**。

让你的成就可见

只有个人资料允许时，Steam 才会分享成就。如果你的游戏同步过来了却没有成就，请打开你的 Steam 隐私设置，将**我的个人资料**和**游戏详情**设为**公开**。*仅限好友*是不够的。然后再次同步 Steam。

如果你希望个人资料保持私密，GameDock 仍然可以通过其他方式读取你的成就：Companion 会从你自己已登录的会话中读取，GameDock Helper 则可以从 Linux 电脑上的 Steam 应用中读取。

Steam 会导入什么

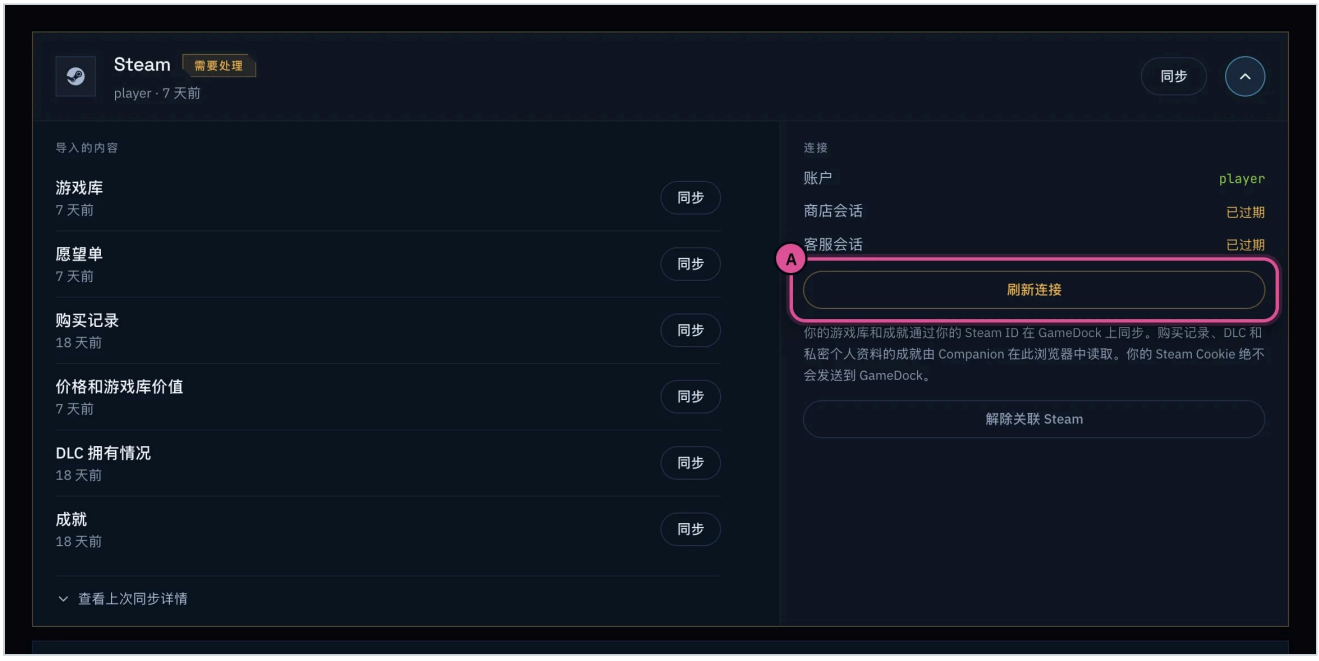
在**设置** → **同步**中打开 Steam 这一行，即可查看每个部分并单独同步。将你的游戏名称和封面写入 Linux 设备上的 Steam 是由 GameDock Helper 完成的，所以这两项改为列在 **GameDock Helper** 下（请参阅 Steam 名称、顺序和美术图）。

部分	导入的内容
游戏库	你账户中的每一款游戏，以及游戏时长和成就。Steam 只会在你玩过某款免费游戏后才报告它，所以只添加到账户里、还没玩过的免费游戏，要等 Companion 读取你的许可（即**购买记录**和 **DLC** 同步）后才会加入。
愿望单	你的 Steam 愿望单。
购买记录	你支付的金额，来自你的钱包记录和收据。需要 Companion 并登录 Steam 客服。
价格和游戏库价值	你的愿望单和游戏库的当前价格，以及你的游戏库价值多少。
DLC 拥有情况	你拥有哪些 DLC。需要 Companion。
成就	你的成就。公开个人资料的成就会随**游戏库**一起导入，这里的**同步**会运行游戏库同步。私密个人资料的成就通过 Companion 读取，这里的**同步**则会改为运行这项读取。

购买记录、DLC 和私密个人资料的成就只能从你的浏览器中读取，所以它们会在你点击**同步**或**全部同步**时同步；如果你开启了 Companion 的 **Run automatically**，也会在后台同步（请参阅让一切保持同步）。

Steam 登录过期时

Steam 时不时会让你退出它的网站登录。发生这种情况时，Steam 会显示**需要处理**，它的**连接**检查会显示 *已过期*：



需要重新登录的 Steam

在此浏览器中登录 Steam 商店（以及用于客服会话的 help.steampowered.com），然后点击**刷新连接** A。它只会重新读取 Steam，不会读取其他商店。在此期间，你的游戏库、愿望单和价格会继续同步；只有购买记录和 DLC 需要等你处理。

关联你的商店

PlayStation

关联你的 PlayStation 账户以获取游戏和奖杯，并导入你在 PlayStation Store 购买的内容。

需要 GAMEDOCK COMPANION

关联 PlayStation 后，GameDock 会导入你在 PS5、PS4、PS3 和 Vita 上的游戏、游戏时长和奖杯，你的 PlayStation Store 愿望单，以及你的账户拥有的游戏。你的购买记录则在它自己的页面单独导入。

关联你的 PlayStation 账户

1. 确保已在 Companion 中开启 **PlayStation**。Chrome 会请你确认，并请你允许 Companion 读取你登录时 Sony 返回的一次性代码。这项权限正是为此而设，并且只在关联时使用。
2. 在 Chrome 中用你的 PlayStation 账户登录 playstation.com。
3. 在 GameDock 中，前往**设置** → **同步**。在**未关联**下，点击 PlayStation 旁边的**通过 Companion 关联**。Companion 会在一个会自动关闭的后台标签页中读取你的 Sony 登录信息，然后 GameDock 会显示 *PlayStation 已关联为*你的在线 ID。

刷新连接也会以同样的方式关联 PlayStation，同时关联你已登录的其他所有商店。PlayStation 会显示为**已关联**，并附有你的在线 ID。点击它旁边的**同步**即可导入你的游戏和奖杯。



已关联的 PlayStation

> 说明
>
> 你的 PlayStation 登录信息永远不会离开你的浏览器。Companion 会把一个一次性代码传给 GameDock，GameDock 再用它换取自己的访问权限。

如果 PlayStation 仍未关联，页面显示的消息会说明原因。通常是你没有在此浏览器中登录 playstation.com：登录后，再次点击**通过 Companion 关联**。

PlayStation 会导入什么

部分	导入的内容
游戏库和奖杯	你玩过的每一款游戏，以及游戏时长和奖杯。
愿望单	你的 PlayStation Store 愿望单，价格来自你账户所在的地区。
已拥有的游戏	你的账户拥有的 PS4 和 PS5 游戏，包括你从未玩过的游戏。

GameDock 每天都会自动同步 PlayStation。

导入你的 PlayStation 购买记录

你支付的金额来自你的 PlayStation 订单记录，只有你的浏览器能读取它：

1. 保持 playstation.com 的登录状态。
2. 前往**购买记录** → **PlayStation**，点击**同步 PlayStation**；或者在**设置** → **同步**中打开 PlayStation 这一行，点击**购买记录**旁边的**同步**。

Companion 会在后台标签页中打开 playstation.com 并读取你的订单记录，如果记录很长，需要几分钟。完成后，GameDock 会显示导入了多少笔交易。如果你已退出登录，而你有现成的 Sony 账户会话，它会用该会话帮你登录；如果 PlayStation 需要你的密码，该标签页会保持打开，让你登录，然后再同步一次。

之后，“设置 → 同步”中的**全部同步**也会导入新的购买记录；如果你开启了 Companion 的后台同步，它也会导入。请参阅让一切保持同步。

购买记录按 PlayStation 向你收费时使用的货币记录。你购买但从未玩过的游戏也会出现在你的游戏库中，因为收据就是你拥有它的证明；但通过 PlayStation Plus 领取的游戏除外，这些游戏只有在你订阅期间才能玩。

登录过期时

Sony 为 GameDock 提供的登录大约持续两个月。过期后，PlayStation 会停止同步，**设置** → **同步**会将 PlayStation 显示为*需要处理*，并提示*你的 PlayStation 登录已过期*，仪表板也会把它列在**待你处理**下。要续期，请在安装了 Companion 的浏览器中登录 playstation.com，点击警告旁边的**刷新连接**，然后再次同步 PlayStation。这只会续期 PlayStation，Sony 提供新的登录后，警告就会消失。

关联你的商店

Xbox

关联你的 Microsoft 账户，获取你的 Xbox 游戏、游戏时长和成就，包括 Xbox 360。

需要 GAMEDOCK COMPANION

关联 Xbox 后，GameDock 会导入你的 Xbox 游戏、游戏时长和成就，包括 Xbox 360 游戏，以及你通过 Xbox 应用玩的 PC 游戏。

关联你的 Microsoft 账户

1. 确保已在 Companion 中开启 **Xbox**。
2. 在 Chrome 中用你的 Microsoft 账户登录 xbox.com。
3. 在 GameDock 中，前往**设置** → **同步**。在**未关联**下，点击 Xbox 旁边的**获取 Microsoft 登录**。Microsoft 登录页面会在新标签页中打开；如果它要求登录，请在那里完成登录。

随后 GameDock 会自动转交获取到的登录信息，并显示 *Xbox 已关联为*你的玩家代号。Xbox 会显示为**已关联**，并附有你的玩家代号。点击它旁边的**同步**即可导入你的游戏。

如果你已经在 Chrome 中登录了 Microsoft，**刷新连接**也会关联 Xbox，而且不会打开登录页面。**获取 Microsoft 登录**则用于刷新连接无法关联的情况。



已关联的 Xbox

Xbox 会导入什么

游戏库和成就：你在 Xbox 主机和 Xbox 应用上玩过的每一款游戏，以及游戏时长和成就。Xbox 360 游戏会带有原始的成就图标，较新的游戏则带有成就美术图，你可以在游戏页面上逐张翻看。

GameDock 每天都会自动同步 Xbox。

如果关联失败

- **Microsoft account not signed in this browser**：在此浏览器中登录 xbox.com，然后再次点击**获取 Microsoft 登录**。
- **Microsoft sign-in timed out**：登录页面打开了两分钟仍未完成登录。再次点击**获取 Microsoft 登录**并完成登录。
- **已获取 Microsoft 登录，但无法发送到 GameDock**：登录成功了，但转交失败。点击**刷新连接**完成 Xbox 关联；Companion 会将获取到的登录信息保留一天。

登录过期时

Microsoft 为 GameDock 提供的登录可能会过期，例如在你更改 Microsoft 密码之后。这时 Xbox 会停止同步，**设置** → **同步**会将 Xbox 显示为*需要处理*，并提示*你的 Microsoft 登录已过期*，仪表板也会把它列在**待你处理**下。要续期，请在安装了 Companion 的浏览器中登录 xbox.com，点击警告旁边的**获取 Microsoft 登录**，然后再次同步 Xbox。你的游戏和成就会保持原样，Microsoft 提供新的登录后，警告就会消失。

关联你的商店

RetroAchievements

关联你的 RetroAchievements 账户，让你在模拟器中获得的成就显示在 GameDock 中。

需要 GAMEDOCK COMPANION

RetroAchievements 为在模拟器中游玩的经典主机游戏添加成就。关联它后，你在那里获得的成就会导入 GameDock，与你游戏库中的其他内容放在一起。

关联你的 RetroAchievements 账户

GameDock 需要从 RetroAchievements 获取两样东西：你的用户名，以及你的 Web API 密钥。这是 RetroAchievements 为每个账户提供的一串代码，让其他应用可以读取该账户的成就。

1. 确保已在 Companion 中开启 **RetroAchievements**。
2. 在 Chrome 中登录 retroachievements.org。
3. 在 GameDock 中，前往**设置** → **同步**。在**未关联**下，点击 RetroAchievements 旁边的**打开 RA 设置**。这会打开 RetroAchievements 显示你的 Web API 密钥的页面；你不需要复制任何内容。
4. 回到 GameDock。你一回来它就会关联 RetroAchievements：Companion 会在后台从那个页面读取你的用户名和密钥。

RetroAchievements 会显示为**已关联**，并附有你的用户名和密钥的最后几个字符。点击它旁边的**同步**即可导入你的成就。



已关联的 RetroAchievements

RetroAchievements 会导入什么

游戏库和成就：你获得过成就的每一款游戏，以及你的进度和徽章。与你游戏库中现有内容都不匹配的游戏会有自己单独的卡片，所有这些游戏都会出现在你的游戏库和**成就**中的**模拟器**下。

GameDock 每天都会自动同步 RetroAchievements。

如果无法关联

如果点击**刷新连接**后 RetroAchievements 仍然在**未关联**下，页面最后显示的消息会说明原因。*Couldn't read your RetroAchievements username and key* 几乎总是表示 Chrome 没有登录 retroachievements.org：在那里登录，然后再次点击**刷新连接**。如果你已经登录，请检查

RetroAchievements 上的 **Settings** → **Applications** 是否显示了 Web API 密钥。你永远不需要自己复制密钥：Companion 会从设置页面读取它。

如果只关联了一半

如果设置页面显示 *RetroAchievements 只关联了一半*，说明 GameDock 只拿到了所需两样东西中的一样。请确保你已在此浏览器中登录 RetroAchievements，然后点击**刷新连接**。

关联你的商店

GOG

只需关联一次 GOG 账户，GameDock 就会自动让你的 GOG 游戏、愿望单、购买记录和成就保持最新。

需要 GAMEDOCK COMPANION

关联 GOG 后，GameDock 会导入你 GOG 账户中的游戏、你的愿望单、包含支付金额的订单记录，以及你的成就。你只需关联一次；之后 GameDock 无需你的浏览器就能让它保持最新。

关联你的 GOG 账户

1. 确保已在 Companion 中开启 **GOG**。
2. 在 GameDock 中，前往**设置** → **同步**。在**未关联**下，点击 GOG 旁边的**登录 GOG**。
3. GOG 登录页面会在新标签页中打开。用你的 GOG 电子邮件和密码登录。即使你已经登录了 gog.com，GOG 每次都会在这里要求你输入密码。
4. 标签页会关闭，**设置** → **同步**会将 GOG 显示为**已关联**。打开它这一行，在每个你想导入的部分旁边点击**同步**，或点击**全部同步**导入所有部分。



已关联的 GOG

> 说明
>
> 你登录时，GOG 会给 GameDock 一个长期有效的专属授权，所以即使你的浏览器关闭了，GOG 也会每天继续同步。只有首次登录或之后重新关联时才需要 Companion。

GOG 会导入什么

每个部分都有自己的**同步**，GameDock 每天都会自动同步全部四个部分。

部分	导入的内容
游戏库	你 GOG 账户中的每一款游戏，包括你领取的免费游戏。

部分	导入的内容
愿望单	你的 GOG 愿望单，价格来自你的 GOG 商店地区。
购买记录	每一笔 GOG 订单以及你支付的金额。
成就	你的 GOG 游戏中的每一个成就，包括你已解锁哪些，以及每个成就的稀有度。隐藏成就也包含在内，并会标记为隐藏。**游戏库**导入某款游戏后，它的成就就会显示在该游戏上。

你的 GOG 游戏会出现在**游戏库**、**愿望单**、**购买记录**、**已拥有**和**成就**中的 **GOG** 下。

如果关联失败

- **GOG sign-in timed out**：登录页面放置了五分钟仍未完成登录。再次点击**登录 GOG**。
- **GOG sign-in was cancelled**：登录标签页在完成前被关闭了。再次点击**登录 GOG** 并完成登录。
- 如果 GOG 之后停止同步（**待你处理**中列出了 GOG 的某个部分，例如 *GOG · 游戏库 失败：你的 GOG 登录已过期*），由于 GOG 仍显示为已关联，所以不会提供**登录 GOG**。打开 GOG 这一行，点击**解除关联 GOG**，然后点击**解除关联，保留我的游戏库**；在 Companion 中重新开启 **GOG**；然后在**未关联**下点击**登录 GOG**，重新关联。

关联你的商店

Epic Games

导入你的 Epic Games 游戏库、订单、愿望单和成就，它们每次都通过你的浏览器读取。

需要 GAMEDOCK COMPANION

关联 Epic Games 后，GameDock 会导入你 Epic 账户中的游戏、你的订单和支付金额、你的 Epic 愿望单，以及你的成就。

Epic 的运作方式与其他商店不同。GameDock 从不持有自己的 Epic 登录：每一次 Epic 同步都是在你登录 Epic 时，通过 Companion 在你的浏览器中进行的。这就是 Epic 在 GameDock 这边没有每日同步的原因：只有你的浏览器执行同步时，它才会同步。只有你的 Epic 愿望单上的价格会自动刷新。

关联 Epic Games

1. 确保已在 Companion 中开启 **Epic Games**。
2. 在 Chrome 中登录 Epic Games 商城。
3. 在 GameDock 中，前往**设置** → **同步**。在**未关联**下，点击 Epic Games 旁边的**关联 Epic**。Companion 会在一个会自动关闭的后台标签页中读取当前登录的是哪个 Epic 账户，然后 GameDock 会显示 *Epic Games 已关联为*你的显示名称。此时还没有同步任何内容。

刷新连接也会以同样的方式关联 Epic，同时关联你已登录的其他所有商店。之后 Epic Games 会显示为已关联。打开它这一行，在每个你想导入的部分旁边点击**同步**：游戏库、愿望单、购买记录或成就。**全部同步**会导入所有部分，并且从那以后都会包含 Epic。

如果 Epic 仍未关联，页面显示的消息会说明原因。通常是你没有在此浏览器中登录 store.epicgames.com：登录后，再次点击**关联 Epic**。



“设置 → 同步”中的 Epic Games

> 提示
>
> 在 Companion 的 **Background sync** 中开启 **Run automatically**，Epic 就能自动保持最新，无需你操心。请参阅让一切保持同步。

Epic 会导入什么

每个部分都有自己的**同步**，每次同步都会在后台短暂打开一个 Epic 标签页，这是 Epic 允许读取这些内容的唯一方式。

部分	导入的内容
游戏库	你 Epic 账户中的游戏，包括你免费领取的游戏。除了购买记录之外，Epic 没有保存你拥有哪些游戏的列表，所以这一项会读取你的购买记录并添加其中的游戏，但不会保留你支付的金额。
愿望单	你的 Epic 愿望单，包括价格。
购买记录	你在 Epic 上购买的内容以及支付的金额。
成就	你拥有的 Epic 游戏中的成就。无论你先同步哪一项，只要**游戏库**导入了某款游戏，它的成就就会显示在该游戏上。

登录过期时

如果你退出了 Epic 的登录，Epic 会显示**需要处理**，并附上一条消息，说明读取其订单记录需要在你登录 epicgames.com 时运行 Companion。请在此浏览器中登录 store.epicgames.com，点击**刷新连接**，然后重新同步。在此之前，Epic 会保留它已知的游戏，但不会添加任何新内容。

让一切保持同步

每个商店何时自动同步、如何手动同步，以及 Companion 如何在后台同步。

商店关联后，GameDock 会自动让它保持最新。你也可以随时手动同步，立即获取最新内容；少数只有你的浏览器才能读取的内容，则交给 Companion 处理。

哪些内容会自动同步

内容	GAMEDOCK PLUS	免费方案
Steam 游戏库、游戏时长和成就	每 6 小时	每天一次
Steam 价格和愿望单	每天两次	每天一次
PlayStation、Xbox、RetroAchievements 和 GOG	每天一次	每天一次
PlayStation、GOG 和 Epic 价格	每天两次	每天一次
你已配对的 Linux 设备（GameDock Helper）	每 6 小时	每 6 小时

每天的同步在澳大利亚东部时间的清晨运行。

以上频率适用于正在使用的账户。如果你一周没有打开 GameDock，你的商店每天同步一次；一个月后，每周同步一次；三个月后，在你回来之前都不会同步。你回来时，GameDock 会立即同步你的商店，你的游戏库很快就会跟上。你已配对的 Linux 设备则始终按原计划同步。

有五项内容 GameDock 从不自动同步，因为它们只能从你已登录的浏览器中读取：**Steam 购买记录**、**Steam DLC**、**私密 Steam 个人资料的成就**、**Epic Games** 的所有内容，以及 **PlayStation 购买记录**。你为它们点击**同步**时就会同步；如果你开启了 Companion 的 **Run automatically**，它们也会在后台同步（见下文）。

手动同步

在**设置** → **同步**中：

- **全部同步**会依次运行每个已关联商店的同步，然后通过 Companion 同步 Steam 购买记录、DLC 和私密个人资料的成就，以及（关联后的）Epic Games 和你的 PlayStation 购买记录。运行过程中，进度会显示在屏幕底部，你也可以在运行时离开这个页面：进度会跟着你到其他页面，回来时“设置 → 同步”中仍会显示这次运行。在它完成之前请保持标签页打开，因为重新加载或关闭标签页会中断 Steam 购买记录、DLC、成就、Epic Games 和 PlayStation 购买记录这几步，它们是在你的浏览器中运行的。
- 商店那一行上的**同步**按钮会运行它的主要同步：对 Steam 来说就是游戏库。展开这一行，可以单独运行其他部分，例如购买记录或愿望单。

仪表板上的**全部同步**按钮会运行同样的商店同步，但不包括需要 Companion 的 Steam 购买记录、DLC、私密个人资料的成就、Epic Games 和 PlayStation 购买记录。

游戏库中的**立即同步**只同步你正在查看的来源：在 **Epic Games** 中，它会通过 Companion 读取你的 Epic 游戏库；在**独立安装**、**模拟器**和**启动器**中，它会读取你已关联的设备。只有**所有来源**会同步全部内容。

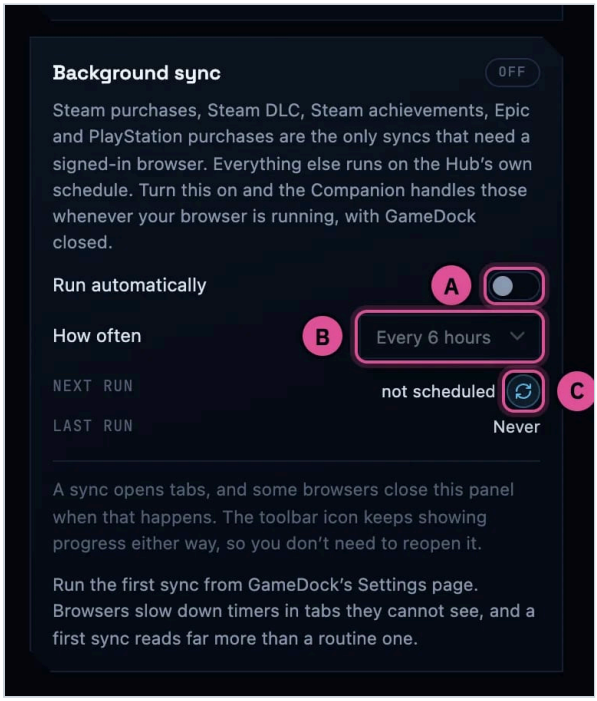
GameDock 从不会把同一项同步启动两次。**全部同步**运行期间，所有同步按钮都会等它完成，包括仪表板、游戏库和各个商店页面上的按钮。某个商店正在同步时，只有会同步相同内容的按钮需要等待，其他按钮仍可使用。“设置 → 同步”本身一次只运行它的一项同步。

> 说明
>
> 在免费方案中，手动同步 Steam 的游戏库、价格和愿望单每 24 小时只能进行一次。这三项共用同一个额度（在 Steam 那一行中标有 **Plus**），**全部同步**顺带刷新的 PlayStation、GOG 和 Epic 价格及游戏详情也计入其中。同步失败不会消耗额度：再次点击它的**同步**或**全部同步**，当天就能重新运行，最多三次。在游戏页面上把游戏加入你的 Steam 愿望单也会计入，因为 GameDock 随后会重新读取愿望单；额度用完后，游戏仍会加入 Steam 愿望单，并在下一次愿望单同步后显示在这里。其他内容都可以随时手动同步，不限次数：额度用完后，**全部同步**（无论在这里还是仪表板上）会运行其他所有商店，并提示*商店和目录同步已达今日上限*；单独点击 Steam 的**同步**则会提示*你已用完今天的商店和目录同步*。无论哪种方案，十分钟内同步超过大约三十次，手动同步都会暂停几分钟（*最近同步请求过多*）。

用 Companion 在后台同步

只要 Chrome 在运行，即使 GameDock 没有打开，Companion 也能定时同步那些只能在浏览器中读取的部分。

1. 点击 Companion 的工具栏图标。
2. 在 **Background sync** 中，开启 **Run automatically** A。
3. 选择 **How often** B：每小时、每 3 小时、每 6 小时、每 12 小时或每天一次。



Companion 弹出窗口中的 Background sync

开启后，第一次运行会在一个完整的间隔之后进行。无论 **Run automatically** 是否开启，**Sync now** C 都会立即运行一次。

每次运行都会在后台打开一个 GameDock 标签页：如果已关联 Steam，就同步你的 Steam 购买记录、Steam DLC 和私密个人资料的 Steam 成就；如果已关联 Epic Games，就同步 Epic Games；如果已关联 PlayStation，就同步你的 PlayStation 购买记录；然后关闭这个标签页。你需要在这个浏览器中登录 GameDock 和各个商店。如果你已退出 playstation.com，这次运行会直接关闭 PlayStation 标签页，而不是把它切到前台，并在 **Last run** 下注明；在那里登录后，下一次运行就会获取你的购买记录。Companion 的工具栏图标会显示运行结果：

徽标	含义
···	正在同步。
✓	全部同步完成。
数字	有相应数量的部分未能同步。打开弹出窗口查看 **Last run**。
!	同步完全无法运行。弹出窗口会说明原因。

下次打开弹出窗口时，徽标就会清除。Chrome 关闭时不会运行任何同步，重启 Chrome 会重新开始计算间隔。

> 提示
>
> 第一次同步请在**设置** → **同步**中运行，而不是在后台运行：第一次同步读取的内容远多于日常同步，而浏览器会放慢看不见的标签页。

修复需要处理的关联

“设置 → 同步”上每条警告的含义，以及应对它的那一步操作。

当某个连接需要你处理时，**设置** → **同步**会在顶部的**待你处理**下提示，并附上解决问题的按钮。仪表板上的**你的数据从哪里来**也会标出任何需要注意的来源。



“设置 → 同步”上的警告

如果商店已关联，但需要重新登录，请在此浏览器中登录该商店，然后在它的警告或它那一行中点击**刷新连接**。它只会重新读取这个商店，不会读取其他商店，并告诉你连接是否已恢复。如果商店还没有关联，点击**未关联**下它的按钮会打开该商店的页面：在那里登录后回到 GameDock，GameDock 会在你回来时关联该商店。

每条警告的含义

警告	怎么做
你的 Steam 商店会话已过期，因此无法检查 DLC 拥有情况，也无法匹配购买记录。	在此浏览器中登录 store.steampowered.com，然后点击**刷新连接**。在此期间，你的游戏库会继续同步。
你的 Steam 客服会话已过期，因此无法读取钱包记录。	在此浏览器中用你的密码登录 help.steampowered.com，然后点击**刷新连接**。参见 Steam。在你登录之前，购买记录只会同步许可。
你的 Steam 个人资料是私密的，因此 GameDock 无法读取 N 款游戏的成就。	将 Steam 的**游戏详情**设为**公开**，或者让 Companion 读取成就：在安装了它的浏览器中，开启它 **Background sync** 中的 **Run automatically**，或在那里点击 **Sync now**。只有在没有 Companion 的浏览器中才会出现这条警告。参见私密 Steam 个人资料的成就。
你的 Steam 账户已关联，但 GameDock 目前无法访问 Steam 的 Web API。	这不是你自己能解决的问题：问题出在 GameDock 这边，问题解决后，你的 Steam 游戏库就会同步。
你的 PlayStation 登录已过期（通常约 60 天后就会过期）…	在安装了 Companion 的浏览器中登录 playstation.com，点击警告旁的**刷新连接**，然后同步 PlayStation。参见 PlayStation。
RetroAchievements 只关联了一半。	在此浏览器中登录 RetroAchievements，然后点击**刷新连接**。参见 RetroAchievements。

警告	怎么做
GameDock Companion 中已关闭 Steam。（或 **GameDock Companion 中已关闭 Epic Games…**）	点击 Companion 的工具栏图标，在 **Sources** 下开启该商店，然后点击**刷新连接**。重新登录没有用：在该商店的开关打开之前，Companion 无权读取它。
读取 Epic 订单历史需要在你登录 epicgames.com 时运行 Companion。	在此浏览器中登录 store.epicgames.com，点击**刷新连接**，然后同步 Epic。参见 Epic Games。
你的已配对设备处于离线状态。	启动你的 Linux 设备，或启动设备上的 GameDock Helper。在此之前，它上次上报的内容会一直显示。
商店 · 部分* 失败：*原因	某项同步失败了。如果是你能解决的问题，原因会告诉你该怎么做；如果原因提到登录，请重新登录并同步该商店。如果问题出在商店或 GameDock 这边，原因会是一句简短的话，结尾带有参考编号，例如（*参考编号 3f9a1c2e*）：点击该部分的**同步**重试，联系客服时请提供这个参考编号。对于 Xbox 和 GOG，如果失败反复出现，通常意味着它们的登录已过期：参见 Xbox 和 GOG。

“需要 Companion”并不是故障

在没有 Companion 的浏览器中（比如工作电脑或手机），Steam 和 Epic 的登录检查会显示*需要 Companion*，顶部的提示也会说 Companion 未加载。这只表示这个浏览器无法检查，你的连接本身没有问题。要查看它们的真实状态，请在安装了 Companion 的浏览器中打开**设置** → **同步**。

商店没有任何警告就停止了同步

- **Epic Games**、Steam 购买记录和 DLC 只从你的浏览器同步，所以只要没有装了 Companion 的浏览器来运行它们，它们就不会更新。在 Companion 中开启 **Run automatically**。参见让一切保持同步。
- 如果你一周或更长时间没有打开 GameDock，在你回来之前，你的商店同步频率会降低。
- 在展开的商店行中，**查看上次同步详情**会准确显示每个部分上次报告的内容。

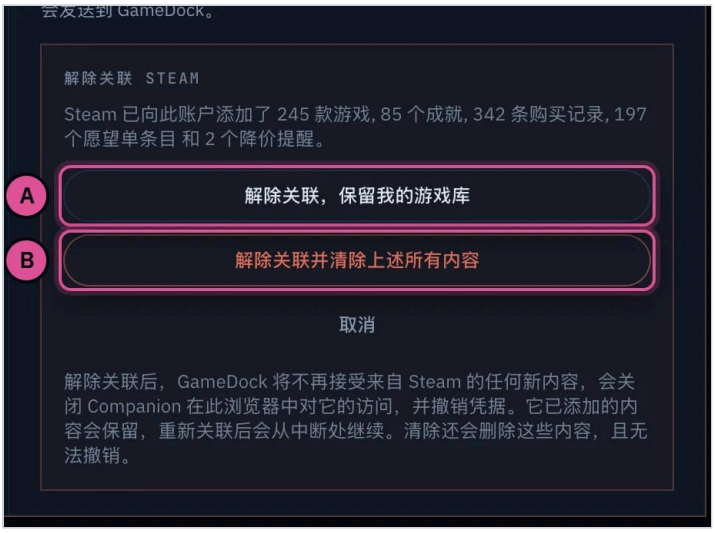
解除商店关联

让 GameDock 停止读取某个商店，并选择保留还是清除它已经导入的内容。

你可以随时解除任何商店的关联：比如某个账户换了主人，或者某个商店带来的杂乱已多于用处。你可以选择让 GameDock 保留该商店已经带来的内容，还是把它们清除。

解除商店关联

1. 前往**设置** → **同步**，展开该商店那一行。
2. 在**连接**底部，点击**解除关联**（例如**解除关联 Steam**）。
3. GameDock 会统计该商店为你的账户添加的内容：游戏、成就、购买记录条目、愿望单条目和降价提醒。然后选择：
   - **解除关联，保留我的游戏库** A 会停止该商店的同步，并移除 GameDock 对它的访问权限，但保留它带来的所有内容。以后重新关联时，会从上次中断的地方继续。
   - **解除关联并清除上述所有内容** B 会执行同样的操作，同时删除该商店添加的所有内容。此操作无法撤销。



解除 Steam 关联

4. GameDock 会确认它完成了哪些操作。在你正在使用的浏览器中，它还会在 Companion 里关闭该商店；如果无法连接到 Companion，它会告诉你，这时你需要自己在 Companion 的弹出窗口中关闭该商店。

> 重要
>
> 如果你以后可能还需要这些数据，请先导出。参见导出你的数据。清除商店的数据后无法恢复。

清除后仍会保留什么

清除一个商店的数据绝不会影响其他商店。你在其他商店也拥有的游戏会留在你的游戏库中，你为它做的设置也会保留：名称、美术图和游玩状态。实体版游戏、存档备份以及 GameDock Helper 上报的所有内容也都会保留，因为它们都不是来自该商店。你的游戏库价值历史也会原样保留。

重新关联商店

解除关联的商店会移到**设置** → **同步**底部的**未关联**中。

1. 在 Companion 中重新开启该商店：解除关联时它已被关闭。
2. 点击**未关联**下该商店的按钮，然后按照关联你的商店中该商店自己的步骤操作。

对于 Steam、PlayStation、Xbox、RetroAchievements 和 Epic Games，只需在 Chrome 中登录该商店并点击**刷新连接**即可重新关联，而且它们在**未关联**下也各有自己的按钮。GOG 则需要点击**未关联**下它旁边的**登录 GOG**。

第 3 部分

你的游戏库

查找你的游戏、阅读游戏页面，以及整理游戏库，让每款游戏只以正确的名称出现一次。

浏览、搜索和筛选

按名称、商店、平台、状态或时长找到游戏库中的任何游戏，并选择列表的显示方式。

侧边栏中的**游戏库**列出了你拥有的所有游戏，来自你关联的每个商店和平台，每款游戏一张卡片。你在 Steam 和 PlayStation 上都拥有的游戏只会出现一次，封面上会同时显示两个标志。

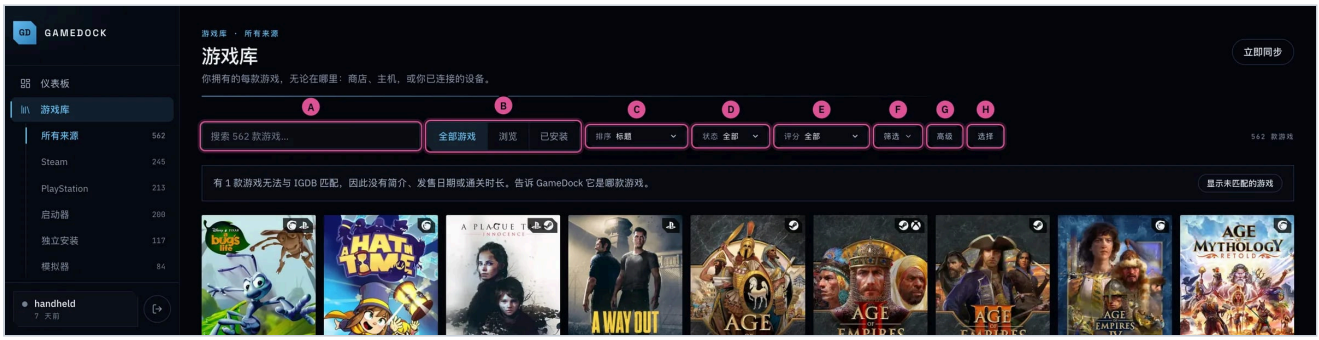
选择要列出哪些游戏

侧边栏中**游戏库**下的各行会把列表缩小到你拥有游戏的某一个地方：

- **所有来源**：全部内容。
- **Steam**、**PlayStation**、**Xbox**、**GOG**、**Epic Games**：来自该商店的游戏。
- **实体版**：你自己添加的实体版游戏。参见实体版游戏。
- **启动器**：你在装有 GameDock Helper 的 Linux 设备上通过 Lutris 或 Heroic 玩的游戏。
- **独立安装**：不通过商店启动器安装的 PC 游戏，例如你通过 Lutris 运行的 Windows 游戏，无论它们是否带有成就。对于带有成就的游戏，参见独立安装的 PC 游戏的成就。
- **模拟器**：你在模拟器中玩的游戏，以及 RetroAchievements。

每一行都会显示其中有多少款游戏，没有游戏的行不会显示。一款游戏可以同时出现在多行中：在 Lutris 中通过 RPCS3 运行的 PlayStation 3 游戏会同时出现在 **PlayStation**、**启动器**和**模拟器**下。

工具栏



游戏列表上方的工具栏

	控件	作用
A	**搜索**	只列出标题包含你输入内容的游戏。
B	**全部游戏**、**浏览**、**已安装**	**全部游戏**是完整列表。**浏览**会把游戏分成几个简短的书架（见下文）。**已安装**只显示在你已配对的某台 Linux 设备上有副本的游戏，无论是在 Steam、Heroic、Lutris 还是模拟器中；配对 GameDock Helper 后才会出现。
C	**排序**	标题、游戏时长、完成度、最近玩过、购买日期、Metacritic、Steam 评测、通关时长、游玩状态或你的评分。
D	**状态**	只显示某一种游玩状态的游戏：正在玩、想玩、已通关、已完成、已搁置或已放弃。参见游玩状态和隐藏游戏。

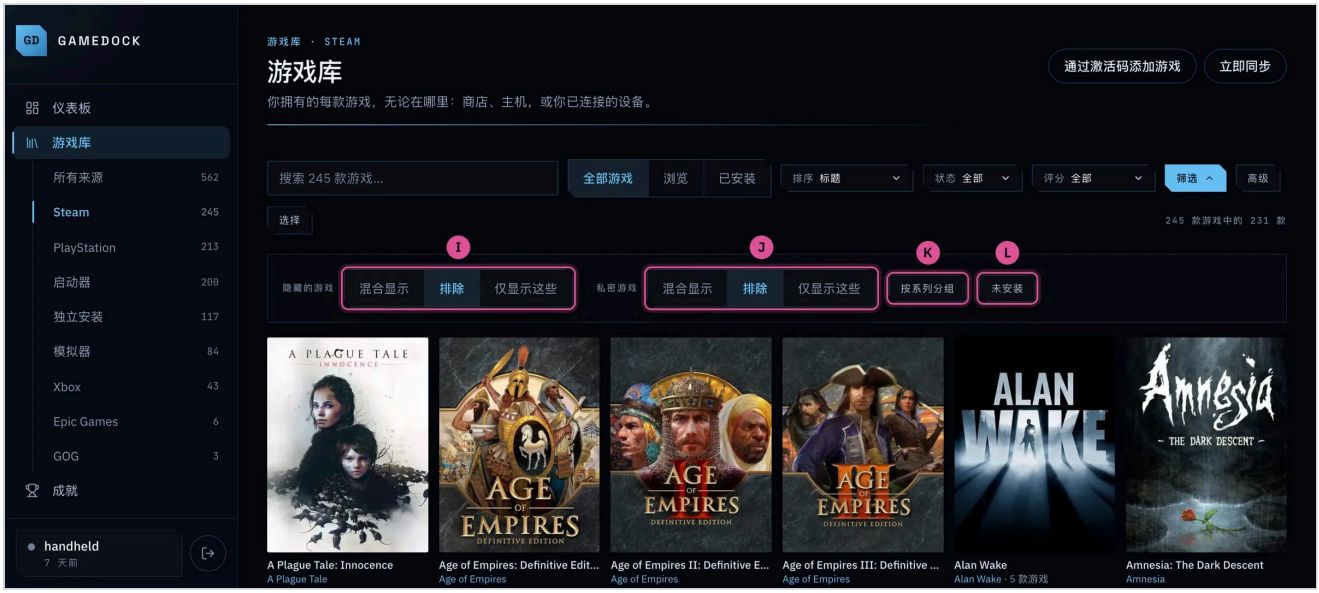
	控件	作用
E	**评分**	只显示你评过分的游戏、没评过分的游戏，或者评分至少为 1、2、3、4 星或 5 星的游戏。参见给游戏评分和写笔记。
F	**筛选**	为当前列表打开更多筛选条件（见下文）。按钮上会显示已开启的数量。
G	**高级**	用条件组合出一个搜索（见下文）。
H	**选择**	让你一次选中多款游戏，设置它们的状态、把它们组合、隐藏或加入列表；开启**由你隐藏**时，还可以取消隐藏。

工具栏右侧会显示当前显示的游戏数量和游戏总数。

> 提示
>
> GameDock 会在这个浏览器中记住你上次为每个列表使用的视图，以及是否开启了**按系列分组**。搜索、排序、状态和评分则会在每次打开页面时重置。

筛选

筛选 F 会打开一个面板，其中的内容取决于你当前所在的列表。在 **Steam** 列表中，它是这样的：



Steam 列表中的筛选

- **隐藏的游戏** I 和**私密游戏** J：你*在 Steam 应用本身中*隐藏或标为私密的游戏。选择**排除**可不显示它们（默认），选择**混合显示**可与其他游戏一起列出，或者选择**仅显示这些**。
- **按系列分组** K：在**排序**设为**标题**时提供，会让同一系列的游戏排在一起：Tomb Raider 系列游戏会在 T 下排成一组，最早的在前，而不是按字母分散各处。每张卡片还会显示它在这一组中的位置，例如 *Tomb Raider · 3/9*。
- **未安装** L：你拥有但没有安装在已配对设备上的 Steam 游戏。
- **由你隐藏**：只显示你用**选择** → **隐藏**隐藏的游戏，方便你取消隐藏。它出现在每个列表中，但只在你隐藏了某些游戏时才会出现。参见游玩状态和隐藏游戏。

- **平台**：当可选的平台不止一个时，你的游戏所在的每个平台都有一个标签，例如 *PlayStation 4* 或 *PC (Steam)*。在**模拟器**下，标签显示的是模拟器名称；在**启动器**下，可以用**启动器**选项选择 Lutris 或 Heroic。

关闭面板后，每个已开启的筛选条件都会以小标签的形式显示在工具栏下方。点击标签上的 × 可移除它，点击**全部清除**可全部移除。

高级搜索

高级 G 会用条件组合出一个搜索，每个条件的形式为*条件 … 是 …*，或*不是 …*：



高级搜索，以及“从预设开始”下的现成搜索

条件	选项
拥有平台	某个商店、平台或模拟器。
游玩状态	正在玩、想玩、已通关、已完成、已搁置或已放弃。
通关时长	通关主线少于 5、10 或 20 小时，或者超过 40 小时。没有主线时长时，如果游戏连同支线能在该时限内完成，也算作低于该时限。
平台数量	多于一个，或者正好一个。
Steam 商店链接	GameDock 是否已将这款游戏匹配到它的 Steam 商店页面。
在 Steam 库中 / 在 Steam 愿望单中	这款游戏是否在你的 Steam 游戏库中，或者在你的 Steam 愿望单中。

点击**添加条件**可以再加一个条件；所有条件都必须满足。**从预设开始**提供现成的搜索，例如*多平台*或*不在愿望单中*。**返回简单搜索**会关闭面板，但条件仍然有效。点击**全部清除**可移除所有条件。

浏览

浏览 B 会展示几个书架，而不是完整列表：

- **继续玩**：你最近玩过的游戏。
- **流程短且未玩过**：你从未启动过、15 小时内就能通关的游戏。
- **就差一点**：你已获得至少 60% 成就的游戏。

卡片上显示什么

每张卡片会显示封面和标题，下方还有：

- 游戏所属的**系列**，点击可打开该系列的页面（参见游戏系列）；
- 它的**状态**、**游戏时长**（如果商店有记录），以及**已获得的成就**数和成就总数。

封面上的**待审核**徽标表示你已经告诉 GameDock 这是哪款游戏，但 GameDock 还没有核实；名称和封面是你选择的。GameDock 无法匹配到 IGDB 的游戏会单独放在列表下方的**未匹配**区域，列表上方会有一条提示说明数量。参见 GameDock 无法匹配的游戏。

在混合多个来源的列表中，封面顶角的标志会显示你在哪里拥有这款游戏。某些排序方式会多显示一行：Metacritic 评分、Steam 评测评级、通关时长（主线时长；如果只有主线 + 支线时长，则显示它）或购买日期。打开卡片即可进入这款游戏自己的页面。

如果列表是空的

你的游戏库是空的表示还没有同步任何内容，所以请先关联一个商店并运行同步（关联 Steam 并运行首次同步）。**没有匹配的游戏**表示搜索或筛选把所有游戏都隐藏了：清空搜索框，把**状态**和**评分**改回**全部**，再点击工具栏下方的**全部清除**移除其余筛选条件。如果**高级**上显示了数字，也请打开它，在那里点击**全部清除**。

游戏页面

游戏页面每个部分显示的内容：你的进度、你何时玩过、它的成就、你如何拥有它、它现在的价格，以及你的设备。

打开游戏库中的任意一款游戏，即可查看 GameDock 从你拥有它的每个地方汇总的所有信息。主栏是关于你玩这款游戏的情况；右侧栏是关于你拥有它的情况。



游戏页面的顶部

页面顶部

- **封面**：将鼠标悬停在封面上，点击铅笔图标即可更改美术图。
- **标题**及其**游玩状态**（参见游玩状态和隐藏游戏）。
- **你的评分**，以星级显示在游玩状态旁边（参见给游戏评分和写笔记）。
- **加入列表**，位于评分旁边，用来把游戏加入你的列表或从中移除（参见创建游戏列表）。
- 最多四项数据：**Metacritic** 或媒体评分、**Steam 评测**评级、根据 IGDB 上玩家的时长得出的**主线**通关时长（如果只有**主线 + 支线**时长，则显示它），以及**发行**日期。在宽屏上，它们显示在标题旁边；在较窄的屏幕上，它们排成一行显示在标题下方。

← **返回游戏库**会带你回到你之前所在的列表，并停在你离开时的位置。

GameDock 无法匹配到 IGDB 的游戏没有简介、发行日期和通关时长，它的页面顶部会改为显示**这是哪款游戏？**。参见 GameDock 无法匹配的游戏。

你的进度

你的成就、总游戏时长和最近一次游玩的时间，汇总自你拥有这款游戏的每个地方。下方的表格为每个来源单独列一行：成就、游戏时长，以及你在那里第一次和最近一次玩它的时间。如果商店注明了你的版本（比如豪华版），会在该来源旁边标出。移植到其他主机上的版本也是如此：*Cities: Skylines* 的 PlayStation 4 版本会显示在这款游戏的卡片上，并标为 *PlayStation 4 Edition*。在窄屏上，每个来源会改为一张卡片，显示相同的数据。

没有成就可显示的 Steam 行会说明原因：

- *尚未检查*表示 GameDock 还没有获取这款游戏的成就。你从未玩过的游戏会在后台分批检查，所以通常几天内就会补上；玩这款游戏会把它移到队列最前面。
- *尚未读取*表示你的 Steam 个人资料是私密的，所以 Steam 不会把你的成就提供给 GameDock，而 GameDock Companion 也还没有读取这款游戏。参见私密 Steam 个人资料的成就。
- *无法读取*表示 GameDock 上次请求时，Steam 返回了错误。下一次 Steam 同步会再次请求。
- *没有成就*表示 Steam 没有为这款游戏列出任何成就。

如果 GameDock 知道这款游戏有多少个成就，这一行上方会注明，例如*可获得 30 个*。

在 GameDock 获取这款游戏有哪些成就之前，Epic Games 行会显示*尚未检查*；这会在你的 Epic 游戏库同步时完成。在 GameDock Companion 读取你的 Epic 成就之前，它会显示*尚未读取进度*；这会在你点击**设置 › 同步**中 Epic 的**成就**旁边的同步按钮时完成。*没有成就*表示 Epic 没有为这款游戏列出任何成就。

游玩历史

在进度表格下方，**游玩历史**会显示你玩这款游戏的时间，最早可以追溯到 GameDock 开始记录的时候，两种方案都有。

GameDock 看不到每一次的游玩过程。每次同步都会从每个商店或设备读取一个总时长，如果总时长增加了，就记录一条：增加了多少分钟、你最近一次游玩的日期，以及同步发现变化的时间。一条记录可能是一次游玩，也可能是好几次，所以这一部分会注明*按每次同步记录*。有些来源只记录你玩了多久，不记录什么时候玩的（比如 Dolphin），所以它们的记录日期是发现时长增加的那次同步的日期。

- 图表上方的数字是自第一条记录以来记录的时长，开始记录之前的游玩时长显示在它下方。
- 图表显示每周（周一到周日）的分钟数；历史超过半年后则改为每月，两者都按偏好设置中设置的时区计算。当前这一周或这个月的柱条更亮。
- 在还没有任何记录时，这一部分会显示开始追踪之前已有的时长，以及你第一次游玩的时间。
- 每条记录都会注明它的商店或设备，以及该来源在这次同步后的总时长。点击**显示更早的**可以加载更多。

