GD GAMEDOCK

GameDock 使用指南

GameDock、GameDock Companion 和
GameDock Helper 能做的一切，一步一步說明。

2026年11月13日

目錄

1. 入門

- GameDock 的組成
- 建立帳號並登入
- 安裝 GameDock Companion
- 連結 Steam 並執行首次同步
- 熟悉介面

2. 連結你的商店

- 連結的運作方式
- Steam
- PlayStation
- Xbox
- RetroAchievements
- GOG
- Epic Games
- 讓一切保持同步
- 修復需要處理的連結
- 取消連結商店

3. 你的遊戲庫

- 瀏覽、搜尋和篩選
- 遊戲頁面
- GameDock 無法匹配的遊戲
- 修復重複的遊戲
- 重新命名遊戲或變更美術圖
- 遊玩狀態和隱藏遊戲
- 給遊戲評分和寫筆記
- 撰寫評論
- 公開遊戲頁面
- 建立遊戲清單
- 遊戲系列
- 實體版遊戲

4. 成就和動態

- 「成就」頁面
- Steam 個人檔案設為私人時的成就
- 獨立安裝的 PC 遊戲的成就
- 儀表板
- 動態紀錄

5. 統計

- 統計一覽
- 遊戲時數
- 解鎖
- 消費
- 遊戲庫
- 願望清單
- 年度遊戲回顧

6. 願望清單、購買紀錄和已擁有

- 願望清單價格和提醒
- 檢視你的 Steam 購買紀錄
- 兌換 Steam 序號
- PlayStation 購買紀錄
- 所有購買集中一處
- 你擁有的遊戲及其價值
- 貨幣和匯率

7. GameDock Helper

- 安裝 GameDock Helper
- 設定 GameDock Helper
- 讓 Helper 保持執行
- 備份你的存檔
- 你在 GameDock 上的裝置
- 從 GameDock 安裝遊戲
- Steam 收藏夾和 Lutris 分類
- Steam 名稱、順序和美術圖
- 移除或重新連結裝置

8. 帳號和方案

- 你的使用者名稱和電子郵件
- 貨幣、地區和時區
- 方案與帳單
- 電子郵件和通知
- 匯出你的資料
- 隱私和分享
- 分享你的個人檔案
- 追蹤他人並檢視他們的動態
- 瀏覽社群
- 排行榜
- 檢舉或封鎖某人
- 已登入的瀏覽器
- 刪除你的帳號
- GameDock API

9. 說明

- 疑難排解
- 術語表

第 1 部分

入門

從新帳號到裝滿你遊戲的遊戲庫，依你實際操作的順序進行。

入門

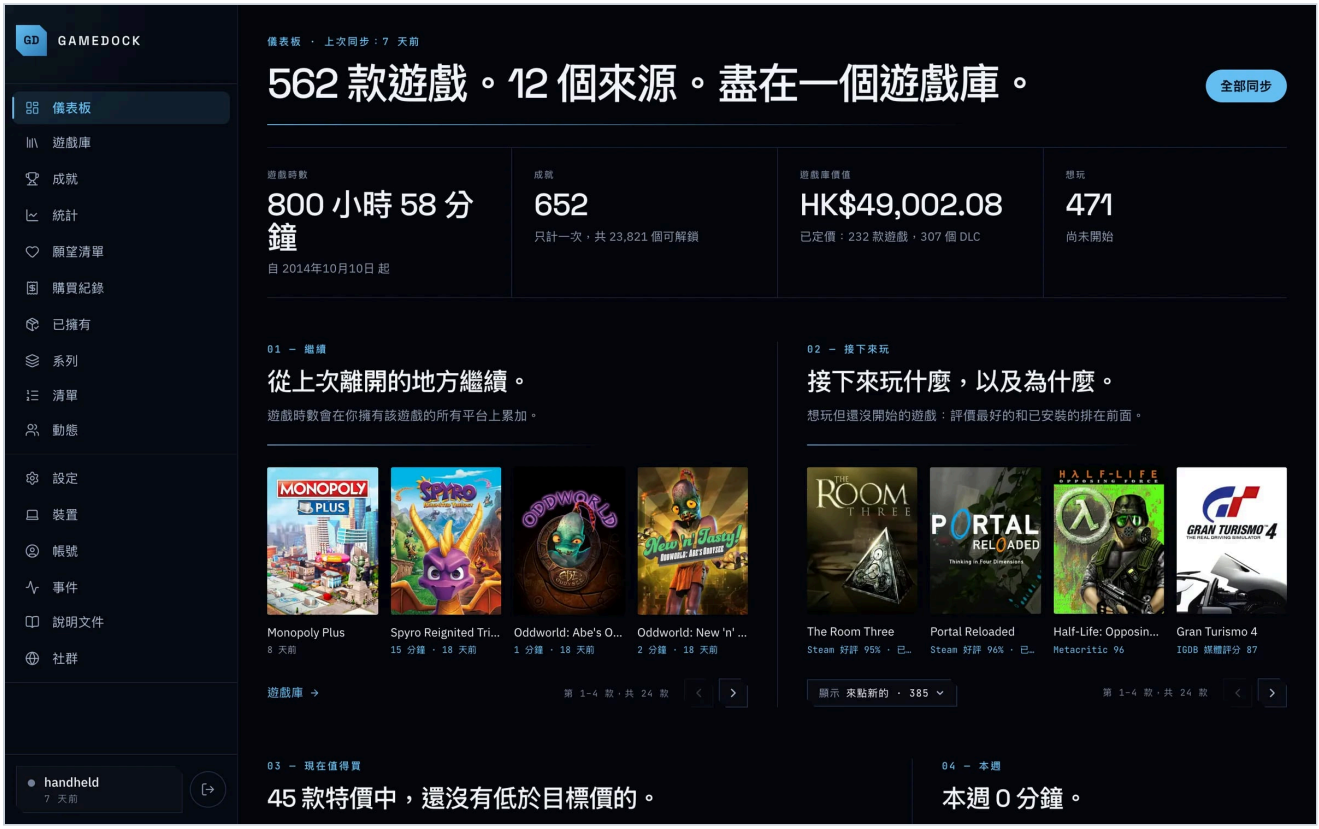
GameDock 的組成

GameDock 的三個組成部分、各自的作用，以及你需要其中哪些。

GameDock 會把你擁有的每一款遊戲（無論是在 Steam、PlayStation、Xbox、GOG、Epic Games 上，還是在光碟上或你自己的 Linux 電腦上）集中到一個私人遊戲庫。它由三個部分組成。第一個部分你一定會用到，連結任何商店都需要第二個部分，第三個部分則可依需要選用。

GameDock 網站

GameDock 網站就是你現在正在瀏覽的這個網站。你的遊戲庫、成就、願望清單和購買紀錄都在這裡，**統計**會告訴你這一週、這個月或這一年過得如何，你也在這裡變更設定。這裡的一切都只屬於你的帳號。

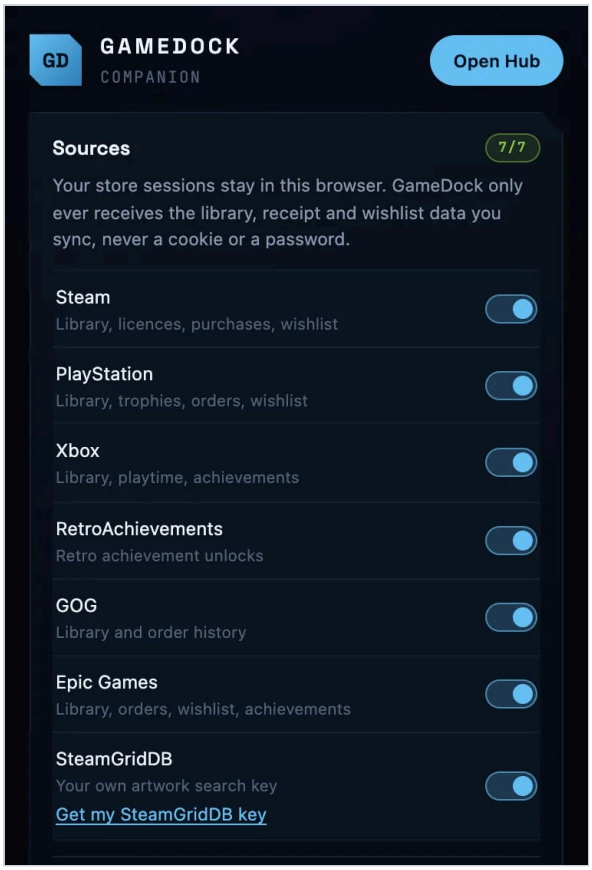


儀表板，也就是登入後你看到的第一個頁面

新帳號一開始是空的。在你連結商店並執行同步之前，這裡什麼都不會顯示。接下來的幾頁會一步步帶你完成。

GameDock Companion：瀏覽器擴充功能

GameDock Companion 是 Google Chrome 的擴充功能。GameDock 正是透過它連結你的商店帳號：它會從你已在瀏覽器中登入的商店讀取你的遊戲、成就、購買紀錄和願望清單，再把這些資訊傳給 GameDock。