GameDock 开始记录之前的游玩时长计入了你的总时长，但没有对应的记录。面板会在它所属的总时长旁边注明有多少。由多个条目组合而成的游戏，会把它们的历史合在一起显示。

成就

这款游戏的所有成就或奖杯，按其平台列出的顺序排列。

- 如果你在多个地方拥有这款游戏，可以用一排按钮选择平台。包含多款游戏的合辑会多出第二排按钮，每款游戏一个按钮。
- 用**搜索成就…**，可以按名称查找成就；用**全部**、**已获得**和**未解锁**，可以缩小列表范围。

- 每个成就都会显示图标、描述和你获得它的时间；如果平台提供数据，还会显示它在玩家中的稀有程度。PlayStation 奖杯会显示等级，Xbox 成就会显示玩家分数。
- 对于带有美术图的 Xbox 游戏，点击成就的图片即可全屏浏览这些美术图。

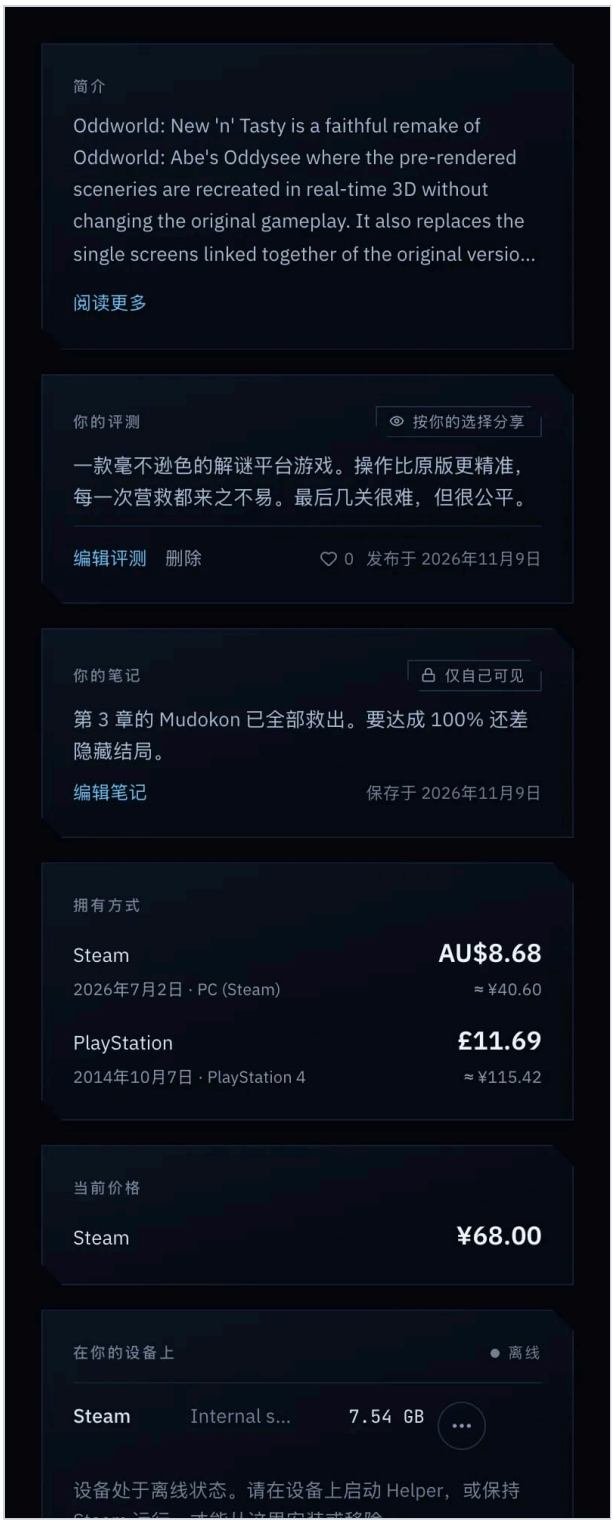
Steam DLC 和捆绑包

对于 Steam 游戏，**Steam DLC** 会列出每个附加内容，注明你是否拥有以及价格，促销会标在价格旁边；你拥有的数量显示在搜索框旁边。它可以搜索，也可以筛选为**已拥有**。**Steam 捆绑包**会列出包含这款游戏的捆绑包、每个捆绑包中你已拥有多少、购买剩余部分需要付多少钱，以及 Steam 为捆绑包提供的优惠（比如**节省 10%**）。DLC 拥有情况是通过 GameDock Companion 读取的，所以只有在 Companion 能访问你的 Steam 商店会话时，它才会保持最新。

云存档

如果 GameDock Helper 已经备份了这款游戏的存档，**云存档**会列出每个版本，以及它的保存时间和来源设备。点击某个版本旁边的**下载**，即可把它下载为文件。参见备份你的存档。

右侧栏



右侧栏

- **简介**：一段简短的描述。点击**阅读更多**可以查看全文。
- **你的评测**：你对这款游戏的看法，供你分享评分和评测的人查看。标题旁边的**按你的选择分享**会打开你的分享设置。参见撰写评测。
- **你的笔记**：关于这款游戏你想记住的任何内容，只有你自己能看到。参见给游戏评分和写笔记。
- **拥有方式**：每个版本一行：哪个商店、你付了多少钱、什么时候买的。以其他货币支付的价格下方会显示换算成你所用货币的金额。PlayStation 游戏会注明是否来自 PlayStation Plus，与其他游戏一起购买

的 GOG 或 Epic 游戏会注明它属于某个订单，实体版则会列出它的品相。没有价格的实体版旁边有**添加**，点击即可打开它并记录价格。在免费方案中，一年以前的购买价格会隐藏在 **Plus** 标记后面。

- **当前价格**：当前的 Steam 价格、折扣，以及与你购买价格的比较。**历史**会显示价格的变化。如果这款游戏在你的 Steam 愿望单中，你可以在这里设置一个价格，降到该价格时就会通知你。参见愿望单价格和提醒。
- **在你的设备上**：配对 GameDock Helper 后显示。显示游戏安装在哪里、占用多少空间，并提供通过 Steam 安装或添加到 Steam 的按钮。参见从 GameDock 安装游戏。
- **游戏信息**：它所属的系列、它的排序标题、它加入你游戏库的时间、根据 IGDB 上玩家的时长得出的通关时长（主线、主线 + 支线和全收集），以及它关联的商店账户。如果它与其他条目组合在一起，**已与以下游戏组合**会列出这些条目（参见修复重复的游戏）。在底部，**隐藏这款游戏**会把它从你的游戏库和总数中移除，**取消隐藏**则会把它恢复；**对他人隐藏这款游戏**会把它保留在你的游戏库中，但不会出现在其他人能看到的任何地方。参见隐藏你不想计入的游戏。

没有 Steam 价格的游戏

不是来自 Steam 的游戏，在 GameDock 于 IGDB 上匹配到它之后就会获得 Steam 价格，因为 IGDB 会注明这款游戏的 Steam 商店页面。如果某款游戏没有 Steam 价格，要么它从未在 Steam 上出售，要么 GameDock 还没有匹配到它；如果是后者，参见 GameDock 无法匹配的游戏。

GameDock 无法匹配的游戏

告诉 GameDock 一款未匹配的游戏是哪款游戏，或者它不在 IGDB 上，以及检查期间会发生什么。

GameDock 会从大型游戏数据库 IGDB 获取每款游戏的简介、发行日期、媒体评分、通关时长和所属系列。几乎每款游戏它都能自己匹配，依据是商店给这款游戏的 ID 或者它的确切名称。当它无法确定某个条目是哪款游戏时（通常是模组、自制游戏、民间翻译版，或者商店给它起了个不寻常名字的游戏），它会让这款游戏保持未匹配，而不是去猜。你可以告诉它这是哪款游戏。

找到你的未匹配游戏

当列表中有未匹配的游戏时，游戏库上方会有一条提示说明数量。点击**显示未匹配的游戏**即可跳转到它们：它们单独放在列表其余部分下方的**未匹配**区域中。这在**所有来源**以及每个商店或平台下都适用，在**全部游戏**和**已安装**视图中都可以使用。

告诉 GameDock 这是哪款游戏

1. 从**未匹配**区域打开这款游戏。
2. 它的页面顶部是**这是哪款游戏？**，其中列出了 GameDock 认为它可能对应的游戏，以及每款游戏发行的平台。在你拥有它的平台上发行过的游戏排在最前面，位于**与已同步的平台一致**下。
3. 如果没有列出正确的游戏，在**搜索 IGDB**中输入它的名称，然后点击**搜索**。可以试试包装盒或商店页面上写的标题。
4. 点击正确游戏旁边的**就是这款**。

然后 GameDock 会核实你的选择。在核实完成之前，你会在游戏页面和游戏库中看到所选游戏的名称、封面、简介、发行日期和通关时长，卡片上会有**待审核**徽标。这些只有你能看到：拥有这款游戏的其他人看不到你的选择，在匹配完成之前，你的公开个人资料也不会显示这款游戏。

改变主意了？在游戏页面上点击**选择另一款游戏**重新选择，或者点击**撤回**收回你的选择。

> 说明
>
> 无论你把它匹配到哪款游戏，你自己为它设置的名称或封面都会保留。参见重命名游戏或更改美术图。

如果这款游戏不在 IGDB 上

有些游戏永远不会出现在 IGDB 上：工具、模组、自制游戏，或者你自己做的东西。这时请在游戏页面上点击**它不在 IGDB 上**。这款游戏会留在**未匹配**区域，标为**已反馈**，并且不再计入游戏库上方的提示数量。一旦 GameDock 确认，它就会永久离开这个区域。

GameDock 核实之后

- **如果你的选择正确**，这款游戏会为所有拥有它的人完成匹配，**待审核**徽标也会消失。你不需要再做什么。

- **如果选择不正确**，这些信息会消失，游戏会回到**未匹配**区域，它的页面会说明原因。GameDock 也可能会通过电子邮件告诉你原因；如果你认为判断有误，可以回复那封邮件。你可以选择另一款游戏，但不能再选同一款。

只有完成匹配的游戏才能撰写评测，这样每个读者都知道你说的是哪款游戏。参见撰写评测。

修复重复的游戏

把同一款游戏的两个条目组合成一个、再把它们拆分开，或把某个平台从错误的游戏上移走。

如果你在多个地方拥有同一款游戏（比如在 Steam 和 PlayStation 上），GameDock 会自动把它们合为一张卡片。偶尔它会把你认为是同一款游戏的两个条目分开，比如一款游戏和它的年度版，或者把某个平台组合到错误的游戏上。这两种情况你都可以自己修复。

当它把同一款游戏的多个版本合为一张卡片时（比如一款游戏和它的年度版），卡片会显示这款游戏的名称和包装封面，游戏页面上的你的进度会列出你拥有的每个版本。如果你只拥有其中某个版本，它会保留自己的名称和封面。在另一款主机上重新发行的游戏算作同一款游戏：*Cities: Skylines* 的 PlayStation 4 版本会与你的 PC 版本组合在一起，显示在这款游戏的名称下，即使它是作为 *PlayStation 4 Edition* 单独列出的。在你所在地区以另一个名称销售的游戏会保留那个名称：欧版 *DanceStar Party* 不会被改名为它的美版标题 *Everybody Dance*；如果你以两个名称都拥有它，它们仍然是同一张卡片。

本页介绍的操作都不会删除任何内容。组合只会改变*你的*游戏库显示这些游戏的方式；底层的条目完全保持原样，你也可以随时撤销组合。

> 说明
>
> 复刻版和重制版是特意分开的：它们是不同的游戏，有各自的成就。只有当你更想看到一张卡片时，才把它们组合起来。

把两个条目组合为一款游戏

最快的方法是在游戏库中操作：

1. 在**游戏库**中，点击**选择**。
2. 点击你想组合的卡片。按住 Shift 点击可以选中连续的多张卡片。
3. 在屏幕底部的操作栏中，点击**组合为一款游戏**。
4. 检查**组合后游戏的标题**（默认是第一张卡片的标题），然后点击**组合 2 款**（数字是你选中的卡片数量）。

这些卡片会合为一张，游戏时长和成就也会合并在一起。一个组合最多可以包含 12 款游戏。

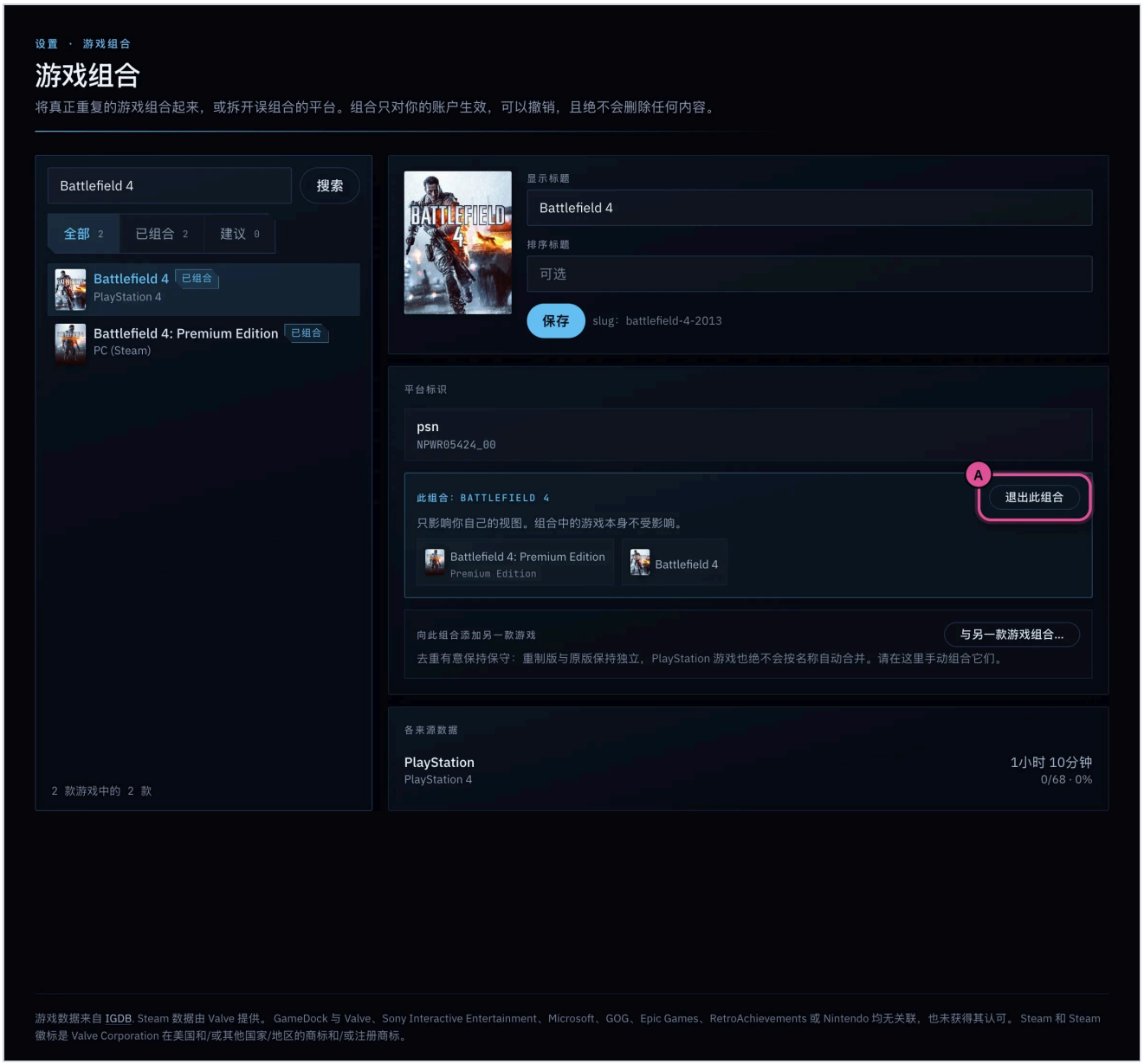
你也可以在**设置** → **游戏组合**中组合：找到其中一款游戏，选择**与另一款游戏组合…**，在**要组合进来的另一个条目**下输入另一款游戏的名称并从列表中选中它，设置**组合的显示标题**（**使用当前标题**和**使用另一个标题**会帮你填好），然后点击**将“…”与这款游戏组合**，按钮上会显示另一款游戏的名称。

使用别人创建的组合

如果其他玩家已经组合过同样的两款游戏，**设置** → **游戏组合**会在**建议**下列出这款游戏。打开它，然后在**建议的组合**下点击**使用此组合**。你不需要自己再创建。其他人看不到你的游戏库或你的组合；共享的只有这两款游戏的配对。

撤销组合

1. 前往**设置** → **游戏组合**，找到已组合的游戏。列表顶部的**已组合**只显示你组合过的游戏。
2. 点击**退出此组合** A。



“设置 → 游戏组合”，选中了一款已组合的游戏

这些游戏会恢复为各自独立的卡片，不会丢失任何内容，GameDock 也不会再向你建议这组配对。

把平台从错误的游戏上分离

退出组合适用于*你*组合的游戏。如果是 GameDock 自己把某个平台挂到了错误的游戏上（你某款游戏的 PlayStation 版本出现在另一款游戏上），请改用**分离...**。当一款游戏有多个平台时，它会列在**平台标识**下每个平台的旁边。确认后，该平台会移到一个独立的条目上，并带走它的游戏时长和成就。

作为一款游戏出售的合辑

有些 PlayStation 产品包含多款游戏，你可以在它们自己的菜单中选择要玩哪一款：*Resident Evil Origins Collection* 就是二合一。GameDock 会把它们显示为一张卡片，因为那就是你买的东西，每款游戏的奖杯分别显示在各自的区域中。

如果你更想分开查看这些游戏（也许因为你在其他地方也拥有它们），打开合辑的页面，在右侧栏的**此合辑中的游戏**下选择**拆分为 N 款游戏...**。每款游戏都会变成一张独立的卡片，有自己的奖杯和游戏时长。要把它

们合回去，打开其中任意一款，在同一位置选择**合并回“...”**。

如果拆分合辑会导致重复，GameDock 就不会提供拆分选项，比如你在其他地方也以单款游戏的形式拥有这个合辑。

重命名游戏或更改美术图

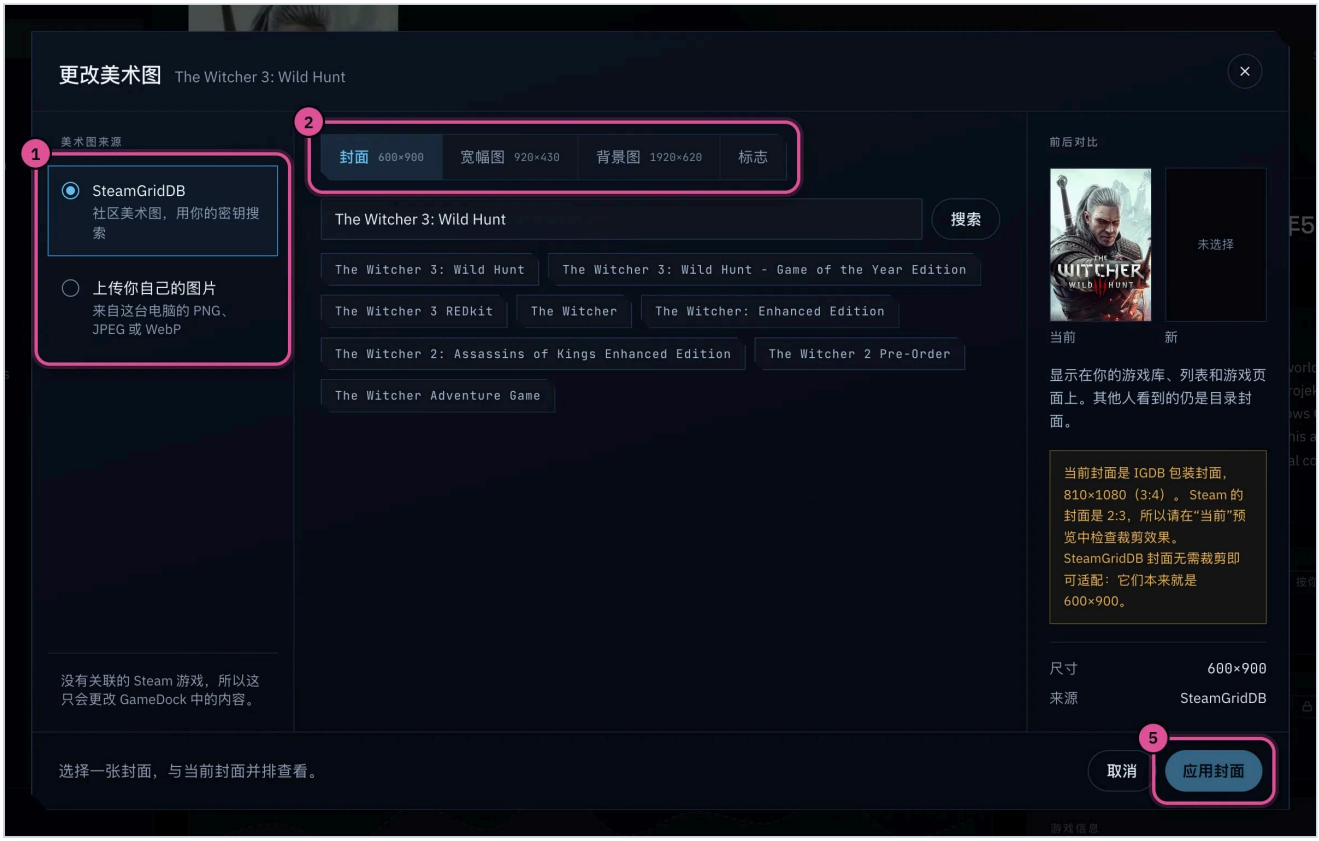
给游戏设置你想要的名称和封面，并选择它的排序方式。

每款游戏进来时都带着商店给它的名称，以及来自 GameDock 目录的包装封面，让你的整个游戏库看起来风格统一。这两者你都可以更改，还可以选择游戏的排序位置。你的更改只属于你自己：其他人看不到。

更改游戏封面

1. 打开游戏页面，将鼠标悬停在封面上，然后点击铅笔图标（**更改美术图**）。
2. 在**美术图来源** 1 下，选择图片的来源：**目录**，即 GameDock 自己的包装封面；你拥有这款游戏的商店提供的封面（Steam、PlayStation、Xbox 或 RetroAchievements）；**SteamGridDB**，一个由社区制作的大型美术图库，使用你自己的免费 SteamGridDB 密钥搜索；或者**上传你自己的图片**（PNG、JPEG 或 WebP 格式，最大 20 MB，会自动裁剪以适应尺寸）。正在使用的那个会标为**当前**。
3. 如果选择 SteamGridDB 或上传，请选择要更改哪种图片 2：**封面**是 GameDock 各处使用的竖版封面；**宽幅图**、**背景图**和**标志**是 Steam 使用的其他形状。
4. 选一张图片。在 **SteamGridDB** 中，如果没有显示正确的游戏，可以搜索它；每张封面都会标出它与当前封面的相似程度。**前后对比**会把它显示在你现在的封面旁边。
5. 点击**应用封面** 5，或者**应用宽幅图**、**应用背景图**或**应用标志**。

封面预览按 Steam 的 2:3 比例（600×900）显示，因为这是封面在 Steam 中占据的画框。GameDock 的包装封面是 3:4，所以如果当前封面或你上传的图片是其他比例，面板会提示你：检查预览中是否有边缘被裁掉，或者改选 SteamGridDB 封面，因为它们本来就是 600×900。



更改游戏的美术图

> 提示
>
> 选择了商店的封面后，如果想换回 GameDock 自己的封面，选择**目录**并应用，或者点击面板底部的**恢复为目录封面**。

添加你的 SteamGridDB 密钥

SteamGridDB 的美术图可免费用于个人用途，所以 GameDock 使用你自己的密钥搜索，而不是共用的密钥。如果你还没有密钥，第一次选择 **SteamGridDB** 时，面板会告诉你如何添加：

1. 在同一个浏览器中登录 steamgriddb.com。如果你从未创建过 API 密钥，请在它的 API 偏好设置页面上创建一个。
2. 点击**用 Companion 获取我的密钥**。GameDock Companion 会从你的 SteamGridDB 账户读取一次密钥，并发送到你的 GameDock 账户。如果 Companion 请求权限，请允许它读取 steamgriddb.com。
3. 面板会立即开始搜索。

如果没有 Companion，点击**改为粘贴密钥**；或者从 API 偏好设置页面复制密钥，粘贴到**设置** → **同步**底部的 **SteamGridDB 美术图**中，然后点击**保存密钥**。在那里点击**移除密钥**可以再把它移除。

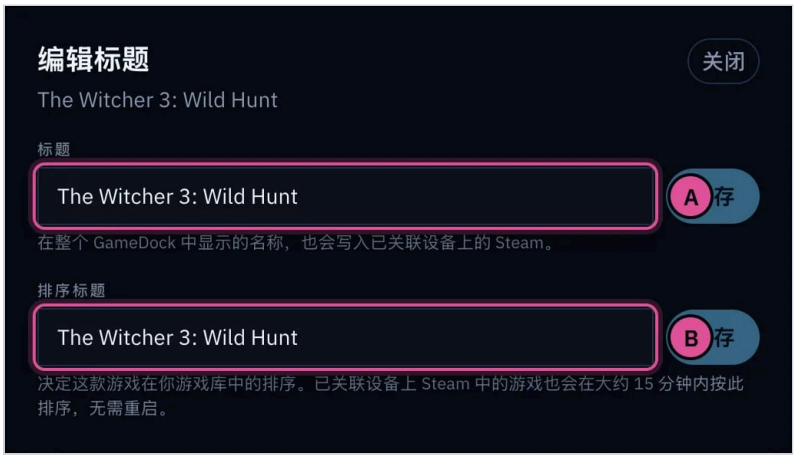
> 说明
>
> 你从 SteamGridDB 选择的封面只用于你自己的游戏库。其他人看不到它们，GameDock 也从不使用 SteamGridDB 作为其他人看到的封面。

配对 GameDock Helper 后，你还可以把新的美术图发送到你设备上的 Steam 库：保持**同时在你设备上的 Steam 中设置**开启；如果有多个 Steam 条目，在它下方选择要用于哪一个。将美术图写入你的设备是 GameDock Plus 的功能。

重命名游戏或更改排序位置

无论游戏来自哪个商店或模拟器，都可以在它的页面上操作：

1. 在**游戏信息**中，点击**排序标题**旁边的铅笔图标（**编辑标题**）。
2. 修改**标题** A，然后点击旁边的**保存**。
3. 修改**排序标题** B，也就是游戏按字母排序时依据的名称，然后点击旁边的**保存**。



编辑游戏的标题和排序标题

如果你有 GameDock Plus 并已配对 GameDock Helper，新标题也会写入你设备上的 Steam，大约十五分钟内就会显示出来。

要在一个地方重命名多款游戏，请使用**设置** → **游戏组合**：找到游戏，修改**显示标题**或**排序标题**，然后点击**保存**。**排序标题**留空则按标题排序。

> 说明
>
> 如果想让你的整个 Steam 库（而不只是一款游戏）都使用 GameDock 显示的名称和顺序，参见 Steam 名称、顺序和美术图。

游玩状态和隐藏游戏

六种游玩状态：其中哪四种由 GameDock 根据你的游玩情况得出、哪两种由你自己设置，如何自己设置状态，以及如何隐藏你不想列出的游戏并重新显示它。

游玩状态

游戏库中的每款游戏都有六种游玩状态之一：

状态	含义
正在玩	你现在正在玩。
想玩	你拥有它，但还没怎么开始玩。
已通关	你已经完成了主线剧情或主要目标。
已完成	你想做的都做完了：比如拿到全部成就，或者达到 100%。
已搁置	你暂时放下了它，打算以后再回来玩。
已放弃	你不会再玩了。

除非你自己选择，GameDock 会根据你实际的游玩情况推算游戏的状态，所以你不需要手动更新：它会随着你的游玩而变化。它只会推算其中四种：

状态	GAMEDOCK 何时给出
已完成	你获得了全部成就。只有带成就的游戏才能这样被判定为已完成。
正在玩	在过去四周中的某一周里你玩了至少 15 分钟，或者 Steam 报告你在过去两周内玩了至少 15 分钟，又或者你已经开始玩这款游戏，并且在过去四周内玩过。
已搁置	你已经开始玩它（总共玩了 1 小时，或者在 GameDock 开始记录后的某一周里玩了 15 分钟或更久），但过去四周完全没有玩过。
想玩	其他所有情况：你拥有但还没怎么开始玩的游戏。

已通关和**已放弃**由你自己设置。没有哪个商店会告诉 GameDock 你什么时候通关了一款游戏的剧情；而一款游戏无论放了多久没碰，只有你知道自己还会不会回来玩。所以 GameDock 会把你不再玩的游戏标为**已搁置**，要不要标得更具体，由你决定。

游玩状态会显示在**游戏库**的每张卡片上、游戏页面的标题旁边，以及游戏库工具栏的**状态**中，用它可以只显示某一种状态的游戏。每种状态的名称旁都有一个小图标。**排序** → **游玩状态**会按正在玩、想玩、已通关、已完成、已搁置、已放弃的顺序排列。

自己设置状态

当推算出的状态不对时（比如一款没有成就但你已经通关的游戏，或者你上周已经放弃的游戏），可以自己选择：

- **在游戏页面上**，打开标题旁边的状态菜单，选择六种状态中的任意一种。
- **要同时设置多款游戏**，在**游戏库**中点击**选择**，点选这些游戏，然后在屏幕底部的栏中打开**设置游玩状态...**，选择一种状态。

你设置的状态会一直保持，直到你自己更改，无论你玩了什么；卡片、**状态**筛选和**游玩状态**排序都会使用它。它只属于你：其他人的游戏库不会改变。

要恢复为推算出的状态，请选择**让 GameDock 决定**。设置过状态后，它会出现在游戏页面菜单的底部；要对多款游戏这样做，就打开**设置游玩状态...**，从中选择它。无论状态是你设置的还是 GameDock 推算的，菜单的显示方式都一样；将鼠标悬停在上面即可查看是哪一种。没有空白状态：你没有分类的游戏，总会有一个根据游玩情况推算出的状态。

如果你在 GameDock 有六种状态之前就设置过状态，它们已经自动转换：“Backlog”变成了**想玩**，“Finished”变成了**已通关**，“Dropped”变成了**已放弃**。**事件**中仍会列出这些旧的更改，但显示的是新名称。

隐藏不想计入的游戏

隐藏你永远不想看到或计入的游戏：测试应用、误发给你的游戏、你永远不会玩的捆绑包附带游戏。隐藏的游戏不会出现在你的游戏库中，也不会计入任何总数：

- 侧边栏、仪表板以及**游戏库**和**成就**中的游戏数量；
- 你的游戏时长和成就总数，以及仪表板中本周的游玩和解锁情况；
- 你的游戏库今天的价值，以及从现在起的价值历史，包括这款游戏的附加内容。

你为它花的钱仍会计入。花出去的钱是真实的，所以隐藏游戏的购买记录仍会保留在**购买记录**、**已拥有**和所有消费总额中。隐藏不会改变商店本身的任何内容，也不会影响其他人的游戏库。

GameDock 也会自动把一些内容排除在你的游戏库之外，因为它们不是你拥有的游戏：以独立应用形式出现的 Steam DLC、试玩版、测试版和游戏测试，商店在游戏之外出售的应用和工具，以及让好友加入你游戏的通行证。它们不会计入任何地方，也不会列在**由你隐藏**中，那里只包含你自己隐藏的内容。

要隐藏一款游戏，打开它的页面，点击**游戏信息**底部的**隐藏这款游戏**。之后页面会在游玩状态旁边显示**已隐藏**。

要同时隐藏多款游戏：

1. 在**游戏库**中，点击**选择**。
2. 点击每一款要隐藏的游戏。按住 Shift 点击可以选中连续的一串卡片。
3. 在屏幕底部的栏中，点击**隐藏**。

这些游戏会立即从你的游戏库及其总数中消失。不会弹出确认，但屏幕底部显示*已隐藏 2 款游戏*的消息里会有几秒钟的**撤销**按钮。点击它就能立即恢复这些游戏。

隐藏一张组合了多款游戏的卡片时，会按它显示的那一款游戏来隐藏。游戏再次同步时，以及被拆分成多款游戏或重新组合时，都会保持隐藏。

重新显示隐藏的游戏

1. 在**游戏库**中，点击**筛选**并开启**由你隐藏**。只有在你隐藏过游戏时它才会出现。现在列表只显示你隐藏的游戏，无论你之前在哪个视图。
2. 点击**选择**，然后点选要恢复的游戏，或者点击**全选**。

3. 点击屏幕底部栏中的**取消隐藏**。

也可以打开游戏页面，点击**游戏信息**底部的**取消隐藏**。这些游戏会立即回到你的游戏库及其总数中。关闭**由你隐藏**，或者点击**全部清除**，即可重新查看游戏库中的其他游戏。

Steam 列表**筛选**中的**隐藏的游戏**与**由你隐藏**不同：它是你*在 Steam 应用中*隐藏的游戏列表，GameDock 默认不显示这些游戏，你可以用**混合显示**或**仅显示这些**让它们重新出现。

只对他人隐藏游戏

要让一款游戏留在你的游戏库和总数中，但不出现在你的个人资料和其他人能看到的任何地方，打开它的页面，点击**对他人隐藏**下的**对他人隐藏这款游戏**。点击**对他人显示**可以撤销。请参阅分享你的个人资料。

给游戏评分和写笔记

以半星为单位给游戏打最多五星，按评分排序和筛选你的游戏库，并为任何游戏写私人笔记。

为游戏库中的任何游戏打分，从半星到五星，还可以为它记笔记：你玩到了哪里、下一步想尝试什么、你对它的看法。你的评分和笔记只属于你：其他人的游戏库不会改变；只有在你分享评分时，其他人才能看到你的评分（请参阅隐私和分享）；而你的笔记永远只有你自己能看到。

为游戏评分

打开游戏页面。星星 A 位于标题下方、游玩状态旁边。在你评分之前，它标着**评分**；评分之后，后面会以数字显示你的评分，保留一位小数（**3.5**、**4.0**）。



四颗星，旁边是“清除”

- **使用鼠标或触摸屏时**，点击星星的左半边得半颗星，点击右半边得一整颗星。点击第四颗星的右半边，游戏得四星；点击它的左半边，得三星半。
- **使用键盘时**，按 Tab 键直到星星被高亮，然后：

按键	作用
右方向键或上方向键	增加半颗星
左方向键或下方向键	减少半颗星
Page Up / Page Down	增加或减少一整颗星
1 到 5	对应数量的星星
Home / End	半颗星 / 五颗星
Delete 或 Backspace	清除评分

停止调整片刻后，你的评分就会保存。要取消评分，点击星星旁边的**清除** B。

每次评分变化都会列在**事件**的**游戏库**下。

按评分排序和筛选

在**游戏库**中：

- **排序** → **你的评分**会把你评分最高的游戏排在最前，没有评分的排在最后。开启时，每张卡片都会显示你给它的评分。

- 工具栏上的**评分**可以把列表缩小到你评过分的游戏、没有评过分的游戏、你评了至少 1、2、3 或 4 星的游戏，或者评了 5 星的游戏。

工具栏的其他功能请参阅浏览、搜索和筛选。

为游戏记笔记

你的笔记位于游戏页面右侧，在**简介**和你的评测下方。



你的笔记，只有你能看到

1. 点击**添加笔记**，已有笔记时则点击**编辑笔记**。
2. 输入你想记住的任何内容。换行会被保留。
3. 点击**保存**（或者在 Mac 上按 Cmd+Enter，在其他系统上按 Ctrl+Enter）。**取消**会让笔记保持原样。

一条笔记最多 10,000 个字符；超过后，输入框下方的计数会变红，**保存**也会保持不可用，直到内容变短。要删除笔记，清空输入框并保存即可。

笔记是纯文本。你输入的内容不会变成链接、粗体文字或其他任何东西：它会完全按你写的样子显示。

> 说明
>
> **只有你能看到你的笔记**。它们只出现在游戏页面和你的数据导出中，不会出现在其他任何地方：不在你的 API 中，不在**事件**中，也不在任何其他人能看到的地方。要写给别人看的内容，请改为撰写评测。请参阅撰写评测。

组合的游戏

把多个条目组合成一款游戏的卡片，会作为一款游戏来评分和记笔记。评分和笔记会保存在其中的每个条目上，所以如果你之后把某个条目从组合中移出，它仍会保留这些内容。如果你在组合之前给这些条目写了不同的笔记，页面会把它们依次显示出来，保存后会合并成一条笔记。

当 GameDock 合并两个后来发现是同一款游戏的条目时，以及你拆分开的合辑重新组合时，评分和笔记也会跟着游戏保留下来。

在导出和 API 中

- 你的数据导出中有一个**评分和笔记**文件：包含你评过分或写过笔记的每款游戏，笔记完整收录。**游戏库**文件中也有 `rating` 列。请参阅导出你的数据。
- 你的只读 API 会给出每款游戏的 `rating`（以星为单位），但永远不会包含你的笔记。请参阅 GameDock API。

评分和笔记在两种方案中都可使用。

撰写评测

为一款游戏写一篇供他人阅读的评测，标记其中的剧透，并查看谁能读到它以及他们看到什么。

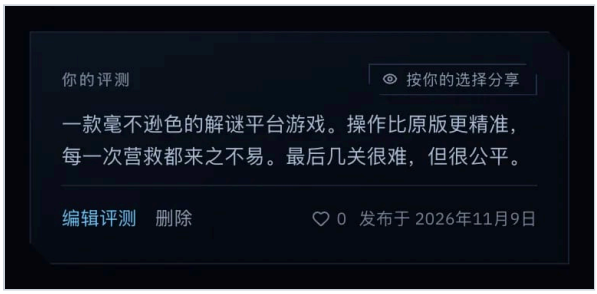
为游戏写一篇评测给其他人看：说说你对它的看法，给正在考虑要不要玩它的人参考。每款游戏你只能写一篇评测，你可以随时修改或撤下它。

评测和笔记不一样。笔记永远只属于你；评测则会展示给你的评分和评测的分享对象。

撰写评测

你的评测位于游戏页面右侧，在**简介**下方、你的笔记上方。

1. 点击**撰写评测**。
2. 输入你的评测。换行会被保留，最多 8,000 个字符。
3. 如果评测透露了任何剧情或结局，请勾选**含有剧透**。
4. 如果你愿意，可以填写**游玩平台**。输入时会推荐你拥有这款游戏的平台，你也可以填写其他任何平台。
5. 点击**发布**。



游戏页面上一篇已发布的评测

之后要修改，点击**编辑评测**，改好后点击**保存**。评测会保留你第一次发布的日期，并标注为*已编辑*。要撤下评测，点击**删除**，然后点击**确认删除**；删除的评测会连同它获得的点赞一起永久消失。

发布评测会列在**事件**的**游戏库**下，编辑评测则不会。

GameDock 已与其目录匹配的任何游戏都可以评测，即使它不在你的游戏库中：你可能是在朋友的主机上玩的。GameDock 没有匹配的游戏则不能评测，因为读者无法分辨你指的是哪款游戏；面板上会说明这一点。要让你的某款游戏得到匹配，请参阅 GameDock 无法匹配的游戏。

评测可以写什么

评测是纯文本：你输入的内容不会变成链接、粗体文字或其他任何东西。一般的脏话没问题。侮辱性词语和仇恨言论会被拒绝；包含两个以上网址的评测也会被拒绝，而在你的账户注册不满一周时，评测中不能包含任何网址。如果你的评测被拒绝，提示信息会说明原因，你的文字会保留在输入框中。

谁能看到

你的评测和评分一起分享：**账户** → **隐私** → **分享**中的**评分和评测**设置决定了谁能看到它们。面板顶部的链接会带你去那里。在你分享之前，其他人都看不到你的评测；它们会被保存下来，你一分享就会出现。

分享的评测会显示在你的个人资料上：一个**评测**标签页、概览上你最新的三篇评测，而且每篇评测都有自己的地址 `/community/user/<username>/review/<game>`。它们也会向同样的人显示在游戏的公开页面上。请参阅公开游戏页面。

对于你已对他人隐藏的游戏，你的评测永远不会向任何人显示，无论你的设置如何。请参阅分享你的个人资料。

读者会看到什么

- **你的星级**。你当前对这款游戏的评分，所以评测和评分永远不会不一致。
- **已游玩 X 小时**。你玩了多长时间，根据你的商店数据计算，只有在你同时分享游戏时长时才会显示。
- **剧透折叠**。标记为*含有剧透*的评测会显示**显示评测（含剧透）**，直到读者点开它；它在搜索结果和链接预览中的描述也只会说明其中含有剧透。
- **点赞**。任何已登录且能看到你评测的人都可以点心形图标为它点赞；你不能给自己的评测点赞。只显示点赞数：没人能看到是谁点的赞。评测没有评论功能。

如果审核员介入

任何读到你评测的人都可以向审核员举报。被审核员隐藏的评测会在你的游戏页面上显示**已被审核隐藏**，其他人都看不到它；你会收到电子邮件说明原因。编辑评测会让它重新提交给审核员查看，但不会让它自动恢复显示。审核员也可以把评测标记为含有剧透；之后你就不能取消勾选该选项了。请参阅举报或屏蔽某人。

在导出中

你的数据导出中有一个**评测**文件：包含你写过的每篇完整评测，以及它的剧透标记、平台、日期和点赞数。请参阅导出你的数据。

评测在两种方案中都可使用。

公开游戏页面

看看分享评分的人如何评价一款游戏：它的社区评分、评测、“最先达成 100%”以及收录它的列表。

GameDock 能与 IGDB 匹配的每款游戏都可以有一个公开页面：上面有分享评分的人对它的看法、他们的评测、谁最先获得全部成就，以及收录它的列表。朋友问你某款游戏好不好玩时，就可以把这个页面发给他。

任何人都可以阅读公开游戏页面，无论是否登录。

打开游戏的公开页面

在任何人的个人资料上点击一款游戏，或者点击评测旁边的封面。对于你自己游戏库中的游戏，点击游戏页面顶部评分旁边的**公开页面**。游戏的页面地址是 `/community/game/<game>`。

只有当一款游戏的某些内容公开后，它才会有公开页面：它在某人分享的游戏库中，有人分享了它的评分或评测，或者它是某人最喜欢的游戏之一。只有私密账户拥有的游戏没有公开页面；只在某人设备上发现的游戏，或者 GameDock 无法匹配的游戏也没有，因为它的名称可能只是一个文件名。其他人会看到和访问不存在的游戏时一样的**未找到**页面。如果你能看到一个其他人还看不到的页面，页面上会说明这一点。



公开游戏页面

社区评分

公开评分	页面显示的内容
没有	**暂无评分**

公开评分	页面显示的内容
1 到 4 个	评分的数量
5 个或更多	五星制的平均分（以星星显示），以及评分的数量

只有所有者向**所有人**分享的评分才会计入，所以每个人看到的数字都一样。评分要计入，必须是对所有者从商店获得或放在收藏架上的游戏的评分，或者附在其评测旁边的评分，而且不能是所有者对他人隐藏的游戏。

如果你已登录，还会看到**你的评分**，以及你关注的、你能看到其评分的人的平均分。对于你游戏库中的游戏，**评分、评测或添加到列表**会带你到它在你游戏库中的页面。

评测旁边的**大家设置的游玩状态**会显示有多少人把这款游戏设为**正在玩**、**已通关**等：这些都是他们在向所有人分享的游戏库中自己选择的状态。它从不显示有多少人拥有这款游戏，也不显示任何人玩了多久。

较长的简介会被截断；点击**阅读更多**可以查看全部内容。

评测

页面上显示点赞最多的评测，剧透内容会折叠起来，直到你点开。**全部评测**会显示你能看到的每一篇评测，可按**热门**（过去 30 天内点赞最多的排在前面）或**最新**排列。你可以像在个人资料上一样为评测点赞或举报评测。被审核员隐藏的评测，以及你屏蔽的账户或屏蔽了你的账户所写的评测，都不会显示。请参阅撰写评测。

最先达成 100% 和列表

最先达成 100% 列出了谁最先在 Steam、PlayStation、Xbox 或 RetroAchievements 上解锁了全部成就（下方那行文字只会列出所显示的名次是在哪些商店达成的）：包括排行榜上的所有人，以及你关注的人。请参阅排行榜。**收录的列表**会显示最多四个你能看到的、收录了这款游戏的列表。

在搜索结果和链接中

一款游戏的页面有了一篇公开评测或五个公开评分后，就会出现在搜索结果中，有评分时还会显示评分。分享的链接会显示它的封面，有五个评分后还会显示评分。

公开游戏页面在两种方案中都可使用。

创建游戏列表

创建你自己的游戏列表（可排名，也可不排名），从游戏页面或游戏库中添加游戏，调整顺序，并注明每款游戏入选的理由。

创建你自己的游戏列表：接下来要玩的、最喜欢的、前十名、续作发售前要通关的游戏。列表有一个名称、一段可选的描述，以及按你选择的顺序排列的游戏，每款游戏都可以附上一条简短的备注。

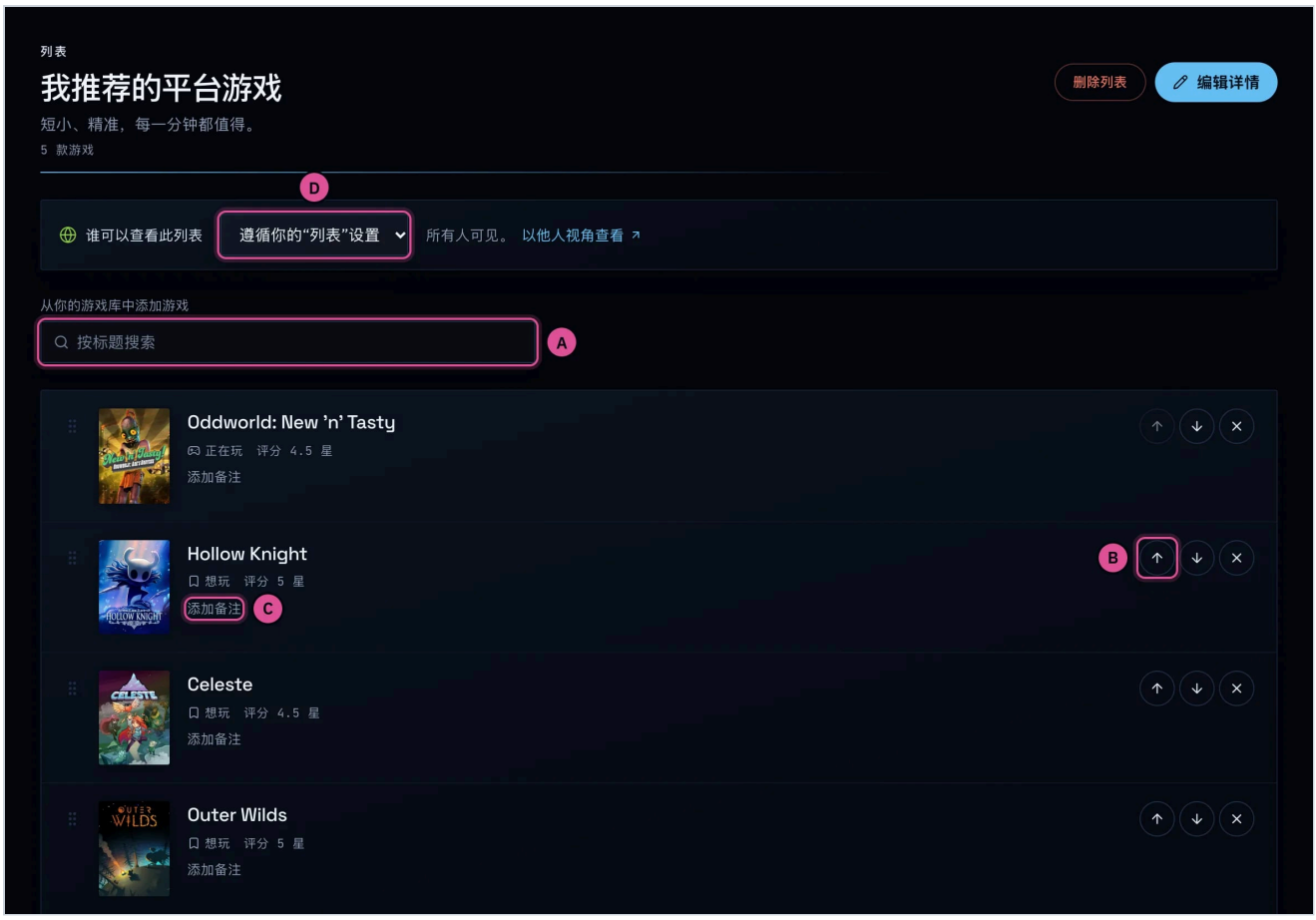
> 说明
>
> **你的列表在分享之前都是私密的**。列表遵循**账户** → **隐私**中的**列表**分享设置，该设置一开始是“仅自己”。请参阅分享列表。