從 Chrome 工具列開啟的 Companion 彈出視窗

> 說明
>
> 你的商店密碼和登入 Cookie 永遠不會離開你的瀏覽器。GameDock 只會收到 Companion 同步的遊戲庫、收據和願望清單資料。

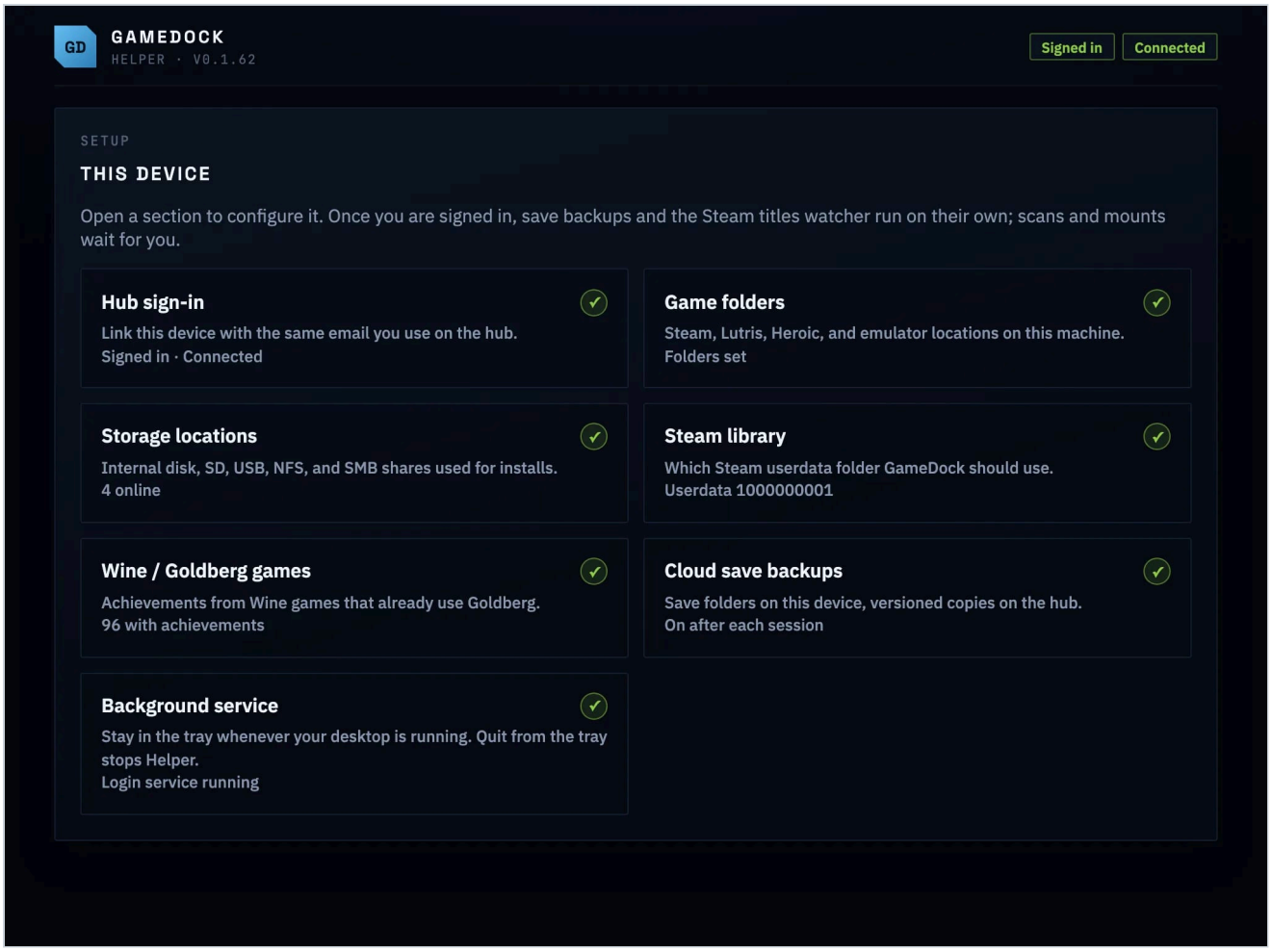
連結任何商店都需要 Companion。請參閱安裝 GameDock Companion。

GameDock Helper：用於 Linux 電腦或掌機

GameDock Helper 是一款選用的 Linux 電腦應用程式，適用於桌上型電腦、筆記型電腦，或 Steam Deck 等掌機。它能補充只有那台裝置才知道的資訊：

- 安裝了哪些遊戲，裝在哪個硬碟上
- 你透過 Lutris、Heroic 或模擬器玩的遊戲
- 獨立安裝的 PC 遊戲（不透過商店啟動器安裝）的成就
- 你的存檔備份

它還能讓 GameDock 在那台裝置上執行操作：在上面安裝 Steam 遊戲、在硬碟之間移動遊戲，以及讓它的 Steam 收藏夾和遊戲名稱保持整齊。



Linux 電腦上的 GameDock Helper

如果你只在主機或 Windows 電腦上玩遊戲，就不需要 Helper。

做什麼需要什麼

想要…	GAMEDOCK 網站	COMPANION	HELPER
查看你的 Steam、PlayStation、Xbox、GOG 和 Epic 遊戲	需要	需要	—
追蹤成就和獎盃	需要	需要	用於獨立安裝的 PC 遊戲或設為私人的 Steam 個人檔案
關注願望清單價格並接收特價提醒	需要	需要	—
查看你為遊戲支付的金額	需要	需要	—
在統計中查看你這一週、這個月或這一年的情況	需要	需要	—
記錄你的實體版遊戲	需要	—	—
納入 Lutris、Heroic 和模擬器遊戲	需要	—	需要

想要…	GAMEDOCK 網站	COMPANION	HELPER
備份你的存檔	需要	—	需要
在 Linux 電腦上安裝和移動遊戲	需要	—	需要

免費版和 Plus

以上所有功能在免費方案中都能使用。GameDock Plus 會取消或提高免費方案的限制（你能保留多少個降價提醒、多少份實體版和多少份存檔備份，能配對多少台 Linux 裝置，購買紀錄和動態能追溯多久，以及能多頻繁地手動同步 Steam），還增加了一些額外功能，例如每日摘要電子郵件，以及本週之外所有期間的統計。你可以在**帳號** → **方案與帳單**中查看和變更你的方案。

從哪裡開始

1. 建立帳號並登入。
2. 安裝 GameDock Companion。
3. 連結 Steam 並執行首次同步。
4. 熟悉介面。

建立帳號並登入

使用傳送到你電子郵件地址的驗證碼登入。第一次登入時會建立你的帳號。

GameDock 不使用密碼。每次登入時，它都會寄一封含有六位數驗證碼的電子郵件給你，憑這組驗證碼就能登入。你第一次用某個地址登入時，這一步同時會建立你的帳號。沒有另外的註冊表單。

首次登入

1. 前往 gamedock.co，選擇**登入**。
2. 在**電子郵件地址** 2 中輸入你的電子郵件地址。
3. 點選**傳送驗證碼** 3。



第 1 步，共 2 步：你的電子郵件地址

> 說明
>
> GameDock 可能會先進行一個簡短的人機驗證。驗證期間，按鈕會顯示**正在驗證…**。通常一兩秒內就會自動通過；如果出現核取方塊，勾選它即可。

4. 開啟 GameDock 寄來的電子郵件，郵件主旨的開頭就是驗證碼本身（*123456 是你的 GameDock 登入驗證碼*）。在**六位數驗證碼** 4 中輸入這六位數字。
5. 點選**驗證並繼續** 5。



第 2 步，共 2 步：電子郵件中的驗證碼

6. 僅在第一次登入時，GameDock 會要求你設定使用者名稱。在**使用者名稱** 6 中輸入一個。使用者名稱長度須為 3 到 20 個字元（字母、數字和底線，且至少包含一個字母），輸入時 GameDock 會告訴你它是否可用。
7. 點選**繼續** 7。



首次登入時選擇使用者名稱

隨後你會進入儀表板。在你連結商店之前，它顯示的不是你的遊戲，而是三個入門步驟，所以接下來請安裝 GameDock Companion。GameDock Companion 需要電腦上的 Chrome，所以在手機或平板上，儀表板會提供 **用電子郵件寄送設定連結**，把連結寄到你的信箱，方便你在電腦上開啟；與此同時，你可以先用手機掃描遊戲的條碼，開始加入你的光碟和卡帶。

> 提示
>
> 其他人看到的是你的使用者名稱。你的電子郵件地址會保持私密，登入時仍然使用它。之後你可以在 **帳號** → **個人檔案**中變更使用者名稱，最多五次。請參閱你的使用者名稱和電子郵件。

之後再次登入

再次登入的方式相同，只是沒有設定使用者名稱這一步：先輸入電子郵件地址，再輸入驗證碼。每個瀏覽器中的登入狀態可維持 30 天，所以不會常常要你登入。

要登出，請點選側邊欄底部的登出按鈕。要一次結束其他所有登入（例如在共用或遺失的電腦上），請使用 **帳號** → **安全** → **在其他所有裝置上登出**；如果連這個瀏覽器也要登出，請使用**在所有裝置上登出**。請參閱已登入的瀏覽器。

如果出了問題

你看到的情況	怎麼做
沒有收到電子郵件	等一分鐘，然後在垃圾郵件資料夾中尋找來自 noreply@gamedock.co 的郵件。如果沒有，點選**使用其他電子郵件地址**，檢查地址是否有拼字錯誤，再傳送新的驗證碼。半分鐘內再次要求不會寄出新郵件，所以請至少等這麼久。

你看到的情況	怎麼做
驗證碼無效或已過期	驗證碼的有效期限約十分鐘，而且只能使用一次。檢查你輸入的是否為最新一封郵件中的驗證碼，或者點選**使用其他電子郵件地址**，再點選**傳送驗證碼**取得新的驗證碼。
錯誤嘗試次數過多。請重新索取驗證碼。	輸錯五次後驗證碼就會作廢。點選**使用其他電子郵件地址**，再點選**傳送驗證碼**，然後仔細輸入新的驗證碼。
嘗試次數過多。請稍後再試。	短時間內嘗試了太多驗證碼。等十五分鐘，然後傳送新的驗證碼。
請求的驗證碼過多。請稍後再試。（或 **此電子郵件請求的驗證碼過多……**）	你在短時間內要求了多個驗證碼。請稍等一段時間（最多一小時）；在此期間，使用你最近收到的那組驗證碼。
請輸入有效的電子郵件地址	地址缺少了某些部分，通常是 `@` 或它後面的部分。
無法傳送電子郵件	GameDock 剛才無法傳送郵件。請過幾分鐘再試。
人機驗證未通過（或 **缺少人機驗證、驗證服務無法使用**）	人機驗證沒有通過。請重新載入頁面後再試，並關閉所有會阻擋 GameDock 登入頁面執行腳本的擴充功能。

入門

安裝 GameDock Companion

從 Chrome 線上應用程式商店把連結你遊戲商店的瀏覽器擴充功能新增到 Chrome，並選擇它可以讀取哪些內容。

GameDock Companion 是把 GameDock 與你的遊戲商店連結起來的瀏覽器擴充功能。你可以從 Chrome 線上應用程式商店把它加到 Chrome。只需要一分鐘，每台電腦只要操作一次。