创建列表

1. 点击侧边栏中的**列表**。
2. 点击右上角的**新建列表**。
3. 填写**名称**。**描述**是可选的，会保留换行。
4. 如果顺序很重要（比如前十名），请勾选**排名**：游戏会从第一到最后依次编号。
5. 点击**创建列表**。新列表会打开，可以开始添加游戏。

你也可以在游戏页面上或在**游戏库** → **选择**中，通过**加入列表**来创建列表：在**新建列表**下输入名称并点击**创建**，列表中就会已经包含这款游戏，或者你选中的游戏。

向列表中添加游戏



列表自己的页面

添加游戏有三种方式：

- **在列表自己的页面上**。在**从你的游戏库中添加游戏** A 中输入部分标题，然后点击游戏。它会被添加到列表末尾。
- **在游戏页面上**。点击评分旁边的**加入列表**。勾选这款游戏应加入的每个列表；取消勾选某个列表即可将游戏从中移除。更改会立即保存。完成后点击**完成**。
- **从游戏库中一次添加多款**。点击**选择**，选中游戏，然后点击**加入列表**，再点击目标列表旁边的**添加**。已在该列表中的游戏会保持原位，提示信息会说明有多少款。

只有你游戏库中的游戏才能添加。之后离开你游戏库的游戏会留在你的列表中，并标记为**不在你的游戏库中**。

组合的游戏（你组合成一款的两个条目）只会作为一款游戏加入列表一次，无论你是从它的哪个条目添加的。

调整列表顺序

从**列表**中打开列表，然后：

- **拖动**游戏所在的行，把它放到它应在的那一行上，或者
- 点击游戏所在行上的**向上** B 或**向下**箭头，将它移动一位。使用键盘时，按 Tab 键直到箭头被高亮，然后按 Enter；高亮会停留在你移动的游戏上，所以你可以继续按 Enter 接着移动它。

你一移动游戏，新的顺序就会保存。如果无法保存，列表会恢复原样，并有消息说明原因。

备注、详情和移除游戏

- 游戏下方的**添加备注** C 可以写一行说明它为什么在列表上，比如“用困难难度玩”。点击**保存**，或者点击**取消**保持原样。**编辑备注**可以修改备注；保存为空即可删除。
- 游戏所在行上的 × 会把它从列表中移除。游戏本身仍留在你的游戏库中。
- 列表页面右上角的**编辑详情**可以更改列表的名称、描述以及是否排名。
- 旁边的**删除列表**会让你点击**删除此列表**进行确认，然后删除该列表。列表中的游戏不受影响。

一个列表最多可以包含 500 款游戏，你最多可以创建 200 个列表。

分享列表

当**账户** → **隐私**中的**列表**设置允许其他人查看列表时，列表会在你的个人资料上分享。单个列表的可见范围可以比该设置更窄，但不能更宽：

1. 打开列表。
2. 将**谁可以查看此列表** D 设为**仅自己**，只留给自己看；或者设为**好友**，只分享给你关注且也关注你的人。将其设回**遵循你的“列表”设置**，即可像你的其他列表一样分享。

旁边的一行文字会说明现在谁能看到这个列表（*所有人可见*、*你的好友可见*或*仅你自己可见*），**以他人视角查看**会按它在你个人资料上的样子打开。其他人第一次能看到某个列表时，它会列在**事件**中，并出现在你粉丝的动态中。分享的列表会显示它的名称、描述、按顺序排列的游戏和你对它们的备注，已登录的人可以为它点赞。分享的列表也会出现在社区的**列表**页面上，分享对象中的任何人都能在那里找到它们；请参阅浏览社区。列表中的游戏以正式名称和封面显示，你对他人隐藏的游戏不会显示。

列表名称不能包含脏话或网址。描述和备注可以有脏话，但不能使用侮辱性词语或仇恨言论，并且各自最多包含两个网址。在这条规则之前创建、但违反了这条规则的列表，在你重命名之前只有你自己能看到；设置旁边的那行文字会说明原因。请参阅分享你的个人资料。

在导出中

你的数据导出中有一个**列表**文件：每个列表中的每款游戏占一行，按列表的顺序排列，并附上你的备注。请参阅导出你的数据。列表目前还不在你的 API 中。

列表在两种方案中都可使用。

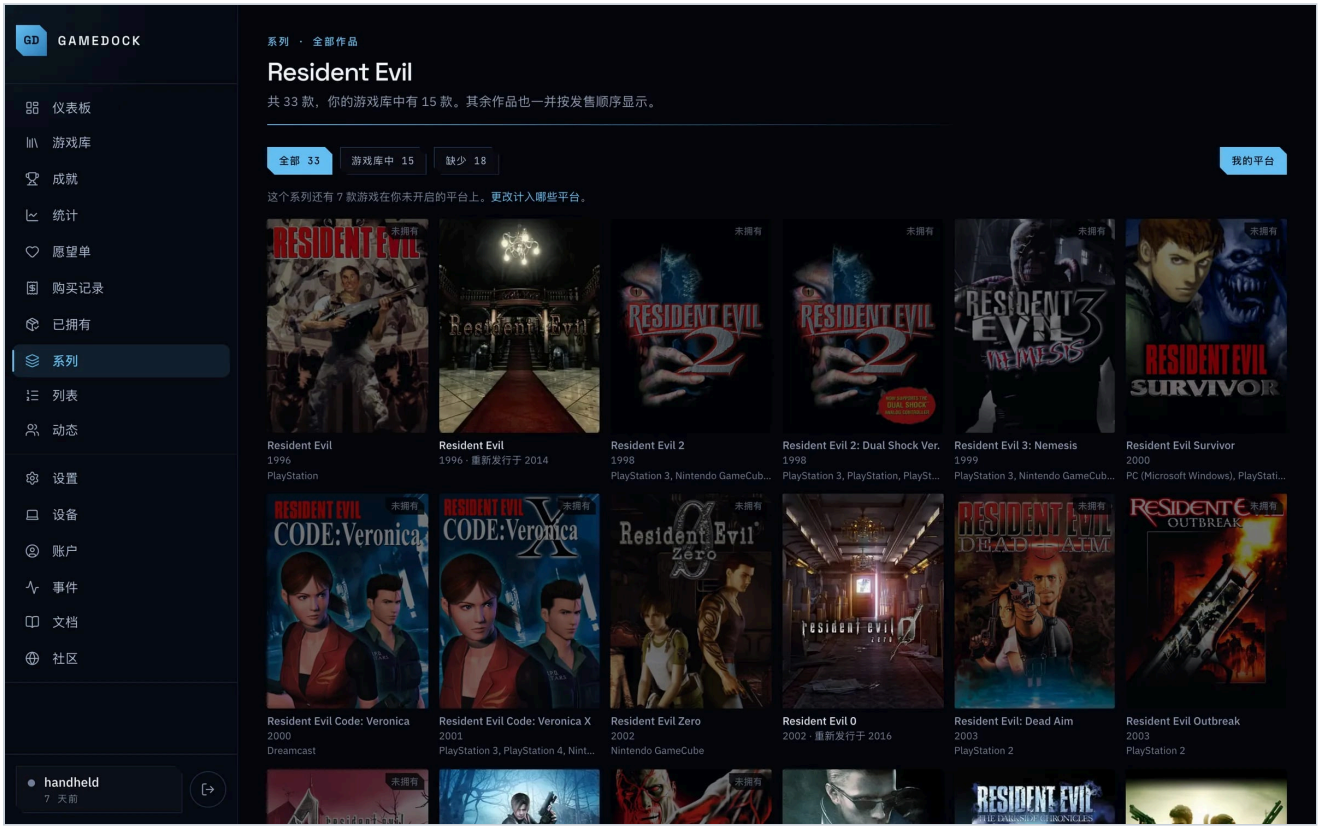
游戏系列

查看你游戏库中的每个系列、每个系列中你还缺哪些，并调整游戏的分组方式。

GameDock 通过 IGDB（它所使用的游戏数据库）了解你的每款游戏属于哪个系列（Resident Evil、Tomb Raider、Need for Speed）。这样它就能在你的游戏库中把同一系列的游戏放在一起，并向你显示某个系列中你还没有拥有的游戏。

查看单个系列

点击**游戏库**中任意游戏卡片下方的系列名称，或者游戏页面**游戏信息**中**系列**旁边的名称。系列页面会按发售顺序列出其中的每款游戏，你拥有的和没有拥有的并排显示。



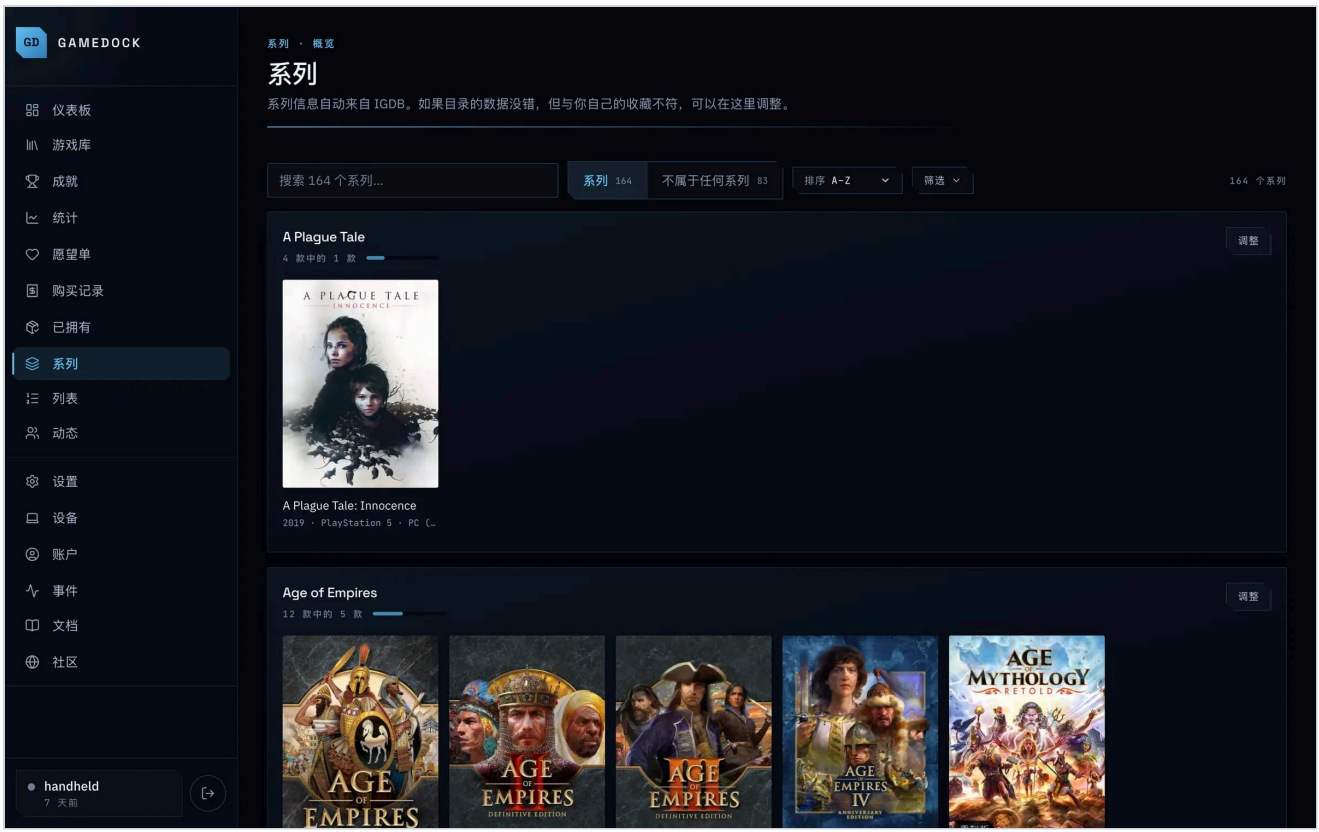
一个系列，包括你拥有的游戏和你没有拥有的游戏

- **全部**、**在你的游戏库中**和**缺少**可以缩小列表范围。
- **我的平台**（默认开启，除非你关闭它）只显示在你计入的平台上销售的游戏。一个长寿系列会包含几十年来你已经买不到的游戏；按钮下方的说明会告诉你有多少款游戏因此被隐藏，**更改计入哪些平台**会打开下面的设置。
- 每款游戏都会显示它的发售年份（如果重新发行过，也会显示重新发行的时间）以及它所在的平台。

> 说明
>
> 在免费方案中，你能看到你拥有的游戏以及你缺少多少款；GameDock Plus 会列出缺少的具体是哪些游戏。

一次查看所有系列

侧边栏中的**系列**会把你游戏库涉及的每个系列各排成一排：按顺序显示其游戏封面、你拥有多少款（“24 款中的 16 款”）以及一个显示其余部分的进度条，较长的系列还有箭头可以翻页。点击任意一排的任意位置（包括封面），即可打开该系列的作品列表；每款游戏都可以从作品列表中打开。



系列

你可以按名称搜索，按 **A–Z**、**游戏最多**或**缺少最多**排序，用**筛选** → **已调整**只列出你修改过的系列，或者切换到**不属于任何系列**，查看 GameDock 没有归入任何系列的游戏。其中大多数确实不属于任何系列。

调整系列的分组方式

IGDB 的分组并不总是符合你对一个系列的理解。点击某个系列上的**调整**，可以：

- **合并到**另一个系列，比如把 LEGO Star Wars 和 LEGO Batman 合并成一排 LEGO 系列。被合并的系列会显示在你选择的系列下，点击被合并系列的标签即可将它重新拆分出来。
- 设置**重制版置后**，让重制版排在它所重制的游戏之后，而不是按它自己的发售年份排序。
- 要把单款游戏移到另一个系列，选择**移动到…**；要把它移出所有系列，选择**无系列**。对于你手动移动过的游戏，同一菜单中的**使用 IGDB 的结果**可以把它放回原处。
- 用**重置此系列**撤销你对它所做的所有更改。

在**不属于任何系列**中，**加入系列**可以把游戏放入你选择的系列。调整系列是 GameDock Plus 的功能；你的更改只会影响你自己的游戏库。

选择计入哪些平台

设置 → **系列**决定了一款*缺少的*游戏必须在哪些平台上才算作缺少。



设置 → 系列

- 如果你关联了在某个平台上销售游戏的商店，或者已经拥有该平台上的游戏（包括收藏架上的光盘和卡带），这个平台默认就会计入。**原因**列会说明是哪种情况。
- 用开关开启或关闭任意平台；**增加**会显示它会增加多少款缺少的游戏，让你根据数字而不是靠猜来选择。**重置**会把单个平台恢复为默认值，**恢复默认设置**会把所有平台都恢复。
- **显示未发售的游戏**会包含已公布但还没有发售日期的游戏。
- **计入你模拟的主机**会加入你只通过模拟器游玩的主机，适合用来看“我能玩什么”，而不是“我能买什么”。

这些设置是 GameDock Plus 的功能。

实体版游戏

通过条形码、光盘编号或标题添加你架子上的光盘和卡带，并记录每一份的花费。

没有哪个商店能告诉 GameDock 你收藏架上有哪些光盘和卡带，所以要由你自己添加。每份实体版都会加入游戏库中这款游戏的卡片，与任何数字版本并列，并且可以按你的意愿记录你支付的金额。

实体版可以属于任何主机或电脑平台。常见的平台总会出现在**主机**列表中，而在你选择游戏后，这款游戏发行过的其他平台也会加入列表。

添加实体版

1. 前往**已拥有** → **实体版**，点击**添加实体版**。



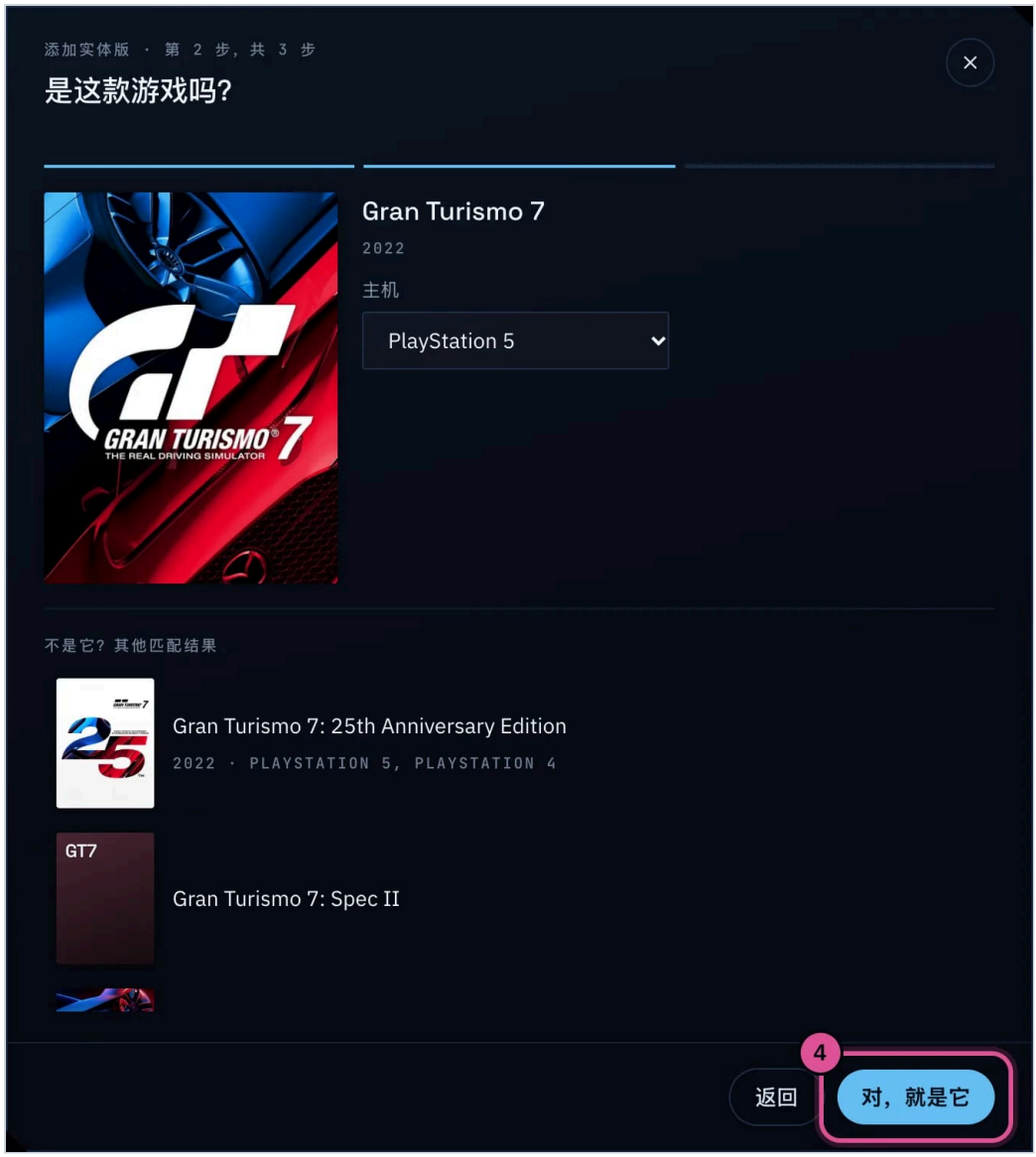
已拥有 → 实体版，你的收藏架

2. 输入包装盒上的内容 (2)：印在侧脊或光盘上的**光盘编号**（例如 *CUSA-01234*）、条纹下方的**条形码**数字，或者直接输入**游戏标题**。GameDock 会告诉你它认为你输入的是哪一种；如果猜错了，你可以自己选择**光盘编号**、**条形码**或**标题**。按标题搜索时，你可以把搜索范围限定在某一台主机上。
3. 点击**识别** (3)。



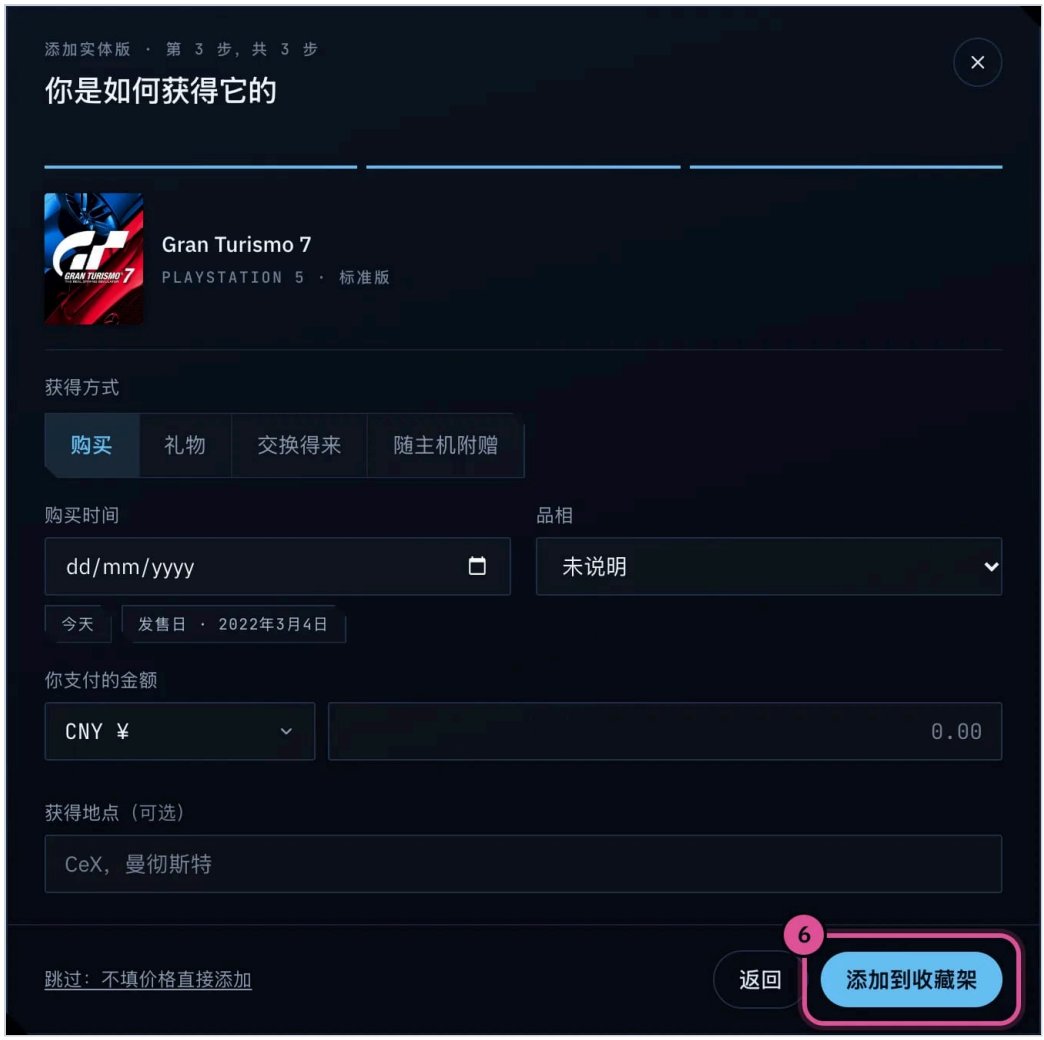
第 1 步：你手里拿的是什么？

4. 检查 GameDock 找到的游戏是否正确。如果有选项，选择**主机**和**版本**，然后点击**对，就是它** 4。如果不是这款游戏，从**其他匹配结果**中选择，或者点击**返回**重试。



第 2 步：是这款游戏吗?

5. 说明这份实体版是怎么到你手里的（均为可选）：
   - **获得方式**：购买、礼物、交换，或者随主机附带。
   - **时间**：你购买或收到它的时间。**今天**和**发售日**可以帮你填好日期。
   - **品相**：从全新未拆封到仅有光盘。
   - **你支付的金额**：如果是买的，按你支付时的货币填写。GameDock 会按你购买当天的汇率把它换算成你自己的货币。
   - **获得地点**：比如商店的名称。
6. 点击**添加到收藏架** 6，或者点击**跳过：不填价格直接添加**，先添加这份实体版，以后再补充详细信息。



第 3 步：你是如何获得它的

这份实体版会出现在你的收藏架上，并按主机归入你的游戏库。要连续添加多份，点击**再添加一份**；勾选**下一份沿用相同的日期和货币**可以省去再次输入。

它也会加入**已拥有 → 所有来源**；当它有日期，并且是购买而不是赠送、交换或捆绑获得时，还会加入购买记录 → 所有来源，与你在各个商店的游戏并列。

用摄像头扫描条形码

在支持条形码查询的地方，**扫描**（在收藏架页面上，或者第 2 步的输入框旁边）会打开你设备的摄像头。把摄像头对准条形码，GameDock 就会填好数字。第一次使用时，你的浏览器会请求使用摄像头的权限。

遇到新的条形码时

GameDock 会在 ScanDex（一个共享的游戏条形码数据库）中查询条形码。如果 ScanDex 不认识你的条形码，GameDock 会请你改为按标题搜索这款游戏，并把你选择的结果提交给 ScanDex，以便它添加这个条形码。

如果其他 GameDock 用户已经识别过这个条形码，第 2 步会显示他们选择的游戏，请你对照你的包装盒检查，包括版本和主机。如果一致，点击**对，就是它**；如果不一致，点击**不是这款游戏？按标题搜索**。一旦有五个人认同同一款游戏，GameDock 就不再询问，而是直接识别这个条形码。

修改或移除实体版

在**已拥有** → **实体版**或**购买记录** → **实体版**中，点击某份实体版的价格即可打开它；对于还没有定价的实体版，点击**添加价格**；对于没有价格可点的实体版（比如礼物），点击**编辑**。修改任意内容后点击**保存**，或者用**清除已记录的内容**清空详细信息，或者用**移除这份实体版**把它从收藏架上移除。

在免费方案中，12 个月以前购买的实体版会显示 **Plus** 标记，而不是它的价格。它的价格和日期会被保留但不显示，在你订阅之前无法更改；你仍然可以通过**编辑**移除它。它在“已拥有”中不会被计为*没有价格*，礼物、交换获得或随主机附带的实体版也一样，因为它们本来就没有价格可填。

在免费方案中

免费方案最多可以保存 50 份实体版，并记录过去 12 个月内的购买日期；更早购买的实体版可以不填日期添加。GameDock Plus 取消了这两项限制。如果你不再为 Plus 付费，超出免费额度的实体版会被保留 30 天，之后除非你重新订阅，否则会被删除。详情请参阅方案与账单。

第 4 部分

成就和动态

你在每个平台上的成就和奖杯、仪表板，以及所有变化的持续记录。

成就和动态

“成就”页面

把你在每个平台上的成就和奖杯放在一起查看，并了解你在每款游戏中的进度。

侧边栏中的**成就**汇集了你在各个平台上获得的成就和奖杯：Steam、PlayStation、Xbox、Epic Games、GOG、RetroAchievements，以及 GameDock Helper 跟踪的模拟器和独立安装的 PC 游戏。



成就，涵盖所有平台

页面上显示的内容

- 顶部的**四个数字**：已解锁的成就（无论你在多少个商店获得，每个成就只计算一次）；今年的解锁数；你连续每天都有解锁的最长天数；以及全部达成的游戏数。
- **分数**：每个商店使用自己的单位。PlayStation 显示奖杯和奖杯点数，Xbox 显示玩家分数，RetroAchievements 显示积分，Epic Games 显示 XP；Steam 和 GOG 不提供分数，所以显示数量，Steam 还会列出你拥有的最稀有的成就，以及有多少比例的 Steam 玩家拥有它。模拟器或独立安装的 PC 游戏保存在你设备上的记录，会列在与之相似的商店下（比如 RPCS3 列在 PlayStation 下），但永远不会计入该商店的分数。你已关联但还没有获得任何成就的商店会列在下方。
- **跨商店成就**：你在多个商店拥有的游戏，每款都有一个进度条，显示你在两个商店都获得的成就，以及只有一个商店有的成就。**查看全部**会打开跨商店。
- **接下来**：最多三款值得回去玩的游戏，每款都有各自的理由。请参阅接下来。
- **活跃度**：你每月的解锁数，或者用**全部时间**按年查看，还有过去一年中每一天的方块，解锁越多颜色越深。旁边还有：你单日最多的解锁数、一周中最活跃的一天、今年最长的间隔，以及你的第一次解锁。
- **最近解锁**：按天列出你最新获得的成就，最新的排在前面。来自同一款游戏的连续多个成就会合为一次游玩，每个成就都会显示它在所属商店的价值：积分、奖杯等级，或者有多少玩家拥有它。

- **游戏**：每一款有成就的游戏，每次显示 25 款；底部的**再显示 25 款**会加载下一批。

点击任意游戏即可打开它的页面，那里会完整列出它的成就。

缩小列表范围



搜索、筛选和排序游戏列表

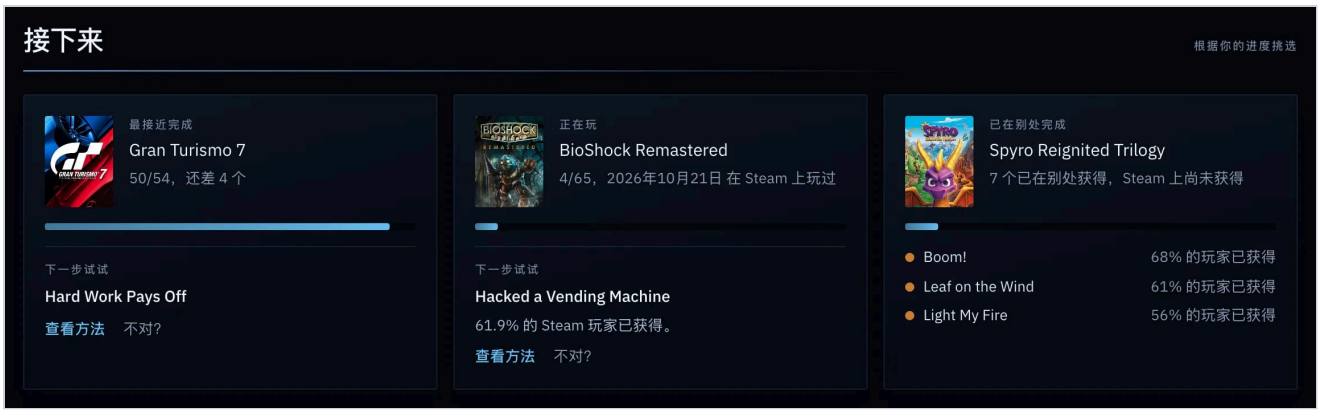
- 在**搜索** A 中输入文字，按名称查找游戏。
- **显示**按钮 B 可以选择**全部**、**进行中**、**全部达成**或**未开始**，每个按钮都会显示其中有多少款游戏。
- **排序** C 可以按**最接近完成**、**获得最多**、**最近玩过**或**名称**排列列表。
- 当你的游戏分布在多个商店时，**商店** D 默认为**所有来源**，你可以用它只显示某一个商店的游戏。

侧边栏中**成就**下方的各行一次只显示一个平台：**Steam**、**PlayStation**、**Xbox**、**Epic Games**、**GOG**、**独立安装**或**模拟器**，其中模拟器也包含你的 RetroAchievements。**所有来源**会回到全部内容。

每个平台的页面只显示该平台的内容。PlayStation 的页面会把数字换成奖杯、白金奖杯、金奖杯和游戏数，并加入按主机分类的**奖杯陈列柜**、显示剩余奖杯等级的**最接近白金**游戏，以及按最新排列的**你的金奖杯**。模拟器页面会列出你设备上保存了记录的每一款游戏，并与同一款游戏的商店成就列表并排显示，方便你比较。

> 说明
>
> Lutris 和 Heroic 没有对应的行，因为启动器本身不颁发成就。独立安装的 PC 游戏保存在你电脑上文件中的成就会显示在**独立安装**下（请参阅独立安装的 PC 游戏的成就），通过 Heroic 玩的 Epic 游戏显示在 **Epic Games** 下，通过 Heroic 玩的 GOG 游戏显示在 **GOG** 下。

接下来



接下来，根据你的进度挑选

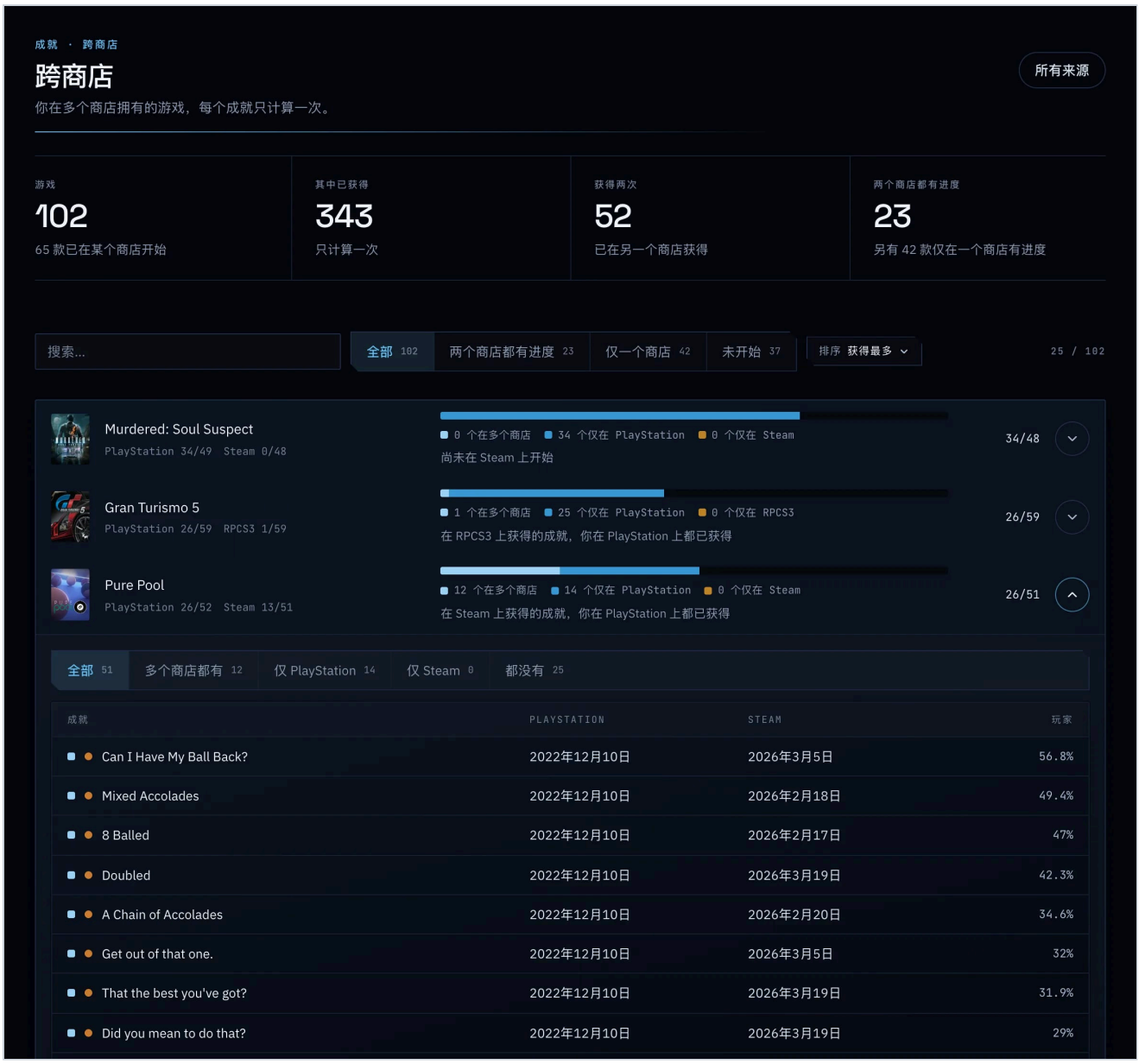
每张卡片都会说明它被选中的原因：

- **最接近完成**：在已开始的游戏中，成就列表完成度最高的那款。
- **正在玩**：你最近解锁过成就，或者在过去两周内玩过的游戏。
- **已在别处完成**：你一直在某个商店上玩的游戏，其中有些成就你已经在另一个商店获得，而这个版本还没有。
- **上次停下的地方**：你玩了很久、但已经一年没玩的游戏。

卡片下方的**下一步试试**有时会推荐一个可以争取的成就，并说明原因：有多少玩家拥有它、你已经在哪个商店获得了它，或者它通常紧跟在哪个解锁之后。**查看方法**会说明如何获得它；这部分默认折叠，因为它可能会透露部分游戏内容。如果某条建议不对，点击**不对?**，它就不会再向你显示。

只有在有可靠的建议时，才会出现“下一步试试”。刚开始玩的游戏、成就说明太少的游戏，或者通常解锁顺序未知的游戏都没有建议，也不会显示任何内容。

跨商店



跨商店，展开了一款游戏

跨商店列出了你在两个或更多商店拥有的每款游戏，并显示你在其中获得的成就数（每个成就只计算一次）、你获得了两次的成就数，以及你在两个商店都有进度的游戏数。**显示**按钮可以选择**全部**、**两个商店都有进度**、**仅一个商店**或**未开始**。

展开一款游戏，可以看到它的每个成就在各个商店中的情况：你在那里获得它的日期，或者该商店的列表中没有这个成就。**显示哪些成就**可以只显示你在多个商店都获得的成就、只有一个商店有的成就，或者你在两个商店都没有获得的成就。

游戏总数是如何计算的

当你在多个平台上拥有同一款游戏时，GameDock 会按名称匹配成就，把各平台的列表合并成一个：

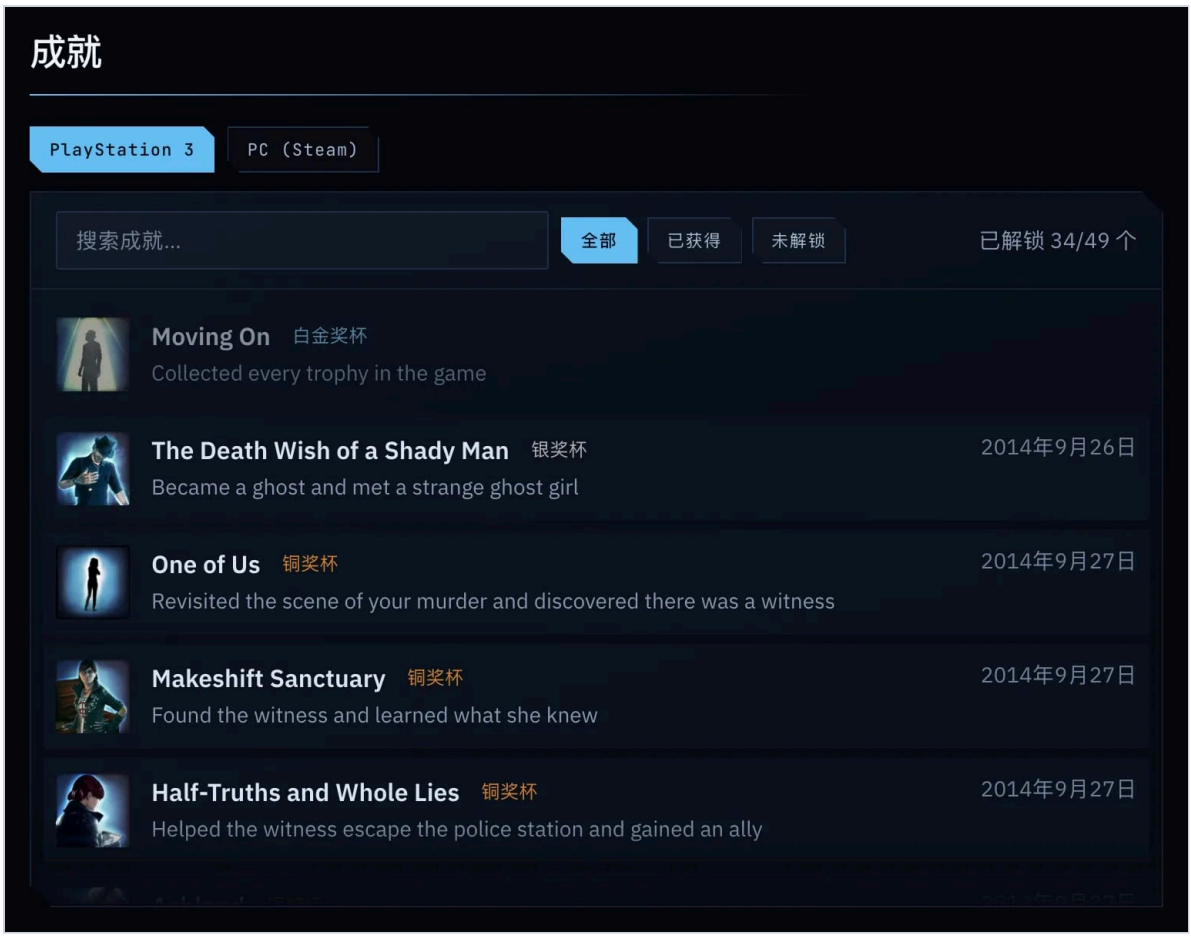
- 两个平台都有的成就只计算一次，只要你在其中任一平台解锁过，就算已获得。一款在 Steam 和 Xbox 上有相同 50 个成就的游戏，会显示为共 50 个。
- 只有一个平台有的成就会被加上：如果某个版本为其附加内容提供了额外成就，这些成就也会计入。

- 当 PlayStation 的其余奖杯列表与另一个平台的列表匹配时，白金奖杯不计入，因为它是获得所有其他奖杯的奖励。
- 属于不同游戏的列表（比如 RetroAchievements 的成就集和一款现代重制版的列表）会直接相加。

游戏页面仍会分别显示每个平台的列表，并有按钮可以在它们之间切换。

一款游戏的成就

在游戏页面上，**成就**会列出这款游戏的每个成就或奖杯：



一款游戏的奖杯，包括它们的等级和每个奖杯的获得时间

- 当你在多个平台上拥有这款游戏时，顶部的按钮可以选择显示哪一组。
- 要按名称查找成就，用**搜索成就...**；**全部**、**已获得**和**未解锁**可以缩小列表范围。
- 每个成就都会显示它的说明、你获得它的时间，以及平台提供的奖杯等级、玩家分数和它在玩家中的稀有程度。

如果一款游戏显示它的成就*尚未检查*，说明 GameDock 仍在获取它们：你没玩过的游戏会在后台分批检查，通常在几天内完成。玩这款游戏会让它排到队列最前面。

如果你的 Steam 游戏完全没有成就，那么你的 Steam 个人资料很可能是私密的。请参阅私密 Steam 个人资料的成就。

私密 Steam 个人资料的成就

无需公开你的 Steam 个人资料，即可把 Steam 成就导入 GameDock。

只有当你个人资料中的**游戏详情**是公开的，Steam 才会与其他应用分享你的成就。如果是私密的，你的 Steam 游戏仍会连同游戏时长一起进入 GameDock，但不会带有成就，成就页面上会显示 *Steam 已关联，但“游戏详情”设为了私密。*

有三种方法可以解决这个问题。选择最适合你的一种。

方法 1：公开你的游戏详情

这是最简单的解决方法，前提是你不介意其他 Steam 用户看到你在玩哪些游戏。

1. 打开你的 Steam 隐私设置，或者点击成就页面上的**打开 Steam 隐私设置**。
2. 将**我的个人资料**设为**公开**。
3. 将**游戏详情**设为**公开**。*仅限好友*是不够的。
4. 在 GameDock 中，前往**设置** → **同步**，点击 Steam 旁边的**同步**。

这次同步会检测到这一更改，从此你的成就就会随游戏库一起同步过来。

方法 2：让 Companion 读取成就

GameDock Companion 可以通过你自己已登录的 Steam 会话读取你的成就，无论你的个人资料有多私密都能使用。

1. 确保你已在 Chrome 中登录 Steam，安装了 Companion，并在其中开启了 Steam。
2. 前往**设置** → **同步**，点击**全部同步**，它会在读取购买记录和 DLC 之后读取成就。要只读取成就，展开 Steam 那一行，点击**成就**旁边的**同步**。当你的个人资料是私密的时候，这项工作由 Companion 完成。

Companion 每次最多读取 50 款游戏，依次打开每款游戏的成就页面，所以较大的游戏库需要运行几次才能读完。如果想一次全部读完，点击 Steam 的**成就**一行下方的**读取全部 … 款游戏的成就**，这个按钮在有超过 50 款游戏等待读取时出现。开始之前，它会告诉你大约需要多长时间（每款游戏几秒钟），**停止**会在读完当前这款游戏后结束读取。GameDock 每 10 分钟最多读取 150 款游戏，所以非常大的游戏库会中途暂停，然后自动继续。它会先读取你最近玩过或添加的游戏，因为这些游戏才会有新的解锁，或者还从未被读取过。另外，在游戏库、仪表板或者**设置** → **同步**中 Steam 那一行点击**立即同步**后，如果这次 Steam 同步带来了新游戏，它会立即读取这些游戏的成就。读取过程中，它会显示正在读取的游戏；完成后，它会告诉你读取了哪些游戏、哪些没有成就、哪些无法读取以及原因，还有多少款留待下次运行。要让它自动保持最新，在 Companion 的 **Background sync** 中开启 **Run automatically**。请参阅让一切保持同步。

方法 3：让 GameDock Helper 读取成就

如果你在配对了 GameDock Helper 的 Linux 电脑或掌机上玩游戏，Helper 可以直接从 Steam 应用中读取你的成就，无需更改你的隐私设置。

1. 在 Helper 中，打开 **Steam library**，选择你的 Steam 账户文件夹（如果你还没有选择）。
2. 在 GameDock 中，前往**设置** → **同步**，同步 **GameDock Helper**，然后同步 Steam。

Steam 应用只会为你在其中打开过页面的游戏保存成就，所以你从未在 Steam 应用中查看过的游戏，可能仍然不会带有成就。

成就和动态

独立安装的 PC 游戏的成就

导入在商店启动器之外安装的 PC 游戏保存在你电脑文件中的成就。

需要 GAMEDOCK HELPER

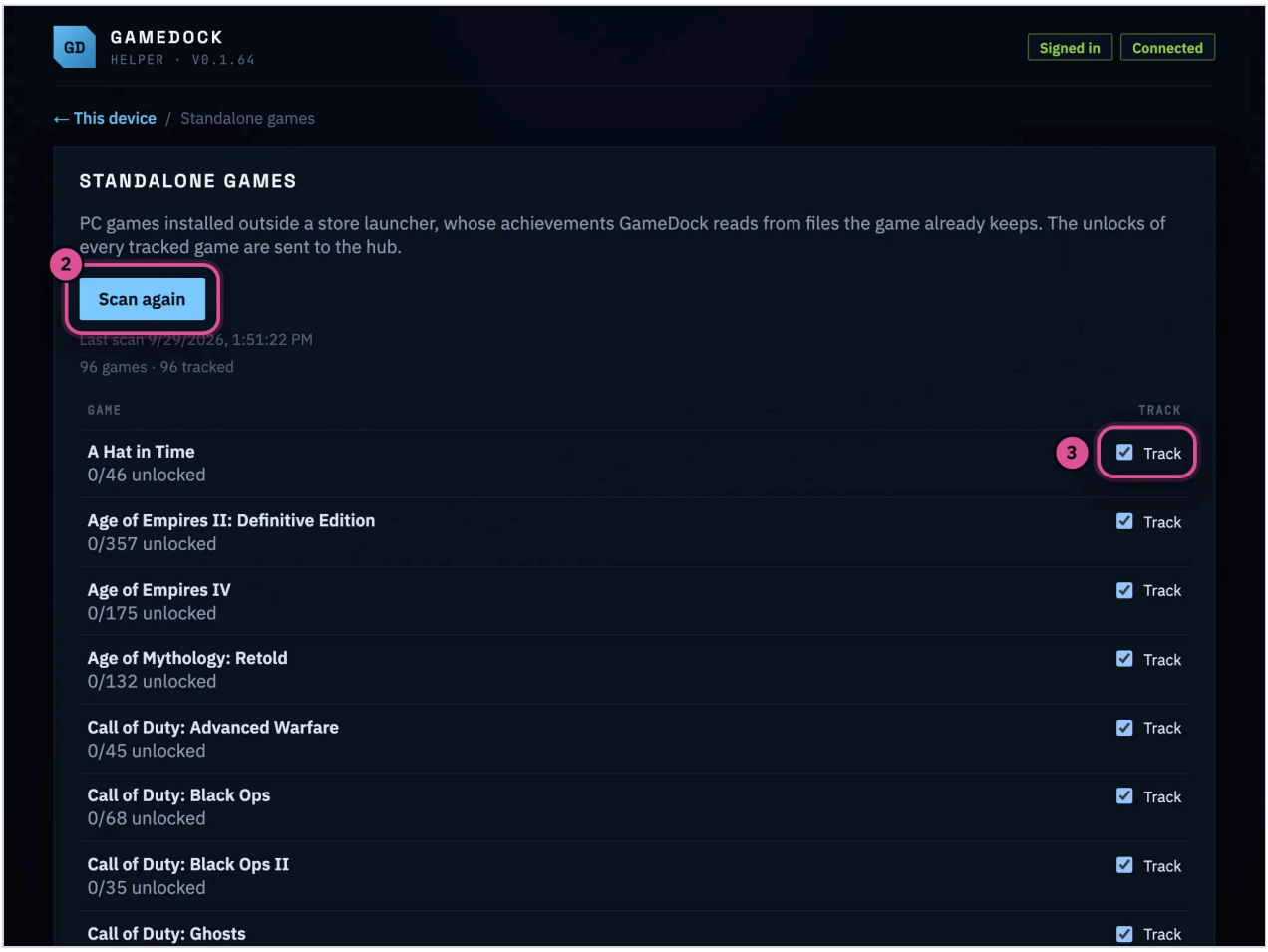
独立安装的 PC 游戏，是指你在商店启动器之外安装的游戏，例如你自己添加到 Lutris 的 Windows 游戏。它不会记录 Steam 成就，因为运行它的不是 Steam 客户端。其中有些游戏会把成就保存在你电脑上的文件里，GameDock Helper 可以读取这些文件，把这些成就和其他成就一起带进 GameDock。

GameDock 只会读取这些文件。它不会设置游戏来保存这些文件，不会更改游戏中的任何内容，也不会解锁官方 Steam 成就。原本就不以这种方式保存成就的独立安装游戏，不会显示任何成就。

你需要配对 GameDock Helper，并且 **Game folders** 中已经找到了 Lutris。

开启这项功能

1. 在 GameDock Helper 中，打开 **Standalone games**。
2. 点击 **Scan** 2，如果之前运行过，则点击 **Scan again**。Helper 会检查你在 Lutris 中独立安装的 PC 游戏，列出把成就保存在文件里的游戏，以及你已解锁的数量。较大的游戏库需要一两分钟。



GameDock Helper 中的 Standalone games

3. 为你想让 GameDock 跟踪的游戏保持 **Track** 3 开启，不想跟踪的就关闭。

4. 开始游戏。下次 Helper 同步时，或者你在**设置** → **同步**中同步 **GameDock Helper** 时，你的成就就会同步过来。

它们出现在哪里

这些成就会在游戏页面上显示为 **PC（独立安装）**，与你拥有这款游戏的其他平台并列；在**成就**页面上则显示在**独立安装**下。在你的游戏库中，这款游戏位于**独立安装**下；在**所有来源**中，**平台**筛选会把它计入 **PC（其他）**，除非你也在 Steam 等 PC 商店拥有它。

如果缺少某款游戏

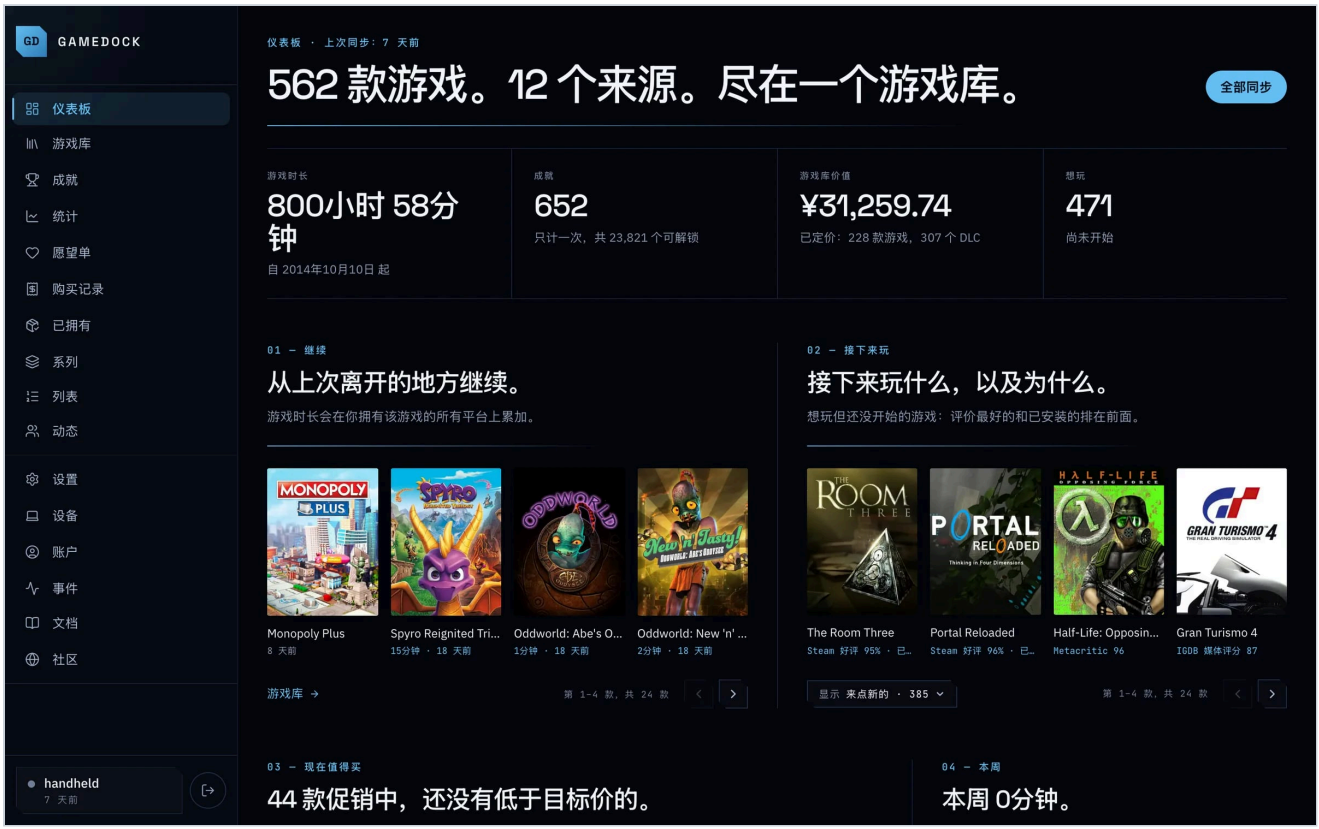
只有当游戏的成就文件已经存在时，Helper 才会列出它：一个放在游戏旁边的定义文件，以及你游玩时它写入的解锁记录。如果你预期的游戏没有出现，先玩一次，让它写入第一个解锁文件，然后点击 **Scan again**。

成就和动态

仪表板

仪表板每个部分显示的内容，从接下来玩什么，到你离开期间发生的变化。

仪表板是你登录后看到的第一个页面。它让你一眼就能找到四个问题的答案：我最近在玩什么，接下来该玩什么，什么值得买，以及上次查看之后有什么变化。



仪表板顶部

顶部

标题会显示你的游戏数和已关联的来源数，以及 GameDock 上次同步的时间。**全部同步**会从每个已关联的商店获取最新数据，但只有 Companion 能读取的部分除外（Steam 购买记录、DLC 和私密个人资料的成就、Epic Games，以及 PlayStation 购买记录）；**设置** → **同步**中的**全部同步**会把这些也一起运行。参见让一切保持同步。

下方的四项数据分别是：你的总游戏时长；你获得的成就（无论你在多少个平台上拥有这款游戏，每个成就都只计一次，并显示本周新获得了多少个）；按今天的 Steam 价格计算，你的游戏库值多少钱；以及你想玩的游戏数量，也就是你已经拥有、但还没真正开始玩的游戏。

统计中的月度回顾

每月的前七天（按偏好设置中设置的时区计算），数据下方会出现一张卡片，告诉你上个月的回顾已经就绪：**你的十月回顾已就绪**，用一句话概括那个月的游戏时长、解锁和消费，并附上统计中最突出的那条亮点。**打开你的十月回顾**会带你前往那个月的概览。在免费方案中，按钮是带锁形图标的**查看你的十月回顾**，卡片会说明还有多少条亮点在等你，打开后会显示那个月的数据，但隐藏亮点的内容，和免费方案下的任何

月份一样。点击 ✕ 可以隐藏这张卡片，直到下个月为止，在你使用的每台设备上都是如此。没有内容可说的月份不会出现卡片。

各个版块

	版块	显示内容
01	**继续**	你最近玩过的游戏，以及过去两周里每款玩了多久。用箭头翻页查看。
02	**接下来玩**	从你想玩和已搁置的游戏中挑出的推荐，分为三种视角，每款游戏都附有推荐理由。参见下方的接下来玩。
03	**现在值得买**	你在所有已关联商店的愿望单中，正在促销或低于你设定价格的游戏，每款都显示所在商店和今天的价格。低于你设定价格的排在前面。
04	**本周**	你本周和上周相比玩了多久、最近八周的图表、本周一以来你在每个平台上获得的成就（一周从周一到周日，按偏好设置中设置的时区计算），以及最近七天里有几天解锁了成就。有时它还会像接下来那样，在你正在玩的游戏中推荐一个接下来可以尝试的成就。每个平台的分数在成就页面上。最后，**来自统计**会给出本周统计概览开头的那条亮点，点击**你的这一周**即可打开它；每个账户都能完整查看本周，如果本周还没有可说的内容，则不会显示。
05	**你不在时**	过去七天的变化，以及任何等你处理的事项。
06	**你的数据从哪里来**	你关联的每个来源，以及它上次同步的时间。

接下来玩

“接下来玩”会从你还没玩完的游戏中推荐接下来玩什么：状态为**想玩**的游戏，以及你**已搁置**的游戏。状态为**正在玩**的游戏在它旁边的“继续”中，而**已通关**、**已完成**和**已放弃**的游戏、隐藏的游戏和 DLC 永远不会被推荐。在封面下方的**显示**中选择一种视角；标题下方的那行文字会说明这个视角推荐的是什么：

视角	推荐什么
来点新的	你想玩、但还没有获得任何成就的游戏。评价最好的排在前面，然后是已安装在你设备上的游戏、你喜欢的系列中的游戏（你评了四星或以上、已经玩完或玩了十小时的系列）、流程较短的游戏，以及你在过去三个月内购买的游戏。
轻松收尾	你很快就能完成的游戏：按 IGDB 的通关时长估算减去你已玩的时间后只剩几个小时，或者已获得至少一半成就、离 100% 只差几个的游戏。
未完成	你开始玩但又放下的游戏。进度最多、最近玩过的排在前面，然后是已安装的和评价好的游戏。

每个封面下方会简短显示最重要的那条理由，例如“Metacritic 94”、“通关约 4 小时”或“已玩 16 小时 · 2 个月前”。把鼠标悬停在游戏上，可以查看所有理由的完整说明。**显示**中每个视角后面的数字是它排出的游戏数量；这一行显示排在前面的 24 款。

暂时不玩（鼠标指向封面时，封面角落里的 ×）会把一款游戏搁置 30 天，在所有视角中、在你使用的每台设备上都是如此。**撤销**会立即把它恢复。30 天后，它可能会再次被推荐。

通关时长估算来自 IGDB，会在你的游戏同步时查询，所以随着越来越多的估算到来，“轻松收尾”中的游戏也会越来越多。

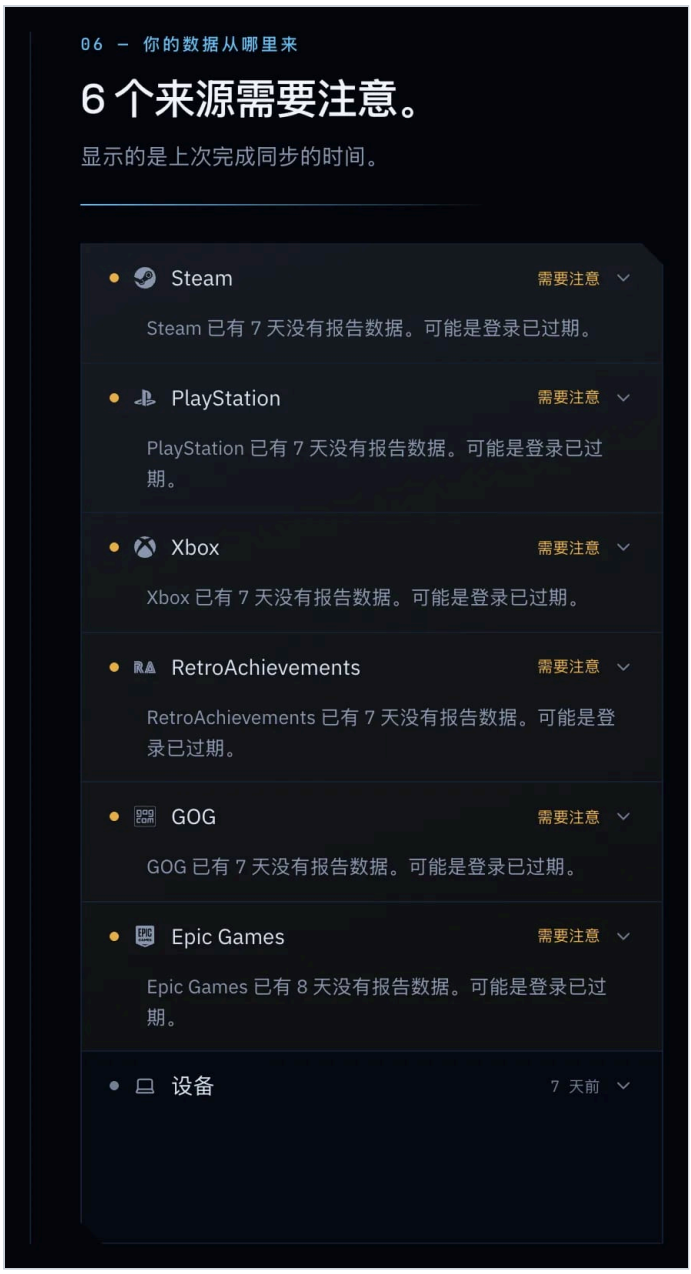
你不在时



你不在时

这个版块涵盖过去七天，把变化分为**待你处理**（愿望单中降到你目标价以下的游戏、停止报告数据的商店、无法匹配到游戏的购买记录）和**供你参考**：你获得的成就、你玩游戏的时间、新加入游戏库的游戏。每一项都有一个按钮，可以直接前往对应的位置。它从不给你发电子邮件，每日摘要也不会清空它：发送摘要后，仪表板保持原样。更早的内容都在动态记录中。

你的数据从哪里来



你的数据从哪里来

这里列出你关联的每个来源，用一个圆点显示它是否正常，以及它上次完成同步的时间。你没有关联的来源不会列出；可以在**设置** → **同步**中关联。打开一个来源可以查看它的每个部分。需要处理的来源会提示你，并附上修复的链接。参见修复需要处理的关联。

新账户

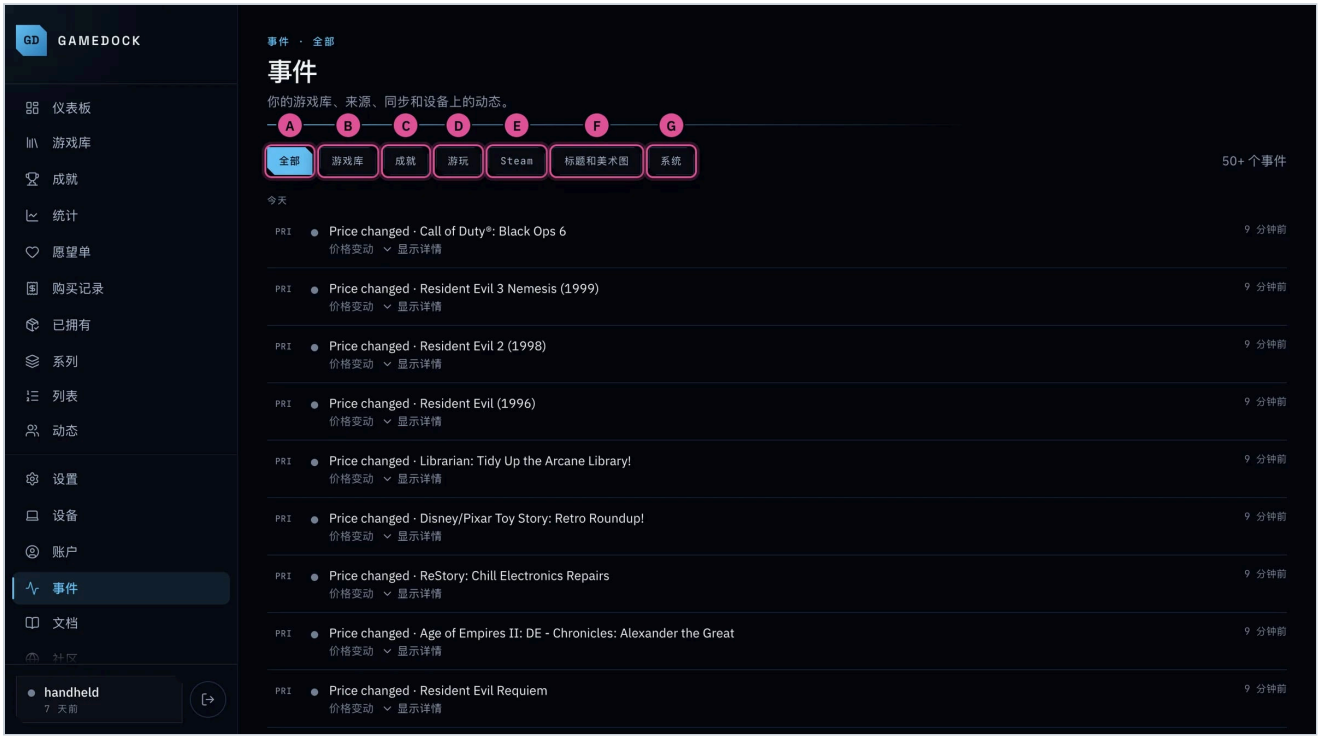
在你关联任何内容之前，仪表板会改为显示三个步骤：你已经完成的登录，然后是**关联平台**，以及可选的**配对设备**。参见入门。

成就和动态

动态记录

你游戏库中所有变化的持续记录，以及如何缩小范围。

侧边栏中的**事件**是一份持续更新的记录，按从新到旧的顺序列出你的游戏库中发生的所有变化：新增的游戏、解锁的成就、游戏时长、运行或失败的同步、价格和愿望单的变化、你的设备上线或离线，以及你更改的名称或美术图。



事件，从新到旧

缩小范围

顶部的按钮每次只显示一种事件：

	按钮	显示内容
A	**全部**	所有事件。
B	**游戏库**	加入游戏库、被隐藏或状态改变的游戏，你的评分、你发布的评测，以及首次对其他人可见的列表。
C	**成就**	解锁的成就。
D	**游玩**	游戏时长：每次发现某款游戏的游戏时长有所增加的同步，以及增加了多少。
E	**Steam**	愿望单、购买记录、激活码、价格和游戏库价值的变化。
F	**标题和美术图**	你更改的名称和美术图。
G	**系统**	完成或失败的同步、你的设备上线或离线，以及商店登录。

事件按天列出，从新到旧，每一行都会显示它来自哪个来源、一个表示结果的圆点（绿色表示完成，琥珀色表示值得一看的变化，红色表示失败）以及时间。重复发生的事件会合并为一行，并显示次数和它们涵盖的时间段。点击某一行的**显示详情**可以查看具体信息：哪个平台、新旧价格、新名称。底部的**加载更多**可以查看更早的事件。

能查看多久以前的事件

在免费方案中，“事件”显示最近 48 小时的内容；顶部的提示会说明有多少条更早的事件被隐藏。GameDock Plus 会显示全部事件。任何事件都不会被删除：订阅后，更早的事件会重新出现。

一款游戏自身的游戏时长记录永远不会被截断：无论哪种方案，它的游玩历史都能追溯到第一次记录到游戏时长的那次同步。

仪表板上的**你不在时**会汇总过去七天的同样变化，每日摘要邮件（GameDock Plus 的功能）则会在每天早上发送一份汇总。两者都不会清空这份记录。

第 5 部分

统计

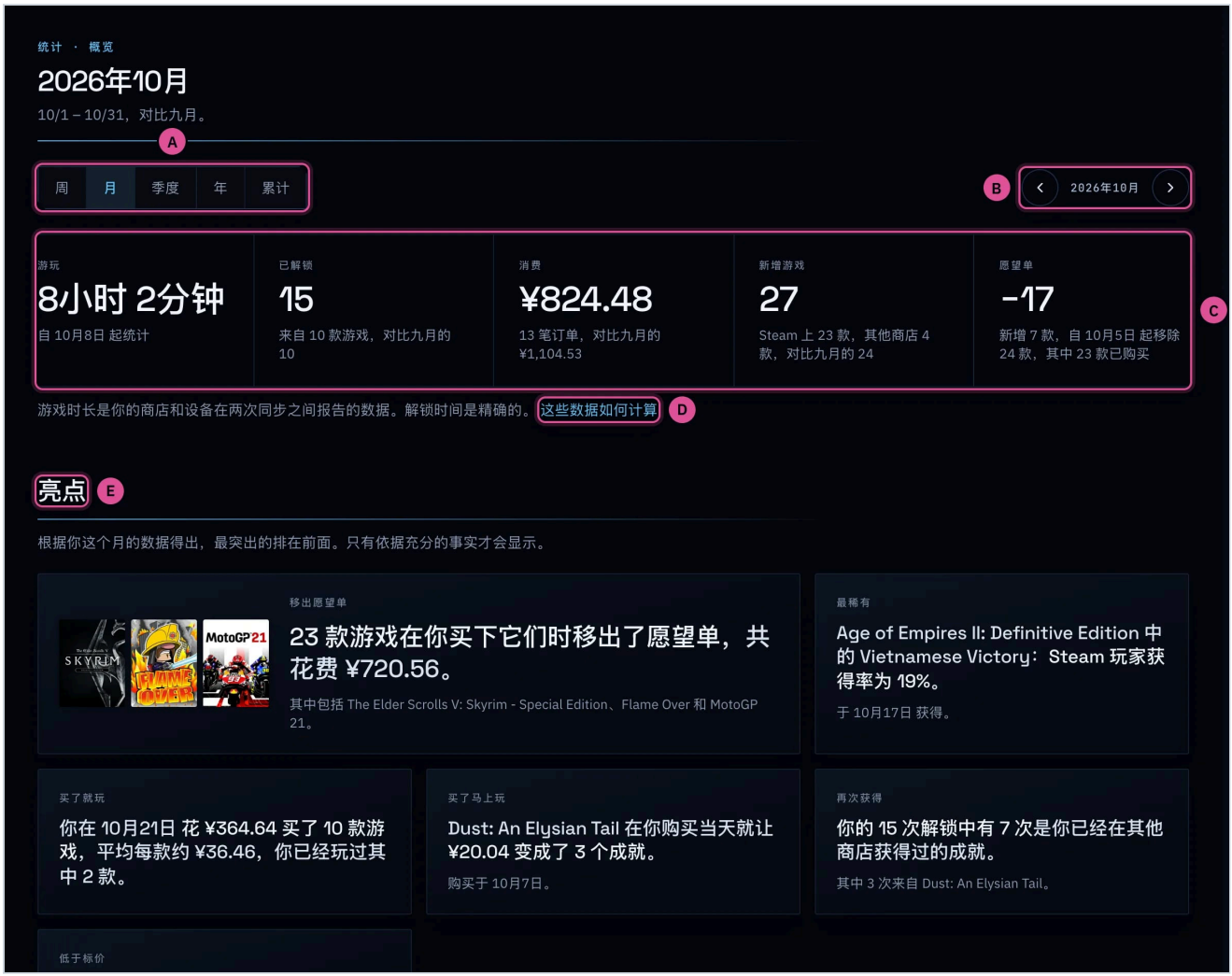
你这一周、一个月、一个季度、一年或全部历史里发生了什么：游玩、解锁、消费、新增游戏和愿望单，以及其中的亮点。

统计一览

解读一个时段的五个数字及其对比对象、突出的事实，以及免费方案能看到什么。

需要 GAMEDOCK PLUS

侧边栏中的**统计**会展示一段时间里 GameDock 为你读取的所有内容：你玩了多久、解锁了什么、花了多少钱、添加了哪些游戏、你的愿望单有什么变化，并与上一段时间进行对比，还会列出其中的亮点。它会先打开**概览**，把这五项汇集在一起。



某个月的概览，字母标注与下文对应

选择时段

顶部的按钮 A 用来选择时段类型：**周**、**月**、**季度**、**年**或**累计**。GameDock Plus 默认打开当前月份。旁边的箭头 B 可以切换到上一个或下一个时段；往后最多到今天，往前最多到你的记录开始的那一年。**累计**没有箭头：它包含 GameDock 为你保存的全部内容，最早可以追溯到你第一次有日期的解锁或订单。

每周从周一到周日，每个时段都从偏好设置中所设时区的午夜开始，所以无论你身在何处，周日晚上玩的时间都会计入它所在的那一周。

五项数据

顶部 C 是**游玩**、**已解锁**、**消费**、**新增游戏**和**愿望单**，每项下方都有一行文字，说明它在和什么对比：

- 尚未结束的时段会与上一个时段的同一段时间对比：在 10 月 22 日，十月至今的数据会与 9 月 1 日至 22 日对比，本周至今的数据则与上周的同几天对比。
- 已经结束的时段会与整个上一个时段对比。
- **累计**不与任何时段对比。此时**游玩**是每个商店和设备各自的总时长，**已解锁**中的成就即使在两个商店都获得过，也只计一次。

这些数据如何计算 D 说明了每项数据的统计方式。

统计起始日

解锁、订单，以及游戏加入你的游戏库或愿望单的日期都来自商店，商店会保存多年的记录。游戏时长则不同：没有哪个商店会说明每个小时是在什么时候玩的，所以 GameDock 会自己记录，从第一次发现你的游戏时长增加的那次同步开始。在那一天之前，没有可以统计的数据。

因此，如果一个时段在 GameDock 开始记录之前就已开始，它的游戏时长会显示**从……开始统计**，其中的日期就是开始记录的那一天，而且不会与更早的时段对比，因为拿一段时间的一部分去和另一段时间的全部对比，会显示出一个并不存在的趋势。如果一个时段被完整记录，但它之前的那段时间没有，则会显示那一天**之前没有可比较的数据**。在开始记录之前就已结束的时段，**游玩**会显示 – 而不是零，并在下方说明原因。愿望单中的移除也是如此：GameDock 从开始记录移除的那天起才保存它们，在那之前的时段会显示添加了什么，而变化显示为 –。

亮点

亮点 E 是关于这个时段的几条事实，最突出的排在前面：你解锁成就最多的一天、占用你最多游戏时间的游戏或系列、你最稀有的解锁、你在购买当天就玩了的游戏、在你购买当天离开愿望单的游戏。每一条只有在有足够数据支撑时才会出现，所以平淡的一周可能一条都没有，页面会如实说明，而不会凭空编造。这些亮点都是根据你自己的记录，按固定的规则计算出来的。

亮点下方的**你玩了什么**列出这个时段玩得最多的游戏，以及每款的时长和占比；再往下的各个主题按日、周、月或年为这个时段绘制图表：游戏时长、解锁、消费、按商店统计的新增游戏，以及愿望单的增减。每个主题都会打开同一时段的专属页面：游戏时长、解锁、消费、游戏库和愿望单。“你玩了什么”旁边的**全部游戏时长**会打开“游戏时长”页面。选择某一年时，页面开头会有一张通往年度游戏回顾的卡片，它把这一年做成一张可以分享的图片，所有方案都可以免费使用。

免费方案

每个账户都能完整查看本周的概览：五项数据、一条亮点（其他亮点会列出名称），以及你玩了什么。更早的周、月、季度、年份和累计数据属于 GameDock Plus。在免费方案中打开它们，仍会显示真实的五项数据及其对比对象，并列出各条亮点，只是隐藏它们的具体发现，让你在做决定之前就能看到 Plus 会告诉你什么。免费方案无法打开的时段和页面会带有锁形图标。

通过电子邮件

每月 1 日，每月统计邮件会把刚结束的那个月发送到你的收件箱，所有方案都有：GameDock Plus 包含整个月的内容，免费方案则包含当月的数据和最突出的一条亮点，其他亮点会列出名称。你可以在**账户** → **通**

知中关闭它，也可以直接在邮件中关闭。

统计

游戏时长

有游玩的天数、最长的连续游玩、玩得最多的游戏和平台、你新接触的游戏，以及你的时长与平常相比如何。

需要 GAMEDOCK PLUS

侧边栏“统计”下的**游戏时长**比概览更深入地展示你在一个时段里的游戏时间：你玩了几天、最长连续玩了多少天、时间花在了哪些游戏上以及你在哪里玩的、其中哪些是你第一次玩，以及你的时长和每款游戏通常所需的时长相比如何。



某个月的游戏时长，字母标注与下文对应

数据

顶部 A 是**游玩**、**玩过的游戏**、**有游玩的天数**、**最长连续天数**和**玩得最多的游戏**。**游玩**会和上一个时段的同一段时间对比，与概览中一样。**玩过的游戏**会说明其中有多少款是你第一次玩、多少款是你重新拾起的，**有游玩的天数**则说明这个时段到目前为止有多少天玩过游戏。

用数据上方的按钮选择时段，用旁边的箭头切换到上一个或下一个时段，和概览中一样。在统计的各个页面之间切换时，侧边栏会保留你选择的时段。

时段内的小时数

图表 B 显示你的游戏小时数：一周或一个月按天显示，一个季度按周显示，一年按月显示，可以用**按月**和**按周**来切换。把鼠标悬停在某个点上，或者使用方向键，可以查看它的小时数和你玩了几款游戏。**你在哪里玩** C 把同样的小时数按商店和设备拆分。

玩得最多，以及首次游玩与重新拾起

玩得最多列出这个时段的主要游戏，以及你在哪里玩的、小时数、它在这个时段中的占比，以及之前的情况：**今年首次游玩**、你在另一个商店玩了多久以及什么时候玩的，或者你第一次玩它的月份。

首次游玩与重新拾起显示你第一次玩的游戏和你重新拾起的游戏。首次游玩的日期以商店提供的为准，所以可以追溯到你加入 GameDock 之前。有些来源不提供首次游玩日期（例如 Lutris），只在那里玩过的游戏会被计为未知，而不是靠猜测。

你的时长与通常时长对比把你在一款游戏上的全部小时数与 IGDB 给出的通常通关时长进行对比，后者就是每个条形上的标记。

统计起始日

没有哪个商店会说明每个小时是在什么时候玩的，所以 GameDock 会从第一次发现你的游戏时长增加的那次同步开始，自己进行记录。如果时段开始于那一天之前，这个页面上的每项数据都会显示**从……开始统计**，其中的日期就是那一天；在那一天之前就已结束的时段会显示 — 并说明原因，旁边是你的商店报告的累计总时长，还有一个前往累计的入口。

累计

累计则改用每个商店和设备各自的总时长：按这些总时长看你在哪里玩、你有史以来玩得最多的游戏，以及按每款游戏发行年代划分的小时数。有游玩的天数和最长连续天数仍从 GameDock 开始记录的那一天算起。

免费方案

所有时段的“游戏时长”页面都属于 GameDock Plus。在免费方案中，这个页面仍会显示真实的主要数据及其对比对象、值得了解的亮点（隐藏其具体发现），以及图表的轮廓。

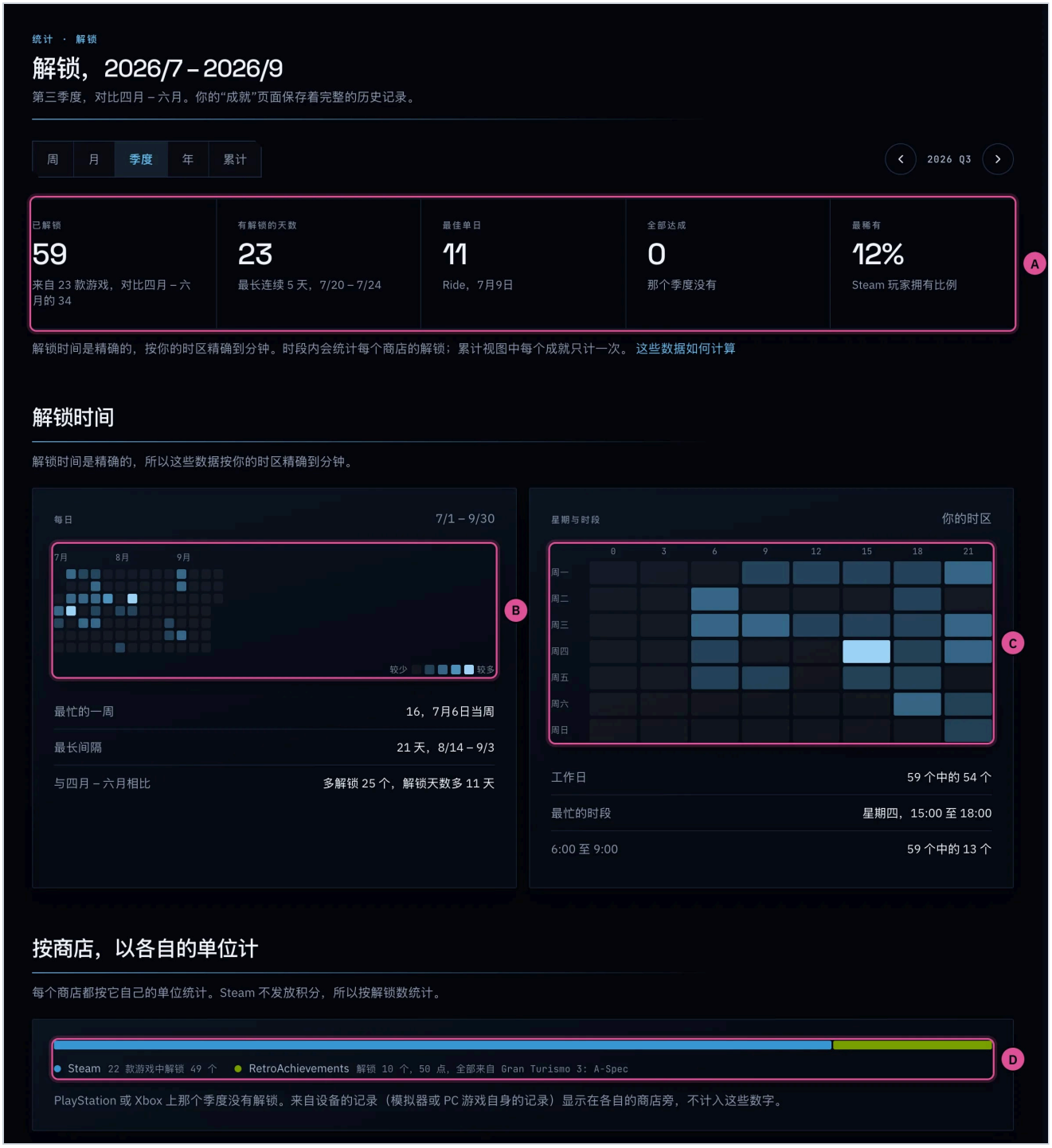
统计

解锁

一个时段的解锁发生在何时（按天和按小时），每个商店以各自的单位计，以及解锁最多的游戏和最稀有的解锁。

需要 GAMEDOCK PLUS

侧边栏“统计”下的**解锁**显示一个时段里的成就和奖杯是什么时候获得的、来自哪些商店和游戏，以及其中最稀有的几个。你的成就页面保存着完整的历史；这个页面只关注一段时间。



某个季度的解锁，字母标注与下文对应

数据

顶部 A 是**已解锁**、**有解锁的天数**（附带你最长的连续天数）、**最佳单日**、**全部达成**（或最接近完成的游戏）和**最稀有**，即拥有你这个时段最稀有解锁的 Steam 玩家比例。

一个时段会计入商店记录的每一次解锁，包括在第二个商店再次获得的成就，所以它的数字等于下方各商店的数字之和。**累计**则和成就页面一样，每个成就只计一次。

解锁的时间

每日 B 是这个时段每一天的日历，解锁越多颜色越深；一周的七天则改为按列显示，累计的各个年份也按列显示，每个成就只计入你第一次获得它的那一年。下方显示解锁最多的一周、最长的间隔，以及这个时段与上一个时段的对比。

星期与时段 C 按你所在的时区，以每三小时为一段，为一周中的每一天着色，并显示有多少解锁发生在工作日，以及最忙碌的时段。

按商店，以各自的单位

按商店 D 显示每个商店在解锁中的占比，以及它以自己的单位计算的数据：PlayStation 的奖杯、Xbox 的玩家分数、RetroAchievements 的积分，而 Steam 不计分，所以显示解锁数。模拟器或 PC 游戏自己保存的记录会显示在其商店旁边，不计入这些数字。

游戏，以及最稀有的解锁

解锁最多的游戏列出这个时段解锁最多的游戏，以及解锁的时间和你已在其他商店获得过的数量。**最稀有**列出拥有的 Steam 玩家最少的解锁；PlayStation、Xbox 和 RetroAchievements 目前还不向 GameDock 提供玩家比例。

免费方案

所有时段的“解锁”页面都属于 GameDock Plus。在免费方案中，这个页面仍会显示真实的主要数据及其对比对象、值得了解的亮点（隐藏其具体发现），以及图表的轮廓。你的成就页面及其“活跃度”栏仍然免费。

统计

消费

一个时段花了你多少钱、何时花的、每个商店的占比、花在了什么上、你最大的几笔购买，以及每款游戏每小时的花费。

需要 GAMEDOCK PLUS

侧边栏“统计”下的**消费**显示一个时段里你在 GameDock 读取的所有商店中花了多少钱：钱是什么时候花的、花在了哪些商店、买了什么、你花费最多的购买，以及每款游戏折合每小时游玩的花费。每笔订单都按下单当天的汇率换算成你的货币，和你的购买记录页面一样。



某一年的消费，字母标注与下文对应

数据

顶部 A 是：**消费**，和概览中一样，与上一个时段的同一段时间对比；**订单**，显示其中有多少笔是付费的、多少笔是免费的；**每款游戏**，即你购买的游戏平均每款的花费；**尚未游玩**，即这个时段内购买但还没开始玩的游戏，以及它们的花费；还有**附加内容**。

钱包充值、退款和你为他人购买的礼物不计入。你收到的礼物、你兑换的激活码和免费领取的游戏都算作零花费的订单，除非你为激活码填写了价格。

何时，以及在哪里

图表 B 显示你在一周中每天、一个月或一个季度中每周、一年中每月，或者你全部记录中每年的消费。**按商店** C 把同样的金额按商店拆分，如果你在上一个时段用过的某个商店这次没有消费，它也会注明。如果某笔订单的货币 GameDock 没有汇率，或者某张光盘你还没有填写价格，会在图表下方说明，而不是按零计算。

钱花在哪里

钱花在哪里把这个时段的消费分为游戏、附加内容、订阅和其他，并把零花费的订单按礼物、兑换的激活码和免费领取分别计数。

花费最多的购买，以及性价比

花费最多的购买列出这个时段里最贵的游戏，以及你购买的时间、商店、支付的金额、你在所有商店和设备上玩了多久，以及折合每小时的花费。还没开始玩的游戏会显示**尚未游玩**。**全部购买记录**会打开你的购买记录页面。

性价比的两面把你玩了至少两小时的游戏中性价比最高的那些，与你买了但还没玩的游戏放在一起。

免费方案

所有时段的“消费”页面都属于 GameDock Plus。在免费方案中，这个页面仍会显示**消费**、**订单**和**附加内容**及“消费”的对比对象，还有值得了解的亮点（隐藏其具体发现）和图表的轮廓。你的购买记录页面仍保留免费方案可以查看的月份。

统计

游戏库

你的游戏库如何增长、来自哪里、待玩游戏共需多少小时、你的游戏何时发行，以及你的评分对比情况。

需要 GAMEDOCK PLUS

侧边栏“统计”下的**游戏库**显示你的游戏库是如何增长的、其中的游戏来自哪里、哪些还在等你去玩、你的游戏是什么时候发行的，以及你的评分与他人相比如何。



涵盖你全部历史的游戏库，字母标注与下文对应

数据

选择**累计**时，顶部 A 的数据是：**游戏**，无论一款游戏在多少个商店中，都只计一次；**已购买**，即商店提供了购买日期的游戏；**未开始**；**已评分**；以及**最早**，即你最老的游戏发行的年代。

选择周、月、季度或年时，数据是：**新增游戏**，即你在这个时段内从任何商店获得的每款游戏，并说明其中有多少款你已在别处拥有；**首次加入游戏库**；新增游戏中的**未开始**；**已评分**；以及**已通关**。

增长情况

选择**累计**时，图表 B 按年累加有购买日期的游戏；较短的时段则按天、周或月显示首次加入你游戏库的游戏。曲线上只计入一款游戏的首次购买。没有商店提供日期的游戏，例如模拟器游戏、Xbox 游戏和独立安装的 PC 游戏，从 GameDock 第一次发现它们的那一天算起，页面会说明这类游戏有多少款，而不是把它们全部放在那一天。

来自哪里

来自哪里 C 列出你的游戏所在的每个商店和设备、其中有多少款有购买日期，以及这些日期最早可以追溯到什么时候：Steam 的许可，PlayStation、GOG 和 Epic 的订单，你的光盘；对于不保存购买记录的来源，则是 GameDock 第一次发现某款游戏的日期。同时在两个商店中的游戏，会在两行中都计入。

待玩游戏，以及你的游戏何时发行

待玩游戏是在任何商店都没有游玩记录、也没有解锁的所有游戏。你设置的状态优先：状态为**想玩**的游戏无论你玩了多少，都会留在其中。除了 IGDB 给出的主线时长，一旦 GameDock 有了三个月的游玩数据可以参考，它还会说明按你的节奏玩完这些游戏需要多久，以及这个时段新增的游戏与你开始玩的游戏的对比。

你的游戏何时发行把你游戏库中的游戏和你在它们上面花的小时数放在同一条时间线上，每五年为一段。

你的口味

当你有了五个评分后，**你的口味**会把你的平均分与媒体对同一批游戏的评分以及 GameDock 玩家的评分进行对比，全部以 100 分制计算。在此之前，它会请你多评几款，并附上一个链接，指向你已通关的游戏。

免费方案

所有时段的“游戏库”页面都属于 GameDock Plus。在免费方案中，这个页面仍会显示真实的主要数据及“新增游戏”的对比对象、值得了解的亮点（隐藏其具体发现），以及图表的轮廓。

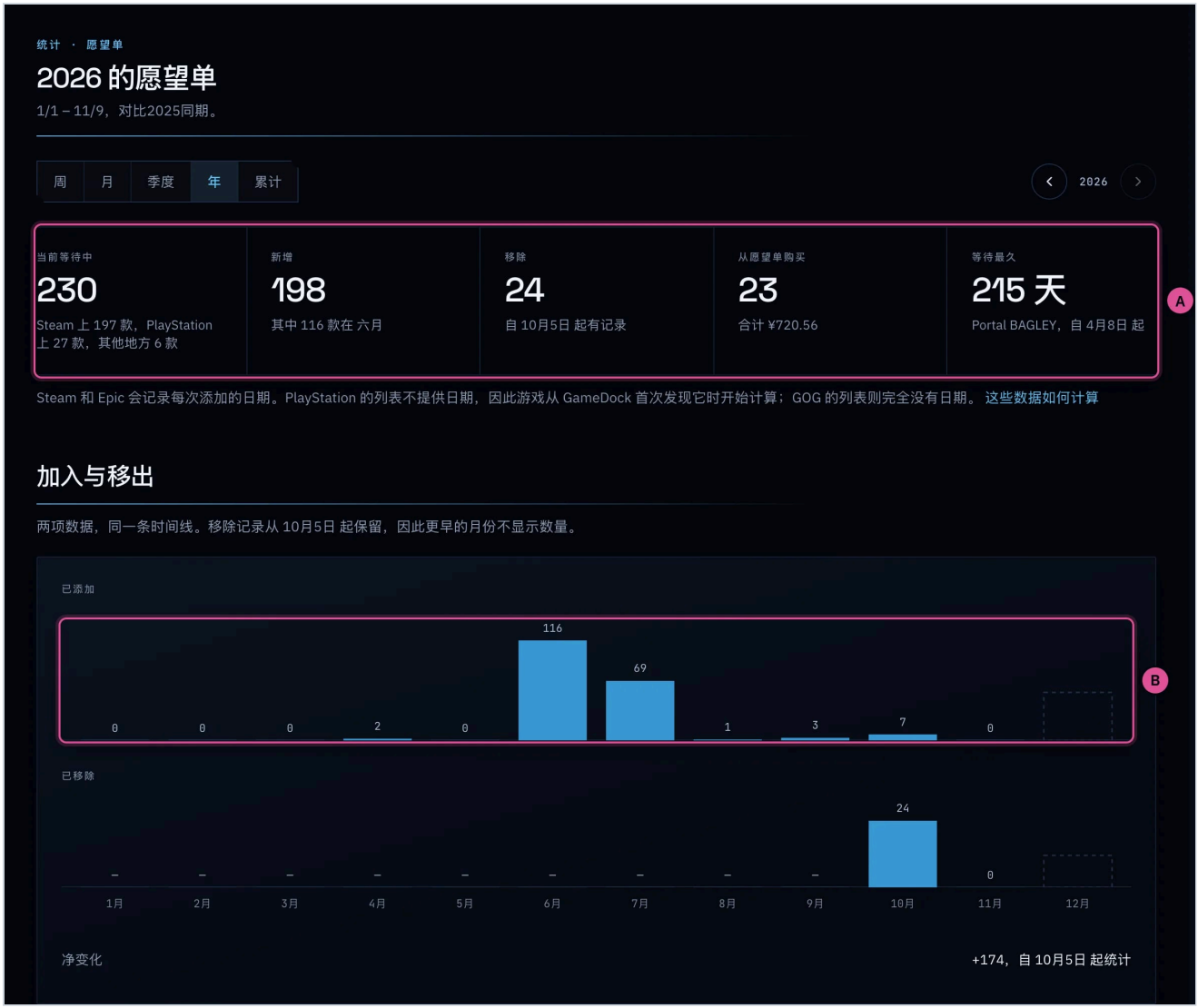
统计

愿望单

哪些游戏加入或移出了你的愿望单、你从中买了什么以及等了多久，以及触发了哪些降价提醒。

需要 GAMEDOCK PLUS

侧边栏“统计”下的**愿望单**显示一个时段里有哪些游戏加入或移出了你的愿望单、你从中买了什么、哪些等待得最久，以及触发了哪些降价提醒。



某一年的愿望单，字母标注与下文对应

数据

顶部 A 是按商店划分的**当前等待中**、**新增**、**移除**、**从愿望单购买**和**等待最久**。

Steam 和 Epic 会记录你添加每款游戏的日期。PlayStation 的列表不提供日期，所以一款游戏从 GameDock 第一次在那里发现它时算起，而 GameDock 第一次读取时就已在列表中的游戏不计入任何时段。GOG 的列表完全不提供日期。

加入与移出

两张图表 B 在同一条时间线上按天、周、月或年显示新增和移除的游戏。GameDock 从开始记录的那天起，会保存每一款离开你愿望单的游戏，所以在那之前的时段不会显示移除数量（而不是显示为零）；对于只有一部分在那一天之后的时段，**移除**会显示**自……起有记录**，其中的日期就是那一天。图表下方是净变化，并与之前的时段对比。

从愿望单到游戏库

如果一款游戏通过订单、许可或光盘进入你的游戏库后两天内离开了你的愿望单，就算作从愿望单购买。每款这样的游戏都会显示你购买的时间和地点、订单的金额，以及在商店提供了添加日期的情况下，它等待了多久。等待时长和添加时的价格，只为 GameDock 开始记录之后离开愿望单的游戏保存。**等待最久**列出在你的愿望单中待得最久的游戏。

降价提醒列出这个时段内触发的提醒，**你的愿望单**会打开你的愿望单，让你设置更多提醒。

免费方案

所有时段的“愿望单”页面都属于 GameDock Plus。在免费方案中，这个页面仍会显示**当前等待中**、**新增**、**移除**和**从愿望单购买**，还有值得了解的亮点（隐藏其具体发现）和图表的轮廓。你的愿望单及其降价提醒仍然免费。

统计

年度游戏回顾

把你的一年做成一张可分享的卡片：时长、解锁、新接触的游戏和你的年度最佳游戏，所有方案均免费，并可决定谁能看到什么。

侧边栏“统计”下的**年度游戏回顾**把一年浓缩成一张可以分享的卡片：你玩了多少小时、你的解锁、你第一次玩的游戏、你最长的连续游玩天数，以及你的年度游戏。所有方案都可以免费使用。



过去某一年的年度游戏回顾，字母标注与下文对应

卡片

卡片 A 开头是你玩了多少小时、玩了多少款游戏，然后是你的**解锁**、**首次游玩**的游戏、你最多的**连续游玩天数**，以及**你的解锁日**，也就是你解锁成就最多的星期几。下方是你的**年度游戏**，即你玩得最多的游戏，以及排在它后面的四款，还有你解锁最多的一天。

小时数来自 GameDock 在同步之间记录的游玩数据，所以对于年中才开始记录的年份，卡片会显示**自……起计算**，其中的日期就是那一天；而在有任何游玩记录之前的年份，则改以解锁开头。你第一次玩的游戏以各商店记录的首次游玩为准，所以可以追溯到你使用 GameDock 之前。这一年无法提供的数据会直接省略，而不是显示为零；你的消费永远不会出现在卡片上。