> 說明
>
> Companion 在桌上型電腦或筆記型電腦上的 Google Chrome 中執行。它無法在 Firefox、Safari 或手機上使用（Firefox 版本已列入路線圖）。其他以 Chrome 為基礎的瀏覽器，例如 Microsoft Edge、Brave、Opera、Vivaldi、Arc、Dia、Comet 和 ChatGPT Atlas，也可以從 Chrome 線上應用程式商店新增它，但 GameDock 只在 Chrome 和 Arc 中測試過。連結商店後，GameDock 本身可以在任何瀏覽器中使用。

加到 Chrome

1. 在 Chrome 中開啟 GameDock，前往**設定** → **同步**。由於還沒有安裝 Companion，頁面上方會有一則提示，說此瀏覽器中未載入它。點選**從 Chrome 線上應用程式商店新增 GameDock Companion** 1。Companion 在 Chrome 線上應用程式商店中的頁面會在新分頁中開啟。

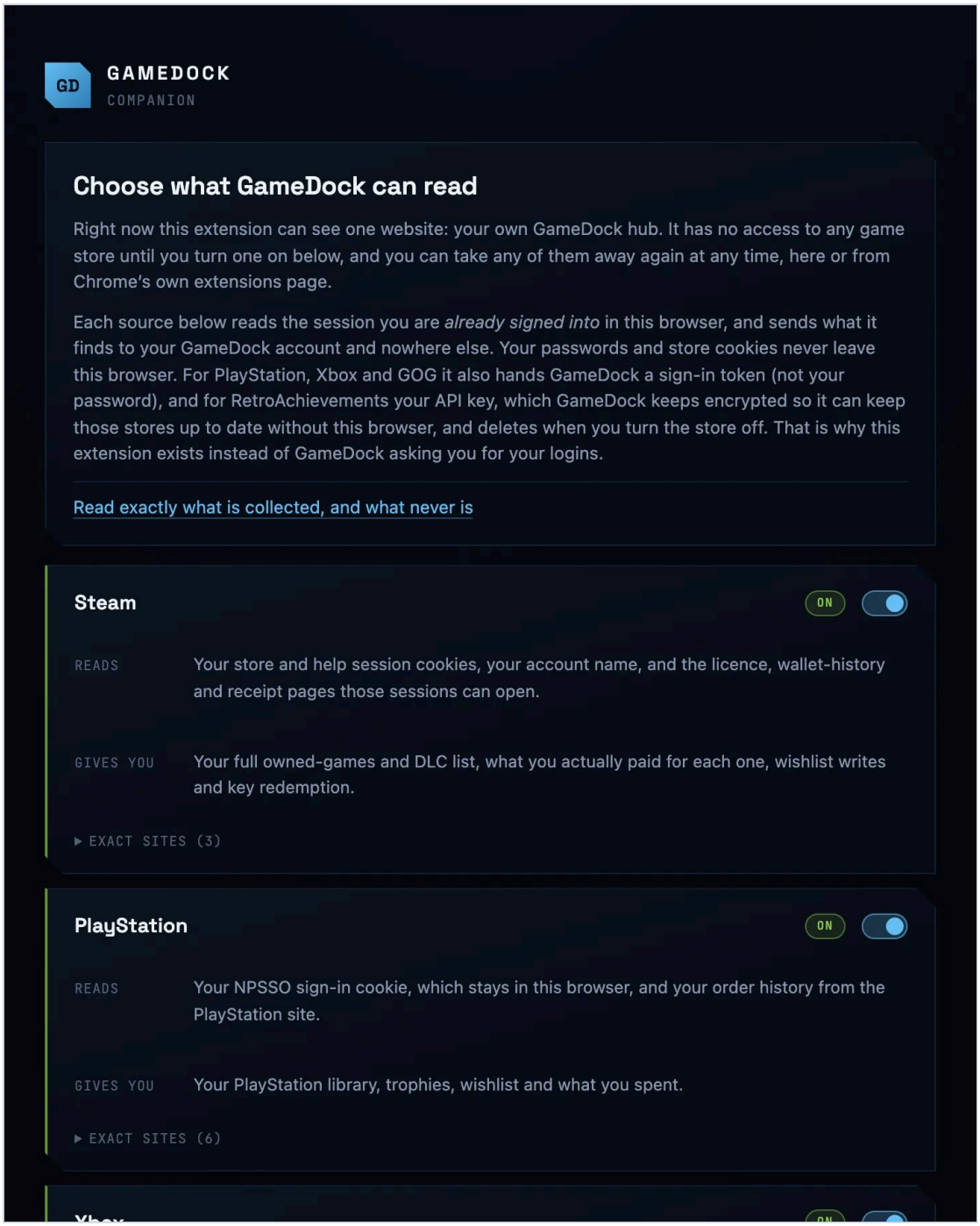


凡是缺少 Companion 的地方都會出現這個按鈕

2. 點選**加到 Chrome**。
3. Chrome 會請你確認，並提示 Companion 可以讀取及變更你在 gamedock.co 上的資料。這是它一開始唯一能存取的網站。點選**新增擴充功能**。

選擇它可以讀取哪些商店

新增完成後，Companion 會立即在新分頁中開啟它的 **Sources** 頁面。預設情況下，它只能存取一個網站：你的 GameDock。在你開啟某個商店之前，它看不到任何商店。



Sources 頁面：每個商店都有自己的開關

開啟你使用的每個商店。Chrome 會請你確認，並確切列出 Companion 將能讀取該商店的哪些網站。你隨時可以再次關閉某個商店，Companion 會清除為它保存的所有內容。

清單的最後一項是 **SteamGridDB**，它不是商店。它的 **Get my SteamGridDB key** 按鈕會讀取一次你自己的 SteamGridDB API 金鑰，這樣 GameDock 就能在 SteamGridDB 上為你的遊戲搜尋美術圖。請參閱新增你的 SteamGridDB 金鑰。在需要之前，你可以一直讓它保持關閉。

> 提示
>
> 固定 Companion，讓它隨時可用：點選 Chrome 工具列中的拼圖圖示，然後點選 **GameDock Companion** 旁邊的圖釘。它的彈出視窗會顯示同樣的商店開關，還能開啟 GameDock。

檢查是否安裝成功

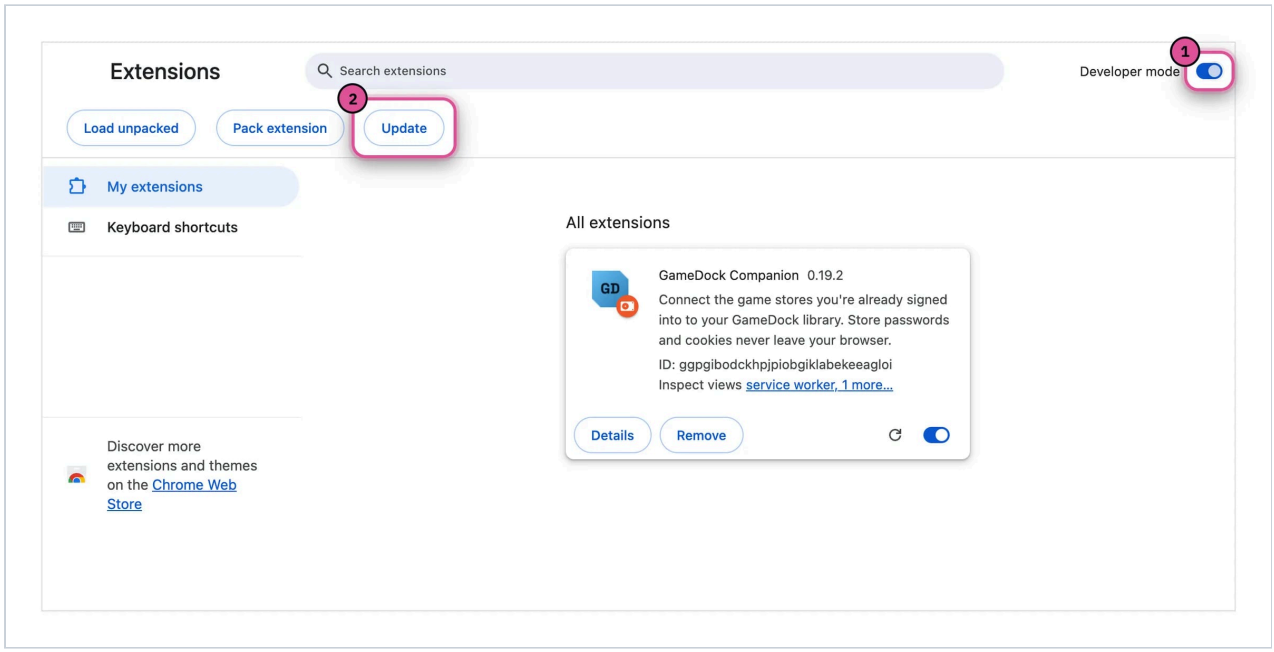
回到 GameDock 分頁，點選提示中的**再次檢查**，或重新載入頁面。在**設定** → **同步**中，上方的 **Companion** 一項現在會顯示你安裝的版本，而不是*未偵測到*，提示也會消失。現在你可以連結 Steam 並執行首次同步了。

更新 Companion

Chrome 會自動讓 Companion 保持最新：它每隔幾小時檢查一次 Chrome 線上應用程式商店，並直接安裝新版本，不會詢問你。

如果你的 Companion 比 GameDock 需要的版本舊，**設定** → **同步**會顯示*有新版本的 GameDock Companion 可用*，並列出兩個版本號碼。Chrome 通常會在幾小時內完成更新。要立即取得更新：

1. 前往 `chrome://extensions`。
2. 開啟右上角的**開發人員模式** 1。
3. 點選**更新** 2。Chrome 會檢查每個擴充功能是否有新版本，並安裝找到的所有新版本。