卡片只统计你的个人资料可以展示的游戏：你对他人隐藏的游戏、GameDock 无法匹配到已知游戏的游戏，或者只从设备上得知的游戏，都不计入任何数据。

分享卡片

今年的卡片会随着时间推移逐渐填满，从 12 月 1 日起可以分享；在此之前，页面会以预览形式显示它。更早的年份随时都可以分享：用年份旁边的箭头往回切换即可。

一旦某一年可以分享，**下载卡片** B 会把它保存为图片，**复制链接**会复制它在你个人资料中的页面地址；这个页面会显示卡片、其中的数据和一个指向你个人资料的链接，你发布这个链接时还会显示链接预览。点**分享到** 下的 X、Threads、Bluesky、Facebook 或 Reddit，会在新标签页中打开该网站自己的发帖框，年份和页面都已填好，你可以随意修改后发布；在手机和部分浏览器上，**其他应用**会打开你设备的分享菜单，并附上卡片图片。如果你没有用户名，或者你的个人资料设为仅自己可见，就没有链接，也没有可分享的内容。

谁能看到什么

在你的公开页面上 C 说明了谁能看到卡片的各个部分：小时数、新游戏和连续天数跟随你的游戏时长的可见范围，解锁和最佳单日跟随你的成就，卡片中提到的游戏跟随你的游戏库，这些都在**账户 › 隐私**中设置。如果某人一项都无权查看，他看到的会是和无法查看的个人资料一样的“未找到”。

完整的一年

在统计中查看你的 2025 会打开这一年的概览，包含所有亮点，这是 GameDock Plus 的功能。在免费方案中，它会打开这一年的锁定视图，而卡片仍然免费。

第 6 部分

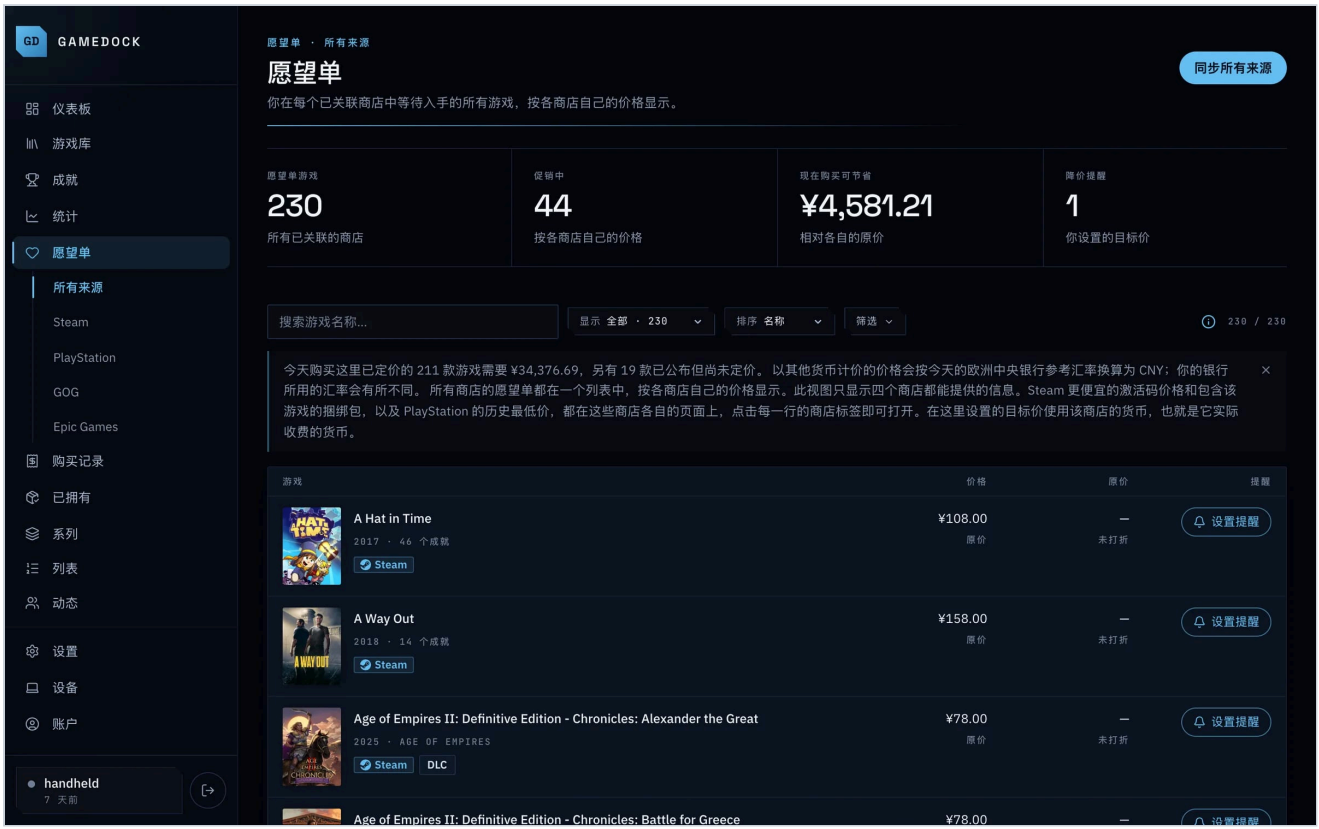
愿望单、购买记录和已拥有

为想要的游戏设置降价提醒，查看已有游戏的购买价格，以及你的游戏库值多少钱。

愿望单价格和提醒

查看你在每个商店的愿望单及其价格，并在游戏降到你想要的价格时收到通知。

侧边栏中的**愿望单**汇集了你在 Steam、PlayStation、GOG 和 Epic Games 愿望单上的游戏，每款都按其所在商店的价格显示。为一款游戏设置降价提醒，GameDock 会在它降到你的价格时通知你。



来自所有商店的愿望单

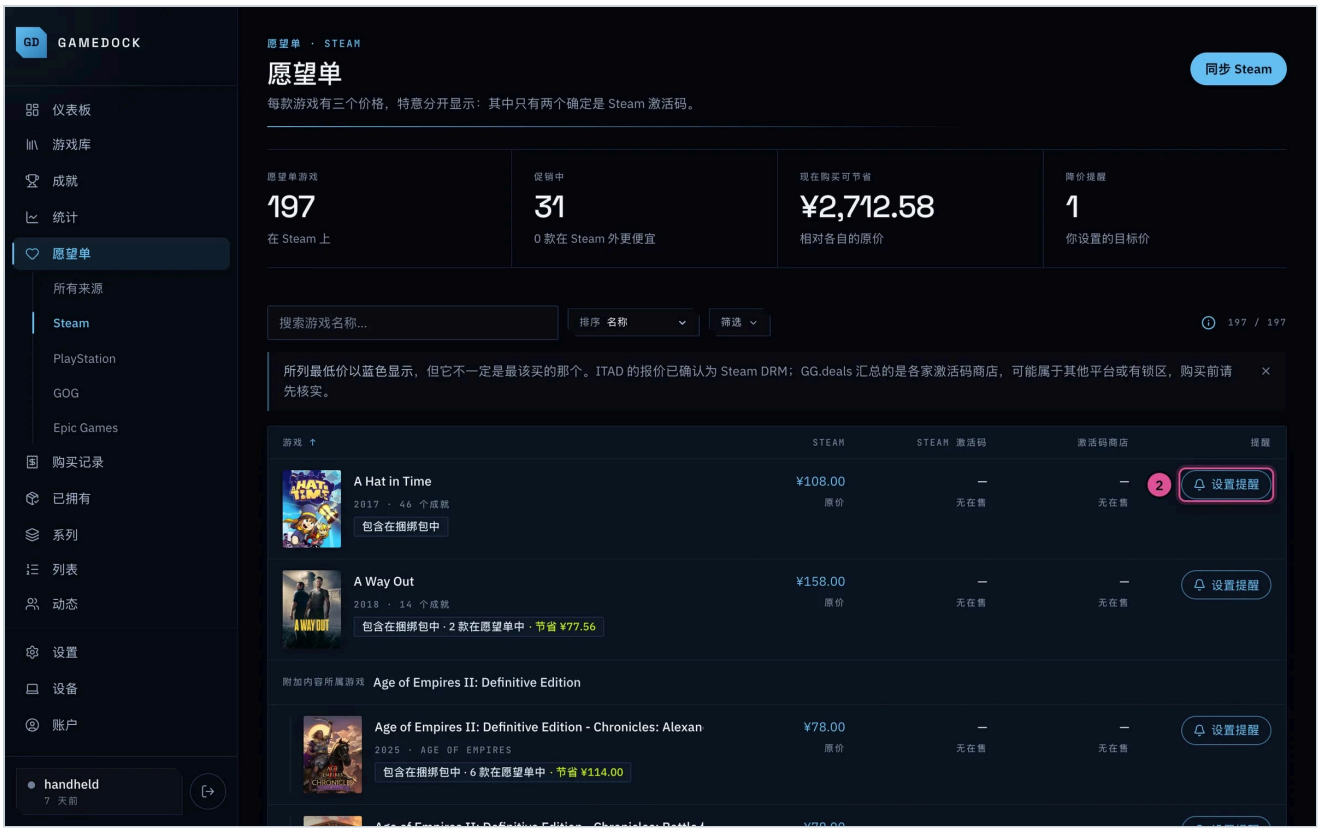
页面显示的内容

所有来源列出愿望单中的每款游戏，以及它所在的商店、当前价格、促销前的价格和它的降价提醒。顶部的数据统计你的愿望单游戏数量、其中有多少款正在促销、现在购买打折游戏能省多少钱，以及你设置了多少个降价提醒。每个商店自己的页面也显示同样的四项数据；在 **Steam** 页面上，**促销中**下方的那一行还会统计在 Steam 以外的地方更便宜的游戏。

- **搜索游戏名称...** 按名称查找游戏。
- **显示**可以把列表缩小到**促销中**、**达到目标价**、**已设提醒**（设置了提醒的游戏）或**无价格**的游戏。
- **排序**可以按名称、最便宜、折扣最大或最近添加排序。
- **筛选**用于选择一个商店。

每个游戏名称下方显示游戏的年份，在 Steam 上还会显示它的系列和成就数量；需要了解的其他信息，例如**包含在捆绑包中**或 **DLC**，会单独显示在下面一行。没有封面图的游戏会显示一个带有其简称的图块。以其他货币标价的价格旁边，会显示按今天的汇率换算成你的货币后的金额，先后顺序由**金额显示币种**决定；在每个商店自己的列表中，除非你选择了你的货币，否则商店的价格排在前面。参见货币和汇率。侧边栏中**愿望单**下方的各行每次显示一个商店，比合并的列表更详细。

Steam：并列比较价格

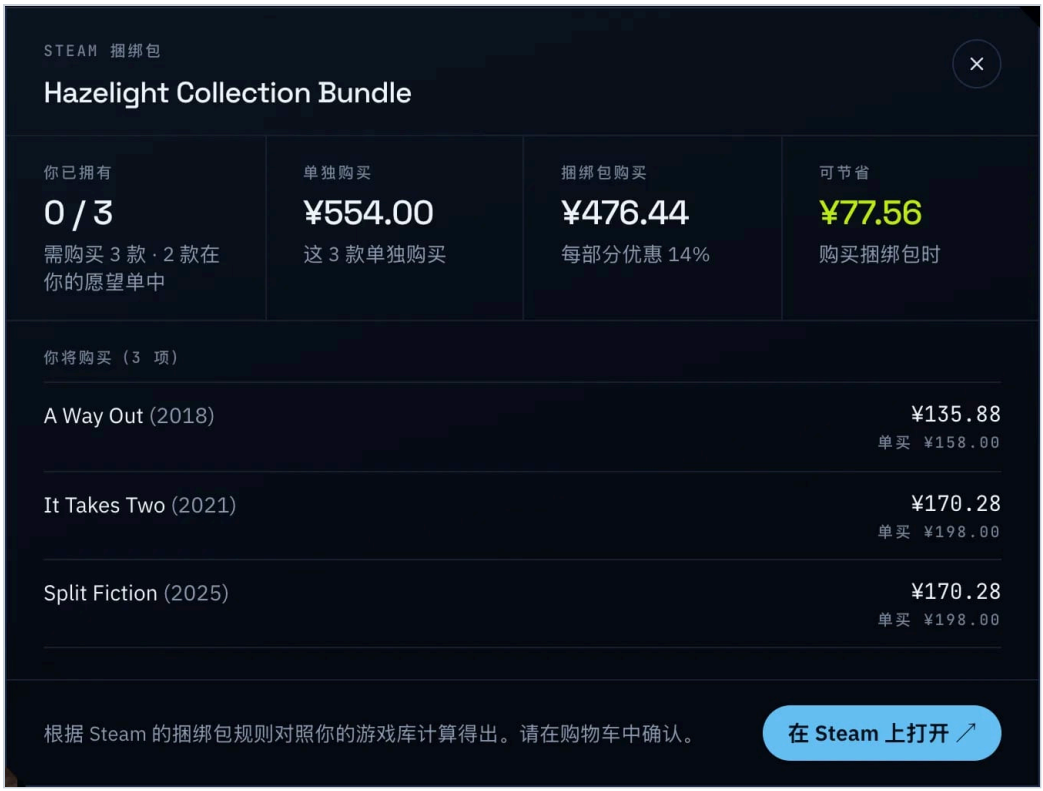


Steam 价格与更便宜的激活码并列

Steam列表会并列显示两个价格：

列	价格来源
Steam	Steam 商店本身。
Steam 激活码	IsThereAnyDeal 上已确认是 Steam 激活码的最低报价。

每个价格都会显示相对 Steam 原价能省多少，最便宜的以蓝色显示。游戏下方的**包含在捆绑包中**表示 Steam 以捆绑包形式出售它；点击它可以查看这个捆绑包对你来说要花多少钱（不包括你已拥有的游戏）。打开后，会先显示捆绑包中你已拥有多少款游戏、其余游戏单买和买捆绑包分别要花多少钱，以及你能省多少，然后按系列分组，列出每项商品的捆绑包价格和单买价格。附加内容显示在其所属游戏的下方。



捆绑包对你来说要花多少钱

筛选可以把列表缩小到 Steam 促销中的游戏、Steam 激活码最便宜的游戏或你正在关注的游戏，还可以筛选有成就或没有成就的游戏。

设置降价提醒

1. 打开**愿望单**，在侧边栏中选择游戏所在的商店，或者留在**所有来源**。
2. 在游戏的**提醒**列中点击**设置提醒** 2。
3. 输入你愿意支付的价格，或者点击输入框下方的某个建议价格，然后点击**设置提醒**。



当价格低于以下金额时提醒我

建议价格是游戏原价的七五折和五折，在 Steam 列表中还有最便宜的 Steam 激活码价格。按你习惯的方式输入价格即可：`12.50`、`12,50` 和 `$12` 都可以。价格使用商店自己的货币，因为商店会按这个货币收费；

输入框会显示它的货币符号。

设置后，按钮会显示**低于**和你的价格，以及这款游戏还要降多少才能低于它。点击按钮可以修改价格，点击**移除提醒**则停止关注。当价格降到你的价格时，按钮会变成绿色，并显示**已达目标价**。

对于你 Steam 愿望单中的游戏，你也可以在它自己的页面上，在**当前价格**下方设置提醒。

> 说明
>
> 在免费方案中，你最多可以同时为五款游戏设置提醒，所有商店合计。设置第六个时会被拒绝，并显示相应的提示；请先移除一个。GameDock Plus 没有限制。

何时通知你

设置提醒后，价格第一次达到或低于你的价格时，GameDock 会通知你。对于 Steam 游戏，它会检查所列价格中最便宜的那个；对于其他商店，则检查商店自己的价格。

- 只有价格进一步下降时，它才会再次通知你。
- 价格回升到你的目标价以上后，下次促销时会再次通知你，即使价格相同。
- 修改价格后会重新开始。

提醒会以数字的形式显示在侧边栏的**愿望单**旁边，以事项的形式显示在仪表板的**待你处理**下，还会显示在该商店愿望单顶部的**已达目标价**面板中。点击那里的**全部忽略**可以清除该商店的提醒。

提醒只会在 GameDock 中显示，不会通过电子邮件发送。

> 说明
>
> 只要 Steam 游戏的任何一个价格达到你的目标价（与提醒的规则相同），它就会显示**达到目标价**，所以在**所有来源**中，它可能已经达到目标价，而旁边的 Steam 价格仍然高于目标价。

把游戏加入你的 Steam 愿望单

如果一款游戏在 Steam 上有售且不在你的 Steam 库中，它的页面上会出现**加入愿望单**。这需要安装 Companion，并且你已在 Chrome 中登录 Steam 商店；否则 GameDock 会告诉你缺少的是哪一项，并打开这款游戏的 Steam 页面，让你在那里把它加入愿望单。之后 GameDock 会重新读取你的愿望单，让这款游戏立即显示；在免费方案中，这次重新读取会用掉当天的 Steam 同步，如果当天的同步已经用过，游戏仍会被加入 Steam 愿望单，并在下次愿望单同步后显示在这里。

保持价格最新

愿望单和价格会与各个商店同步。参见让一切保持同步。点击页面顶部的**同步所有来源**，或 Steam 列表中的**同步 Steam**，可以立即获取。

> 说明
>
> 在免费方案中，在这里点击**同步 Steam**（同时同步愿望单及其价格）会算作你每 24 小时内唯一一次手动商店同步。失败的同步不会用掉这次机会，所以你可以在同一天再次运行。价格仍会每天自动刷新。

查看你的 Steam 购买记录

导入你在 Steam 上的支付金额，并把每一行收据与它所购买的游戏对应起来。

需要 GAMEDOCK COMPANION

购买记录 → **Steam** 列出 Steam 给你开具的每一张收据，以及收据上的每一行支付的是你的哪款游戏。每一行都匹配到正确的游戏后，GameDock 就知道每款 Steam 游戏花了你多少钱，**已拥有**和你的游戏库价值都是据此计算的。

导入你的 Steam 购买记录

Steam 把你的支付记录保存在它自己的网站上，只有你的浏览器能读取，所以导入要通过 Companion 进行。

1. 在 Chrome 中，确认你同时登录了 Steam 商店和 Steam 客服。参见 Steam。
2. 点击**购买记录** → **Steam** 顶部的**同步 Steam**，或者前往**设置** → **同步**，展开 Steam 这一行，点击**购买记录**旁边的**同步**。在**已拥有** → **Steam** 中，**同步 Steam** 会先导入购买记录，然后刷新价格。

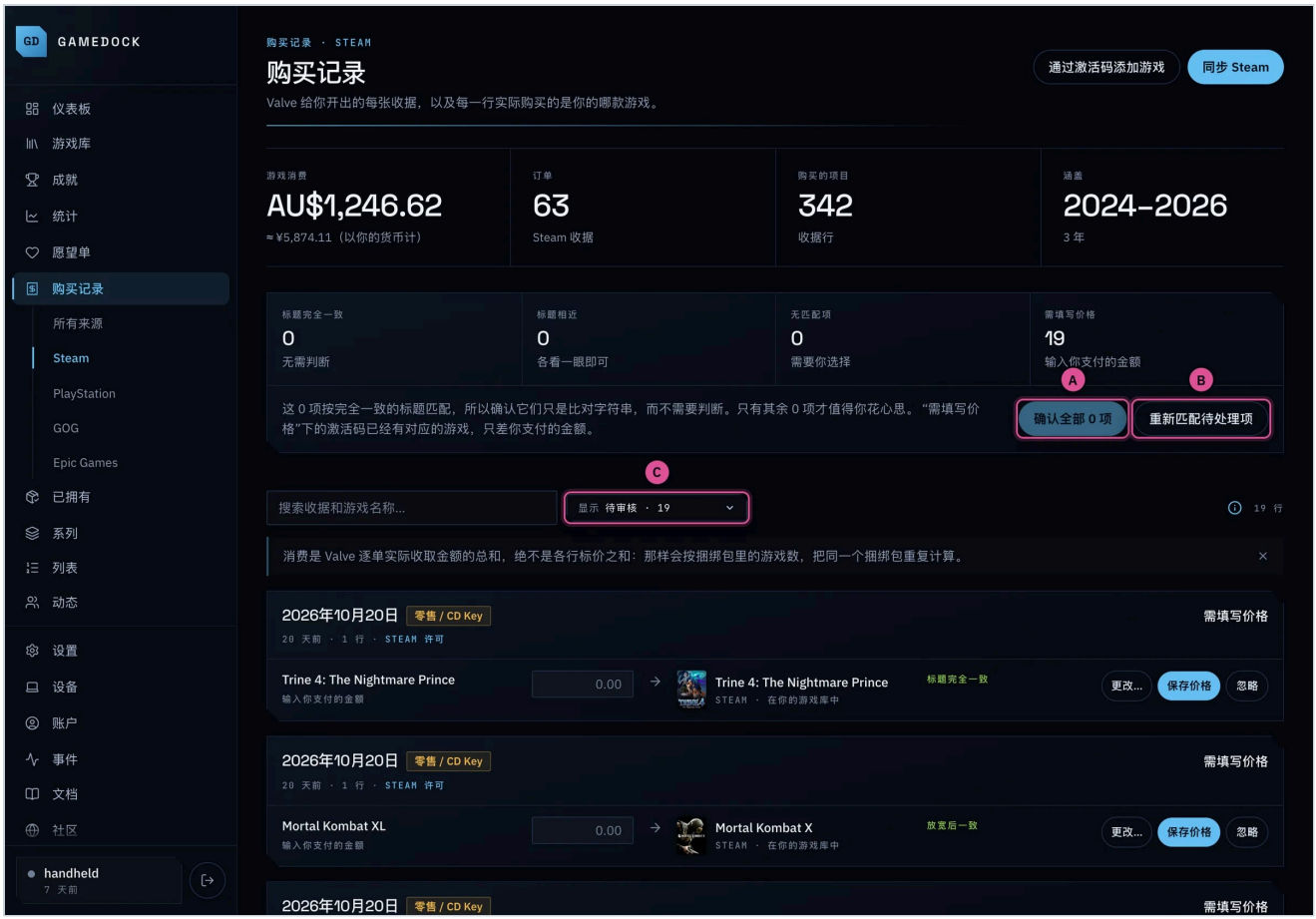
GameDock 会读取你账户上的许可（包括你用激活码激活或免费获得的游戏），以及包含每张收据各行内容和价格的钱包历史记录。它每次识别 25 行分别对应哪个商品，所以较长的历史记录需要同步几次才能完成。打开 Companion 的 **Run automatically**，就能让它自动保持最新，不用你操心。参见让一切保持同步。

如果你登录了 Steam 商店但没有登录 Steam 客服，同步只会导入你的许可，不包含你支付的金额，并会提示你这一点。

Steam 客服的登录状态比商店的更快过期。当有新收据需要读取时，同步会先在后台标签页中短暂打开 Steam 客服，以延续登录状态。如果 Steam 仍要求你登录，同步会提示你：请在 help.steampowered.com 登录，然后再次同步。

清空待审核队列

GameDock 会按名称把每一行收据匹配到你游戏库中的游戏，并自动确认名称完全一致的那些。其余的会在**待审核**中等你处理。

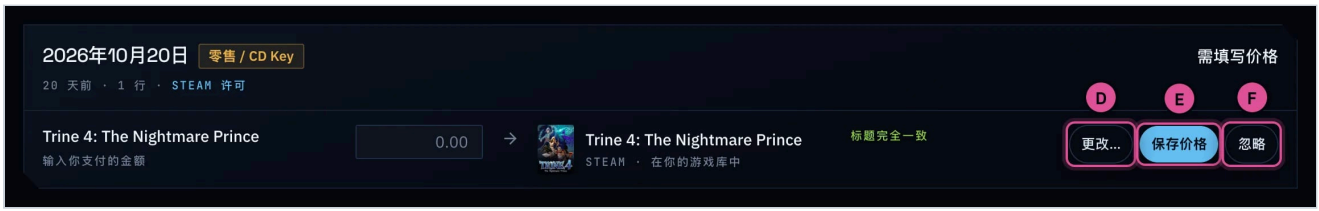


待审核队列：完全匹配、近似匹配和没有匹配的行

顶部的面板把等待处理的行分为四类：名称完全一致、无需决定的；名称相近、每个都值得看一眼的；没有匹配、需要你来选择的；以及**需填写价格**，即已经匹配到游戏、只等你填写支付金额的激活码。

- **确认全部** A 会一次性确认所有完全匹配或几乎完全匹配的行。仍在等待价格的零售行会留给你处理。
- **重新匹配待处理项** B 会为每一个等待中的行重新尝试匹配，在 Steam 或 DLC 同步为你的游戏库添加了游戏之后很有用。
- **显示** C 可以在**待审核**、**零售 / CD Key**、**赠送 / 免费**、**已确认**、**未匹配的游戏库**、**已忽略**和**全部**之间切换。

每一行还会说明它为什么在等待，以及它被匹配到了什么：



一行收据：Steam 给它的名称、你支付的金额，以及匹配到的游戏

- **更改...** D，或在没有匹配时显示的**附加...**，可以让你自己选择正确的游戏或 DLC。搜索你的游戏库和已拥有的 DLC，或者把 DLC 的 Steam 应用编号或商店地址粘贴到**或输入 Steam appid / 商店链接...**中。支付了多款游戏的一行可以拆分给它们，金额会被分摊。点击**保存 1 项分配**（按钮上会显示你选了几项）确认你的选择。仍在等待价格的激活码会保留你选择的游戏，并留在**待审核**中，直到你保存价格。

- **保存价格** E 会为 Steam 没有价格的行记录你支付的金额，例如在其他地方购买的激活码或礼物。请先在名称旁边的输入框中输入金额。
- **忽略** F 会把不是游戏的行（例如钱包余额）放到一边。**取消忽略**可以把它恢复。
- **确认**会接受 GameDock 建议的匹配。激活码没有“确认”按钮：匹配到游戏后，保存它的价格就会确认它。

每个匹配旁边的标签说明 GameDock 有多大把握：**标题完全一致**、**放宽后一致**、**前缀匹配**、**标题包含**、**由你选择**或**无匹配项**。如果某一行仍然无法识别，它会提供一个指向 SteamDB 的链接，方便你查询。

标为**未拥有**的行，是一张对应商品已不再列在你 Steam 账户上的收据，说明它已被退款，或者是作为礼物为他人购买的。它不计入没有匹配的行；点击**忽略**即可把它放到一边。

激活码和礼物：零售 / CD Key

用产品激活码激活的游戏会显示为一条标有**需填写价格**的**零售 / CD Key** 行，因为 Steam 从来不知道你支付了多少。在**显示**中选择**零售 / CD Key**，在每一行旁边输入你支付的金额，然后点击**保存价格**。要一次性激活新的激活码并记录其价格，请参见兑换 Steam 激活码。

随其他商品免费附带的游戏

未匹配的游戏库列出你拥有、但没有任何收据行认领的 Steam 游戏和 DLC，通常是随其他商品附带的额外内容，例如原声音乐或捆绑包中的游戏。点击其中一项旁边的**附加为免费**，或者勾选多项后点击**将 N 项附加为免费…**，然后选择它随附的那笔购买，点击**保存免费附带项**（或**保存 N 个免费附带项**）。它会被记录为零花费，全部价格仍记在你付费购买的游戏上。

免费附带项只能附加到你已经确认的行上，所以请先确认付费游戏。

顶部的数据

这个页面统计你在游戏上的消费（Steam 为每笔订单实际收取的总额，而不是每款游戏原价之和）、你的订单数、购买的商品数（每行收据算一件）以及你的收据涵盖的年份。你从未审核过的行会计入下方的审核卡片，你也是在那里处理它们的。

> 说明
>
> 在免费方案中，“购买记录”只显示最近 12 个月，导入购买记录时不会保留更早的收据。订阅 GameDock Plus 后，再次同步购买记录即可导入其余部分。

兑换 Steam 激活码

在 GameDock 中兑换 Steam 激活码、记录你支付的金额，并开始安装。

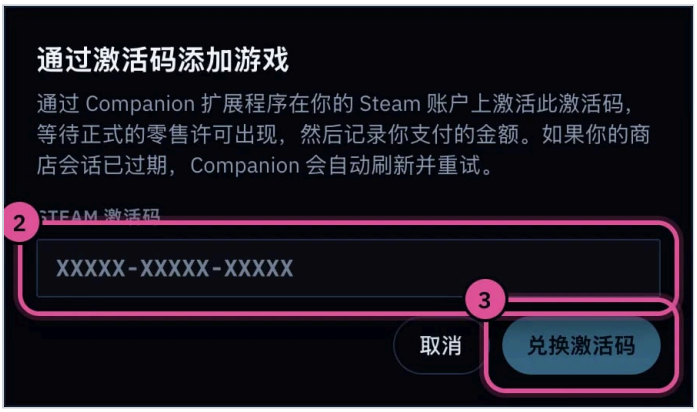
需要 GAMEDOCK COMPANION

如果你在其他商店购买了 Steam 激活码，可以直接在 GameDock 中激活，而不必去 Steam。GameDock 会在你的 Steam 账户上激活它，把它连同你支付的金额记录为一笔零售购买，还可以开始在你的设备上安装它。

你需要安装 Companion，并在 Chrome 中登录 Steam 商店。

使用激活码

1. 前往**购买记录** → **Steam**，点击**通过激活码添加游戏**。
2. 在 **Steam 激活码** 2 中输入或粘贴激活码。
3. 点击**兑换激活码** 3。



在 GameDock 中激活 Steam 激活码

4. GameDock 会在 Steam 上激活这个激活码，等待 Steam 列出新的许可，然后把它导入你的游戏库。这大约需要一分钟；如果你的 Steam 登录状态已过期，Companion 会刷新登录并继续。
5. 为这个激活码解锁的每款游戏输入你支付的金额，然后点击**保存价格**。**暂时跳过**会把它留到以后处理，显示在**零售 / CD Key** 下的**需填写价格**中。
6. 如果你有装了 GameDock Helper 的设备，**安装到设备**会开始在那台设备上安装游戏。否则点击**关闭**，或点击**查看游戏详情**前往游戏页面。

如果这个激活码已经在你的账户上，GameDock 会告诉你，并仍然导入这个许可，方便你记录它的价格。

如果激活失败

激活码输入框会重新出现，并附上一条说明出错原因的提示：

提示	怎么办
该激活码无效。	检查是否有容易混淆的字符（I、L 和 1；0 和 O；V 和 Y），然后重试。

提示	怎么办
此激活码已在其他 Steam 账户上激活。	这个激活码已被使用。请联系你购买它的商店。
此商品在你所在的国家/地区不可购买。	这个激活码锁定了其他地区，无法在你的账户上使用。
此激活码需要一款你尚未拥有的本体游戏。	这是附加内容的激活码。请先获得它所属的游戏。
最近的激活尝试次数过多。	Steam 暂时停止了你账户上的激活。请稍等，然后重试。
兑换激活码前，请先登录 store.steampowered.com。	在 Chrome 中登录 Steam 商店，然后重试。
安装或启用 GameDock Companion 以兑换激活码。	安装 Companion。参见安装 GameDock Companion。
Steam 尚未列出此许可。	激活码已生效，但 Steam 显示得比较慢。请过一分钟同步购买记录，然后在**零售 / CD Key** 中输入价格。
Steam 可能已经激活了此激活码	不要再次兑换。同步 Steam 后，游戏就会出现。

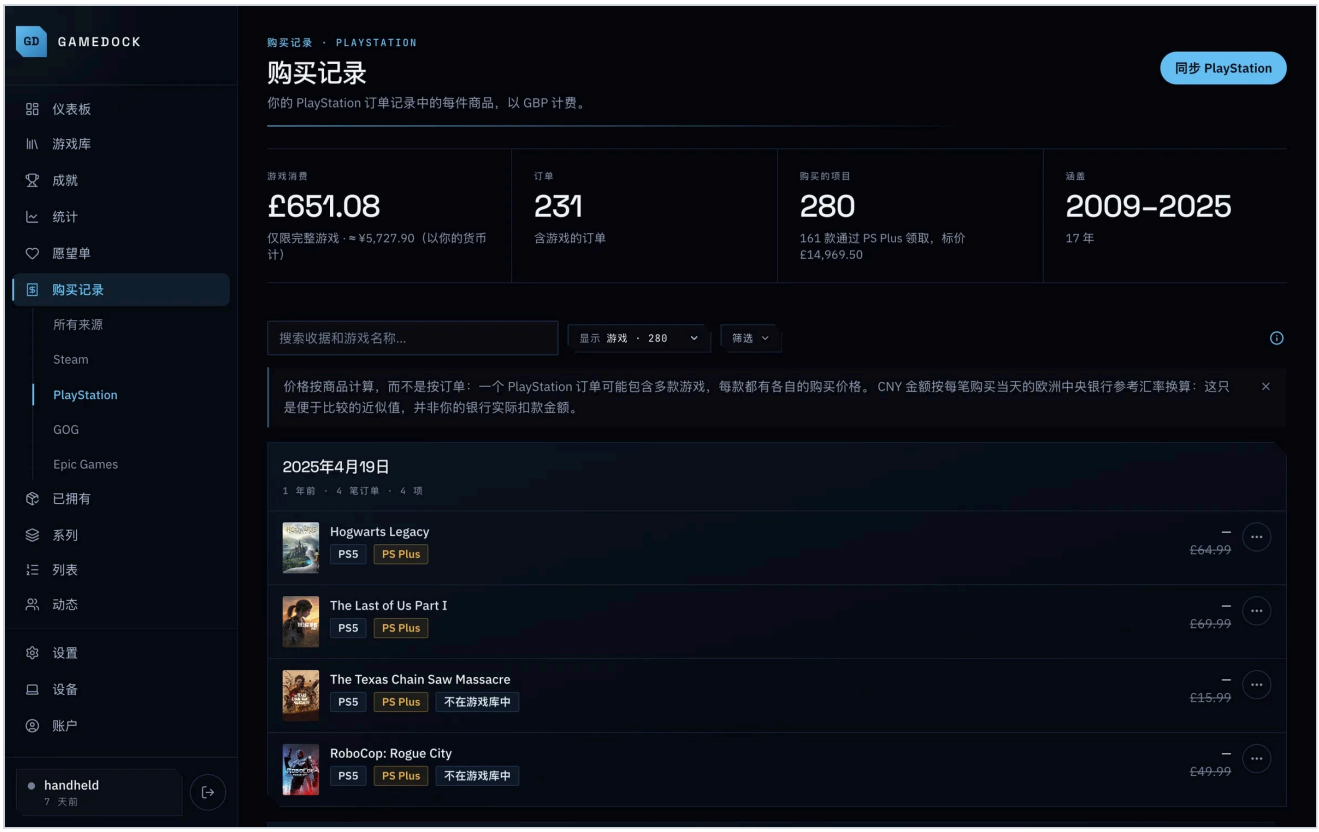
安装需要一台已配对并已开机的设备。如果窗口显示**没有已连接的设备**，请在**设置**中配对一台；如果显示**设备离线**，请唤醒设备后重试。

PlayStation 购买记录

导入你的 PlayStation Store 订单记录，并更正某个项目的类型。

需要 GAMEDOCK COMPANION

购买记录 → **PlayStation** 会列出你 PlayStation Store 订单记录中的所有内容（游戏、附加内容、订阅等），以及每一项的花费。如果 PlayStation 用其他货币向你收费，每笔金额都会同时显示它收取的金额和换算成你的货币后的金额，哪个在前取决于偏好设置中的**金额显示币种**。



你的 PlayStation 订单记录

导入你的订单记录

PlayStation 只向已登录的你本人显示订单记录，所以导入要通过 Companion 进行。

1. 前往**购买记录** → **PlayStation**，点击**同步 PlayStation**。

Companion 会在后台标签页中打开 PlayStation，逐页读取你的订单记录，并显示每一步的进度：打开 PlayStation、读取记录的每一页、保存，然后确定每笔购买对应的是哪款游戏。如果你已退出 playstation.com，而你现有的 Sony 账户会话还在，它会用这个会话帮你登录。如果 PlayStation 需要你输入密码，标签页会保持打开，供你登录；登录后再次点击**同步 PlayStation**。完成后，GameDock 会告诉你导入了多少笔交易。每次买了新东西后再运行一次，或者交给**设置** → **同步**中的**全部同步**或 Companion 的后台同步，让它保持最新。

如果消息末尾还写着 *读取不完整*，说明有部分记录没能读取，请再运行一次。如果消息说币种取自你的设置，说明 GameDock 无法判断你 PlayStation 账户所在的地区，因此假定使用你自己的货币；请检查它是否正确。

页面显示的内容

顶部的数据依次是：你在游戏上的花费、包含游戏的订单数、购买的项目数，以及你的记录涵盖的年份。**游戏消费**只计算完整游戏（不含附加内容和试玩版，这些在**购买记录** → **所有来源**中计入**游戏**），它下方的一行显示你的总花费，不含充入钱包的金额。**购买的项目**下方的一行显示你通过 PlayStation Plus 领取了多少项，以及它们的全价总值。

购买记录按天分组。每个项目都会显示它所属的主机，以及以下这类标签：

- **PS Plus**：通过 PlayStation Plus 订阅领取。你在订阅期间可以玩，但并不真正拥有它，因此没有价格。
- **免费**：免费游戏或试玩版。
- **不在游戏库中**：GameDock 还没有把它与你游戏库中的某款游戏对应起来。
- **…的附加内容**：一项附加内容，并注明它所属的游戏。

打折的项目会显示划掉的原价。游戏捆绑包会列出其中包含的游戏。

显示用来选择项目类型：**游戏**（默认）、应用、附加内容、试玩版、主题、视频、订阅、钱包充值、**未识别**或全部。如果你为不止一台主机购买过内容，可以用**筛选**把列表限定到其中一台。

更正项目的类型

PlayStation 并不总会说明一个项目是什么。它没有说明的项目会归在**未识别**下，每个项目都有按钮供你指明它是什么；对于其他任何项目，打开价格旁边的 ⋯ 菜单，选择**更改类别**，即可看到同样的按钮。

归到这里的大多是 Netflix、YouTube 和 Spotify 这样的流媒体应用：订单记录里没有任何信息能区分应用和游戏，所以 GameDock 不去猜测，而是留给你标记为**应用**。它还会大约每月重新查找一次无法识别的项目，所以游戏数据库日后收录的游戏会自动归好类。

1. 选择**游戏…**、**应用**、**附加内容**、**试玩版**、**主题**、**视频**、**订阅**或**其他**。
2. 如果选择**游戏…**，搜索并选中这款游戏（捆绑包可选多款），然后点击**保存**。

更改会立即应用到你的购买记录，同时作为建议提交到 GameDock 的共享目录，获得批准后，其他玩家也能受益。点击**已识别**旁边的**撤销**即可还原。

所有购买集中一处

你在所有商店的花费，以及它是如何计算的。

购买记录 → **所有来源**会把你在 Steam、PlayStation、GOG 和 Epic Games 的每一笔订单，以及你购买的每一份光盘版或盒装版，汇总到同一个列表中，最新的排在最前，并算出你的总花费。



每家商店的每一张收据

哪些算作消费

- 订单按商店实际向你收取的金额计算，而不是其中各款游戏单独购买的价格。
- 充入 Steam 或 PlayStation 钱包的钱不算消费，因为之后用它购买的游戏会被计入。
- 其他货币的订单会按下单当天的汇率换算成你的货币。它会显示商店收取的金额，下方是标有 ≈ 的换算金额；如果**金额显示币种**设为你的货币，则顺序相反。参见货币和汇率。

显示决定计入哪些内容：**游戏**（默认：游戏、附加内容和试玩版）、**全部**、**订阅和媒体**或**钱包充值**。顶部的数据随之变化，数据下方的一行说明它们计算的是什么；旁边的**这些数据如何计算**会逐项解释，并列出花在订阅和钱包充值上的金额。用**搜索产品...**，可以按订单中的内容查找订单；**筛选**可以把列表限定到某个**商店**或某个**年份**，也可以在**付费情况**中只看付费订单或**免费**订单。

每笔订单都会显示所属商店、花费，以及其中最多八项内容（并注明还有多少项），每项都标有**在你的游戏库中**或**不在游戏库中**。以捆绑包形式出售的 GOG 版本（例如白金版或终极版），如果其中包含的每款游戏在你的游戏库中都是同一款游戏，就算作在你的游戏库中；包含几款不同游戏的（例如三部曲）则仍为**不在游戏库中**。你免费领取的订单（例如 Epic 每周赠送的游戏）会标为**免费领取**。

> 说明
>
> 在免费方案中，购买记录只显示最近 12 个月的订单；顶部的提示会说明有多少较早的订单被隐藏。导入商店的购买记录时不会保留较早的订单，所以订阅 GameDock Plus 后，请重新同步每个商店的购买记录，以导入其余订单。

页面顶部的**同步所有来源**会立即从每个商店导入新订单。参见让一切保持同步。

各商店的单独页面

侧边栏中**购买记录**下的各行每次显示一个商店：

- **Steam**：每一行收据都与它所购买的游戏对应，并附有一个待审核队列。参见查看你的 Steam 购买记录。
- **PlayStation**：你的订单记录，并标出了 PlayStation Plus 游戏。参见 PlayStation 购买记录。
- **GOG** 和 **Epic Games**：每笔订单的花费，以及它是否为免费领取。**显示**可以只看付费订单或免费领取的订单。它们会随各商店的同步一起导入。参见 GOG 和 Epic Games。
- **实体版**：每份光盘版或盒装版的花费，你可以在这里补上漏填的价格。参见实体版游戏。

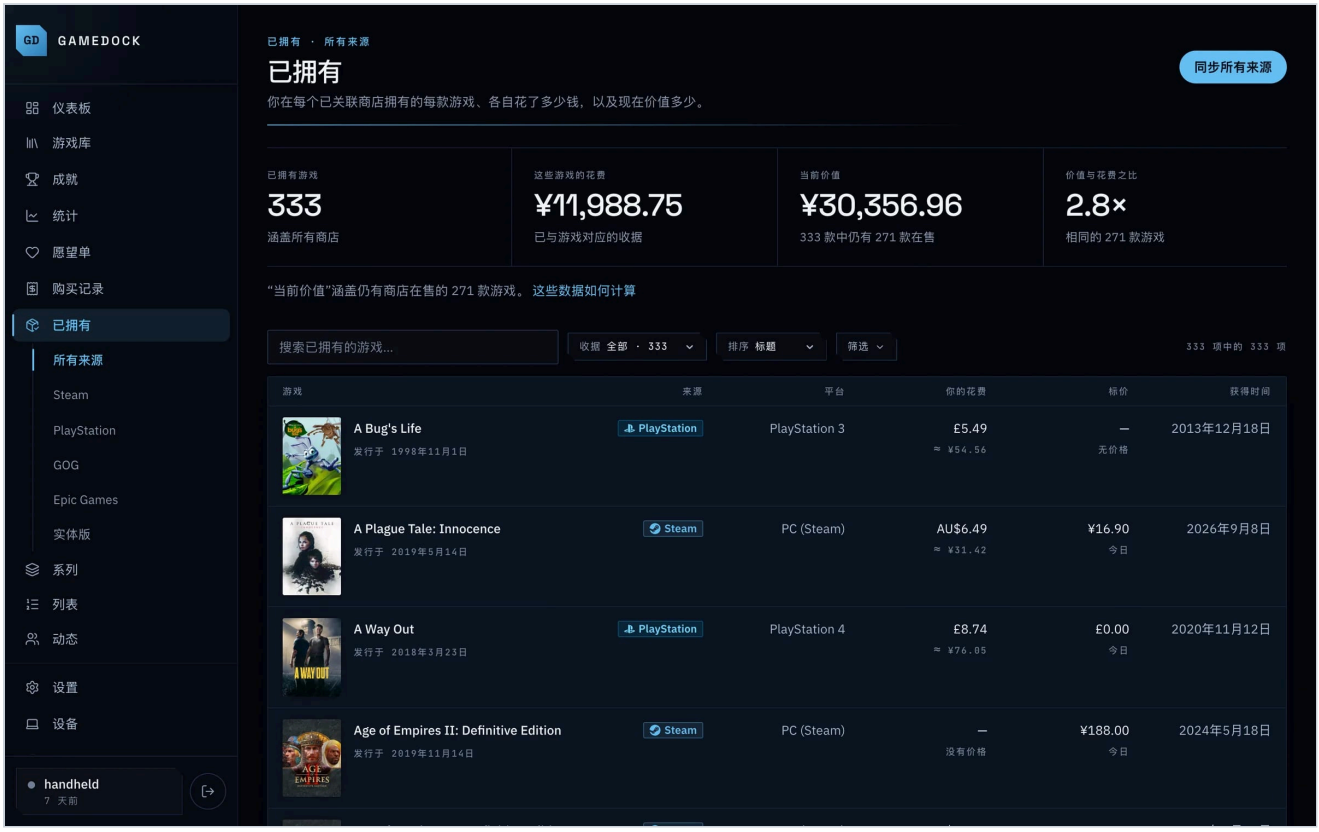
光盘版和盒装版

在**所有来源**中，你购买的每份光盘版或盒装版都是一笔单独的订单，日期为你购买的那天，价格以你支付时的货币计。别人送的、交换得来的或随主机附带的实体版不算购买，因此不计入；还没有填写日期的也不计入。请在**购买记录** → **实体版**中添加日期。有日期但没有价格的会显示**添加价格**，点击后会在那里打开这份实体版。

你拥有的游戏及其价值

比较你为游戏支付的金额与它们今天的价格。

已拥有会列出你在每个商店拥有的每款游戏、你为每款游戏支付的金额，以及如今购买它需要多少钱。



你拥有什么，以及它们现在值多少

各项数据

- **已拥有游戏**：你关联的每个商店上的每款游戏，以及你添加的每份光盘版或盒装版。
- **这些游戏的花费**：你为这些游戏支付的金额，取自你的收据，每笔都按你付款当天的汇率换算。
- **当前价值**：这些游戏如今在各自商店的售价，按今天的价格和今天的汇率计算。正在促销的游戏按促销价计。下方的一行说明你的游戏中有多少款仍在商店出售。
- **价值与花费之比**：两者在同一批游戏上的比较。

后两项只计算既有收据、如今在商店里又有价格的游戏，这样比较才公平；数据下方的一行说明有多少款，旁边的**这些数据如何计算**给出每项数据的定义。每个商店的单独页面都按相同顺序显示同样的四项数据；不提供当前价格的商店（例如 GOG 或 Epic Games）会在那里显示一条短横线，并说明原因。

列表

每款游戏都会显示你在哪里拥有它、在哪个平台上、你支付了多少、如今的标价，以及你获得它的时间。用**搜索已拥有的游戏...**，可以按名称查找游戏。**收据**可以把列表限定为**有收据**或**无收据**的游戏；**排序**可以按**标题**、**涨幅最大**、**花费最多**或**标价最高**排列。**筛选**用来选择一个商店。页面顶部的**同步所有来源**会立即导入最新的购买记录和价格。

商店以其他货币收取或标出的价格会同时显示两个金额，先显示商店的还是你的，由偏好设置中的**金额显示币种**决定。顶部的总计使用你的货币；如果某个商店页面上的所有内容都以同一种其他货币收费，且你选择了显示商店的货币，总计则使用商店的货币。

无收据的游戏是 GameDock 没有找到购买记录的游戏：它可能是礼物、免费游戏，或是在你的购买记录开始之前买的。已经停售的游戏会显示收据上的价格，而不是如今的价格。

每份光盘版或盒装版单独占一行，并显示你为它支付的金额。**标价**一栏为空，因为没有商店会给出光盘的当前价格，所以实体版不计入后两项数据。别人送的、交换得来的或随主机附带的实体版会注明来源而不显示价格；买了但还没填写价格的会显示**暂无价格**。请在**购买记录** → **实体版**中添加。

侧边栏中**已拥有**下的各行每次显示一个商店。在 PlayStation 页面上，你通过 PlayStation Plus 获得的游戏会标为**订阅**，你也可以只显示这些游戏。

Steam：先清空队列



Steam 的数据取决于审核队列

Steam 的数据是否准确，取决于收据行与游戏的匹配情况。还有收据行等待审核时，**已拥有** → **Steam** 会提示你；点击**打开匹配队列**去处理它们。参见查看你的 Steam 购买记录。

仪表板上的游戏库价值

仪表板上的游戏库价值，是你所有 Steam 游戏和 DLC 如今在 Steam 商店的价格总和，以你 Steam 账户的货币计。免费游戏按零计算，Steam 已停售的游戏不计入。每次刷新 Steam 价格时，它都会更新。

货币和汇率

选择金额显示所用的货币，以及其他货币如何换算。

GameDock 会以商店使用的货币保存每个价格，只在显示时才换算成你的货币。换算后的金额只是近似值：你的银行用的是它自己的汇率。

选择你的货币

1. 前往**账户** → **偏好设置**。
2. 在**货币**下，选择用来显示金额的货币。
3. 点击**保存更改**。

商店区域用于设置 GameDock 无法从你的商店账户判断地区时读取哪个地区的价格；**时区**决定你的一天从何时开始：这会影响游戏时长、每日摘要和每月的统计电子邮件，以及一笔购买算在哪一年。