「更新」會一次檢查所有擴充功能

4. 再次關閉**開發人員模式**，然後重新載入 GameDock。

連結 Steam 並執行首次同步

透過 Companion 連結你的 Steam 帳號，讓你的成就可見，並首次填滿你的遊戲庫。

需要 GAMEDOCK COMPANION

安裝好 Companion 後，連結商店只需要在 Chrome 中登入該商店，然後讓 GameDock 去讀取即可。本頁以大多數人最先連結的 Steam 為例；其他商店的連結方式都一樣。

連結 Steam

1. 如果還沒有登入，請在 Chrome 中用你的 Steam 帳號登入 Steam 商店。
2. 確認已在 Companion 中開啟 Steam：點選它的工具列圖示，檢查 **Steam** 旁邊的開關。（如果你在安裝 Companion 時已經開啟了它，那它現在就是開啟狀態。）
3. 在 GameDock 中，前往**設定** → **同步**，點選**重新整理連結** 3。
4. GameDock 會顯示它讀取到的內容（例如 *已從此瀏覽器重新整理 3 個憑證*），**Steam** 會出現在清單中，標示為**已連結**，旁邊顯示你的 Steam 名稱。如果 Steam 仍然在**未連結**下，可能是 Companion 中關閉了 Steam（它旁邊的那行文字會說明；開啟後再重新整理一次），或是 Chrome 沒有登入 Steam 商店：點選它旁邊的**開啟 Steam**，在開啟的分頁中登入，然後回來再次點選**重新整理連結**。
5. 點選**全部同步** 5。



「設定 → 同步」：管理你連結的每個商店的頁面

首次同步會取得你的整個遊戲庫，所以如果遊戲庫很大，需要幾分鐘。同步進度會即時顯示在頁面上。請讓頁面保持開啟，直到同步完成，因為 Steam 的部分詳細資訊是透過此分頁中的 Companion 讀取的。完成後，你的遊戲就會出現在**遊戲庫**中，儀表板也會填滿內容。

> 提示
>
> **重新整理連結**會一次讀取所有在 Companion 中開啟、且你已在此瀏覽器中登入的商店。如果你還登入了 PlayStation、Xbox、RetroAchievements 或 Epic Games，按一下就能把它們也連結起來。它只負責連結，不會同步任何內容；同步由每個商店的**同步**完成。GOG 需要輸入密碼，所以它在**未連結**下有自己的按鈕。

讓 GameDock 看到你的成就

只有當玩家的個人檔案允許時，Steam 才會分享他的成就。如果你的遊戲已經同步過來，成就卻沒有，請在 Steam 上變更兩項設定：

1. 在登入狀態下開啟你的 Steam 隱私設定。
2. 將**我的個人檔案**設為**公開**。
3. 將**遊戲詳細資料**設為**公開**。*僅限好友*是不夠的。
4. 回到 GameDock，在**設定** → **同步**中點選 Steam 旁邊的**同步**。

> 說明
>
> 如果你想讓 Steam 遊戲詳細資料繼續設為私人，GameDock Helper 可以改為從 Linux 電腦上的 Steam 應用程式讀取你的成就。無論哪種方式，你的遊戲庫和遊戲時數都會同步。

之後會發生什麼

你不需要再次點選**全部同步**。GameDock 每天都會自動同步你連結的商店（使用 GameDock Plus 時，Steam 遊戲庫每六小時同步一次），所以不用你操心，遊戲庫也會保持最新。如果你一段時間沒有回來，同步頻率會降低，等你一回來，GameDock 就會補上進度。有些內容只能從已登入的瀏覽器中讀取，例如你的 Steam 購買紀錄；如果你在 Companion 的彈出視窗中開啟 **Run automatically**，它就可以在背景收集這些內容。

你仍然可以隨時手動同步，點選**全部同步**或某個商店的**同步**按鈕即可。在免費方案中，手動同步 Steam 的遊戲庫、價格和願望清單在任何 24 小時內限一次（同步失敗的話，當天可以再執行一次）；之後，**全部同步**仍會同步其他所有商店，自動同步也會照常進行。

瀏覽器中的商店登入狀態不時會過期。過期時，**設定** → **同步**會將該商店顯示為需要處理，並提供一個按鈕帶你重新登入。

熟悉介面

側邊欄每個部分的用途，以及想做某件事時該去哪裡。

GameDock 中的一切都可以從左側的側邊欄進入。在手機上，點選螢幕上方的選單按鈕即可開啟側邊欄。



側邊欄，字母與下表對應

各區塊的用途

	區塊	你能在這裡找到什麼
A	**儀表板**	你的主頁：你最近在玩什麼、接下來玩什麼、願望清單上的特價，以及所有需要你處理的事項。

	區塊	你能在這裡找到什麼
B	**遊戲庫**	你在所有商店擁有的每一款遊戲，都在同一個清單中：可以搜尋、排序，並依商店篩選。開啟一款遊戲，就能查看 GameDock 所知道關於它的一切。
C	**成就**	你在所有平台上的成就和獎盃，以及每款遊戲的完成度。
D	**統計**	一眼看清你這一週、這個月、這一季、這一年或全部歷史：遊戲時數、解鎖、消費、新增的遊戲和你的願望清單，以及其中值得一提的亮點。請參閱統計一覽。
E	**願望清單**	你在等待的遊戲，以及目前價格和你設定的降價提醒。
F	**購買紀錄**	你支付的金額，依收據逐張列出，來自你匯入過購買紀錄的每個商店。
G	**已擁有**	你擁有的一切，對照你支付的金額和它現在的價值，包括你的實體版遊戲。
H	**系列**	你的遊戲庫涉及的每個系列，以書架形式呈現；每個系列依發行順序排列，並顯示你缺少的遊戲。請參閱遊戲系列。
I	**清單**	你自己建立的遊戲清單（待玩遊戲、前十名、最愛），依你選擇的順序排列。請參閱建立遊戲清單。
J	**動態**	你追蹤的人最近在玩什麼、評了什麼分、寫了什麼評論、加入了哪些清單。請參閱追蹤他人並檢視他們的動態。
K	**設定**	連結和同步商店、配對裝置、設定系列顯示你缺少的遊戲時計入哪些平台，以及將重複的項目組合成一款遊戲。
L	**裝置**	你的 Linux 電腦：已安裝的遊戲、硬碟，以及 Steam 中的收藏夾和名稱。配對 GameDock Helper 後顯示。
M	**帳號**	你的個人檔案、誰可以看到什麼、方案與帳單、偏好設定、電子郵件通知、API 金鑰、你的資料，以及登入安全。
N	**事件**	持續記錄各項變化的日誌：新增的遊戲、解鎖的成就、降價、執行過的同步。
O	**說明文件**	本使用指南。
P	**社群**	大家分享的一切：清單、評論、大家正在評分的遊戲、本月排行榜以及值得追蹤的玩家。請參閱瀏覽社群。

隨使用而出現的區塊

側邊欄只顯示與你相關的內容。**願望清單**、**購買紀錄**和**已擁有**會為你連結的每個商店各列出一項，另有**所有來源**可以一起查看；在你連結具備這些內容的商店之前，**願望清單**和**購買紀錄**會一直隱藏。配對 GameDock Helper 後會出現**裝置**；當你可以與他人分享或追蹤了某人後，會出現**動態**和**社群**。在**遊戲庫**和**成就**下，你擁有遊戲的每個商店或平台都有自己的一列，旁邊顯示數量。**統計**會開啟它的**總覽**，所有方案都可以查看本週的總覽；免費方案無法開啟的頁面會帶有一個鎖頭圖示。

想做某件事時去哪裡

你想要…	前往
連結商店，或立即同步某個商店	**設定** → **同步**
尋找遊戲並查看詳細資料	**遊戲庫**，然後開啟該遊戲
在遊戲降到某個價格時收到通知	**願望清單**，或該遊戲自己的頁面
查看你的收藏花了多少錢	**購買紀錄**或**已擁有**
查看你這個月或這一年的情況	**統計**
修正其實是同一款遊戲的兩個項目	**設定** → **遊戲組合**
變更貨幣或時區	**帳號** → **偏好設定**
登出其他瀏覽器	**帳號** → **安全**

第 2 部分

連結你的商店

將每個遊戲商店連結到 GameDock、讓它們保持同步，以及某個商店待你處理時該怎麼做。

連結的運作方式

「設定 → 同步」頁面顯示什麼、Companion 讀取什麼，以及「重新整理連結」實際做了什麼。

需要 GAMEDOCK COMPANION

你連結的每個商店都集中在同一個頁面管理：**設定** → **同步**。這裡會顯示已連結的項目、每個商店上次匯入了什麼，以及所有需要你處理的事項。

商店如何連結

GameDock 從不向你索取商店密碼。取而代之的是，瀏覽器擴充功能 GameDock Companion 會從你已在 Chrome 中登入的商店讀取資訊，並把連結帳號所需的內容傳給 GameDock：你的 Steam ID、PlayStation 提供的一次性代碼等。你的密碼和登入 Cookie 始終留在你的瀏覽器中。

因此，連結商店的步驟總是相同的：

1. 如果還沒有開啟，請在 Companion 中開啟該商店：點選 Companion 的工具列圖示，使用該商店的開關。
2. 在 Chrome 中登入該商店的網站。
3. 在**設定** → **同步**中，點選**重新整理連結**。

重新整理連結會一次檢查所有在 Companion 中開啟且你已登入的商店，並連結它找到的帳號。它只負責連結帳號，不會同步你的遊戲；同步由**全部同步**或商店自己的**同步**完成。如果某個商店無法連結，它最後顯示的訊息會說明原因（通常是找不到登入資訊），同樣的原因也會保留在**未連結**下該商店的旁邊。有些商店還需要額外的步驟，各商店的頁面中有說明：

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

「設定 → 同步」頁面



設定 → 同步

	說明
A	**重新整理連結**會從此瀏覽器讀取你的商店登入資訊，並連結它找到的所有帳號。它需要 Companion，所以在沒有 Companion 的瀏覽器中會顯示為灰色。
B	**全部同步**會立即從每個已連結的商店匯入最新內容。
C	已連結多少個來源、有多少事項需要處理、上次同步何時完成，以及此瀏覽器中的 Companion 是哪個版本；頁面尋找 Companion 的那幾秒內顯示*正在檢查…*，沒有安裝則顯示*未偵測到*。
D	**待你處理**：所有需要你採取行動的事項，每項都附有解決它的按鈕。請參閱修復需要處理的連結。
E	每個已連結的來源佔一列，顯示其狀態（**已連結**、**需要處理**）、連結的帳號、上次同步時間，以及它自己的**同步**按鈕。

尚未連結的來源列在底部的**未連結**下，每個都附有開始連結的按鈕；如果上次**重新整理連結**沒能連結它，還會有一行文字說明原因。在你於**設定** → **裝置**中配對 Linux 裝置之前，**GameDock Helper** 會一直列在這裡（請參閱安裝 GameDock Helper），配對後它會移到上方的各列中。全新帳號在這些列的位置會看到*尚未連結任何來源*。

來源會匯入什麼

點選某個來源的那一列即可展開它。



展開的 Steam

- **匯入的內容** F 列出該商店同步的每一類資訊（以 Steam 為例，包括你的遊戲庫、願望清單、購買紀錄、價格、DLC 等），顯示每一類上次執行的時間，並提供一個只執行該項的**同步**按鈕。在免費方案中，標有 **Plus** 的項目在任意 24 小時內共用一次手動同步。請參閱讓一切保持同步。
- **連結** G 列出連結背後的各項檢查：帳號，以及就 Steam 和 Epic 而言，你的瀏覽器是否仍處於登入狀態。顯示*需要 Companion* 的檢查只表示此瀏覽器中沒有可用來檢查的 Companion。這並不是故障。顯示*已過期*則表示你需要重新登入，點選它下方的按鈕即可。
- **檢視上次同步詳細資料** H 顯示每次同步上次回報的內容，當你覺得少了什麼時，首先應該檢視這裡。

連結的底部是**取消連結**。請參閱取消連結商店。

Steam

連結你的 Steam 帳號，並登入兩個 Steam 網站，讓 GameDock 取得你完整的購買紀錄。

需要 GAMEDOCK COMPANION

Steam 是 GameDock 讀取內容最多的商店：你的遊戲庫和遊戲時數、成就、願望清單、你支付的金額、DLC，以及目前的價格。

連結你的 Steam 帳號

1. 確認已在 Companion 中開啟 **Steam**。
2. 在 Chrome 中登入 Steam 商店。
3. 在 GameDock 中，前往**設定** → **同步**，點選**重新整理連結**。

Steam 會出現在清單中，顯示為**已連結**，並附有你的 Steam 帳號名稱。點選它旁邊的**同步**（或**全部同步**）即可匯入你的遊戲庫。

如果 Steam 仍然在**未連結**下，點選它旁邊的**開啟 Steam**，在開啟的分頁中登入 Steam 商店。回到 GameDock 後，它就會連結 Steam。如果它旁邊的那行文字說 GameDock Companion 中已關閉 Steam，請先在 Companion 的彈出視窗中開啟它。

另外登入 Steam 客服，以取得購買紀錄

Steam 把你的付款紀錄存放在另一個網站上：Steam 客服。沒有它，GameDock 仍然可以列出你擁有的授權，但無法讀取你的錢包紀錄和收據，因此**購買紀錄**中不會有價格。

1. 在同一個瀏覽器中前往 help.steampowered.com。
2. 在那裡用你的密碼登入，即使 Steam 商店已經顯示你處於登入狀態。Steam 會分別處理這兩個登入，從商店帶到客服網站的登入狀態是不夠的。GameDock 會將這種情況顯示為*權限範圍不對*。
3. 再次點選**重新整理連結**。

讓你的成就可見

只有個人檔案允許時，Steam 才會分享成就。如果你的遊戲同步過來了卻沒有成就，請開啟你的 Steam 隱私設定，將**我的個人檔案**和**遊戲詳細資料**設為**公開**。*僅限好友*是不夠的。然後再次同步 Steam。

如果你想繼續將個人檔案設為私人，GameDock 仍然可以透過其他方式讀取你的成就：Companion 會從你自己已登入的工作階段中讀取，GameDock Helper 則可以從 Linux 電腦上的 Steam 應用程式中讀取。

Steam 會匯入什麼

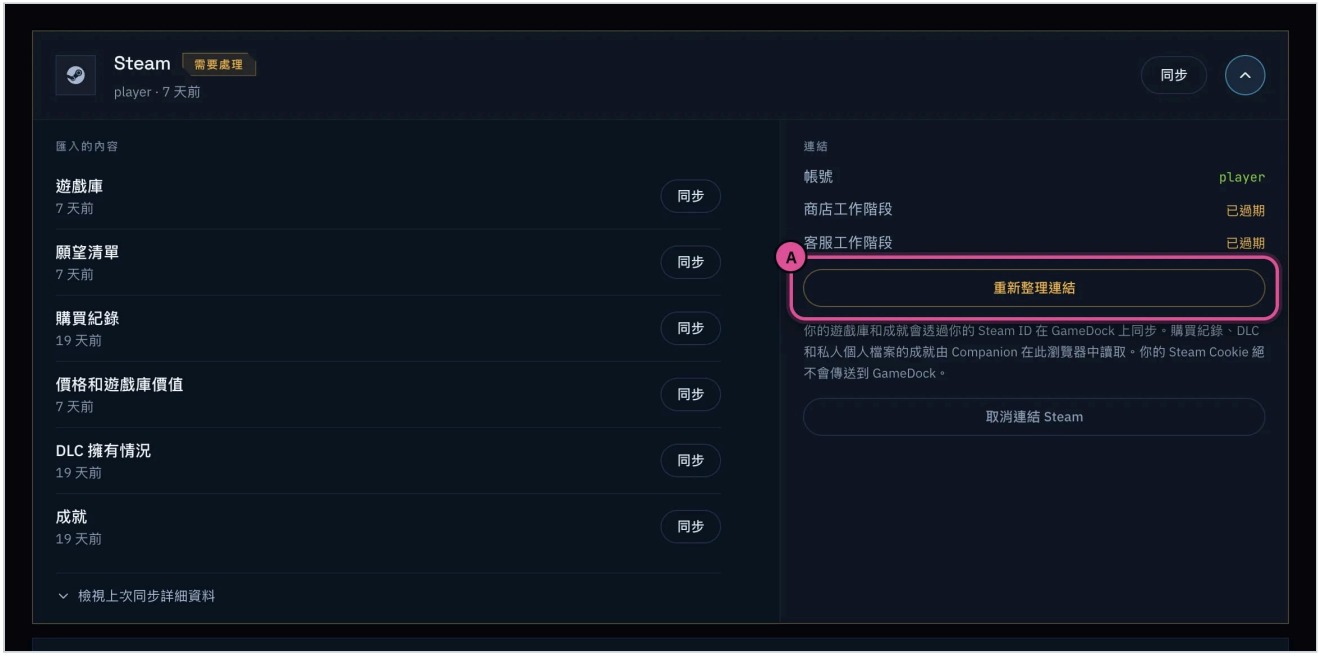
在**設定** → **同步**中開啟 Steam 這一列，即可檢視每個部分並單獨同步。將你的遊戲名稱和封面寫入 Linux 裝置上的 Steam 是由 GameDock Helper 完成的，所以這兩項改為列在 **GameDock Helper** 下（請參閱 Steam 名稱、順序和美術圖）。

部分	匯入的內容
遊戲庫	你帳號中的每一款遊戲，以及遊戲時數和成就。Steam 只會在你玩過某款免費遊玩的遊戲後才回報它，所以只新增到帳號裡、還沒玩過的免費遊戲，要等 Companion 讀取你的授權（即**購買紀錄**和 **DLC** 同步）後才會加入。
願望清單	你的 Steam 願望清單。
購買紀錄	你支付的金額，來自你的錢包紀錄和收據。需要 Companion 並登入 Steam 客服。
價格和遊戲庫價值	你的願望清單和遊戲庫目前的價格，以及你的遊戲庫價值多少。
DLC 擁有情況	你擁有哪些 DLC。需要 Companion。
成就	你的成就。公開個人檔案的成就會隨**遊戲庫**一起匯入，這裡的**同步**會執行遊戲庫同步。個人檔案設為私人時，成就透過 Companion 讀取，這裡的**同步**則會改為執行這項讀取。

購買紀錄、DLC，以及個人檔案設為私人時的成就，只能從你的瀏覽器中讀取，所以它們會在你點選**同步**或**全部同步**時同步；如果你開啟了 Companion 的 **Run automatically**，也會在背景同步（請參閱讓一切保持同步）。

Steam 登入過期時

Steam 不時會把你從它的網站登出。發生這種情況時，Steam 會顯示**需要處理**，它的**連結**檢查會顯示*已過期*：



需要重新登入的 Steam

在此瀏覽器中登入 Steam 商店（以及用於客服工作階段的 help.steampowered.com），然後點選**重新整理連結** A。它只會重新讀取 Steam，不會讀取其他商店。在此期間，你的遊戲庫、願望清單和價格會繼續同步；只有購買紀錄和 DLC 需要等你處理。

PlayStation

連結你的 PlayStation 帳號以取得遊戲和獎盃，並匯入你在 PlayStation Store 購買的內容。

需要 GAMEDOCK COMPANION

連結 PlayStation 後，GameDock 會匯入你在 PS5、PS4、PS3 和 Vita 上的遊戲、遊戲時數和獎盃，你的 PlayStation Store 願望清單，以及你的帳號擁有的遊戲。你的購買紀錄則在它自己的頁面另外匯入。

連結你的 PlayStation 帳號

1. 確認已在 Companion 中開啟 **PlayStation**。Chrome 會請你確認，並請你允許 Companion 讀取你登入時 Sony 傳回的一次性代碼。這項權限正是為此而設，而且只在連結時使用。
2. 在 Chrome 中用你的 PlayStation 帳號登入 playstation.com。
3. 在 GameDock 中，前往**設定** → **同步**。在**未連結**下，點選 PlayStation 旁邊的**透過 Companion 連結**。Companion 會在一個會自動關閉的背景分頁中讀取你的 Sony 登入資訊，然後 GameDock 會顯示 *PlayStation 已連結為*你的線上 ID。