你关联的每个商店通常都知道自己的地区，GameDock 会尽量使用它。Steam 价格和你的游戏库价值始终以你 Steam 账户自己的货币计。

金额的显示方式

当商店以其他货币向你收费时，**金额显示币种**（在偏好设置中）决定哪个在前：商店收取的金额在前，下方是标有 ≈ 的你的货币金额；或者你的货币金额在前，下方是商店收取的金额。将鼠标悬停在任一金额上，即可查看所用的是哪一天的汇率。商店里的当前价格（例如愿望单上的价格）也是如此，只是因为还没有人付款，会以**标价**代替**实付**。

金额遵循你的**数字和日期格式**。如果一个货币符号没有其他货币共用，就直接用它表示，例如 **£** 或 **€**。如果符号是共用的，只有你的格式所属的货币才使用它：在英语（澳大利亚）格式中，澳元显示为 **$59.99**，美元显示为 **USD 59.99**；在英语（美国）格式中，同样的金额显示为 **A$59.99** 和 **$59.99**。

使用哪种汇率

GameDock 使用欧洲中央银行公布的参考汇率。对于欧洲央行不公布的两种货币，新台币使用美联储的汇率，卢布使用俄罗斯央行的汇率，并各自经欧洲央行汇率交叉换算：

金额	换算所用的汇率
你为某样东西支付的金额	你付款当天的汇率。如果当天没有汇率（例如周末），则使用此前最近的一个。
当前价格，以及你的游戏库价值	今天的汇率。

将鼠标悬停在换算后的金额上，即可查看所用的是哪一天的汇率。如果某种货币完全没有汇率，金额会保留原样，不计入总计；页面上的提示会列出哪些未计入。

第 7 部分

GameDock Helper

这款 Linux 应用让 GameDock 能看到并管理你用来玩游戏的那台机器上的游戏。

GAMEDOCK HELPER

安装 GameDock Helper

为你的 Linux 机器下载 Helper、安装并登录。

GameDock Helper 是一款小巧的应用，适用于你用来玩游戏的 Linux 电脑或掌机。它让 GameDock 能看到那台机器上有什么（已安装的游戏、Lutris 和 Heroic 游戏、模拟器、存档文件和可用磁盘空间），并对其进行操作：安装游戏、在硬盘之间移动游戏，以及备份存档。

它可以在任何现代的 64 位（x86-64）Linux 上运行，无论是台式机、笔记本电脑还是掌机。没有 Windows 或 Mac 版本。

下载

1. 在 GameDock 中，前往**设置** → **设备**。
2. 在 **GameDock Helper** 下，下载适合你系统的类型。每个文件都以其版本号命名，例如 `GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.flatpak`，所以不用安装就能看出你手上的是哪个版本。



安装 GameDock Helper 的三种方式

	下载	适用于
A	**Flatpak**	掌机、核心系统为只读的系统，以及任何通过 Discover 或 GNOME Software 安装应用的系统。不确定时，选它最好。
B	**AppImage**	任何 Linux，无需安装任何东西：直接运行文件本身。
C	**.deb**	Debian 和 Ubuntu。

安装

在终端中，进入你下载文件所在的文件夹，用你下载的文件名运行：

- **Flatpak**：`flatpak install --user --bundle GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.flatpak`，然后从应用菜单打开 **GameDock Helper**。如果它所依赖的 GNOME 运行时还没有安装，安装过程会添加 Flathub 并获取它，第一次需要几分钟。
- **AppImage**：`chmod +x GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.AppImage`，然后运行该文件。把它放在一个固定的位置，例如 `~/Applications`，因为随桌面启动的就是这一份。
- **.deb**：`sudo apt install ./GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.deb`，然后从应用菜单打开 **GameDock Helper**。

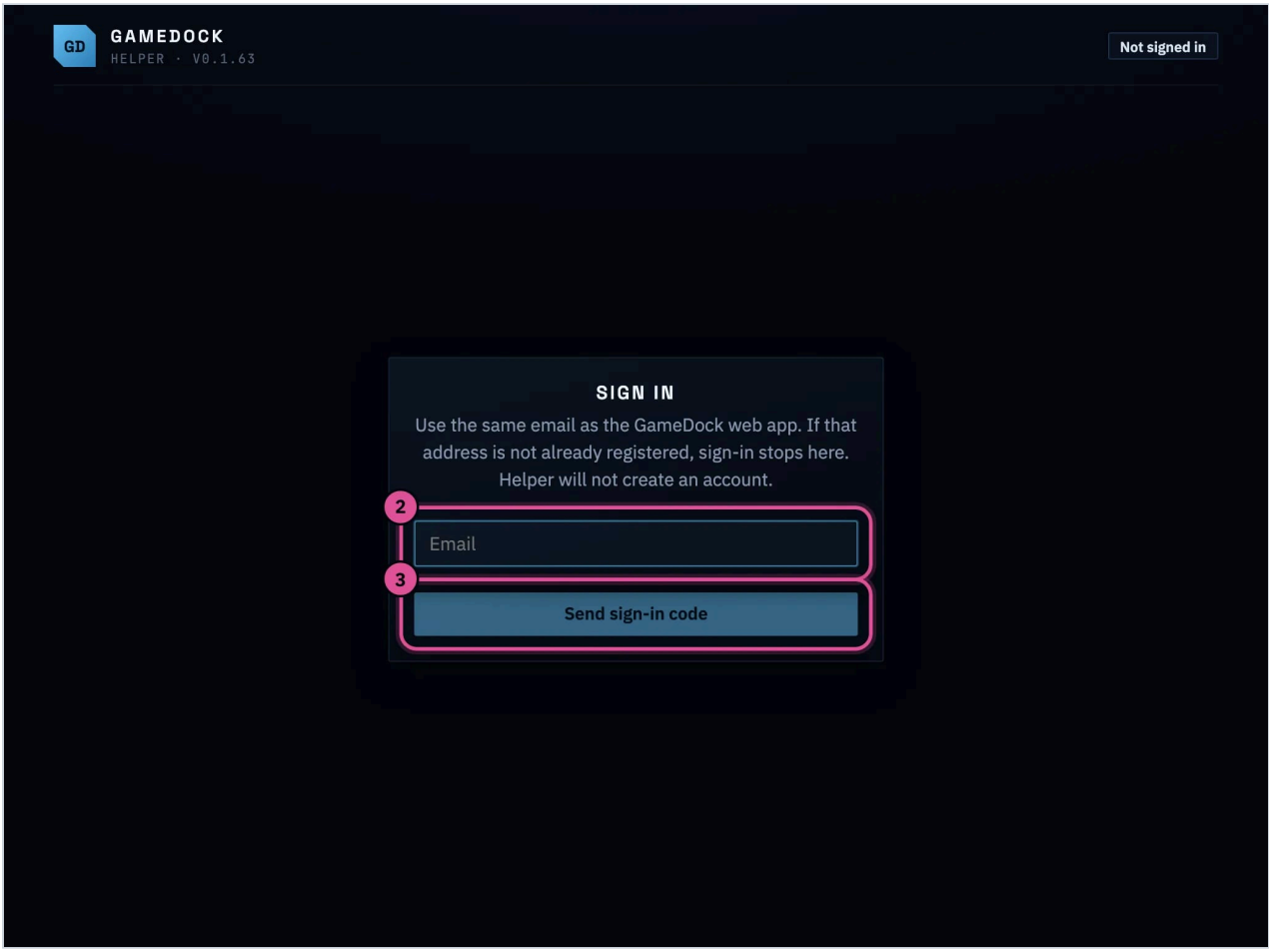
只使用一种类型。Flatpak 和 AppImage 各自保存设置，而且不能同时运行。

> 提示
>
> 要确认下载的文件是 GameDock 发布的那个，请打开按钮下方的**验证下载文件**。它会给出每个文件的校验和与签名、公钥，以及用来校验的命令。

登录

Helper 会先要求你登录，使用的电子邮件地址与你在 GameDock 上用的相同。

1. 打开 GameDock Helper。
2. 输入你的电子邮件地址 2。
3. 点击 **Send sign-in code** 3。



登录 GameDock Helper

4. 在出现的输入框中输入电子邮件中的六位数验证码，然后点击 **Sign in**。

随后 Helper 会显示它的设置界面。参见设置 GameDock Helper。几秒钟内，这台机器就会出现在 GameDock 的**设置** → **设备**中，旁边显示**在线**。

Helper 从不创建账户。如果它提示你的地址没有对应的 GameDock 账户，请先在 GameDock 网站上登录（参见创建账户并登录），然后再回来。

> 说明
>
> 免费方案允许一台设备；GameDock Plus 允许三台。从同一台机器再次登录不算另一台设备。如果你方案的设备名额都已用完，Helper 会显示 *Device limit reached*，并且不会登录：要用一台设备替换另一台，请先移除旧设备。参见移除或重新连接设备。

更新 Helper

从 0.1.84 版开始，Helper 会自动保持最新：每隔几小时检查一次新版本并安装，除非你关闭了 **Install updates automatically**（参见更新）。更早的 Helper 做不到这一点，所以需要手动更新一次；无法替换自身的 Helper（例如 .deb 版）也是如此。

当某台设备的版本落后且没有自动更新时，你下次打开 GameDock 时，无论进入哪个页面，它都会告诉你：一条提示会列出你每台版本落后的设备及其当前版本，并提供**获取更新**（打开**设置** → **设备**）和**以后再说**（在该浏览器中推迟一周再提示）。只要还有设备版本落后，**设置** → **设备**也会显示*有新版本的 GameDock Helper 可用*。



每台版本落后的设备都会被列出，并附上其版本

大多数更新都可以等你方便时再装。偶尔会有更新修复与设备安全相关的问题，从那以后，GameDock 就不再给旧版 Helper 派发任何任务：安装、移动或扫描都会返回*该设备上的 GameDock Helper 版本过旧*。更新 Helper 后就能恢复正常；这期间不会丢失任何内容。

下载与你已安装的相同类型的文件，然后在 Helper 的托盘菜单中点击 **Quit**。接着：

- **Flatpak**：运行 `flatpak install --user --reinstall --bundle`，后面加上新文件的文件名。`--reinstall` 会替换已安装的 Helper；你的设置和登录状态都会保留。
- **AppImage**：把新文件放在旧文件旁边，并对它运行 `chmod +x`。运行新文件后，它会接管随桌面启动的任务，你可以删除旧文件。
- **.deb**：运行 `sudo apt install ./`，后面加上新文件的文件名。它会替换已安装的版本。

再次打开 GameDock Helper（如果是 AppImage，则打开新文件）。几秒钟内，**设置** → **设备**就会在设备旁边显示新版本；所有设备都更新到最新后，提示就会消失。

GAMEDOCK HELPER

设置 GameDock Helper

告诉 Helper 你的游戏、硬盘和 Steam 账户在哪里，并把它们导入 GameDock。

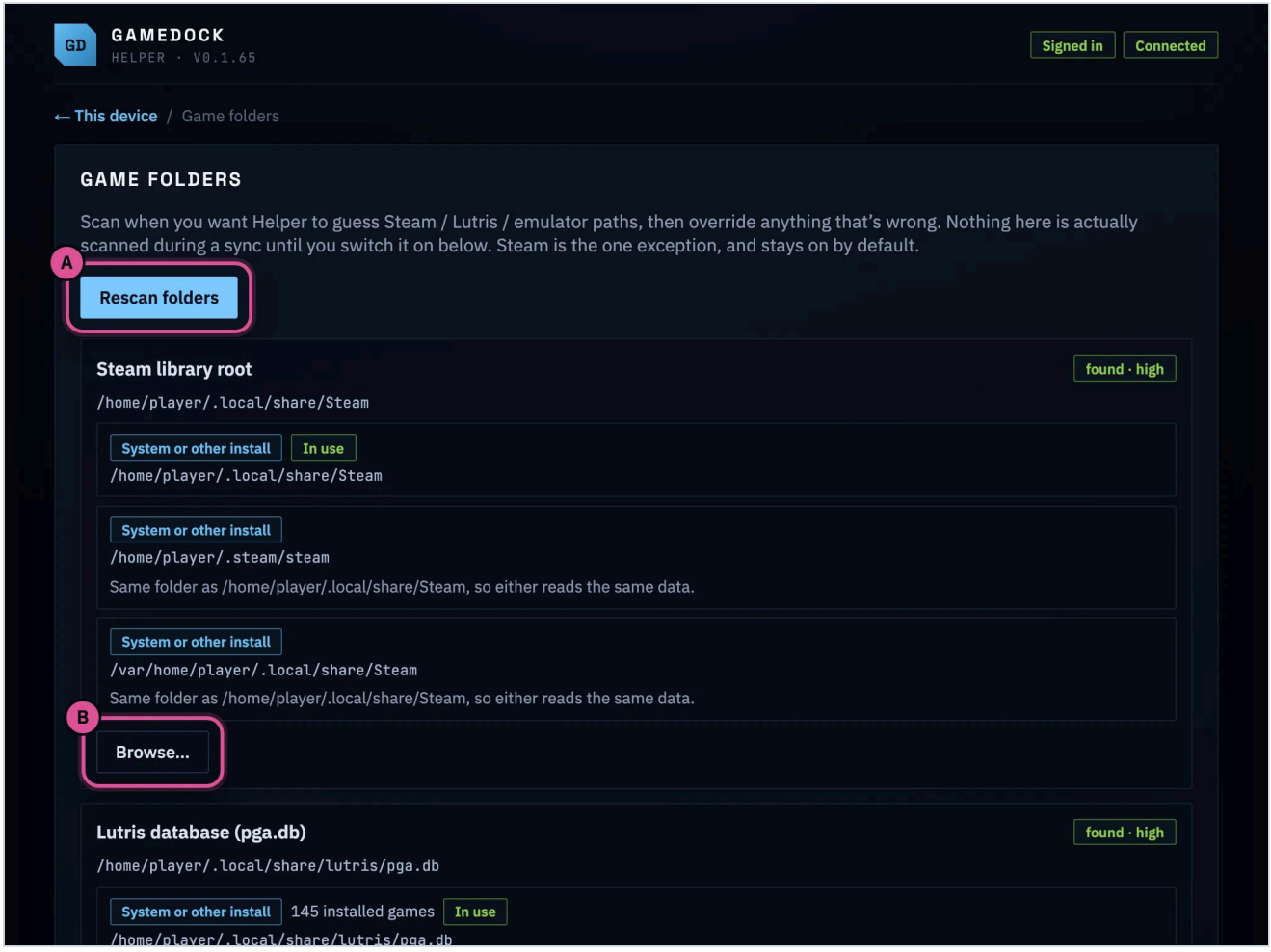
需要 GAMEDOCK HELPER

登录后，GameDock Helper 会打开 **This device** 页面：这是一份设置项列表，每项完成后都会打上勾。打开一项，按它的要求操作，然后点击 ← **This device** 返回。

在你要求之前，什么都不会扫描。每个页面都有一个用来查找的按钮；Helper 会记住它找到的内容。登录后，存档备份和改写 Steam 游戏名称会自动进行；扫描文件夹和硬盘则要等你来启动。

Game folders

告诉 Helper 你的游戏和模拟器放在哪里。



Game folders：Steam、Lutris 和你的模拟器存放游戏的位置

1. 点击 **Scan folders** A，查找过一次后，它会变成 **Rescan folders**。Helper 会在常见位置查找 Steam、Lutris、Heroic 以及它认识的每个模拟器：RPCS3、Xenia、PCSX2、DuckStation、Dolphin、melonDS、Cemu、PPSSPP、Vita3K、shadPS4、Flycast、RMG 和 Switch 模拟器。
2. 检查每一行。**found** 表示文件夹存在，**missing** 表示不存在；第二个词表示 Helper 有多确定这就是正确的文件夹。下方列出 Helper 为该应用找到的每个文件夹，每个都注明该应用的安装方式（Flatpak、

AppImage、Lutris 运行器或其他安装方式）以及其中有多少内容，例如已安装的游戏或存档。正在使用的那个标有 **In use**。如果两个文件夹其实是同一个，第二个会注明这一点。

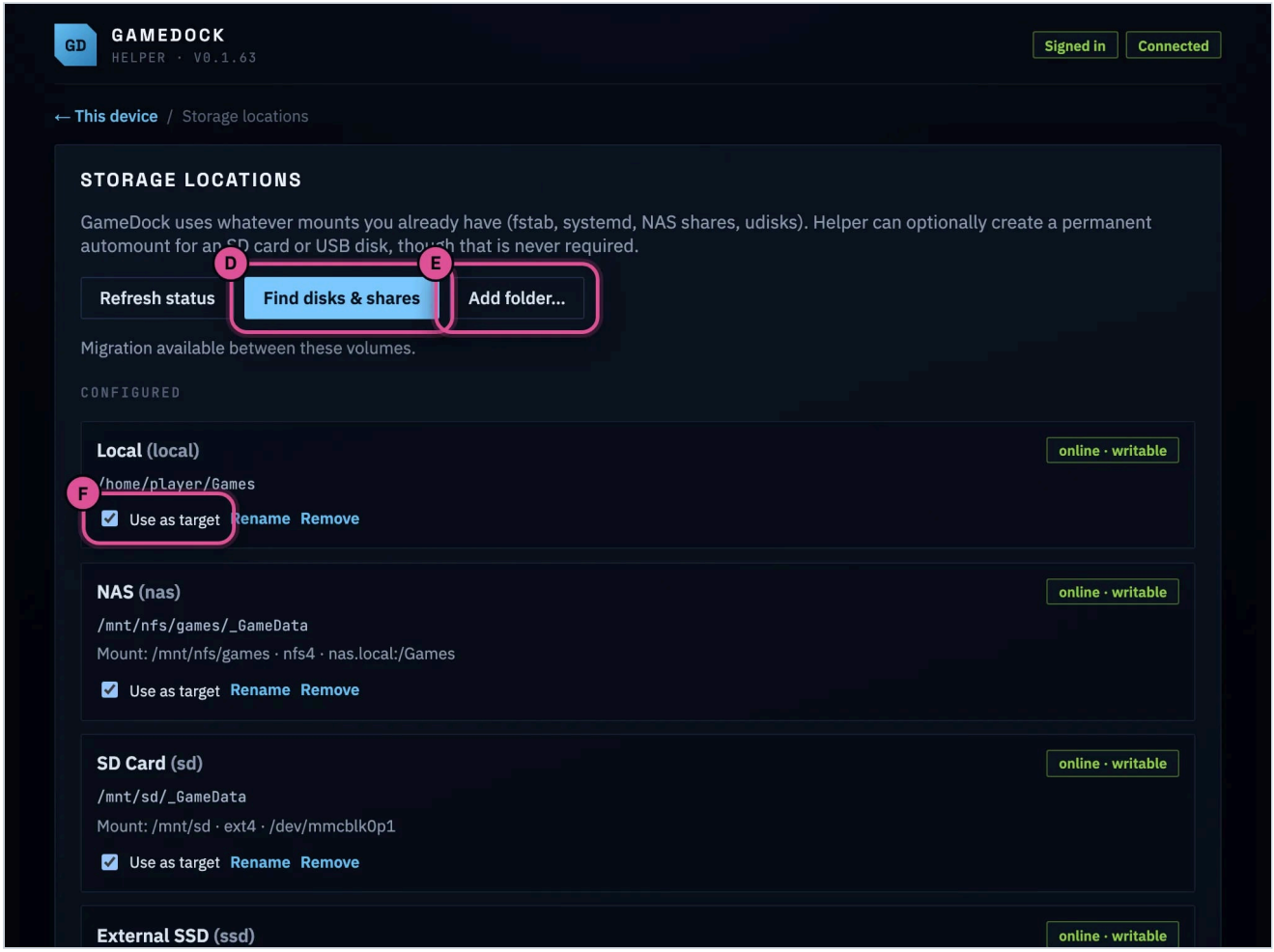
3. 如果某一行用错了文件夹，在正确的文件夹下点击 **Use this folder**，或点击 **Browse…** B 选择另一个。最常见的需要检查的情况，是同时装有某个模拟器的 Flatpak 版和 AppImage 版：请选择存放你游戏的那个文件夹。
4. 为每个你希望出现在 GameDock 中的启动器或模拟器开启 **Scan this source**。

PCSX2 和 DuckStation 会自己保存一份已找到的游戏列表。它们的行会显示每个列表中有多少款游戏；每个列表都会被读取，所以无需选择文件夹。

Steam 始终会被读取。其他一切在你开启之前都不会被触碰：配对设备并不会自动开始读取你的 Lutris 或模拟器游戏库。

Storage locations

告诉 Helper 你的游戏可以放在哪些硬盘上，这样 GameDock 就能显示每个硬盘的占用情况，并在它们之间移动游戏。



Storage locations：存放你游戏的硬盘和网络共享

1. 点击 **Find disks & shares** D。Helper 会列出它能看到的硬盘和网络共享：建议的 Steam 库文件夹、已挂载的 NFS 和 SMB 共享，以及 SD 卡和 USB 磁盘。
2. 在每个你想使用的位置旁边，点击 **Use this location**、**Use this share** 或 **Use current mount**。要添加未列出的文件夹，请点击 **Add folder…** E。

3. 对每个可以把游戏移入的位置，保持勾选 **Use as target** F。

你的位置会列在 **Configured** 下，在那里用 **Rename** 可以给位置起一个你认得出的名字，用 **Remove** 可以把它从列表中移除。**Refresh status** 会重新检查哪些位置已连接。

Helper 使用你已经挂载的硬盘和网络共享：它从不需要额外设置什么。对于没有永久挂载的 SD 卡或 USB 磁盘，**Make permanent mount…** 可以让它自动挂载；这需要输入你的密码。

拔下的硬盘会显示为离线，重新插上后就会恢复。移动游戏至少需要两个位置。参见你在 GameDock 上的设备。

Steam library

选择 GameDock 要配合这台机器上的哪个 Steam 账户使用，以便在 Steam 中重命名游戏和更改它们的美术图。



Steam library：使用哪个 Steam 账户的文件夹

1. 点击 **Find userdata folders**。
2. 选择你账户的文件夹。每个文件夹都以一个数字命名，即它所属的 Steam 账户；如果这台机器上只有一个人使用 Steam，就只有一个文件夹。

其他设置项

- **Standalone games**：独立安装的 PC 游戏（安装在商店启动器之外）的成就，这些游戏把成就保存在你电脑上的文件中。参见独立安装的 PC 游戏的成就。
- **Cloud save backups**：参见备份你的存档。
- **Background service**：参见让 Helper 保持运行。
- **Hub sign-in**：在需要时重新登录。参见移除或重新连接设备。

导入 GameDock

文件夹设置好后，在 GameDock 中前往**设置** → **同步**，点击 **GameDock Helper** 旁边的**同步**。你的 Lutris、Heroic 和模拟器游戏会出现在**游戏库**的**启动器**和**模拟器**下。此后，Helper 运行期间会让 GameDock 保持最新。

GAMEDOCK HELPER

让 Helper 保持运行

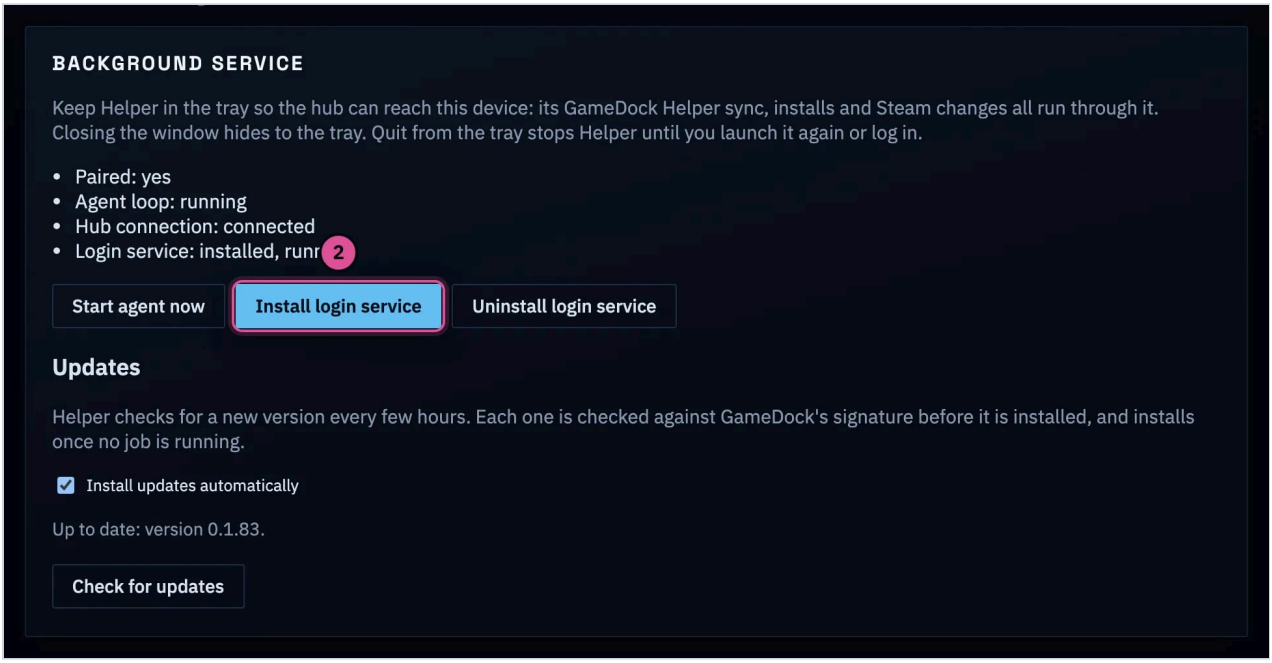
让 Helper 随桌面启动，这样 GameDock 就能随时连接到你的设备。

需要 GAMEDOCK HELPER

只有在 GameDock Helper 运行时，GameDock 才能连接到你的设备。把它设置为随桌面启动，它就会在系统托盘中安静待命。

随桌面启动

1. 在 GameDock Helper 中，打开 **Background service**。
2. 点击 **Install login service** 2。



Background service：让 Helper 随桌面启动

从你下次登录桌面开始，Helper 会自动启动，直接进入托盘。它现在不会再启动第二个实例：你已打开的那个会继续运行。页面上的列表会显示它是否已登录（**Paired**）、当前是否在运行（**Agent loop**）、是否已连接到 GameDock（**Hub connection**），以及是否设为随桌面启动（**Login service**）。**Uninstall login service** 会让它不再自动启动。

在掌机上，每次你在游戏模式和桌面模式之间切换时，它都会自动重新启动。

更新

Background service 中 **Updates** 下的 **Install updates automatically** 会一直开启，除非你把它关闭。Helper 每隔几小时检查一次新版本，确认它由 GameDock 签名，等它为 GameDock 执行的任务都结束后，安装新版本并重启进入新版本。**Check for updates** 会立即检查。关闭这个开关后，Helper 仍会在新版本发布时告诉你，你可以在想安装时点击 **Install version**。

- 按安装步骤用 `--user` 安装的 Flatpak，以及放在你自己文件夹中的 AppImage，都会自动更新。

- .deb 是为整个系统安装的，因此安装时需要你的密码。Helper 会自行下载并校验新版本，在你点击 **Install version** 时要求输入密码。
- 为这台机器所有用户安装的 Flatpak，或放在你没有写入权限的文件夹中的 AppImage，无法替换自身。页面会说明这一点；请像以前一样从 GameDock 安装新版本（参见更新 Helper）。

托盘

- 关闭 Helper 的窗口会把它隐藏到托盘；它会继续运行。
- 点击托盘图标，或选择 **Open settings**，即可重新打开窗口。
- **Quit** 会完全停止 Helper，直到你再次打开它，或下次登录桌面。
- 将鼠标悬停在托盘图标上，即可查看 Helper 是否已连接到 GameDock。

如果你的桌面没有托盘，关闭窗口就会退出 Helper。

它连接上了吗?

Helper 窗口右上角 **Signed in** 旁边的第二个标记，显示 GameDock 现在能否连接到你的设备。**Connected** 表示可以连接，**Connecting…** 表示即将连接。**Reconnecting…** 表示 Helper 无法连接到 GameDock，正在自动重试；将鼠标悬停在标记上，可以查看原因以及下次重试的时间。**Not connected** 表示 Helper 根本没有运行连接：请在 **Background service** 上点击 **Start agent now**。**Background service** 的 **Hub connection** 下也会显示同样的状态。

运行时它会做什么

- 让 GameDock 及时了解已安装的内容、硬盘的占用情况，以及你玩过的游戏。
- 执行你在 GameDock 上发出的请求：安装游戏、移动已安装的游戏，以及更新你的 Steam 收藏夹、名称和美术图。
- 如果已开启，在你玩完游戏后备份存档。参见备份你的存档。
- 如果你设置了 Steam 游戏名称，每十五分钟改写一次。参见 Steam 名称、顺序和美术图。
- 每隔几小时检查一次自身的新版本，如果 **Install updates automatically** 已开启，就会安装它。

只有在你点击相应的按钮时，才会扫描你的文件夹和硬盘。

GAMEDOCK HELPER

备份你的存档

在 GameDock 上保留存档文件的多个版本，并在需要时取回。

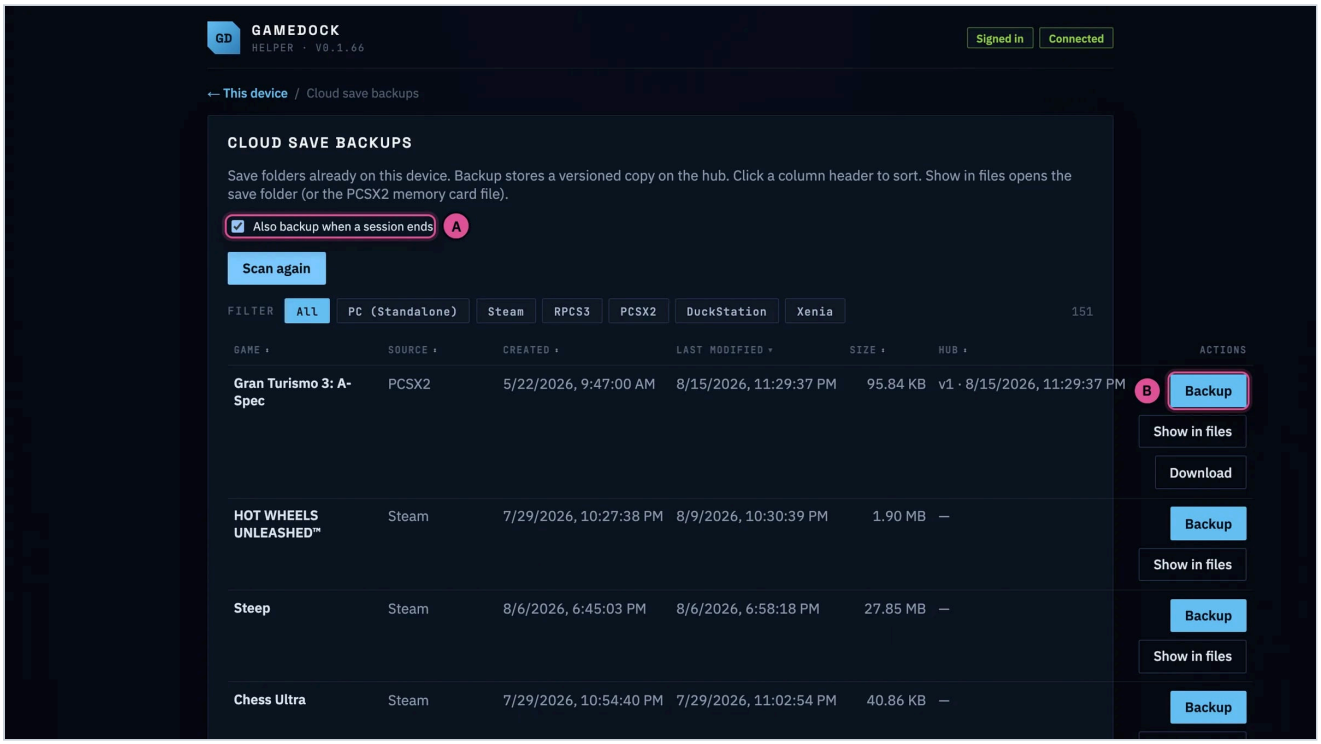
需要 GAMEDOCK HELPER

GameDock Helper 可以在 GameDock 上保存你存档文件的备份，这样丢失或损坏的存档就能找回。每次备份都是一个单独的版本；你可以选择下载哪一个。

它能找到独立安装的 PC 游戏、Steam 游戏，以及 RPCS3、PCSX2、DuckStation 和 Xenia 模拟器的存档。

查找你的存档

1. 在 GameDock Helper 中，打开 **Cloud save backups**。
2. 点击 **Scan save folders**。



Helper 找到的每个存档文件夹，以及每个文件夹的上次备份时间

列表会显示每款游戏的存档、它们的来源、上次更改的时间、大小，以及（在 **Hub** 下）GameDock 上的最新版本。**Filter** 下的按钮每次显示一个来源，点击列标题即可按该列排序。以后要查找新的存档文件夹，请点击 **Scan again**。

备份

- **自动**：保持 **Also backup when a session ends** A 开启。当你停止游戏，且某款游戏的存档约五分钟没有变化后，Helper 就会备份它们。Helper 第一次看到某款游戏时，只会记下它，所以不会一次性上传你的整个游戏库。
- **手动**：点击游戏旁边的 **Backup** B。

Show in files 会打开该游戏的存档文件夹。

找回存档

- 在 Helper 中，点击游戏旁边的 **Download**，把它的最新版本保存到你的“下载”文件夹。
- 在 GameDock 中，打开游戏页面。在**云存档**下，每个版本都会列出保存时间、来自哪台设备以及大小；点击你想要的那个版本旁边的**下载**。

备份是存档文件夹的压缩包。请在游戏关闭时，把其中的内容放回存档文件夹。

限制

	免费	GAMEDOCK PLUS
每款游戏保留的版本数	3	10

每个备份最大 200 MB，所有备份合计最大 5 GB。当一款游戏的版本数达到你的方案保留的上限时，新的备份会替换最旧的那个。如果你从 Plus 改为免费方案，较早的版本不会立即删除：每新增一个版本，就删除一个旧版本。

GAMEDOCK HELPER

你在 GameDock 上的设备

查看硬盘的占用情况、为它们添加 Steam 库文件夹、在硬盘之间移动游戏，并清除已移除游戏的进度。

需要 GAMEDOCK HELPER

GameDock Helper 运行时，侧边栏中的**设备**会显示你的 Linux 机器上有什么：每个硬盘的占用情况、上面有哪些游戏，以及你的 Steam 收藏夹和 Lutris 分类。只有配对了设备，它才会出现。

这些页面会实时读取你的设备，所以设备必须开机，并且 Helper 正在运行。否则，**设备**会显示设备处于离线状态，并尽可能显示它最后获知的内容。

概览

设备 → **概览**让你对全局一目了然：



你的设备一目了然

- **已挂载的卷**：你的存储位置中当前有多少个已连接。
- **设备上的游戏**：你的游戏在所有硬盘上总共占用多少空间。
- **最满的卷**及其占用比例，以及**已归类的游戏**：有多少款游戏属于某个 Steam 收藏夹或 Lutris 分类。

- **安装位置**：每个存储位置都有一个进度条，显示它的占用情况、剩余空间，以及其中有多少是游戏。读取所有硬盘最多可能需要半分钟；**刷新**会重新读取。
- **Steam 库**：Steam 在设备上安装游戏的位置，每个都以所在硬盘命名，并显示剩余空间和其中的游戏数量。**默认**标出 Steam 在未另行指定时使用的那个。参见 Steam 库。
- **迁移安装**：是否有硬盘占用超过 85%，以及**规划迁移**，点击后会打开**设备** → **迁移**。
- **Steam 和 Lutris**：你有多少个收藏夹和分类，以及**打开合集**。

底部的信息栏会显示设备名称及其 Helper 版本，并附有指向**设置** → **设备**中**管理设备**的链接。

要添加 SD 卡或其他硬盘，请在 Helper 中进行设置。参见设置 GameDock Helper。

Steam 库

Steam 会把游戏安装到库文件夹中，一开始只在内置硬盘上有一个。要把 Steam 游戏安装到另一个硬盘（SD 卡、外置 SSD 或网络共享）上，或把游戏移过去，请为那个硬盘添加一个 Steam 库：

1. 确保该硬盘是 Helper 中的一个存储位置（参见设置 GameDock Helper）。
2. 在**设备** → **概览**的 **Steam 库**下，点击该硬盘旁边的**添加 Steam 库**。

GameDock 会让你设备上的 Steam 自己添加这个库，放在 Steam 会选择的文件夹中（通常是硬盘根目录下的 **SteamLibrary**），就和在 Steam 自己的**设置** → **存储空间**中添加一样。你完全不需要在设备上打开 Steam。每个硬盘只有一个 Steam 库。

网络共享也可以有一个 Steam 库，尽管 Steam 自己的窗口不会列出网络共享。共享上的游戏只有在共享已连接时才能启动。

Steam 记得、但所在硬盘没有插上的库会显示为**未连接**。

> 说明
>
> 你设备上的 Steam 必须可以访问。如果 Steam 已关闭，GameDock 会打开它。桌面上的 Steam 需要先在 Steam 的**设置** → **开发者**中开启 **CEF Remote Debugging** 并重启 Steam，GameDock 才能请它添加库。

在硬盘之间移动游戏

当某个硬盘快满时，可以在**设备** → **迁移**中把游戏移走，也可以在概览中点击该硬盘旁边的**释放空间**，这个按钮在硬盘占用超过 85% 时出现（否则显示为**迁移安装**）。

1. 选择要移动的游戏。点击顶部某个硬盘的方块，即可只查看其上的游戏；点击**从大到小**，即可找到能释放最多空间的游戏。
2. 勾选要移动的游戏。底部的栏会合计它们的大小。
3. 在**移动到**下，选择要移入的硬盘。每个硬盘都会显示其剩余空间。
4. 点击**移动**。

游戏会逐个移动，日志会显示每款游戏的移动情况。遇到第一个失败的游戏时就会停止，最后显示*已完成*或*已停止*。已经在你所选硬盘上的游戏会被跳过。Lutris 游戏会自动更新，以找到它们的新位置。

移动游戏至少需要两个已连接、并在 Helper 中开启了 **Use as target** 的存储位置。不在其中任何一个位置上的游戏会标为**不在任何卷中**，无法移动。

> 说明
>
> 移动游戏是 GameDock Plus 的功能。在免费方案中，你仍然可以选择游戏，并查看它们能释放多少空间。

移动完成后，GameDock 会自动刷新你的合集，让移动过的游戏归入它现在所在存储位置对应的合集。它不会为此重启 Steam：如果 Steam 在桌面上开着，它的收藏夹会在你下次于**合集**页面上应用规则时同步更新。

页面底部的**设备维护**提供两种修复，在情况看起来不同步时可以运行：**刷新合集**会重新读取你的 Steam 收藏夹和 Lutris 分类，并按你的合集规则重新归类游戏；另一种是**修复权限**。

Steam 游戏

点击**设备** → **迁移**顶部的 **Steam 游戏**，即可在你的 Steam 库之间移动游戏。

1. 点击某个库的方块，即可只查看其中的游戏。Steam 自己的工具（例如 Proton 和 Steam Linux Runtime）会被隐藏；在**显示**下选择**游戏和 Steam 工具**即可看到它们。
2. 勾选要移动的游戏，在**移动到**下选择一个库，然后点击**移动**。

Steam 会自己移动每款游戏，连同它的 Proton 前缀和保存在其中的存档一起移动，然后校验游戏，这还需要几秒钟。正在运行的游戏，或与其他游戏共享内容的游戏（例如 Half-Life 的资料片），无法单独移动，日志会说明原因。移动 Steam 游戏需要两个或更多已连接的 Steam 库（参见 Steam 库），这同样是 GameDock Plus 的功能。

已移除的游戏

设备 → **已移除的游戏**列出 Lutris 曾为其记录游戏时长、游玩历史或成就，但现在已不在你任何设备上的游戏：包括你从 GameDock 删除但保留了进度的游戏，以及你直接在 Lutris 中移除的游戏。每款游戏都会显示保留了哪些内容、你上次玩它的时间，以及移除进度后，这款游戏是否仍会因其他平台而留在你的游戏库中。

点击游戏旁边的**移除**，再点击**移除进度**，即可移除 Lutris 为它记录的内容；点击**全部移除**则会清空列表。来自 Steam、PlayStation、Xbox 和 RetroAchievements 的进度永远不会受影响。

GAMEDOCK HELPER

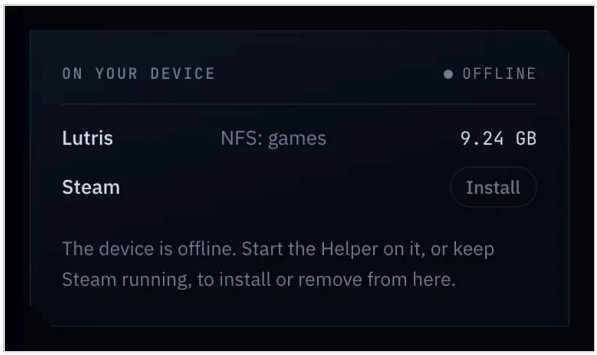
从 GameDock 安装游戏

在游戏页面上安装游戏、添加到 Steam，或从你的设备上移除游戏。

需要 GAMEDOCK HELPER

当你的设备上运行着 GameDock Helper 时，GameDock 中的游戏页面会显示设备上安装了什么，还可以在设备上安装游戏、把游戏添加到 Steam 或删除游戏。

你的设备上有什么



游戏页面上的“在你的设备上”

在游戏页面上，**在你的设备上**区域会显示你的设备是否在线，并列出设备上安装的每个副本：它来自哪个启动器或模拟器、在哪个硬盘上，以及它的大小。你在模拟器中玩的游戏也会列出。如果 Lutris 通过某个模拟器启动一款游戏，而该模拟器也列出了这款游戏，它只算一个副本，例如显示为 **PCSX2（通过 Lutris）**。如果你有不止一台设备，每个副本都会注明它在哪台设备上。由 Steam 或 Heroic 安装、但 GameDock 还没有测量过的游戏，会显示**已通过 Steam 安装**（或 Heroic），直到下次同步带来它的硬盘和大小；对于 Steam 游戏，只要你的设备在线，GameDock 就会立即向它查询。

游戏库在**全部游戏**和**浏览**旁边还有一个**已安装**视图，只显示在你设备上有副本的游戏，无论来自哪个启动器或模拟器。配对设备后，在你选择其他视图之前，**游戏库**默认打开这个视图。

安装 Steam 游戏

当一款游戏在你的 Steam 游戏库中但尚未安装时，**在你的设备上**区域的 **Steam** 下会有一个**安装**按钮。

1. 打开游戏页面。
2. 在**在你的设备上**区域，点击**安装**。
3. 如果你设备上的 Steam 有不止一个库，请选择游戏要安装到哪个硬盘。默认选中 Steam 的默认库，每个硬盘都会显示其剩余空间。点击写有**安装到**和硬盘名称的按钮。

你设备上的 Steam 会直接开始下载到那个库中，无需在设备上做任何回应。不过有两种情况仍需要你在设备上处理：

- 带有许可协议或产品密钥的游戏会在设备屏幕上显示它们，GameDock 会显示**正在等待你的设备**。在设备上接受协议或输入密钥后，下载就会开始。GameDock 从不替你接受任何协议。
- 少数游戏必须安装在它们与另一款游戏共享的内容旁边，例如 Team Fortress Classic 和 Half-Life: Source 要和 Half-Life 放在一起。GameDock 会告诉你 Steam 坚持使用哪个硬盘，并且不会安装任何内

容。

要安装到还没有 Steam 库的硬盘上，请先添加一个（参见 Steam 库）。之后要移动游戏，请参见在硬盘之间移动游戏。

> 说明
>
> 选择硬盘需要能访问你设备上的 Steam。如果 Steam 已关闭，GameDock 会打开它。桌面上的 Steam 还需要在 Steam 的**设置** → **开发者**中开启 **CEF Remote Debugging**；否则，**安装**会在设备上打开 Steam 自己的安装窗口，由你在那里选择硬盘。

把游戏添加到 Steam

对于你通过 Heroic、Lutris、RPCS3、DuckStation 或 PCSX2 玩的游戏，**添加到 Steam** 会把它作为非 Steam 游戏放进你的 Steam 游戏库，这样你就可以从 Steam 启动它，在掌机上也可以从游戏模式启动。这是 GameDock Plus 的功能。

从设备上删除副本

在你的设备上区域中的每个副本都可以从设备上删除，无论它在哪个启动器或模拟器中，也无论你是否还有其他副本。

1. 打开游戏页面。
2. 在**在你的设备上**区域，点击副本旁边的 ⋯，然后点击**从设备删除**。
3. GameDock 会询问你的设备将删除哪些内容，并列出来。点击**确认移除**，删除的正是列出的这些内容。

删除哪些内容取决于副本所在的位置：

- **Steam**：由 Steam 自己卸载游戏，就像点击 Steam 自己的“卸载”按钮一样。
- **Heroic**：游戏的文件夹，删除方式与 Heroic 自己的“卸载”相同，保留其 Wine 前缀。请先关闭设备上的 Heroic。
- **Lutris**：游戏本身、它的 Wine 前缀，以及它在 Lutris 中的条目。
- **模拟器**：游戏的光盘镜像、ROM 或文件夹，以及启动它的所有 Lutris 条目。

指向该副本的 Steam 快捷方式也会一并删除。你的存档和记忆卡永远不会被删除，游戏也会连同它的游戏时长和成就留在你的游戏库中。

如果这是 Lutris 运行的该游戏的最后一个副本，GameDock 还会询问如何处理 Lutris 为它记录的内容：

- **保留进度**（默认）：它的游戏时长、游玩历史和成就仍保留在这款游戏上。
- **同时移除进度**：这些内容也会从 GameDock 中删除；如果你在其他地方没有这款游戏，它也会从你的游戏库中移除。

保留的进度以后可以在设备 → 已移除的游戏中移除。

GameDock 只会删除游戏自己的文件。当另一款游戏也在使用同样的文件，或副本所在的硬盘未连接时，它会拒绝删除并说明原因。如果在你查看之后设备上发生了变化，就不会删除任何内容，GameDock 会请你重新检查。

删除需要该设备上装有较新版本的 GameDock Helper。如果需要更新，菜单中会有提示。

设备离线时

这些按钮需要你的设备开机，并且 Helper 正在运行。否则，页面会提示你：请在设备上启动 Helper，然后重试。

GAMEDOCK HELPER

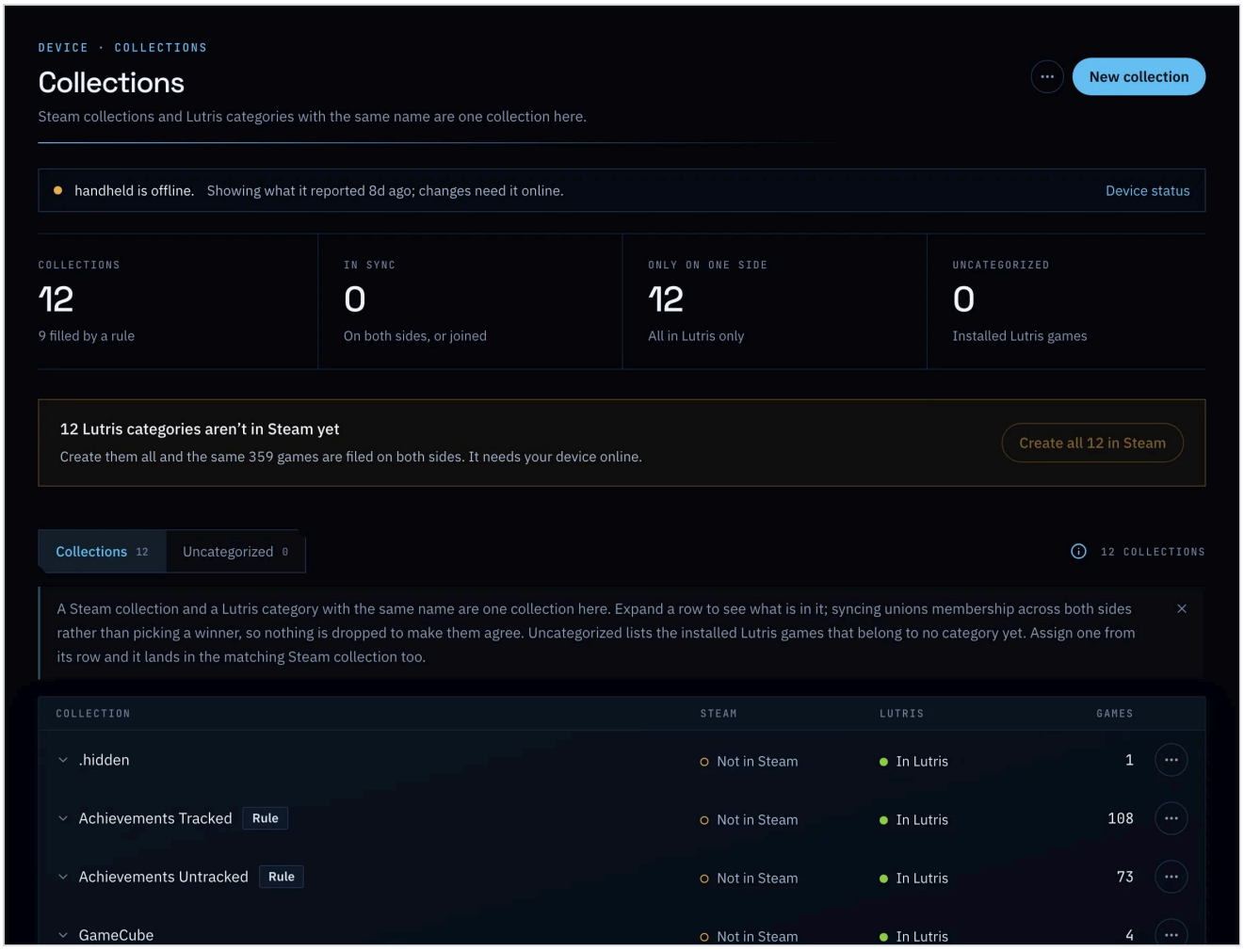
Steam 收藏夹和 Lutris 分类

让你的 Steam 收藏夹和 Lutris 分类保持一致，并自动归类游戏。

需要 GAMEDOCK HELPER和GAMEDOCK PLUS

设备 → **合集**把你的 Steam 收藏夹和 Lutris 分类并排显示，并让它们保持一致。同名的 Steam 收藏夹和 Lutris 分类会被视为同一个合集。