重新整理連結也會以同樣的方式連結 PlayStation，同時連結你已登入的其他所有商店。PlayStation 會顯示為**已連結**，並附有你的線上 ID。點選它旁邊的**同步**即可匯入你的遊戲和獎盃。



已連結的 PlayStation

> 說明
>
> 你的 PlayStation 登入資訊永遠不會離開你的瀏覽器。Companion 會把一個一次性代碼傳給 GameDock，GameDock 再用它換取自己的存取權。

如果 PlayStation 仍未連結，頁面顯示的訊息會說明原因。通常是你沒有在此瀏覽器中登入 playstation.com：登入後，再次點選**透過 Companion 連結**。

PlayStation 會匯入什麼

部分	匯入的內容
遊戲庫和獎盃	你玩過的每一款遊戲，以及遊戲時數和獎盃。
願望清單	你的 PlayStation Store 願望清單，價格來自你帳號所在的地區。
已擁有的遊戲	你的帳號擁有的 PS4 和 PS5 遊戲，包括你從未玩過的遊戲。

GameDock 每天都會自動同步 PlayStation。

匯入你的 PlayStation 購買紀錄

你支付的金額來自你的 PlayStation 訂單紀錄，只有你的瀏覽器能讀取它：

1. 保持 playstation.com 的登入狀態。
2. 前往**購買紀錄** → **PlayStation**，點選**同步 PlayStation**；或者在**設定** → **同步**中開啟 PlayStation 這一列，點選**購買紀錄**旁邊的**同步**。

Companion 會在背景分頁中開啟 playstation.com 並讀取你的訂單紀錄，如果紀錄很長，需要幾分鐘。完成後，GameDock 會顯示匯入了多少筆交易。如果你已登出，而你有現成的 Sony 帳號工作階段，它會用該工作階段幫你登入；如果 PlayStation 需要你的密碼，該分頁會保持開啟，讓你登入，然後再同步一次。

之後，「設定 → 同步」中的**全部同步**也會匯入新的購買紀錄；如果你開啟了 Companion 的背景同步，它也會匯入。請參閱讓一切保持同步。

購買紀錄依 PlayStation 向你收費時使用的貨幣記錄。你購買但從未玩過的遊戲也會出現在你的遊戲庫中，因為收據就是你擁有它的證明；但透過 PlayStation Plus 領取的遊戲除外，這些遊戲只有在你訂閱期間才能玩。

登入過期時

Sony 為 GameDock 提供的登入大約可維持兩個月。過期後，PlayStation 會停止同步，**設定** → **同步**會將 PlayStation 顯示為*需要處理*，並提示*你的 PlayStation 登入已過期*，儀表板也會把它列在**待你處理**下。要續期，請在安裝了 Companion 的瀏覽器中登入 playstation.com，點選警告旁邊的**重新整理連結**，然後再次同步 PlayStation。這只會為 PlayStation 續期，Sony 提供新的登入後，警告就會消失。

連結你的商店

Xbox

連結你的 Microsoft 帳號，取得你的 Xbox 遊戲、遊戲時數和成就，包括 Xbox 360。

需要 GAMEDOCK COMPANION

連結 Xbox 後，GameDock 會匯入你的 Xbox 遊戲、遊戲時數和成就，包括 Xbox 360 遊戲，以及你透過 Xbox 應用程式玩的 PC 遊戲。

連結你的 Microsoft 帳號

1. 確認已在 Companion 中開啟 **Xbox**。
2. 在 Chrome 中用你的 Microsoft 帳號登入 xbox.com。
3. 在 GameDock 中，前往**設定** → **同步**。在**未連結**下，點選 Xbox 旁邊的**擷取 Microsoft 登入**。Microsoft 登入頁面會在新分頁中開啟；如果它要求登入，請在那裡完成登入。

隨後 GameDock 會自動轉交擷取到的登入資訊，並顯示 *Xbox 已連結為*你的玩家代號。Xbox 會顯示為**已連結**，並附有你的玩家代號。點選它旁邊的**同步**即可匯入你的遊戲。

如果你已經在 Chrome 中登入了 Microsoft，**重新整理連結**也會連結 Xbox，而且不會開啟登入頁面。**擷取 Microsoft 登入**則是在它無法連結時使用。



已連結的 Xbox

Xbox 會匯入什麼

遊戲庫和成就：你在 Xbox 主機和 Xbox 應用程式上玩過的每一款遊戲，以及遊戲時數和成就。Xbox 360 遊戲會帶有原始的成就圖示，較新的遊戲則帶有成就美術圖，你可以在遊戲頁面上逐張翻看。

GameDock 每天都會自動同步 Xbox。

如果連結失敗

- **Microsoft account not signed in this browser**：在此瀏覽器中登入 xbox.com，然後再次點選**擷取 Microsoft 登入**。
- **Microsoft sign-in timed out**：登入頁面開啟了兩分鐘仍未完成登入。再次點選**擷取 Microsoft 登入**並完成登入。
- **已擷取 Microsoft 登入，但無法傳送到 GameDock**：登入成功了，但轉交失敗。點選**重新整理連結**完成 Xbox 連結；Companion 會將擷取到的登入資訊保留一天。

登入過期時

Microsoft 為 GameDock 提供的登入可能會過期，例如在你變更 Microsoft 密碼之後。這時 Xbox 會停止同步，**設定** → **同步**會將 Xbox 顯示為*需要處理*，並提示*你的 Microsoft 登入已過期*，儀表板也會把它列在**待你處理**下。要續期，請在安裝了 Companion 的瀏覽器中登入 xbox.com，點選警告旁邊的**擷取 Microsoft 登入**，然後再次同步 Xbox。你的遊戲和成就會保持原樣，Microsoft 提供新的登入後，警告就會消失。

連結你的商店

RetroAchievements

連結你的 RetroAchievements 帳號，讓你在模擬器中獲得的成就顯示在 GameDock 中。

需要 GAMEDOCK COMPANION

RetroAchievements 為在模擬器中遊玩的經典主機遊戲加入成就。連結它後，你在那裡獲得的成就會匯入 GameDock，與你遊戲庫中的其他內容放在一起。

連結你的 RetroAchievements 帳號

GameDock 需要從 RetroAchievements 取得兩樣東西：你的使用者名稱，以及你的 Web API 金鑰。這是 RetroAchievements 為每個帳號提供的一串代碼，讓其他應用程式可以讀取該帳號的成就。

1. 確認已在 Companion 中開啟 **RetroAchievements**。
2. 在 Chrome 中登入 retroachievements.org。
3. 在 GameDock 中，前往**設定** → **同步**。在**未連結**下，點選 RetroAchievements 旁邊的**開啟 RA 設定**。這會開啟 RetroAchievements 顯示你的 Web API 金鑰的頁面；你不需要複製任何內容。
4. 回到 GameDock。你一回來它就會連結 RetroAchievements：Companion 會在背景從那個頁面讀取你的使用者名稱和金鑰。

RetroAchievements 會顯示為**已連結**，並附有你的使用者名稱和金鑰的最後幾個字元。點選它旁邊的**同步**即可匯入你的成就。



已連結的 RetroAchievements

RetroAchievements 會匯入什麼

遊戲庫和成就：你獲得過成就的每一款遊戲，以及你的進度和徽章。在你的遊戲庫中沒有對應項目的遊戲會有自己單獨的卡片，而所有這些遊戲都會出現在你的遊戲庫和**成就**中的**模擬器**下。

GameDock 每天都會自動同步 RetroAchievements。

如果無法連結

如果點選**重新整理連結**後 RetroAchievements 仍然在**未連結**下，頁面最後顯示的訊息會說明原因。*Couldn't read your RetroAchievements username and key* 幾乎總是表示 Chrome 沒有登入 retroachievements.org：在那裡登入，然後再次點選**重新整理連結**。如果你已經登入，請檢查

RetroAchievements 上的 **Settings** → **Applications** 是否顯示了 Web API 金鑰。你永遠不需要自己複製金鑰：Companion 會從設定頁面讀取它。

如果只連結了一半

如果設定頁面顯示 *RetroAchievements 只連結了一半*，表示 GameDock 只拿到了所需兩樣東西中的一樣。請確認你已在此瀏覽器中登入 RetroAchievements，然後點選**重新整理連結**。

連結你的商店

GOG

只需連結一次 GOG 帳號，GameDock 就會自動讓你的 GOG 遊戲、願望清單、購買紀錄和成就保持最新。

需要 GAMEDOCK COMPANION

連結 GOG 後，GameDock 會匯入你 GOG 帳號中的遊戲、你的願望清單、包含支付金額的訂單紀錄，以及你的成就。你只需連結一次；之後 GameDock 不需要你的瀏覽器就能讓它保持最新。

連結你的 GOG 帳號

1. 確認已在 Companion 中開啟 **GOG**。
2. 在 GameDock 中，前往**設定** → **同步**。在**未連結**下，點選 GOG 旁邊的**登入 GOG**。
3. GOG 登入頁面會在新分頁中開啟。用你的 GOG 電子郵件和密碼登入。即使你已經登入了 gog.com，GOG 每次都會在這裡要求你輸入密碼。
4. 分頁會關閉，**設定** → **同步**會將 GOG 顯示為**已連結**。開啟它這一列，在每個你想匯入的部分旁邊點選**同步**，或點選**全部同步**匯入所有部分。



已連結的 GOG

> 說明
>
> 你登入時，GOG 會給 GameDock 一個長期有效、專屬於它的權限，所以即使你的瀏覽器關閉了，GOG 也會每天繼續同步。只有首次登入或之後重新連結時才需要 Companion。

GOG 會匯入什麼

每個部分都有自己的**同步**，GameDock 每天都會自動同步全部四個部分。

部分	匯入的內容
遊戲庫	你 GOG 帳號中的每一款遊戲，包括你領取的免費遊戲。

部分	匯入的內容
願望清單	你的 GOG 願望清單，價格來自你的 GOG 商店地區。
購買紀錄	每一筆 GOG 訂單以及你支付的金額。
成就	你的 GOG 遊戲中的每一個成就，包括你已解鎖哪些，以及每個成就的稀有度。隱藏成就也包含在內，並會標示為隱藏。**遊戲庫**匯入某款遊戲後，它的成就就會顯示在該遊戲上。

你的 GOG 遊戲會出現在**遊戲庫**、**願望清單**、**購買紀錄**、**已擁有**和**成就**中的 **GOG** 下。

如果連結失敗

- **GOG sign-in timed out**：登入頁面放置了五分鐘仍未完成登入。再次點選**登入 GOG**。
- **GOG sign-in was cancelled**：登入分頁在完成前被關閉了。再次點選**登入 GOG** 並完成登入。
- 如果 GOG 之後停止同步（**待你處理**中列出了 GOG 的某個部分，例如 *GOG · 遊戲庫 失敗：你的 GOG 登入已過期*），由於 GOG 仍顯示為已連結，所以不會提供**登入 GOG**。開啟 GOG 這一列，點選**取消連結 GOG**，然後點選**取消連結，保留我的遊戲庫**；在 Companion 中重新開啟 **GOG**；然後在**未連結**下點選**登入 GOG**，重新連結。

Epic Games

匯入你的 Epic Games 遊戲庫、訂單、願望清單和成就，它們每次都透過你的瀏覽器讀取。

需要 GAMEDOCK COMPANION

連結 Epic Games 後，GameDock 會匯入你 Epic 帳號中的遊戲、你的訂單和付款金額、你的 Epic 願望清單，以及你的成就。

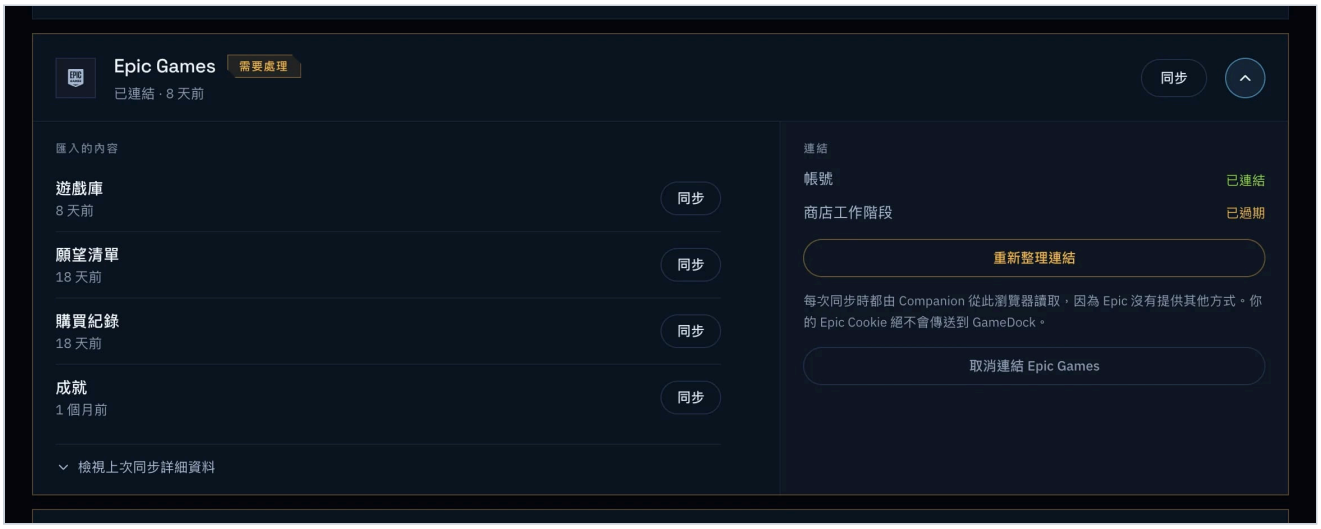
Epic 的運作方式與其他商店不同。GameDock 自己從不保存 Epic 的登入資訊：每一次 Epic 同步都是在你登入 Epic 時，透過 Companion 在你的瀏覽器中進行的。這就是 Epic 在 GameDock 這邊沒有每日同步的原因：只有你的瀏覽器執行同步時，它才會同步。只有你的 Epic 願望清單上的價格會自動更新。

連結 Epic Games

1. 確認已在 Companion 中開啟 **Epic Games**。
2. 在 Chrome 中登入 Epic Games 商店。
3. 在 GameDock 中，前往**設定** → **同步**。在**未連結**下，點選 Epic Games 旁邊的**連結 Epic**。Companion 會在一個會自動關閉的背景分頁中讀取目前登入的是哪個 Epic 帳號，然後 GameDock 會顯示 *Epic Games 已連結為*你的顯示名稱。此時還沒有同步任何內容。

重新整理連結也會以同樣的方式連結 Epic，同時連結你已登入的其他所有商店。之後 Epic Games 會顯示為已連結。展開它那一列，在每個你想匯入的部分旁邊點選**同步**：遊戲庫、願望清單、購買紀錄或成就。**全部同步**會匯入所有部分，而且從那之後都會包含 Epic。

如果 Epic 仍未連結，頁面顯示的訊息會說明原因。通常是你沒有在此瀏覽器中登入 store.epicgames.com：登入後，再次點選**連結 Epic**。



「設定 → 同步」中的 Epic Games

> 提示
>
> 在 Companion 的 **Background sync** 中開啟 **Run automatically**，Epic 就能自動保持最新，不必你操心。請參閱讓一切保持同步。

Epic 會匯入什麼

每個部分都有自己的**同步**，每次同步都會在背景短暫開啟一個 Epic 分頁，這是 Epic 允許讀取這些內容的唯一方式。

部分	匯入的內容
遊戲庫	你 Epic 帳號中的遊戲，包括你免費領取的遊戲。除了購買紀錄之外，Epic 沒有保留你擁有哪些遊戲的清單，所以這一項會讀取你的購買紀錄並新增其中的遊戲，但不會保留你支付的金額。
願望清單	你的 Epic 願望清單，包括價格。
購買紀錄	你在 Epic 上購買的內容以及支付的金額。
成就	你擁有的 Epic 遊戲中的成就。無論你先同步哪一項，只要**遊戲庫**匯入了某款遊戲，它的成就就會顯示在該遊戲上。

登入過期時

如果你已登出 Epic，Epic 會顯示**需要處理**，並附上一則訊息，說明讀取它的訂單紀錄需要在你登入 epicgames.com 時執行 Companion。請在此瀏覽器中登入 store.epicgames.com，點選**重新整理連結**，然後重新同步。在此之前，Epic 會保留它已知的遊戲，但不會新增任何新內容。

讓一切保持同步

每個商店何時自動同步、如何手動同步，以及 Companion 如何在背景同步。

商店連結後，GameDock 會自動讓它保持最新。你也可以隨時手動同步，立即取得最新內容；少數只有你的瀏覽器才能讀取的內容，則交給 Companion 處理。

哪些內容會自動同步

內容	GAMEDOCK PLUS	免費方案
Steam 遊戲庫、遊戲時數和成就	每 6 小時	每天一次
Steam 價格和願望清單	每天兩次	每天一次
PlayStation、Xbox、RetroAchievements 和 GOG	每天一次	每天一次
PlayStation、GOG 和 Epic 價格	每天兩次	每天一次
你已配對的 Linux 裝置（GameDock Helper）	每 6 小時	每 6 小時

每天的同步會在澳洲東部時間的清晨執行。

以上頻率適用於正在使用的帳號。如果你一週沒有開啟 GameDock，你的商店每天同步一次；一個月後，每週同步一次；三個月後，在你回來之前都不會同步。你回來時，GameDock 會立即同步你的商店，你的遊戲庫很快就會跟上。你已配對的 Linux 裝置則始終依原定排程同步。

有五項內容 GameDock 從不自動同步，因為它們只能從你已登入的瀏覽器中讀取：**Steam 購買紀錄**、**Steam DLC**、**Steam 個人檔案設為私人時的成就**、**Epic Games** 的所有內容，以及 **PlayStation 購買紀錄**。你為它們點選**同步**時就會同步；如果你開啟了 Companion 的 **Run automatically**，它們也會在背景同步（見下文）。

手動同步

在**設定** → **同步**中：

- **全部同步**會依序執行每個已連結商店的同步，然後透過 Companion 同步 Steam 購買紀錄、DLC 和個人檔案設為私人時的成就，以及（連結後的）Epic Games 和你的 PlayStation 購買紀錄。執行過程中，進度會顯示在螢幕底部，你也可以在執行時離開這個頁面：進度會跟著你到其他頁面，回來時「設定 → 同步」中仍會顯示這次執行。在它完成之前請保持分頁開啟，因為重新載入或關閉分頁會中斷 Steam 購買紀錄、DLC、成就、Epic Games 和 PlayStation 購買紀錄這幾個步驟，它們是在你的瀏覽器中執行的。
- 商店那一列上的**同步**按鈕會執行它的主要同步：對 Steam 來說就是遊戲庫。展開這一列，可以單獨執行其他部分，例如購買紀錄或願望清單。

儀表板上的**全部同步**按鈕會執行同樣的商店同步，但不包括需要 Companion 的 Steam 購買紀錄、DLC、個人檔案設為私人時的成就、Epic Games 和 PlayStation 購買紀錄。

遊戲庫中的**立即同步**只同步你正在檢視的來源：在 **Epic Games** 中，它會透過 Companion 讀取你的 Epic 遊戲庫；在**獨立安裝**、**模擬器**和**啟動器**中，它會讀取你已連結的裝置。只有**所有來源**會同步全部內容。