页面显示的内容



Steam 收藏夹和 Lutris 分类并排显示

每个合集都会显示它是否**在 Steam 中**和**在 Lutris 中**，以及其中有多少款游戏。名称旁边的**规则**标签表示它由规则包填充。展开一个合集，可以看到它的前几张封面以及它的填充方式；**查看全部**会列出其中的每款游戏。顶部的数据分别统计你的合集数量、两侧已同步的合集、只存在于一侧的合集，以及不属于任何合集的已安装 Lutris 游戏。

顶部**合集**旁边的**未分类**列出尚未归入任何分类的已安装 Lutris 游戏。每款游戏都有一个建议的合集：点击**按建议归入**，或打开**归入...**，从中选择一个。

管理合集

- 当有合集只存在于一侧时，列表上方的提示会说明数量，并提供在另一侧全部创建的选项，例如**在 Steam 中创建全部 12 个**。
- **新建合集**会同时在两侧创建一个合集。
- 每个合集旁边的菜单中，只在一侧的合集会有**在 Steam 中创建**或**在 Lutris 中创建**（两侧都有的则是**应用规则**），然后是**重命名…**、**添加游戏…**、**同步两侧**和**移除合集**。
- 在合集的完整列表（**查看全部**）中，点击游戏旁边的**移除**即可把它移出。

同步会合并两侧：只要游戏在任一侧的合集中，最终两侧的合集里都会有它。不会为了让两侧一致而丢掉任何内容。

在桌面上，写入合集时 Steam 必须关闭，这可能需要几分钟。

自动归类游戏

顶部菜单中的**规则包**（或由规则填充的合集中的**编辑规则**）会替你把游戏归入合集，例如每个模拟器一个合集、按独立安装的 PC 游戏所在的硬盘归类，或按其成就是否被追踪归类。开启你想要的规则包，点击**保存**，然后点击**应用已启用项**。

> 说明
>
> 创建、更改合集以及把合集发送到你的设备是 GameDock Plus 的功能。在免费方案中，你可以查看每个合集和规则。

设备离线时，标题下方的一行会说明这一点以及设备上次报告的时间，并附有指向设备状态的链接。页面会显示它最后获知的内容，在设备恢复在线之前无法进行更改。

GAMEDOCK HELPER

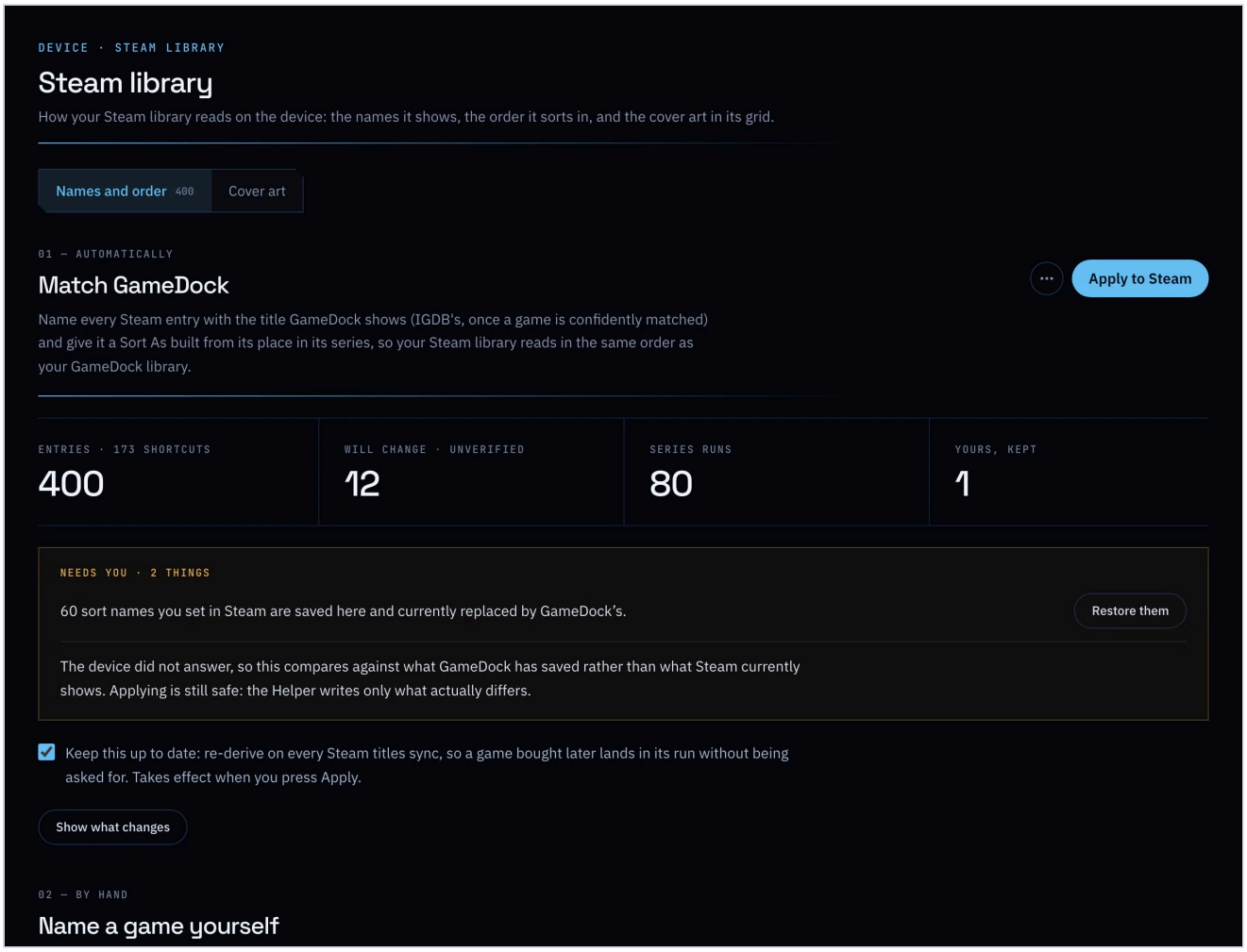
Steam 名称、顺序和美术图

让你的 Steam 库显示与 GameDock 相同的名称、顺序和封面。

需要 GAMEDOCK HELPER和GAMEDOCK PLUS

设备 → Steam 库用于更改 Steam 库在你设备上的样子：游戏显示的名称、排序的顺序，以及 Steam 网格视图中的封面图。这些更改由 GameDock Helper 直接在 Steam 客户端中完成。

与 GameDock 保持一致



你的 Steam 库在设备上的样子

名称和排序 → 与 GameDock 保持一致会让 Steam 中的每款游戏都使用 GameDock 为它显示的名称，并根据它在所属系列中的位置生成排序名称，这样你的 Steam 库就会和你的 GameDock 游戏库按相同的顺序排列。

1. 点击**显示变更内容**，逐款查看哪些游戏会被重命名。
2. 点击**应用到 Steam**。

你自己在 Steam 中重命名过的游戏会被保留，并标为**你设置的 · 已保留**。勾选**保持最新**，之后新加入的游戏也会以同样的方式命名。

应用到 Steam 旁边的菜单中有**重新推送已保存的名称**、**恢复我自己的 Steam 排序标题**，以及用于撤销的**移除生成的标题**。撤销需要设备在线，因为只有那时才能把 Steam 自己的名称写回去；设备离线期间，GameDock 会让一切保持原样。

自己为游戏命名

在**自己为游戏命名**下找到一款游戏，更改**在 Steam 中显示为**或**排序名称**，然后点击**保存**。它旁边的菜单可以把这款游戏恢复为 Steam 自己的名称。

排序名称大约每十五分钟同步到 Steam 一次，无需重启即可立即生效。GameDock 会把它们存放在 Steam 保存你自己为游戏设置的排序名称的位置，因此它们属于你的 Steam 账户，Steam 更新游戏详情时也会保持不变。新名称需要重启 Steam 后才会显示。Helper 会在 Steam 空闲时进行重启（在游戏模式下的掌机上，Steam 会短暂重启；在桌面上，它会关闭后重新打开），且每小时最多一次，所以当 Steam 给某款游戏换回它自己的名称时，你的名称最多可能需要一小时才会恢复。保存名称绝不会当场重启 Steam；在**设置** → **同步**中点击 **Steam 库自定义标题**旁边的**同步**，即可立即应用。

封面美术图

封面美术图 → **将 GameDock 封面推送到 Steam** 会把 GameDock 显示的封面放进 Steam 的网格视图，让 Steam 显示同样的美术图。点击**推送到 Steam**；它旁边菜单中的**在 Steam 上撤销**会恢复 Steam 自己的美术图。勾选**自动更新 Steam**，封面有变化时就会发送新封面。

每张封面都按 Steam 的 2:3 比例显示，也就是它在 Steam 中要填满的框。GameDock 的包装封面是 3:4，因此不符合 Steam 比例的封面会标出它的尺寸，**非 Steam 比例**只列出这些封面。请检查它们的边缘是否被裁掉，或点击某张封面旁边的**从 SteamGridDB 选择**，挑一张本来就是 600×900 的网格图。如果你点击**推送到 Steam** 时还有这样的封面在等待，GameDock 会问你是先为它们选择美术图，还是直接推送。

你自己挑选了封面的游戏不会包含在推送中：你应用它时，你选的封面就已发送到 Steam。

在设置中同步

这两项也位于**设置** → **同步**的 **GameDock Helper** 下，各自带有**同步**：

- **Steam 库自定义标题**会把你保存的名称和排序名称重新写入 Steam。
- **Steam 库封面**会立即发送封面，与**推送到 Steam** 相同，无论是否勾选了**自动更新 Steam**。而在夜间同步和使用**全部同步**时，只有勾选了它才会发送封面。

关于如何选择 GameDock 显示的美术图，请参阅重命名游戏或更改美术图。

> 说明
>
> 将名称和封面写入 Steam 是 GameDock Plus 的功能。在免费方案中，你可以准确看到会有哪些变化。

移除或重新连接设备

从你的账户中移除设备，或让设备重新登录。

设置 → **设备**会列出你账户中运行 GameDock Helper 的每台设备：它是否在线、它的 Helper 版本，以及最后一次在线的时间。

移除设备

移除你不再使用的设备，或者在免费方案中想换成另一台的设备。

1. 前往**设置** → **设备**。
2. 点击设备旁边的**撤销**。
3. 点击**确认撤销**进行确认。

该设备会立即停止向 GameDock 报告，那台设备上的 Helper 会在下次尝试连接后的几秒内自动退出登录；如果它当时没有运行，则会在下次启动时退出登录。它的窗口会回到登录界面，并提示该设备已从你的账户中移除。你在 Helper 中的文件夹和设置会被保留。

> 说明
>
> 改用免费方案后暂被保留的设备还没有被移除，所以它的 Helper 会保持登录，并继续尝试连接。如果你在 30 天内重新订阅，它会自动重新连接；超过 30 天后，该设备会被移除，它的 Helper 也会像上面那样退出登录。请参阅回到免费方案。

重新登录设备

如果设备已被移除，它的 Helper 已经处于登录界面。如果它的 Helper 因其他原因无法连接到 GameDock，请先在 Helper 中打开 **Hub sign-in**。然后：

1. 输入你的电子邮件地址，然后点击 **Send sign-in code**。
2. 输入验证码，然后点击 **Sign in**（如果 Helper 仍处于登录状态，则点击 **Re-link this device**）。

被移除的设备会作为新设备重新加入，并计入你方案的设备数量上限：免费方案为 1 台，GameDock Plus 为 3 台。

多台设备同时在线

使用 GameDock Plus，你最多可以在三台设备上运行 Helper。任何会改动设备的操作（安装游戏、移除 Lutris 副本、添加 Steam 快捷方式、在硬盘之间移动游戏）都需要 GameDock 知道你指的是哪台设备，因此当你有不止一台设备在线时，它会请你先关闭其他设备上的 GameDock Helper，在你关闭之前不会执行任何操作。其他一切照常进行。

路径警告

如果 Helper 发现它读取的某个启动器或模拟器文件夹几乎是空的，而这台设备上的其他位置还有内容更多的同类文件夹，GameDock 会在每个页面顶部显示一条警告，写明设备和文件夹。这只是一个提醒：

GameDock 不会做任何更改。请在 Helper 的 **Game folders** 中选择正确的文件夹（请参阅设置 GameDock Helper），或点击**忽略**。

第 8 部分

账户和方案

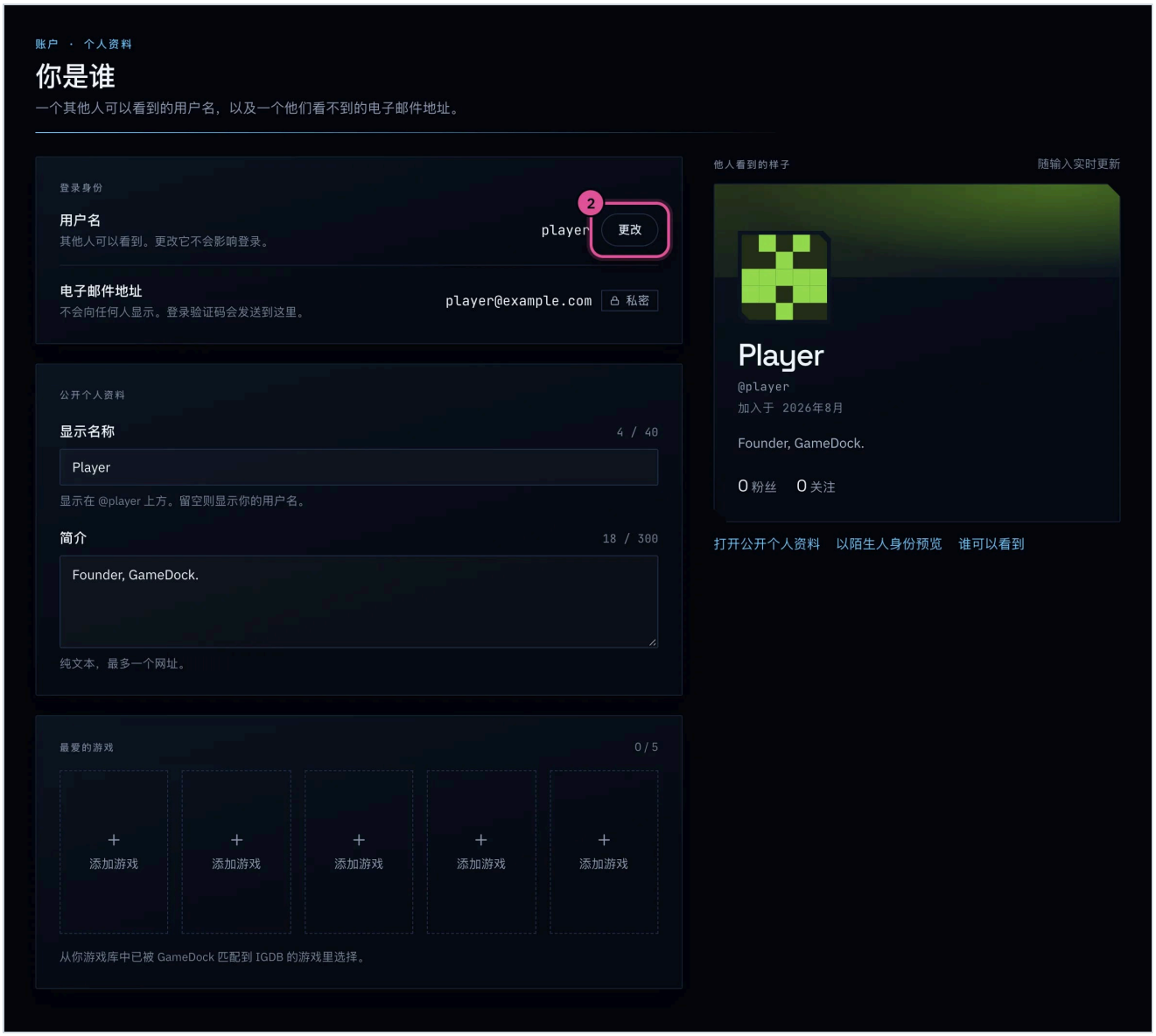
你的个人资料、方案、数据，以及用你自己的脚本读取游戏库。

账户和方案

你的用户名和电子邮件

更改其他人看到的用户名，以及你的电子邮件地址的用途。

账户 → 个人资料保存着识别你身份的两样东西：其他人能看到的用户名，以及只有你自己能看到的电子邮件地址。



你的用户名、电子邮件地址和公开个人资料

GameDock 没有密码。你的登录验证码会发送到这个电子邮件地址，所以它就是你的整个账户。

更改用户名

1. 前往**账户 → 个人资料**。
2. 点击**用户名**旁边的**更改** 2。
3. 输入新名称。GameDock 会在你输入时进行检查，并告诉你它是否可用。
4. 点击**保存**。

用户名长度为 3 到 20 个字符：可以使用字母、数字和下划线，但不能全是数字。大写字母会按你输入的样子保留，但只有大小写不同的两个名称会被视为同一个名称。

你总共可以更改五次用户名，每两次更改之间至少间隔 30 天；注册时选择的用户名不计入次数。名称下方的一行文字会显示你还剩几次更改机会，以及下次可以更改的时间。你放弃的名称会为你保留 30 天，之后其他人才能使用。

更改用户名不会改变你的登录方式。

你的电子邮件地址

你的电子邮件地址目前还无法更改。使用其他地址就意味着要创建一个新账户。

你的公开个人资料

在同一页面的**公开个人资料**下，你可以为你的个人资料页面（地址是 **/community/user/** 加上你的用户名）设置显示名称、一段简短的简介和最多五款最爱的游戏。旁边的**他人看到的样子**会在你输入时实时显示你的个人资料卡片。在你分享个人资料之前，其他人看不到这些内容。请参阅分享你的个人资料。

账户和方案

货币、地区和时区

选择金额显示所用的货币、商店价格的来源地区，以及你的一天从何时开始。

账户 → **偏好设置**用于设置 GameDock 的显示语言、金额显示所用的货币、读取价格所用的商店区域、你的时区、数字和日期的写法、商店账单优先显示哪种货币，以及游戏封面显示的比例。你首次登录时，货币、区域和时区会根据你浏览器的设置来设定。



语言、金额和日期

选择语言

在**语言**下，选择 GameDock 的页面和电子邮件所使用的语言：English、Español (Latinoamérica)、Español (España)、Deutsch、Français、Polski、Português (Brasil)、Português (Portugal)、Русский、日本語、简体中文或繁體中文。选择后会立即保存，页面也会马上切换。

默认选项**自动**会跟随你的浏览器：GameDock 会使用你浏览器语言中它支持的第一种；如果一种都不支持，则使用英语。电子邮件会使用你上次查看 GameDock 时所用的语言。

登录页面底部也有一个**语言**菜单。你在那里选择的语言会在你登录时成为这里的选择，除非你已经选过。GameDock 网站也会遵循你的选择，网站各页面底部也有语言菜单，会记住你选择的语言。

语言与下方的**数字和日期格式**是分开的：例如，你可以用英语阅读 GameDock，同时让日期按德语的方式书写。

更改金额和日期

1. 前往**账户** → **偏好设置**。
2. 从**货币**、**商店区域**、**时区**和**数字和日期格式**中进行选择。每个列表都可以通过输入来搜索。
3. 在**金额显示币种**下，选择**商店的货币**或**你的货币**。
4. 点击**保存更改**。

每一项的作用

设置	作用
货币	**已拥有**和**购买记录**上的所有金额以及你的游戏库价值，都会换算成这种货币。请参阅货币和汇率。
商店区域	当商店账户没有注明时，GameDock 读取哪个区域的商店价格。
时区	你的一天和一周从何时开始（一周从星期一开始）：用于游戏时长、判断某笔购买属于哪一天或哪一年，以及每日摘要和每月统计邮件的送达时间。
数字和日期格式	每个日期、数字和金额在 GameDock 各处及其电子邮件中的写法：English (Australia) 中为“17 Sept 2026”和“$2,532.27”，English (United States) 中为“Sep 17, 2026”，Deutsch (Deutschland) 中为“17. Sept. 2026”和“2.532,27 €”。默认选项**自动**会按你浏览器的语言和你的商店区域选择格式。字段下方的一行文字会在你保存之前显示你的选择会写成什么样子。

选择优先显示的货币

商店可能会用你的货币以外的货币向你收费：例如，英国的 PlayStation 账户以英镑收费。**金额显示币种**决定每个金额优先显示哪一种货币。另一种始终显示在它下方。

选项	一笔以 `£49.99` 计费的订单显示为
商店的货币（默认）	**£49.99**，下方显示 **≈ $98.70**
你的货币	**$98.70**，下方显示**实付 £49.99**

已经是你的货币的金额只显示一次。跨多个商店的总计始终以你的货币显示，因为各商店以不同的货币收费。请参阅货币和汇率。

在每种格式中，游戏时长都以小时和分钟书写：英语格式中为 **120h 50m**，其他格式则使用该格式自己的简写单位，例如法语格式中为 **120 h 50 min**。

选择封面比例

在**封面比例**下，选择 GameDock 中封面的显示方式。选择后会立即保存，所有封面也会马上改变。

比例	最适合
包装封面（3:4）	GameDock 为每款游戏提供的包装封面。这些封面会完整显示。你自己挑选的 Steam 或 SteamGridDB 封面上下会被略微裁掉。这是默认设置。

比例	最适合
Steam（2:3）	你挑选的封面大多是 Steam 或 SteamGridDB 封面（尺寸为 600×900）的游戏库。这些封面正好契合，但包装封面左右两边会被略微裁掉。

> 说明
>
> 在为 Steam 本身挑选美术图的地方（**更改美术图**中的**封面**预览，以及**设备** → **Steam 库** → **封面美术图**），封面始终以 Steam 的 2:3 比例显示，因为它们在那里要填满的就是这个框。

方案与账单

GameDock Plus 增加了什么、费用多少、如何升级，以及如何更改或取消。

GameDock 对你的整个游戏库免费：每个商店、每款游戏、每个成就，以及所有这些内容的导出。**GameDock Plus** 会取消免费方案的限制，并增加能在你自己的电脑上进行更改的功能。

Plus 增加了什么

	免费	GAMEDOCK PLUS
Steam 游戏库和目录同步	每天一次	每六小时一次
Steam 价格检查	每天一次	每天两次
手动同步以上内容	任意 24 小时内一次	不限次数
降价提醒	同时 5 个	不限
你收藏的实体版	50 份	不限
购买记录（在 GameDock 中和通过 API）和游戏库价值历史	最近 12 个月	全部
动态	最近 48 小时	全部
每日摘要邮件	—	支持
每月统计邮件	当月数据及其最佳亮点	完整月度内容
统计	本周的概览	每周、每月、每季度、每年和全部时间
安装 GameDock Helper 的设备	1 台	3 台
每款游戏保留的存档备份版本	3 个	10 个
将名称、美术图和合集写入 Steam，将游戏添加到 Steam，以及在硬盘之间移动已安装的游戏	—	支持
系列中缺少哪些游戏	—	支持
API：GameDock 的游戏库价值、消费摘要和合并后的成就进度	—	支持
每分钟 API 请求数	5	50

其他一切（关联商店、游戏库大小、成就、你自己设置的名称和美术图、导出你的数据，以及通过 API 读取你的游戏库、成就、游戏时长和购买记录）在两种方案中都相同。**账户** → **方案与账单**会依据你自己的账户列出会有哪些变化，例如 50 份实体版额度你已经用了多少。

以上同步频率适用于正在使用的账户。无论哪种方案，你不在时商店自动同步都会放慢，等你回来后再补上。请参阅让一切保持同步。

升级

GameDock Plus 每月 US$5.99，或每年 US$53.90（相当于每月 US$4.49），另加你所在地适用的税费。

1. 前往**账户** → **方案与账单**。
2. 选择**按年**或**按月** 2。按年付费算下来便宜四分之一。
3. 点击**升级到 Plus** 3。按钮上也会显示你即将支付的金额。



免费方案，以及升级选项

4. 在打开的 Stripe 结账页面上付款。订阅通过 Stripe 的结账服务 Link 销售，它会计算你所在地适用的税费，并在你付款前显示出来；结账页面显示的金额就是实际扣款金额。GameDock 永远不会看到你的银行卡。

随后你会回到**方案与账单**，页面会显示已收到付款；Stripe 确认后（通常只需几秒钟），会显示 *GameDock Plus 已开启*。如果你没有付款就关闭了 Stripe 的页面，页面会显示结账已取消，未收取任何费用。

> 说明
>
> 在免费方案中，超过 12 个月的购买记录根本不会被导入。升级后，请再次同步你的购买记录，把其余部分导入进来。请参阅让一切保持同步。

更换银行卡、切换方案或取消订阅



你的订阅：下次扣款、计费周期，以及在哪里更改它们

方案与账单会显示你的下次扣款，以及你是按月还是按年付费。点击**在 Stripe 中管理账单** A，即可在 Stripe 自己的页面上更换银行卡、在按月和按年之间切换、取消订阅或下载发票。**历史发票**会直接打开你的发票。如果你的 Plus 是赠送的，**方案与账单**会在下次扣款的位置显示*免费赠送*，因为不会收取任何费用。

如果你取消订阅，Plus 会一直有效，直到你已付费的周期结束，**方案与账单**会在 **Plus 到期日**下显示它何时结束。没有最短订阅期限。

GameDock 通常不提供退款，因为取消订阅就已经会停止下次扣款。如果某次扣款出了问题，请发送电子邮件至 support@gamedock.co 或使用联系表单；任何退款都会通过 Link 退回到你付款时使用的银行卡。详情请参阅条款。

如果付款失败

方案与账单会显示*你的上一笔付款未成功*，GameDock 也会给你发送电子邮件。在 Stripe 重新尝试扣款期间，Plus 会继续有效，最长可到周期结束后 14 天。点击**更新银行卡**即可解决。

回到免费方案

Plus 结束时，不会立即删除任何内容：

- 超出免费方案显示范围的较早购买记录、游戏库价值和动态会被隐藏，而不是删除。你再次订阅后，它们就会回来。
- 你已有的降价提醒会继续有效；但只要超过五个，你就无法再添加。
- 超过 50 份的实体版和超过 1 台的设备会暂被保留 30 天。**方案与账单**会显示数量以及剩余天数。在此期间再次订阅（按钮显示为**全部恢复**），它们就会回来。30 天后，暂被保留的实体版会被删除，多出的设备会被移除。最新添加的会最先被暂时保留；如果你想自己选择，请在那之前移除一些。
- 多出的存档备份版本会在新的备份到来时逐个移除。

账户和方案

电子邮件和通知

选择 GameDock 发给你的电子邮件：每日摘要、每月统计邮件，以及即时发送的邮件。

账户 → **通知**用于选择 GameDock 给你发送哪些电子邮件：每日摘要、每月统计邮件，以及即时发送的邮件。

每日摘要是一封电子邮件，汇总自上一封以来的变化：加入游戏库的游戏、游戏时长、解锁的成就、开始促销的愿望单游戏，以及你关注的人通关或评测了什么。它是 GameDock Plus 的功能。



每日摘要、它的样子，以及每月统计邮件

开启或关闭

1. 前往**账户** → **通知**。
2. 开启或关闭**每日摘要**。更改会立即保存。

摘要每天发送一次，发到你账户的电子邮件地址，时间为**送达时间**中设定的钟点（除非你更改，否则为早上 7 点），按你在偏好设置中设置的时区计算。每封摘要底部都有一个链接，可以更改它包含的内容或将其关闭。

选择包含的内容

在**包含哪些内容**下，逐项开启或关闭：**加入游戏库的游戏**、**游戏时长**、**解锁的成就**、**愿望单游戏促销**和**你关注的人**。每一部分在邮件中都是一个带有数据的标题，例如**游玩 2小时 14分钟**，下面每款游戏各占一行。你关闭的部分从此不再包含；重新开启后，会从那天开始计算，而不会补上之前的内容。

愿望单游戏促销会列出你任一愿望单中现在正在促销、而在你上一封摘要那天还没有促销的游戏，最便宜的排在最前面。**你关注的人**会列出他们通关的游戏和撰写的评测，以他们各自向你分享的范围为限。这两部分都不会出现在你的第一封摘要中。

开关旁边的**预览**会显示你下一封摘要目前的样子，并随着你调整开关而变化。如果还没有任何待发送的内容，它会改为显示示例游戏，并加以说明。

你的第一封摘要

第一封摘要与之后的摘要不同，它不是一天内的变化。它会列出发送时你已获得的所有成就，并从此开始统计其他各项：在它之前加入的游戏和游戏时长不会列出。从下一封开始，每封摘要只列出自上一封以来的变化。如果第一封发送时还没有任何内容同步过，它会说明这一点，并且不列出任何内容。

发送测试邮件

点击**立即发送测试邮件**，马上把预览发到你的邮箱。它不会消耗任何内容：第二天早上的摘要仍会包含测试邮件中显示的所有内容。你每天最多可以发送五封测试邮件。

每月统计邮件

每月 1 日，GameDock 会把统计中刚结束的那个月通过电子邮件发给你：你玩了什么、解锁了什么、花了多少、添加了什么，以及有哪些亮点。所有方案都有这封邮件，在你关闭之前它会一直开启。

- **使用 GameDock Plus 时**，邮件包含完整的月度内容：与上个月对比的各项数据、亮点、你玩得最多的游戏和几项关键事实，还有一个在统计中打开该月的按钮。
- **使用免费方案时**，邮件完整包含当月数据及其最佳亮点，并列出它发现的其他亮点的名称，这些亮点可以在 GameDock Plus 的统计中查看。

它会在你所在时区的早上 7 点送达；使用 GameDock Plus 时，则在**送达时间**中设定的钟点送达，与你的摘要相同。如果一个月没有任何可报告的内容（没有游玩、解锁、消费或新增游戏，也没有亮点），就不会发送。游戏时长只从首次记录你游戏时长的那次同步开始计算，邮件会注明从何时开始。

要停止接收，请关闭**每月统计邮件**，或点击邮件底部的**关闭它**，无需登录即可生效。你随时可以在这里重新开启。**把上个月的发给我**会立即把上个月的邮件按原本送达的样子发给你。它不会改变任何内容，你每天最多可以发送五封测试邮件。

即时通知

有些事情不必等上一天才知道。在**即时通知**下，为以下任意一项开启邮件提醒。在你开启之前，它们都处于关闭状态，所有方案都可以使用。

开关	何时发送邮件
降价提醒达到目标价	当愿望单游戏达到你设定的价格时发送，每次促销一封，促销按愿望单的方式计算。
某个商店停止更新	当某个商店一周没有更新时发送，通常是因为它的登录已过期，需要重新关联。每次中断只发一封：只有在该商店恢复后再次停止时，才会再次发送。
设备持续离线	当某台设备三天没有上线时发送。每次离线只发一封。
有人关注了你	有人关注你时发送，无论有多少人关注，每天最多一封。

开启某一项后，从那一刻开始生效：之前的提醒、商店、设备或粉丝不会发邮件通知你。即使不开启这些，同样的内容也会显示在 GameDock 中：仪表板的**待你处理**下，以及侧边栏中。

其他邮件

除了摘要、每月统计邮件和上述邮件之外，GameDock 只会给你发送登录验证码、删除账户验证码和账户已删除的确认邮件、付款失败时的提醒，以及审核员处理你所写内容时的通知（请参阅举报或屏蔽某人）。

> 说明
>
> 如果你回到免费方案，摘要会停止发送，开关会显示为关闭并被锁定，但你的选择会保留，再次订阅后摘要会重新开始发送。

导出你的数据

下载 GameDock 为你保存的所有内容，可以是一个文件，也可以是电子表格。

GameDock 为你保存的所有内容都可以下载，两种方案都可以。**账户** → **你的数据**顶部是一个包含全部内容的文件，下方则为每一部分各提供一个电子表格文件，分为**你的游戏**、**金钱**、**进度**和**你与他人**四组。



你的数据，一个文件或多个电子表格

下载全部内容

1. 前往**账户** → **你的数据**。
2. 点击**下载 JSON** A。

这个文件包含下面全部十六个部分，与 GameDock 向你展示的完全一致。适合保存下来，或导入其他程序。

将某一部分下载为电子表格

点击你想要的部分旁边的 **CSV**，例如**金钱**下的**购买记录** B。文件可以用 Excel、Numbers 或 Google Sheets 打开。每个部分都会显示它包含多少行，还没有任何内容的部分会直接说明，而不会提供空文件。

部分	包含的内容
游戏库	每款游戏、你在哪里拥有它、你的进度，以及你给出的星级评分。你隐藏的游戏也包括在内，并标记了 **hidden**。
游戏时长	按记录时长的平台列出的游玩分钟数和最近游玩时间，你隐藏的游戏会标记 **hidden**。
游玩历史	每次发现某款游戏的游戏时长有所增长的同步，以及增长的分钟数和时间：与游戏的**游玩历史**中的记录相同。
评分和笔记	你评过分或写过笔记的每款游戏，包括你的星级评分和完整笔记。请参阅给游戏评分和写笔记。
状态和评分历史	你每次设置游戏的游玩状态或更改评分的记录，每次一行：之前是什么、变成了什么，以及时间。状态为空表示**让 GameDock 决定**，评分为空表示没有评分。
评测	你撰写的每篇评测的全文，包括剧透标记、你在什么平台上玩的、发布和编辑时间，以及获得的点赞。请参阅撰写评测。
列表	你创建的每个列表，列表中的每款游戏按列表顺序各占一行，并附上你对每款游戏的备注。没有任何游戏的列表占一行，不含游戏。请参阅创建游戏列表。
个人资料	你的显示名称、简介和最爱的游戏，与你的公开个人资料上显示的一致。只有一行；如果你什么都没设置，则没有行。请参阅分享你的个人资料。
关注	你关注的每个人和关注你的每个人，每人一行，以及开始关注的时间。请参阅关注他人并查看他们的动态。
成就	你解锁的每个成就和奖杯，以及解锁时间。
购买记录	每个商店的每笔订单，以及你购买的每张光盘，每件商品一行。
价值历史	你的游戏库在不同时间的价值。
实体版	你的光盘和卡带、它们的版本以及花费。
愿望单	你正在留意的游戏，以及你设定的目标价格。
愿望单移除记录	离开你某个愿望单的每款游戏，每款一行：商店、你添加它的时间（PlayStation 为 GameDock 首次在那里看到它的那天）、它离开的时间，以及当时的价格。空白表示商店从未告诉 GameDock 的信息。
合集	你的 Steam 收藏夹以及每个收藏夹中的内容。

每个部分都会显示它有多少行。还没有任何内容的部分会显示**暂无内容**，没有按钮。

说明

在免费方案中，**购买记录**和**价值历史**只包含最近 12 个月，与显示它们的页面相同。较早的记录不会被删除：如果你订阅，它们会重新出现在导出中。

隐私和分享

选择其他人能看到你账户的哪些内容，以及它是否计入匿名统计数据。

除非你另有选择，你的账户只属于你自己。本页介绍你可以做的选择：其他人能看到你账户的哪些内容、你屏蔽了谁，以及你的账户是否计入匿名统计数据。

选择其他人可以看到什么

其他人可以看到你分享的账户部分，除此之外什么都看不到。

1. 前往**账户** → **隐私**。
2. 在每一行中选择谁可以看到你账户的这一部分：**仅自己**、**好友**或**所有人**。每一部分一开始都是“仅自己”，每次更改都会立即保存。各行上方的**私密**、**好友**和**公开**可以一次性设置所有部分；当各行设置不同时，**自定义**会亮起。

好友是你关注的人中同时也关注了你的人。请参阅关注他人并查看他们的动态。



账户 → 隐私

公开个人资料 A 排在最前面，并限制它下面的所有内容：当你的个人资料设为“仅自己”时，你账户的任何部分都不会向任何人显示；设为“好友”时，除了好友之外不会向任何人显示任何内容。各行旁边的**陌生人看到的**会显示未登录的人能看到哪些部分，并随着你的更改而变化。

部分	涵盖的内容
公开个人资料	你的用户名和个人资料页面。
游戏库	你拥有哪些游戏、它们的平台和游玩状态。
游戏时长	每款游戏的小时数、你的总时长，以及你最近一次游玩的时间。
成就	你解锁了什么，以及你在每款游戏中的进度。
评分和评测	你的星级评分和评测。

部分	涵盖的内容
列表	你的列表及其中的游戏。
动态	你最近在做什么，例如开始玩和通关的游戏，显示在你粉丝的动态中和你的个人资料上。你分享之前的内容不会显示；从好友扩大到所有人时，也会从那时重新开始。
愿望单	只有游戏本身。

分享需要一个已确认的电子邮件地址和一个用户名。如果缺少其中任何一项，页面会告诉你缺少哪一项以及如何解决。

各部分下方的**在搜索引擎中显示我的个人资料**适用于向所有人分享的个人资料。关闭后，你的个人资料不会出现在搜索结果中；但任何知道其地址的人仍然可以打开它。

它下方的**出现在全球排行榜上** B 会把你的成就和 100% 完成的游戏放到面向所有人的排行榜上。它默认关闭，并且单独开启时不会分享任何内容：排行榜还需要你的个人资料和成就向所有人分享。请参阅排行榜。

你分享的内容会显示在你的个人资料上，地址是 **/community/user/** 加上你的用户名。**陌生人看到的**下方的**打开完整的陌生人视图** C 会完全按照未登录的人看到的样子显示该页面。关于该页面显示哪些内容，以及如何让某款游戏或某个列表不出现在上面，请参阅分享你的个人资料。

永远不会分享的内容

你支付和花费的金额、价格和你的目标价格、你的游戏库价值、你的设备及其上安装的内容、存储空间和存档备份、你的私人笔记、你关联的商店账户、你的电子邮件地址以及你的方案。它们列在**无论你如何选择，都不会分享**下。这些都没有任何设置项，所以不会被误分享。

已屏蔽的账户

页面底部附近的**已屏蔽的账户**会列出你屏蔽的所有人，最新的排在最前面，每个人旁边都有**取消屏蔽**。每个账户都以你屏蔽它时的用户名显示，即使之后已经更改。你可以在对方的个人资料上屏蔽对方。请参阅举报或屏蔽某人。

匿名统计数据

GameDock 可能会把所有账户的信息汇总成匿名统计数据（例如有多少玩家拥有某款游戏，或某款游戏在 Linux 掌机上通常需要玩多久），并与其他方分享，例如游戏工作室、发行商或研究人员。你的账户从一开始就包含在内，你可以随时将它排除在外。

会分享什么，永远不会分享什么

只会分享许多玩家的总数、平均值和占比，绝不会分享涵盖少于 50 个账户的数据，因此无法从中辨认出任何人。

不会分享任何能识别你身份的信息：不会分享你的电子邮件地址、用户名、商店账户、设备、游戏库、游戏时长、成就或你购买的内容。

关闭或开启

1. 前往**账户** → **隐私**。
2. 关闭或开启**匿名统计数据** 2。更改会立即保存。



账户 → 隐私

关闭后，从那时起生成的任何统计数据都不会包含你的账户。之前生成的统计数据无法识别你，因此不会撤回。删除账户后，之后生成的统计数据同样不会包含你。

详情请参阅隐私政策。

账户和方案

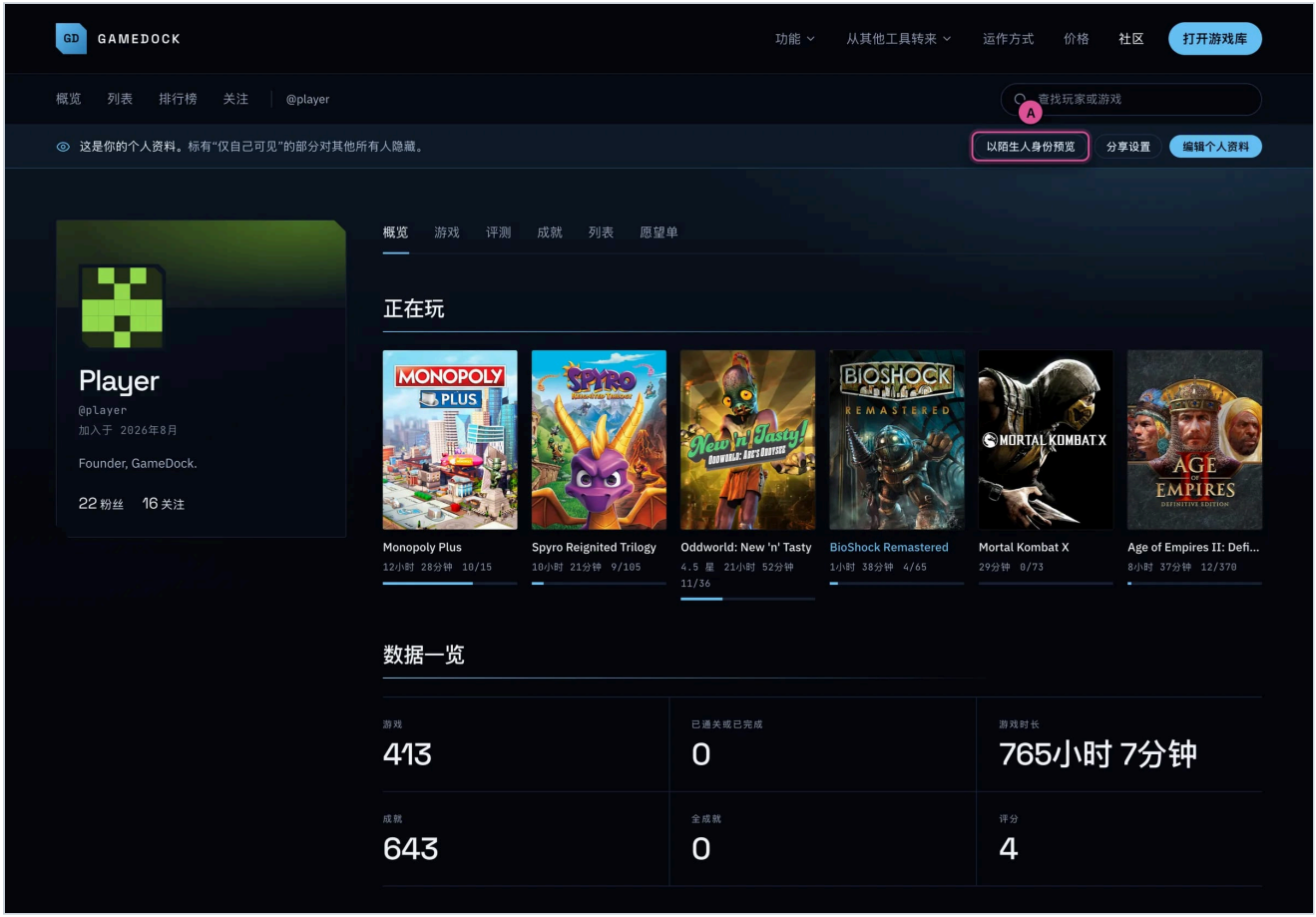
分享你的个人资料

设置其他人看到的个人资料页面、让某些游戏不出现在上面，并以陌生人的身份预览它。

你的个人资料是一个页面，地址是 **/community/user/** 加上你的用户名，例如 `/community/user/ada`。它只向你选择的人显示你选择分享的账户部分，除此之外什么都不显示。在你分享之前，只有你自己能看到它。

你分享给的任何人都可以打开它，无论是否登录。

你的个人资料显示什么



你的个人资料，包括你最爱的游戏和你正在玩的游戏

每一部分只有在你分享后才会出现，你没有分享的部分会直接略去：页面从不会提示有内容被隐藏。页面打开时显示**概览**，每样内容都显示一点；旁边的标签页（**游戏**、**评测**、**成就**、**列表**和**愿望单**）会完整显示某一部分，并且只有查看者有权查看的部分才会出现对应的标签页。

部分	分享以下内容时显示	显示的内容
名称、简介和最爱的游戏	公开个人资料	你的显示名称、一段简短的简介和最多五款最爱的游戏。
正在玩和**游戏**	游戏库	你的游戏、它们的平台和游玩状态，可按状态或平台筛选。

部分	分享以下内容时显示	显示的内容
游玩小时数	游戏时长	每款游戏的小时数、你的总时长，以及你最近一次游玩的时间。
成就	成就	你在每款游戏中的进度，以及你的总计。
评分	评分和评测	你对每款游戏的评分，以及一份明细：你的平均分、你评过分的游戏数量，以及从五星往下每个评分各占一行，显示有多少款游戏是这个评分。
评测	评分和评测	你的评测，最新的在前，每篇都有自己的页面和你的星级；如果你也分享了游戏时长，还会显示你玩了多久。
列表	列表	你的列表，每个列表中的游戏按顺序排列，旁边附有备注。
愿望单	愿望单	你想要的游戏的名称，以及在哪个商店。绝不显示价格。
最近动态	动态	你最近做了什么（开始玩和通关的游戏、评分、评测、成就和列表），每一项只有在其对应的部分也已分享时才会显示。
粉丝和**关注**	公开个人资料	有多少人关注你、你关注了多少人，以及都是谁。其他人只能看到那些他们有权查看其个人资料的账户。

游戏会以其正式名称和封面显示，绝不会使用你为自己设置的名称或封面。有两类游戏绝不会向其他人显示：GameDock 尚未与其目录匹配的游戏，因为它的名称可能是一个文件名（包括你自己选择了匹配项、但 GameDock 尚未核实的游戏）；以及只在你的设备上发现、而不在商店账户或你的实体收藏中的游戏。

你支付的金额、价格、你的游戏库价值、你的设备、你的私人笔记、你的商店账户和你的电子邮件地址永远不会出现在你的个人资料上。这些都没有任何设置项。

设置你的名称、简介和最爱的游戏

1. 前往**账户** → **个人资料**。
2. 在**公开个人资料**下，输入**显示名称**（最多 40 个字符）和**简介**（最多 300 个字符）。如果名称留空，则显示你的用户名。
3. 在**最爱的游戏**下，点击**添加游戏**，从你的游戏库中挑选，最多五款。拖动它们排成你想要的顺序，或选中一款后使用方向键；点击封面上的叉号即可将其移除。
4. 有内容更改后会出现一个操作栏，点击其中的**保存个人资料**，或点击**放弃**恢复原样。

表单旁边的**他人看到的样子**会随着你的修改，实时显示更改后的个人资料卡片。

显示名称不能冒充 GameDock 或其工作人员，名称和简介都不能包含冒犯性语言。账户注册满一周后，简介中可以包含一个网址。网址会以纯文本显示，绝不会显示为链接。

选择谁可以看到它

谁可以看到每一部分，在**账户** → **隐私** → **分享**中设置。请参阅隐私和分享。

不让某款游戏出现在上面

1. 打开这款游戏的页面。

2. 在**对他人隐藏**下，点击**对他人隐藏这款游戏**。

这款游戏仍会保留在你的游戏库和你自己的所有总计中，但无论你的分享设置如何，它都不会出现在你的个人资料、你分享的列表、你的评测，以及其他人能看到的任何地方。点击**对他人显示**即可恢复。

分享列表，或把某个列表留给自己

列表遵循你的**列表**设置。如果想在分享其他列表的同时把某个列表留给自己，请打开该列表，把**谁可以查看此列表**设为**仅自己**；或设为**好友**，只与好友分享。旁边的一行文字会说明现在谁可以看到这个列表，并链接到其他人看到的样子。某个列表第一次可以被其他人看到时，它会出现在你粉丝的动态中。

列表的名称、描述和备注都不能包含冒犯性语言。在这条规则出台之前创建、但违反了它的列表，在你重命名之前只有你自己能看到；列表页面会说明这一点。

以陌生人的视角查看

在你的个人资料上，点击**以陌生人身份预览** A。页面随后会完全按照未登录的人看到的样子显示。如果你的个人资料是私密的，页面会说明其他人都看不到它。点击**停止预览**即可返回。

任何无法看到你个人资料的人（因为它是私密的，或因为你们其中一方屏蔽了另一方），都会看到与不存在的用户名相同的“未找到”页面。不过，有人尝试注册某个用户名时，仍然可以发现它已存在，所以不要指望你的个人资料地址是保密的。

搜索引擎

当你公开个人资料时，你可以选择是否允许搜索引擎显示它。只有你允许的公开个人资料才会提供给搜索引擎，而且只包含它的第一页游戏。你可以在**账户** → **隐私** → **分享**中通过**在搜索引擎中显示我的个人资料**更改此设置。

粉丝

其他人可以关注你的个人资料，并在他们的动态中看到你的动态，范围以你分享的为限。请参阅关注他人并查看他们的动态。

举报和屏蔽

任何能看到你的个人资料、评测或列表的人都可以向审核员举报它们，任何已登录的人都可以屏蔽你，你也可以屏蔽他们。请参阅举报或屏蔽某人。

关注他人并查看他们的动态

关注其他玩家，在你的动态中查看他们玩什么、评什么分、写什么评测，并与好友分享。

关注其他玩家，就能在动态中一并看到他们在玩什么、评了什么分、写了什么评测、创建了什么列表。关注是单向的，无需对方批准：你关注某人，对方可以回关你。互相关注的两个人就是**好友**，可以把账户的部分内容只分享给好友。

任何已登录的人都可以关注拥有公开个人资料的人。

关注某人

1. 打开对方的个人资料，地址是 **/community/user/** 加上对方的用户名。
2. 在对方的名称下方，点击**关注**。

或者前往**动态**，在**查找用户** A 下输入对方用户名的至少前三个字母，然后点击**搜索**，再点击对方旁边的**关注**。社区栏中的搜索也能用同样的方式找到用户。搜索只能找到公开的个人资料。

你可以关注个人资料公开的人。只与好友分享或不与任何人分享的人，只有在对方关注你之后才能被你关注：在那之前，对方的个人资料不会向你显示任何内容，但你的**粉丝**列表会显示对方，旁边有**回关**。私密账户就是这样选择好友的：由它先关注。

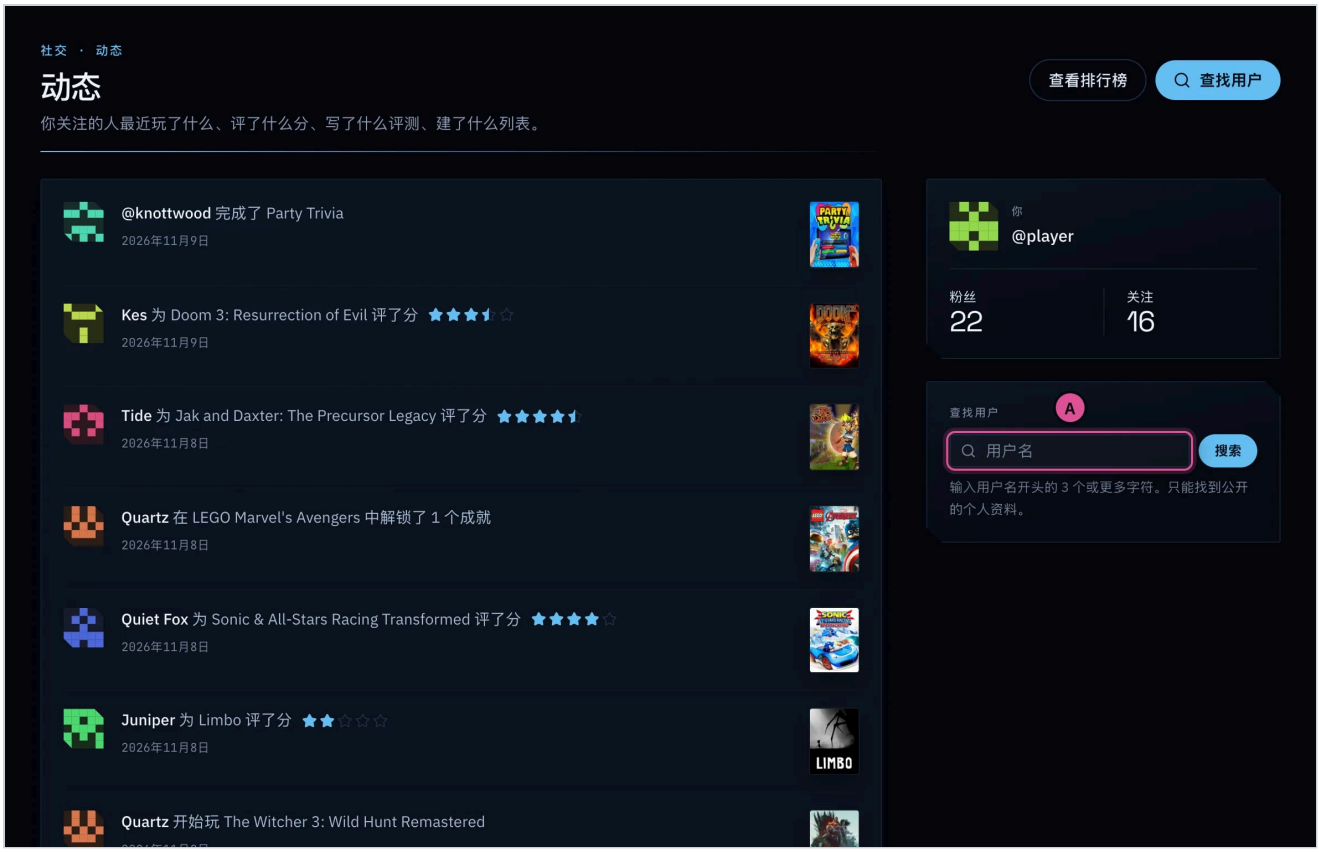
关注需要一个已确认的电子邮件地址。你最多可以关注 2,000 人。

取消关注

在对方的个人资料上，或在你的**关注**列表中对方的旁边，点击**已关注**。对方不会收到通知。如果你们是好友，对方只与好友分享的任何内容会立即从你这里消失，你只与好友分享的任何内容也会从对方那里消失。

你的动态

侧边栏中的**动态**会显示你关注的人最近做了什么，最新的在前：



你的动态

- 他们开始玩、通关、完成、搁置或放弃的游戏，或者想玩的游戏；
- 他们解锁的成就，按游戏和天汇总；
- 他们评分的游戏，以及他们撰写的评测，评测旁附有星级；
- 他们创建或分享的列表。

你能看到什么由每个人自己决定。只有当对方向你分享了**动态**以及卡片所属的部分（游玩状态对应**游戏库**，以及**成就**、**评分和评测**或**列表**）时，卡片才会出现；列表则只有在该列表向你分享时才会出现。对方开始分享动态之前的内容不会显示，超过 90 天的内容也不会显示。

动态从不显示某人何时购买或添加了游戏、他们的游戏时长、他们的愿望单，或任何与金钱有关的内容。游戏会以其正式名称和封面显示，绝不会显示他们对他人隐藏的游戏或只在他们设备上发现的游戏。标记为含有剧透的评测会保持折叠，直到你展开它。

为了让动态便于阅读，同一个人在六小时内最多显示五张卡片，其余的会合并为“还有 12 项”，同步在解锁数周后才带入的成就也会略去。点击底部的**更早的动态**可查看更多。

你的粉丝和你关注的人

你的个人资料会显示有多少人关注你，以及你关注了多少人。点击任一数字即可查看列表。在你自己的列表中，你能看到所有人，关注你的人旁边会显示**关注了你**，你还没有关注的人旁边会显示**回关**。

其他人只能看到你列表中那些他们有权查看其个人资料的账户，他们看到的数字也只计算这些账户。拥有私密个人资料的粉丝永远不会显示给其他任何人。

这些列表永远不会显示给搜索引擎。

与好友分享

在**账户** → **隐私** → **分享**中，把你账户的任一部分设为**好友**，即可只与你关注且回关了你的人分享。列表也可以在它自己的页面上设为**好友**。请参阅隐私和分享。

通知

如果想在有人关注你时收到电子邮件，请在**账户** → **通知**下开启**有人关注了你**：无论有多少人关注你，每天最多发送一封邮件。你的**粉丝**列表始终会显示谁关注了你。

屏蔽

屏蔽某人会解除你们之间的双向关注，登录状态下，你们都不会出现在对方的动态或列表中。请参阅举报或屏蔽某人。

关注和动态在两种方案中都可以使用。

浏览社区

查找列表、评测、大家正在评分的游戏和可关注的玩家，并点赞你想保留的列表。

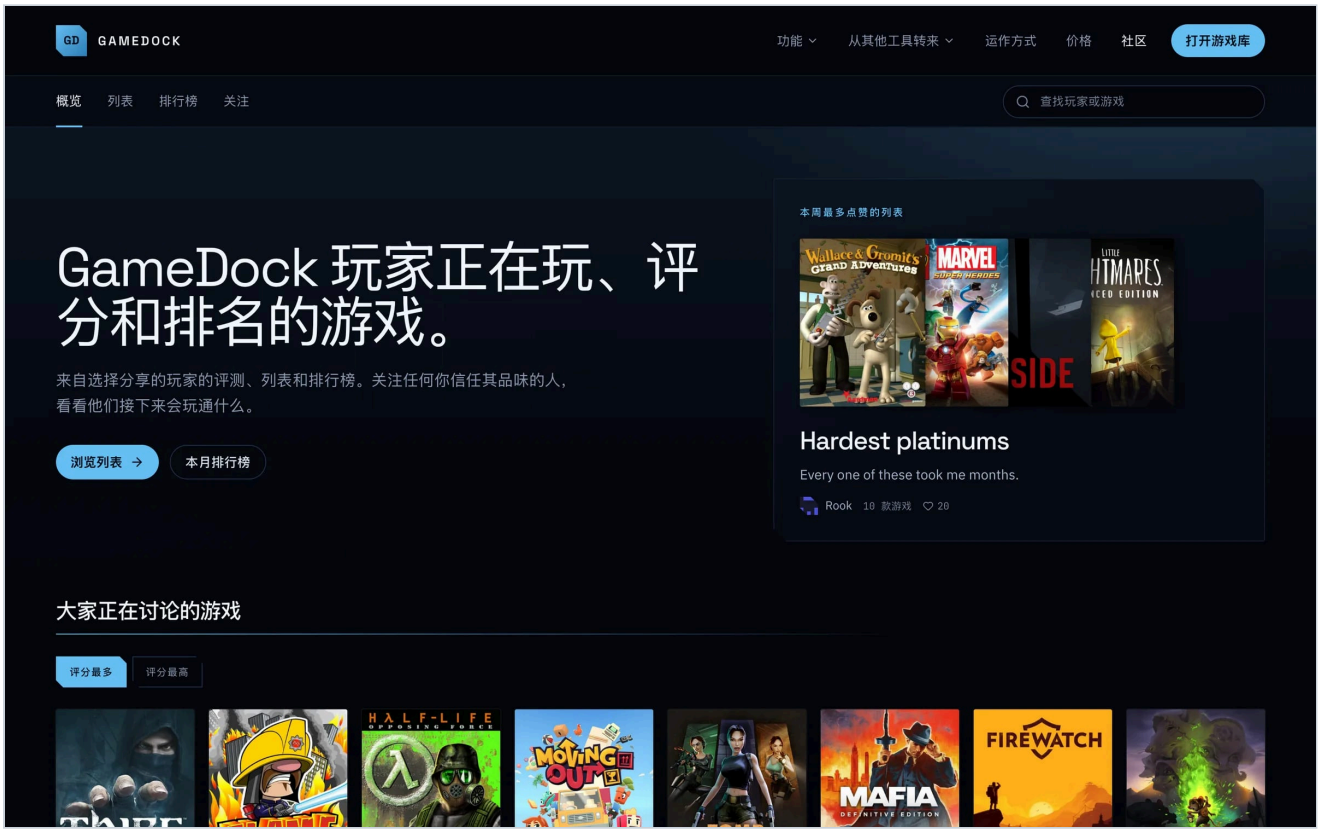
社区汇集了大家在 GameDock 上分享的一切：他们创建的列表、撰写的评测、正在评分的游戏、本月的排行榜，以及值得关注的玩家。它位于网站和你的游戏库之间，地址是 `/community`，每个个人资料和公开游戏页面都在它之下。

任何人都可以浏览社区，无论是否登录。社区里的每样内容都是其所有者自己分享的，也只有他们分享的对象才能看到。

打开社区

点击侧边栏中**动态**旁边的**社区**，或网站顶部的**社区**。每个社区页面顶部下方的栏会带你前往它的各个部分：**概览**、**列表**、**排行榜**，登录后还有**关注**，它会打开你的动态。

首页



社区首页

板块	显示内容
本周最多点赞的列表	过去七天里获得点赞最多的分享的列表。
大家正在讨论的游戏	**评分最多**显示过去 30 天里被评分次数最多的游戏；**评分最高**显示至少有五个公开评分、评分最好的游戏。每款游戏有了五个评分后才会显示平均分。

板块	显示内容
热门评测	过去 30 天里获得点赞最多的评测，并附上对应的游戏和作者。
本月领先玩家	本月面向所有人的排行榜上的前五名，按**成就**或 **100% 完成的游戏**排名。请参阅排行榜。
刚刚分享	最近分享的列表。
值得借鉴的列表	点赞最多的列表。
值得关注的玩家	一些拥有公开个人资料、最近粉丝增长较快的人，以及他们分享的内容。登录后，你可以直接在这里关注他们。

还没有任何内容的板块不会显示。

查找列表

列表显示所有人分享给你的每一个列表：

- **热门**会把最近获得点赞最多的列表排在最前面。
- **最近分享**会把最新的列表排在最前面。
- **来自你关注的人**只显示你关注的人创建的列表。你需要先登录。

点击**仅限排名列表**只查看排名列表，或在**包含某款游戏的列表**下输入游戏名称，查找收录了它的列表。

给列表点赞

打开一个列表，点击它下方的心形图标。再点击一次即可取消点赞。你需要先登录，而且不能给自己的列表点赞。列表的点赞数会被统计，但不会向任何人显示是谁点的赞。

搜索

在社区栏的搜索框中输入内容。它会查找有公开页面、且名称中包含你输入内容的游戏（登录时至少输入两个字符，未登录时至少三个）。登录后，它还会查找有公开个人资料、且用户名以此开头的用户（至少三个字符）；未登录时无法搜索用户。

各页面的位置

页面	地址
社区	`/community`
列表	`/community/lists`
排行榜	`/community/leaderboards`
个人资料	`/community/user/` 后接用户名
分享的列表	`/community/user/<username>/lists/<list>`
游戏的公开页面	`/community/game/<game>`

排行榜

与你关注的人比较成就、100% 完成的游戏和已通关的游戏，如果你愿意，还可以出现在面向所有人的排行榜上。

排行榜会对成就和通关的游戏进行排名，既可以和你关注的人比，也可以和所有选择上榜的人比。排行榜只计算商店自己记录的内容，从不计算任何人玩了多久。

任何人都可以查看面向所有人的排行榜，无论是否登录。

打开排行榜

点击侧边栏中**动态**旁边的**社区**，然后点击社区栏中的**排行榜**。在顶部选择一个排行榜：**所有人**或**你关注的人** A，然后选择排名内容 B 和时间范围 C：**本月**、**今年**或**全部时间**。



面向所有人的排行榜：成就，全部时间

月份和年份按 UTC 日历计算，数据每小时刷新一次。

排名内容

排行榜	计算内容	范围
成就	解锁的成就和奖杯，以商店给出的日期为准	所有人，以及你关注的人
100% 完成的游戏	所有成就都已解锁的游戏，在最后一个成就解锁时计入	所有人，以及你关注的人
已通关游戏	你设为**已通关**或**已完成**的游戏	仅限你关注的人
待玩游戏消化	自本月或今年开始以来，你的**想玩**游戏减少了多少	仅限你关注的人

只计算来自 Steam、PlayStation、Xbox 和 RetroAchievements 的成就，以这些服务的记录为准。GameDock Helper 从你设备上的文件读取的成就、来自模拟器的成就，以及成就超过 1,000 个的游戏都不计入，这样就没有人能靠修改文件登上榜首。已通关游戏和待玩游戏消化取决于你自己的设置，所以只在你关注的人之间比较。

你对他人隐藏的游戏、只在你的设备上找到的游戏，以及 GameDock 无法与 IGDB 匹配的游戏，都不会计入。你隐藏一款游戏后，它会在下一次每小时刷新时从你的数据中移除。

你关注的人

你关注的人显示你自己，以及你关注的人中向你分享了账户相应部分的每一个人：成就和 100% 完成的游戏需要分享**成就**，已通关游戏和待玩游戏消化需要分享**游戏库**。它无需选择加入：它只显示你本来就能在对方个人资料上看到的内容。你可以在对方的个人资料上关注他们，或通过你动态中的**查找用户**来关注。请参阅关注他人并查看他们的动态。

出现在面向所有人的排行榜上

只有满足以下所有条件，你才会出现在**所有人**排行榜上：

1. 你的**公开个人资料**和**成就**已在**账户** → **隐私** → **分享**中设为与**所有人**分享。
2. 同一设置中的**出现在全球排行榜上**已开启。它默认是关闭的。
3. 你的电子邮件地址已确认，你有用户名，且账户注册已满一周。

如果你已登录但不在排行榜上，页面会列出还缺少哪些条件。排行榜显示前 100 名，每页五十名；如果你排在更后面，你自己的名次会显示在页面下方。关闭**出现在全球排行榜上**即可立即退出排行榜。

最先达成 100%

每款游戏的公开页面上都有它自己的排行榜，列出谁最先解锁了它的全部成就，分为排行榜上的所有人和你关注的人两种。在你游戏库中的游戏页面顶部，点击评分旁边的**公开页面**即可前往。请参阅公开游戏页面。

屏蔽

你屏蔽的人，或屏蔽了你的人，绝不会出现在你登录时看到的排行榜上。请参阅举报或屏蔽某人。

两种方案都包含排行榜。

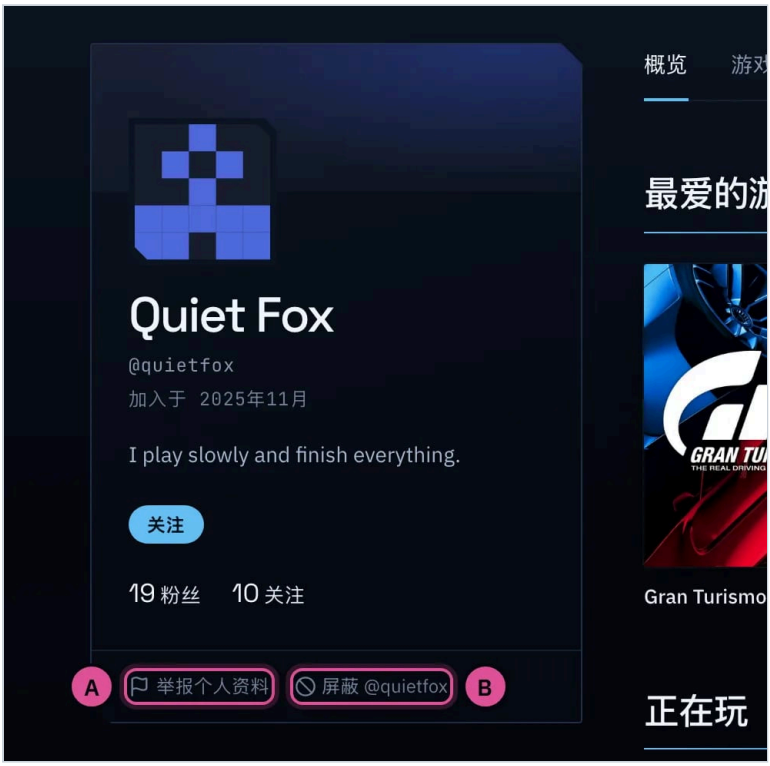
举报或屏蔽某人

向审核员举报违反规则的评测、列表或个人资料，并屏蔽你不想与之有任何往来的账户。

别人在 GameDock 上写的任何内容（评测、列表、显示名称、简介或用户名）都可以举报给审核员，任何打扰你的人都可以被屏蔽。每一条举报都有真人阅读。

举报内容

1. 在你想举报的内容旁边，点击**举报**。评测的举报按钮在评测下方；列表的在列表下方；要举报某人的名称、简介或用户名，请点击其名字下方的**举报个人资料** A。



某人名字下方的“举报个人资料”和“屏蔽”

2. 在个人资料上，先选择你要举报的是哪一部分：对方的显示名称、简介还是用户名。然后选择问题所在：垃圾信息、骚扰、仇恨言论、色情内容、未标记的剧透、冒充他人，或其他问题。
3. 如果有需要审核员进一步了解的情况，可以添加备注（最多 500 个字符），然后点击**发送举报**。

被你举报的人不会知道是谁举报了他们。GameDock 会按你看到时的样子保存这段文字，所以对方之后再修改也无法掩盖你举报的内容。再次举报同一内容会替换你之前的举报。

无需登录也可以举报。如果你举报的事情需要回复（例如版权或法律投诉），请改用联系表单，并选择**某人的内容或审核决定**。

审核员可以做什么

审核员可以让一条评测或一个列表对除作者以外的所有人隐藏，将评测标记为含剧透，移除显示名称或简介，要求某人选择新的用户名，或暂停一个账户。被暂停的账户对其他所有人隐藏，并且无法发布、点赞或举报任何内容。每个人都同意遵守的规则写在条款中。

如果审核员处理了你的内容，你会收到一封电子邮件，说明做了什么以及原因。你仍然可以在游戏页面上看到被隐藏的评测，在你的列表页面上看到被隐藏的列表，它们都会标记为已隐藏。如果你认为某个决定有误，请通过联系表单回复，会有真人重新查看。

屏蔽某人

1. 打开对方的个人资料，在其名字下方点击**屏蔽**加对方用户名的按钮 。
2. 阅读屏蔽会带来的影响，然后点击**屏蔽**。

在你登录期间，你们双方在 GameDock 上的任何地方都看不到对方的个人资料、评测或列表。你们之间的关注关系会解除，你们给对方评测点的赞也会被撤回。对方不会收到通知。

屏蔽对未登录时看到的页面无效，所以你们任何一方向所有人分享的内容，未登录的人仍然可以看到。要完全不让对方看到某些内容，请在隐私和分享中缩小它的分享范围。

取消屏蔽某人

1. 前往**账户** → **隐私**。
2. 在**已屏蔽的账户**下，点击对方旁边的**取消屏蔽**。

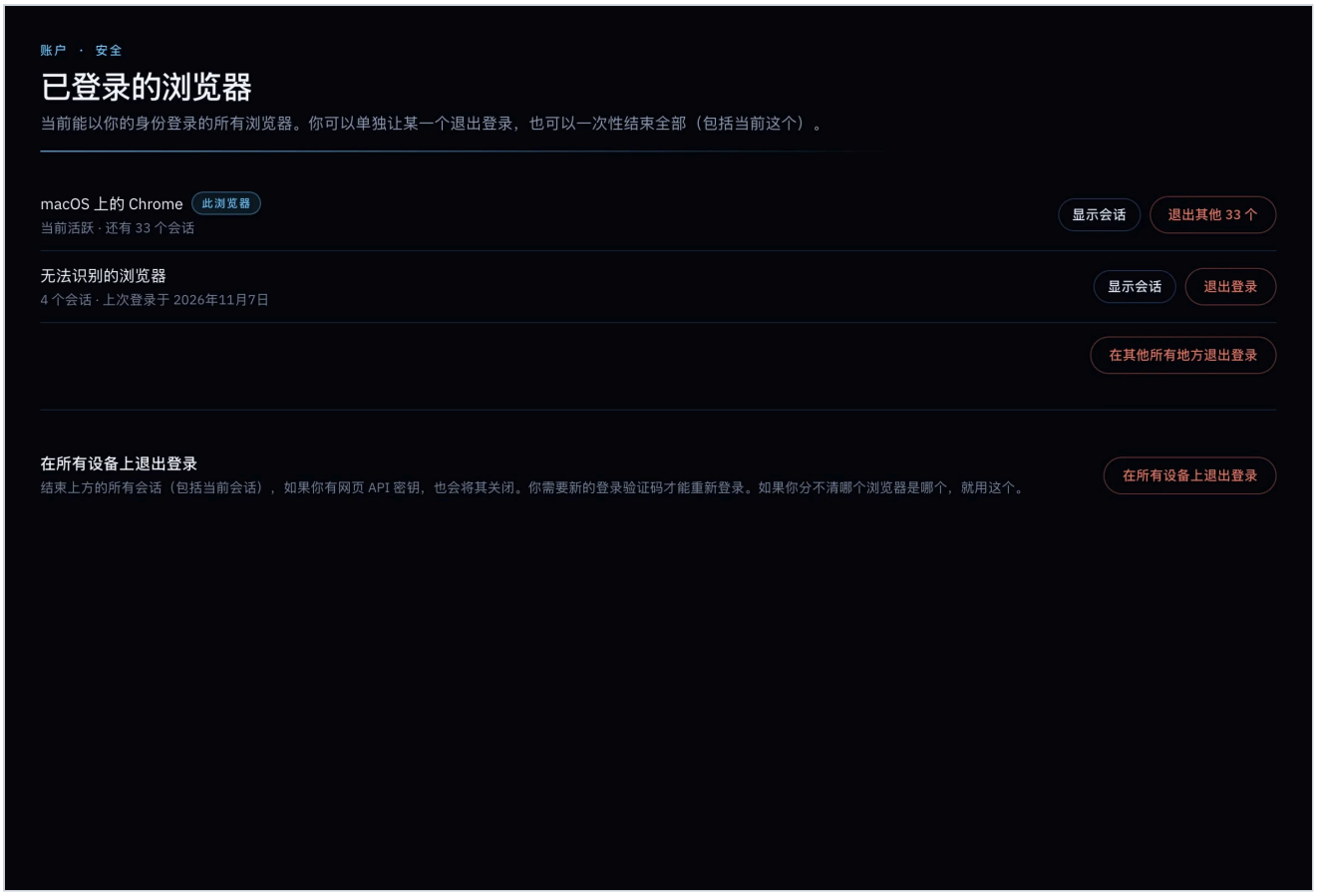
取消屏蔽不会恢复因屏蔽而解除的关注和点赞。

两种方案都包含举报和屏蔽功能。

已登录的浏览器

查看你在哪些地方登录，并让浏览器退出登录。

账户 → **安全**列出了登录你账户的每个浏览器，按浏览器分组，并显示登录的时间和地点。如果你不认识某个浏览器，或者你曾在不属于你的电脑上登录过，就让它退出登录。



已登录的浏览器

让一个浏览器退出登录

1. 前往**账户** → **安全**。
2. 点击该浏览器旁边的**退出登录**。
3. 点击**让它退出登录**进行确认。

来自同类浏览器的多次登录会合并为一行，并显示共有几次以及最近一次是何时开始的。点击该行的**退出登录**会让它们全部同时退出；**显示会话**会逐一列出它们，每个都有自己的**退出登录**。

你正在使用的浏览器标有**此浏览器**。它所在的行提供**退出另一个**按钮，用于退出同类的其他会话，同时保留此浏览器的登录；让此浏览器退出登录（在**显示会话**中操作，或在它单独一行时使用它自己的**退出登录**）会把你带回登录页面。

列表下方的**在其他所有地方退出登录**会让除此浏览器以外的所有浏览器退出登录。

在所有设备上退出登录

如果你分不清哪个浏览器是哪个，请点击**在所有设备上退出登录**，然后点击**退出全部登录**。所有浏览器都会退出登录，包括此浏览器，你需要新的验证码才能重新登录。如果你有 Web API 密钥，它也会同时被关闭；准备好后，可以在**账户** → **API 密钥**中重新开启它。

每次登录的有效期为 30 天，之后浏览器会要求你输入新的验证码。

GameDock Helper 是单独登录的，不会列在这里。要移除 Helper 设备，请参阅移除或重新连接设备。

删除你的账户

永久注销你的账户及其中的一切。

你可以随时自行删除账户。删除会立即生效，且无法撤销：没有可以让你改变主意的等待期。



注销账户

删除之前

- 如果你想保留任何数据，请先导出你的数据。
- 如果你订阅了 GameDock Plus，删除账户会立即取消订阅，已付费周期的剩余时间不予退款。要用完你已购买的时间，请在**方案与账单**中取消订阅，等它结束后再删除。请参阅方案与账单。

删除你的账户

1. 前往**账户** → **删除账户**。页面会列出将被删除的内容。
2. 点击**通过电子邮件给我发送确认码**。
3. 在**确认码**中输入邮件里的确认码。它只能使用一次，有效期 15 分钟；如果已过期，请点击**发送新的确认码**。
4. 在它下方的框中输入你的用户名（**输入**你的用户名**以确认**）。
5. 点击**永久删除我的账户**。

随后你会被带到登录页面。之后再用同一地址登录，会开始一个全新的空账户。

哪些会被删除，哪些会保留

属于你的一切都会被删除：你的游戏库、成就、购买记录、实体版、存档备份、已配对的设备、愿望单和降价提醒，你的评分、笔记、评测和列表，你的个人资料和关注，你的偏好设置，你关联的商店账户，你的 API 密钥，以及每个已登录的浏览器，连同你的电子邮件地址和用户名。完成后，GameDock 会给你发一封电子邮件。

你的用户名会被保留 30 天，且不会与你有任何关联，这样别人就无法立即占用它。

保留下来的是 GameDock 的共享游戏目录（标题、封面和发行日期），其中不会记录任何内容来自你。如果你曾为 Plus 付费，一份包含你的电子邮件地址和付款日期的账单记录会按法律要求保留七年；如果你从未付费，则不会保留任何内容。

在你删除账户之前生成的匿名统计数据也会保留。它们反映的是玩家整体，而不是你个人，其中没有任何内容可以追溯到你。

如果你没有申请删除确认码却收到了一个，可能有人正以你的身份登录，请在**账户** → **安全**中让所有浏览器退出登录。

GameDock API

用个人密钥，通过你自己的脚本读取你自己的游戏库。

GameDock 提供一个只读的 HTTP API，范围仅限你的账户。有了它，你花时间整理的游戏库就能用在其他地方（Discord 机器人、电子表格、直播叠加层、待玩游戏挑选器），无需先导出，再看着导出的数据渐渐过时。

它被特意设计为只读。`/api/v1` 下的任何接口都不会写入数据，所以即使密钥泄露，也无法更改、删除或花费任何东西。最坏的情况是有人读取到你拥有什么、玩过什么、付了多少钱。

获取密钥

1. 在侧边栏中打开**账户**，然后打开 **API 密钥**。
2. 点击**创建密钥**。
3. 点击**复制**，并在点击**完成**之前，把密钥粘贴到安全的地方。

创建或轮换密钥需要你在最近十五分钟内登录过，因为创建密钥的浏览器退出登录后，密钥仍会继续有效。如果你登录的时间更早，页面会提示你，并提供**退出登录**：用新的验证码重新登录后，你会回到这里。

> 重要
>
> 密钥只在那一刻显示一次，之后再也不会显示。GameDock 只保存它的哈希值，所以之后任何页面都无法显示它。如果你弄丢了，就轮换它。

你只有一个密钥，可以对它进行三种操作：



账户 → API 密钥（已有密钥时）

操作	作用
访问权限 A	暂停密钥而不销毁它，这样你可以让一个出问题的脚本停下来，之后再重新开启，无需重新配置任何东西。
轮换 B	生成一个新密钥，并立即让旧密钥失效，没有过渡期。点击**轮换并让旧密钥失效**进行确认；新密钥随后会像创建时一样显示一次。
撤销 C	直接删除密钥。点击**撤销此密钥**进行确认。需要时随时可以再创建一个。

上次使用显示密钥最近一次发出请求的时间，最多每分钟更新一次，这样你就能知道是否还有东西在使用它。

发送请求

把密钥作为 Bearer 令牌发送。每个响应都是 JSON，每个时间戳都是精确到毫秒的 UTC ISO-8601 格式，并在输出时统一规范化，所以无论平台最初报告的是什么格式，它们都能作为普通字符串正确排序。

```
curl -H "Authorization: Bearer gdk_..." \
  https://gamedock.co/api/v1/library
```

资源

每个资源都只响应 `GET`。你自己的数据（你拥有的游戏、你在每个平台上的成就、你的游戏时长和你付了多少钱）在两种方案下都可以用密钥获取。GameDock 由此计算出的内容（游戏库价值、核对后的消费汇总，以及跨平台合并的成就进度）属于 Plus。

路径	方案	返回内容
`/api/v1`	免费	你的方案、你的速率限制、历史记录能追溯多久，以及每个资源的路径和你的方案能否访问它。这是检查密钥是否可用的最快方法。
`/api/v1/library`	免费	每款游戏（分页），附带每个平台各自的成就数和你的评分。你隐藏的游戏不包含在内，就像它们不会出现在你的游戏库中一样。
`/api/v1/library/{slug}`	免费	单款游戏，附带每个版本的详细信息。
`/api/v1/achievements`	免费	你最近解锁的成就，最新的在前。
`/api/v1/achievements/{slug}`	免费	单款游戏的完整成就列表，按授予每个成就的来源分开。
`/api/v1/playtime`	免费	总分钟数和每个来源的分钟数，玩得最多的在前。
`/api/v1/value/purchases`	免费	跨商店的付款明细账，每个订单一行。
`/api/v1/progress`	Plus	每款有成就的游戏跨平台合并后的成就进度（分页）。
`/api/v1/spending`	Plus	你的消费金额，分为游戏、全部、非游戏和钱包充值，以你的显示货币计。
`/api/v1/value`	Plus	游戏库当前的价值及其历史。

无论你是什么方案，每个资源的结构都相同：方案决定的是哪些资源会响应你，而不是返回哪些字段。你的方案无法访问的资源会返回 `403`，并附带 `reason: plus_required`。

标识符，而非目录内容

API 返回你自己的数据（你拥有的游戏、你的成就、你的游戏时长、你的评分、你付了多少钱），在 Plus 上还会返回 GameDock 由此计算出的内容。它不会返回美术图、简介、发行日期、通关时长、玩家评测分或媒体评分，也不会返回游戏当前的售价。这些内容属于 IGDB、各商店和价格服务，它们的条款不允许 GameDock 转发。购买记录条目中的 `listCents` 则不同：它是你自己的收据上记录的原价，而不是商店当前的价格。

作为替代，只要 GameDock 已将某款游戏与 IGDB 匹配，该游戏就会带有 `igdbId`，这样你就可以根据你自己与 IGDB 的协议，到源头查询这些信息。出于同样的原因，成就不带图标；如果需要，请从授予该成就的平台获取奖杯和成就图片。

解读字段

`source` 在所有资源中使用同一个命名空间，所以可以放心地以它为键合并数据，但会出现哪些键取决于该资源描述的是什么：

- 游戏的来源是你拥有它的地方：`steam`、`psn`、`xbox`、`lutris`、`heroic`、`physical`、`retroachievements` 以及各模拟器的键。

- 成就资源说明的是成就从哪里来。这会多出 `standalone`（独立安装的 PC 游戏在你自己的电脑上写入的文件，对应你在别处拥有的游戏）和 `epic`，并省略不授予任何成就的来源。出现一个你在游戏库中没见过的成就来源是正常的，并不是数据不匹配。

GOG 和 Epic 有自己的字段。商店的授权是一张收据，而不是游玩记录，所以它从不产生 `sources` 条目；这些内容由 `storeSources` 承载，列表和详情中都有。把两者结合起来读，就能知道你在哪些地方拥有某款游戏。

游戏的 `playStatus` 是 `playing`、`want_to_play`、`beaten`、`completed`、`shelved` 或 `abandoned` 之一：即你设置的状态，或在你没有设置时 GameDock 根据你的游玩情况推算出的状态。它永远不会是 null。每种状态的含义以及 GameDock 会推算哪些状态，请参阅游玩状态和隐藏游戏。

游戏的 `rating` 是你自己给出的星级评分，从 `0.5` 到 `5`，以半星为单位；如果你还没有评分，则为 `null`。你对游戏写的笔记绝不会出现在 API 中：它们是私密的，只会出现在游戏页面和你的导出数据中。请参阅给游戏评分和写笔记。

`platformLabel` 是给人看的显示文字：它可能同时列出多个平台（“PC, Xbox One, Xbox Series”），措辞也可能会变，所以绝不要解析它或根据它做分支判断。真正的键是 `source`。

`/api/v1/library` 中游戏的 `achievements` 会为每个带有成就列表的版本列出各平台自己的计数（`source`、`earned` 和 `total`），不做合并：两个平台共有的成就会在两边都出现。`/api/v1/progress`（Plus）则像 GameDock 中的游戏页面一样把它们合并为一份：两个平台共有的成就只计一次，只要你在任一平台上解锁了它，就算作已达成。属于不同游戏的列表（例如 RetroAchievements 的成就集和重制版的成就列表）则会相加。`sets` 告诉你合并了多少个平台的列表，`best` 给出你完成度最高的那一个平台。

如果一款游戏的成就分为几组（例如重制三部曲，或跨世代的 PlayStation 游戏），`/api/v1/achievements/{slug}` 会为每组返回一个条目，每个条目都带有同样扁平的 `source`，以及 `setId` 和 `setTitle`。

分页

列表类资源接受 `limit`（最多 500，默认 100）和 `offset`，并在返回 `items` 的同时返回 `total`、`limit` 和 `offset`，这样你无需试探就能知道何时到达末尾。最近解锁成就的接口只接受 `limit`。

> 提示
>
> 请求 `limit=500`，而不是让它默认为 100。速率限制按请求次数计算，而不是按行数，所以一个有 500 款游戏的游戏库只需一次请求，而不是五次。

在付款明细账中，`total` 是分页计数：即该接口会返回的所有订单。这些订单的汇总在 `/api/v1/spending`（Plus）中，它的每个范围都有名称：`games`（主要数字）、`everything`、`nonGame` 和 `wallet`。因此明细账的 `total` 与 `games.orders` 不同，但两者都是正确的。消费金额按欧洲中央银行的参考汇率换算成你的显示货币（`currency`），每个范围都带有 `approximate` 和 `uncoveredOrders`，让你知道何时用到了这种换算。

限制

方案	每分钟请求数	可访问	购买记录
免费	5	游戏库、成就、游戏时长和购买记录	最近 12 个月

方案	每分钟请求数	可访问	购买记录
Plus	50	全部内容，另加进度、消费和价值	全部

缺少密钥、密钥错误、已撤销或已关闭时，都会返回 `401`，每种情况都一样。超出限制会返回 `429` 并附带 `Retry-After` 标头，被拒绝的 `403` 也和其他请求一样计入限制。历史时间范围在这里的规则与在 GameDock 中完全相同：免费方案的付款明细账只追溯十二个月，所以 API 绝不会显示应用中看不到的内容。`/api/v1` 会以 `history.windowDays` 报告该时间范围，没有限制时则为 `null`。游戏库、成就和游戏时长不属于历史记录，永远不会被截断。

把这个限制看作节奏，而不是额度。两次同步之间这里的内容不会变，而同步之间相隔数小时，所以请求得更快只会把同样的数据再返回一遍。请按与你自己的同步频率相符的计划获取数据，并缓存得到的结果。时间窗口是固定的，而不是滑动的：计数从你的第一次请求开始，一分钟后整个额度就会恢复。`/api/v1` 的发现文档和其他资源一样会消耗一次请求，所以请在启动时读取一次，而不是在每次调用前都读取。

稳定性

v1 是一份约定。字段只会增加，绝不会被移除或改作他用。如果某个结构必须做不兼容的更改，那会是 `/api/v2`，而 v1 会继续响应。唯一的例外发生在正式上线之前：2026 年 9 月 27 日，`playStatus` 直接从四个值（`playing`、`backlog`、`finished`、`dropped`）改成了上面的六个值。当你需要长期引用某款游戏时，请保存数字 `id` 而不是 slug：slug 跟随标题变化，而标题会被更正。

第 9 部分

帮助

出问题时该怎么办，以及 GameDock 用语的含义。

故障排除

找到你看到的消息或问题，以及应对方法。

在下面找到你看到的情况。大多数问题都源于以下三种原因之一：Companion 无法访问某个页面、某个商店让你退出了登录，或者某台设备已关机。

登录

你看到的情况	解决方法
没有收到电子邮件	等一分钟，检查你的垃圾邮件文件夹，然后检查地址是否有拼写错误，并发送新的验证码。请参阅创建账户并登录。
验证码无效或已过期	验证码的有效期约为十分钟，且只能使用一次。请发送新的验证码。
错误尝试次数过多。请重新获取验证码。	发送新的验证码，并仔细输入。
尝试次数过多。请稍后再试。	等一刻钟，然后发送新的验证码。
请求的验证码过多…	等一段时间（最多一小时）后再申请验证码。
人机验证未通过	重新加载登录页面并重试，同时为 GameDock 关闭所有拦截脚本的扩展程序。

GameDock Companion

你看到的情况	解决方法
此页面上未加载 GameDock Companion，或 …扩展程序没有响应	在 `chrome://extensions` 中检查 Companion 是否已安装并开启，然后重新加载 GameDock 页面。请参阅安装 GameDock Companion。
Steam isn't switched on for this browser（或其他商店）	点击 Chrome 工具栏中的 Companion 图标，在 **Sources** 下开启该商店。
某个商店的开关总是自己关闭	在 `chrome://extensions` 中打开 GameDock Companion 的**详情**，检查**网站访问权限**是否允许该商店的网站。
刷新连接是灰色的	此浏览器没有 Companion，或者它已关闭。请参阅第一行。
后台同步时出现 **Nothing to sync**	后台同步涵盖 Steam、Epic Games 和 PlayStation 的购买记录。请在 **Sources** 下至少开启其中一个。
Background sync timed out 或 **Tab closed before the sync finished**	让后台的 GameDock 标签页保持打开，直到同步完成，或者在**设置** → **同步**中手动同步。
A background sync is already running	等它完成；运行期间，工具栏图标会显示 ⋯。

商店和同步

你看到的情况	解决方法
某个商店显示**需要处理**	旁边的消息会说明出了什么问题，通常是登录已过期。请参阅修复需要处理的关联。
Steam 游戏没有成就	你的 Steam 个人资料中的游戏详情是私密的。请参阅私密 Steam 个人资料的成就。
Steam 购买记录没有价格	除了 Steam 商店，还要登录 Steam 客服。请参阅 Steam。
你已用完今天的商店和目录同步。	在免费方案中，Steam 的游戏库、价格和愿望单在任意 24 小时内可以手动同步一次。失败的同步可以在同一天再次运行。它们仍然会每天自动同步。
最近同步请求过多。	等几分钟。
Not signed in to playstation.com	在打开的标签页中登录，然后再次点击**同步 PlayStation**。
Not signed in to Epic Games	在 Chrome 中登录 epicgames.com，然后再次同步 Epic Games。
Xbox · 游戏库和成就 失败 反复出现	通常是 Microsoft 的登录已过期。请参阅 Xbox。
你的 PlayStation 登录已过期	在 Chrome 中登录 playstation.com，点击警告旁边的**刷新连接**，然后同步 PlayStation。

你的游戏库

你看到的情况	解决方法
同一款游戏出现了两次，或者两款游戏被错误地组合在一起	请参阅修复重复的游戏。
某款游戏的名称或封面不对	请参阅重命名游戏或更改美术图。
某款游戏显示其成就*尚未检查*	GameDock 仍在获取它们。玩这款游戏会让它排到队列的最前面。

GameDock Helper 和你的设备

你看到的情况	解决方法
设备离线	打开设备电源并启动 GameDock Helper。要让它一直运行，请参阅让 Helper 保持运行。
Device limit reached	你的方案中的设备名额都已用完。请在**设置** → **设备**中移除一台。请参阅移除或重新连接设备。
Helper 中显示 **No GameDock account exists yet**	先在 GameDock 网站上登录，然后用同一地址登录 Helper。

你看到的情况	解决方法
Helper 回到了登录界面，并提示设备已被移除	有人在**设置** → **设备**中点击了它旁边的**撤销授权**。重新登录即可将它重新连接。请参阅移除或重新连接设备。
Lutris 或模拟器游戏不见了	在 Helper 的 **Game folders** 中为它们开启 **Scan this source**，然后同步 **GameDock Helper**。请参阅设置 GameDock Helper。
迁移不可用	移动游戏需要至少两个已连接、并开启了 **Use as target** 的存储位置。

方案限制

以 **免费账户…** 开头或以 **…是 GameDock Plus 功能** 结尾的消息，表示你已达到免费方案的某项限制。方案与账单列出了所有这些限制。

仍然无法解决

通过联系表单给我们留言，或发送电子邮件至 support@gamedock.co，告诉我们你当时在做什么以及看到的消息。账单问题、数据更正或其他任何事情也都可以这样联系我们；如果你在登录状态下使用表单，它会告诉我们你指的是哪个账户。

术语表

GameDock 使用的词语，以及它们的含义。

GameDock 使用的词语，以及它们的含义。

你的游戏库

词语	含义
成就	游戏因你完成了某件事而授予你的奖励，在 PlayStation 上称为奖杯。如果你在多个平台上拥有同一款游戏，会把各平台的成就相加计算。
已通关	一种游玩状态：你已完成主线剧情或主要目标。不同于**已完成**，后者表示你想做的一切都已完成。请参阅**游玩状态**。
亮点	统计从某个时间段中挑出的一个事实，例如你解锁成就最多的一天，或占用你最多游戏时间的游戏。只有背后有足够的数据时才会出现。
统计	GameDock 中将一周、一个月、一个季度或一年与上一个周期相比较的部分：游戏时长、解锁成就、消费、新增游戏和你的愿望单。所有方案都能查看本周；其余部分属于 GameDock Plus。
组合	把多个条目（例如不同平台上的同一款游戏）在你的游戏库中显示为一张卡片。撤销组合不会删除任何内容。
游玩状态	正在玩、想玩、已通关、已完成、已搁置或已放弃。你自己设置的状态优先；否则会根据你玩的情况推算：获得全部成就后为已完成，最近四周内有某一周玩了 15 分钟或以上为正在玩，已开始但最近四周没有玩过为已搁置，其他情况为想玩。已通关和已放弃只能由你自己设置。
PS Plus	通过 PlayStation Plus 订阅领取的游戏。订阅期间可以玩，但并非真正拥有。
系列	一个游戏系列：其中的每一款游戏，按顺序排列，包括你没有的。
已搁置	一种游玩状态：你暂时放下、打算以后再玩的游戏。不同于**已放弃**，后者表示永久不玩了。请参阅**游玩状态**。
想玩	一种游玩状态：你拥有但还没真正开始玩的游戏。请参阅**游玩状态**。
年度游戏回顾	把一年浓缩成一张可下载或分享的卡片，所有方案都免费。请参阅年度游戏回顾。

商店和同步

词语	含义
后台同步	Companion 定时同步只有浏览器才能读取的部分（Steam 购买记录、DLC 和私密个人资料的成就，以及 Epic Games 和 PlayStation 的购买记录）。在它的弹出窗口中通过 **Run automatically** 开启。
Companion	GameDock Companion，一个 Chrome 扩展程序，它通过你自己的浏览器读取你的商店账户，GameDock 从不存储你的商店登录信息。

词语	含义
需要处理	已关联但需要你采取行动的来源，通常是需要重新登录。**设置** → **同步**会在**待你处理**下列出每一个。
刷新连接	**设置** → **同步**中的按钮，它从此浏览器读取你的商店登录信息，并关联它找到的账户。它只负责关联，不负责同步。
来源	关联到 GameDock 的商店或服务：Steam、PlayStation、Xbox、RetroAchievements、GOG 或 Epic Games，以及用于你的 Linux 设备的 GameDock Helper。
同步	从来源获取最新数据。大多数同步会自动运行；你也可以手动运行。
每日摘要	每天总结你的游戏库有哪些变化的电子邮件。属于 GameDock Plus。
每月统计邮件	每月 1 日发送的电子邮件，包含统计中刚刚结束的那个月。所有方案都有；免费方案包含各项数据和最精彩的亮点。

价格和购买记录

词语	含义
提醒	你为愿望单中的游戏设置的目标价，以及价格达到目标时发出的消息。它会显示在 GameDock 中；在**账户** → **通知**中开启**降价提醒达到目标价**后，也会通过电子邮件发送。
目标价	你愿意为愿望单中的某款游戏支付的价格。
匹配队列	等待你确认每笔付款买的是哪款游戏的 Steam 购买条目。
免费附带	随你付费购买的游戏一起免费获得的游戏或附加内容。它按零成本记录，所以你付的钱仍归在付费的那款游戏上。
零售 / CD Key	用在别处购买的激活码激活的 Steam 游戏。Steam 不知道你付了多少钱，所以需要你自己填写。

你的设备

词语	含义
Helper	GameDock Helper，一款 Linux 应用，让 GameDock 能够查看和管理你用来玩游戏的电脑上的游戏。
设备	运行 GameDock Helper 并已与你的账户配对的 Linux 电脑或掌机。
存储位置	你设备上的硬盘或网络共享，可以在上面安装游戏，也可以在它们之间移动游戏。
合集	你设备上 Steam 中的一组游戏，或 Lutris 中的一个分类。不同于**系列**。