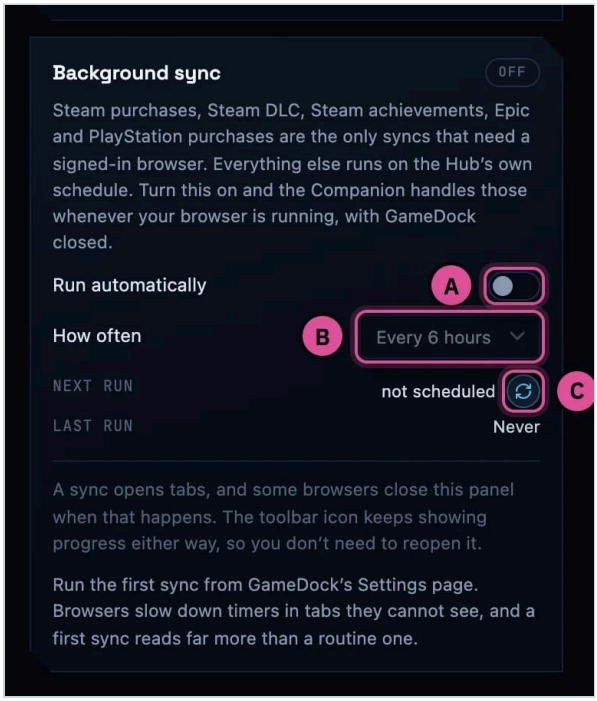
GameDock 從不會把同一項同步啟動兩次。**全部同步**執行期間，所有同步按鈕都會等它完成，包括儀表板、遊戲庫和各個商店頁面上的按鈕。某個商店正在同步時，只有會同步相同內容的按鈕需要等待，其他按鈕仍可使用。「設定 → 同步」本身一次只執行它的一項同步。

> 說明
>
> 在免費方案中，手動同步 Steam 的遊戲庫、價格和願望清單每 24 小時只能進行一次。這三項共用同一個額度（在 Steam 那一列中標有 **Plus**），**全部同步**順帶更新的 PlayStation、GOG 和 Epic 價格及遊戲詳細資料也計入其中。同步失敗不會消耗額度：再次點選它的**同步**或**全部同步**，當天就能重新執行，最多三次。在遊戲頁面上把遊戲加入你的 Steam 願望清單也會計入，因為 GameDock 隨後會重新讀取願望清單；額度用完後，遊戲仍會加入 Steam 願望清單，並在下一次願望清單同步後顯示在這裡。其他內容都可以隨時手動同步，不限次數：額度用完後，**全部同步**（無論在這裡還是儀表板上）會執行其他所有商店，並提示*商店和目錄同步已達今日上限*；單獨點選 Steam 的**同步**則會提示*你已用完今天的商店和目錄同步*。無論哪種方案，十分鐘內同步超過大約三十次，手動同步都會暫停幾分鐘（*最近同步請求過多*）。

用 Companion 在背景同步

只要 Chrome 在執行，即使 GameDock 沒有開啟，Companion 也能定時同步那些只能在瀏覽器中讀取的部分。

1. 點選 Companion 的工具列圖示。
2. 在 **Background sync** 中，開啟 **Run automatically** A。
3. 選擇 **How often** B：每小時、每 3 小時、每 6 小時、每 12 小時或每天一次。



Companion 彈出視窗中的 Background sync

開啟後，第一次執行會在一個完整的間隔之後進行。無論 **Run automatically** 是否開啟，**Sync now** C 都會立即執行一次。

每次執行都會在背景開啟一個 GameDock 分頁：如果已連結 Steam，就同步你的 Steam 購買紀錄、Steam DLC 和個人檔案設為私人時的 Steam 成就；如果已連結 Epic Games，就同步 Epic Games；如果已連結 PlayStation，就同步你的 PlayStation 購買紀錄；然後關閉這個分頁。你需要在這個瀏覽器中登入 GameDock 和各個商店。如果你已登出 playstation.com，這次執行會直接關閉 PlayStation 分頁，而不是把它切到前景，並在 **Last run** 下註明；在那裡登入後，下一次執行就會取得你的購買紀錄。Companion 的工具列圖示會顯示執行結果：

徽章	含義
···	正在同步。
✓	全部同步完成。
數字	有相應數量的部分未能同步。開啟彈出視窗檢視 **Last run**。
!	同步完全無法執行。彈出視窗會說明原因。

下次開啟彈出視窗時，徽章就會清除。Chrome 關閉時不會執行任何同步，重新啟動 Chrome 會重新開始計算間隔。

> 提示
>
> 第一次同步請在**設定** → **同步**中執行，而不是在背景執行：第一次同步讀取的內容遠多於日常同步，而瀏覽器會放慢看不見的分頁。

修復需要處理的連結

「設定 → 同步」上每則警告的含義，以及應對它的那一步操作。

當某個連結需要你處理時，**設定 → 同步**會在最上方的**待你處理**下提示，並附上解決問題的按鈕。儀表板上的**你的資料從哪裡來**也會標出任何需要注意的來源。



「設定 → 同步」上的警告

如果商店已連結，但需要重新登入，請在此瀏覽器中登入該商店，然後在它的警告或它那一列中點選**重新整理連結**。它只會重新讀取這個商店，不會讀取其他商店，並告訴你連結是否已恢復。如果商店還沒有連結，點選**未連結**下它的按鈕會開啟該商店的頁面：在那裡登入後回到 GameDock，GameDock 會在你回來時連結該商店。

每則警告的含義

警告	怎麼做
你的 Steam 商店工作階段已過期，因此無法檢查 DLC 擁有情況，也無法匹配購買紀錄。	在此瀏覽器中登入 store.steampowered.com，然後點選**重新整理連結**。在此期間，你的遊戲庫會繼續同步。
你的 Steam 客服工作階段已過期，因此無法讀取錢包紀錄。	在此瀏覽器中用你的密碼登入 help.steampowered.com，然後點選**重新整理連結**。請參閱 Steam。在你登入之前，購買紀錄只會同步授權。
你的 Steam 個人檔案設為私人，因此 GameDock 無法讀取 N 款遊戲的成就。	將 Steam 的**遊戲詳細資料**設為**公開**，或者讓 Companion 讀取成就：在安裝了它的瀏覽器中，開啟它 **Background sync** 中的 **Run automatically**，或在那裡點選 **Sync now**。只有在沒有 Companion 的瀏覽器中才會出現這則警告。請參閱 Steam 個人檔案設為私人時的成就。
你的 Steam 帳號已連結，但 GameDock 目前無法存取 Steam 的 Web API。	這不是你自己能解決的問題：問題出在 GameDock 這邊，問題解決後，你的 Steam 遊戲庫就會同步。
你的 PlayStation 登入已過期（通常約 60 天後就會過期）…	在安裝了 Companion 的瀏覽器中登入 playstation.com，點選警告旁的**重新整理連結**，然後同步 PlayStation。請參閱 PlayStation。
RetroAchievements 只連結了一半。	在此瀏覽器中登入 RetroAchievements，然後點選**重新整理連結**。請參閱 RetroAchievements。

警告	怎麼做
GameDock Companion 中已關閉 Steam。（或 **GameDock Companion 中已關閉 Epic Games…**）	點選 Companion 的工具列圖示，在 **Sources** 下開啟該商店，然後點選**重新整理連結**。重新登入沒有用：在該商店的開關開啟之前，Companion 無權讀取它。
讀取 Epic 訂單紀錄需要在你登入 epicgames.com 時執行 Companion。	在此瀏覽器中登入 store.epicgames.com，點選**重新整理連結**，然後同步 Epic。請參閱 Epic Games。
你的已配對裝置處於離線狀態。	啟動你的 Linux 裝置，或啟動裝置上的 GameDock Helper。在此之前，它上次回報的內容會一直顯示。
商店 · 部分* 失敗：*原因	某項同步失敗了。如果是你能解決的問題，原因會告訴你該怎麼做；如果原因提到登入，請重新登入並同步該商店。如果問題出在商店或 GameDock 這邊，原因會是一句簡短的話，結尾帶有參考編號，例如（*參考編號 3f9a1c2e*）：點選該部分的**同步**再試一次，聯絡客服時請提供這個參考編號。對於 Xbox 和 GOG，如果失敗反覆出現，通常表示它們的登入已過期：請參閱 Xbox 和 GOG。

「需要 Companion」並不是故障

在沒有 Companion 的瀏覽器中（例如公司電腦或手機），Steam 和 Epic 的登入檢查會顯示*需要 Companion*，最上方的提示也會說 Companion 未載入。這只表示這個瀏覽器無法檢查，你的連結本身沒有問題。要檢視它們的實際狀態，請在安裝了 Companion 的瀏覽器中開啟**設定** → **同步**。

商店沒有任何警告就停止了同步

- **Epic Games**、Steam 購買紀錄和 DLC 只從你的瀏覽器同步，所以只要沒有裝了 Companion 的瀏覽器來執行它們，它們就不會更新。在 Companion 中開啟 **Run automatically**。請參閱讓一切保持同步。
- 如果你一週或更長時間沒有開啟 GameDock，在你回來之前，你的商店同步頻率會降低。
- 在展開的商店列中，**檢視上次同步詳細資料**會準確顯示每個部分上次回報的內容。

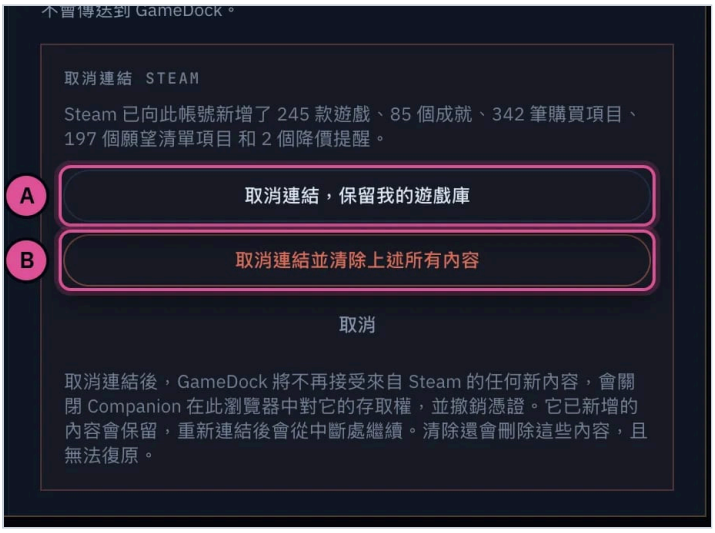
取消連結商店

讓 GameDock 停止讀取某個商店，並選擇保留還是清除它已經匯入的內容。

你可以隨時取消連結任何商店：例如某個帳號換了主人，或者某個商店帶來的雜亂已多於用處。你可以選擇讓 GameDock 保留該商店已經匯入的內容，還是把它們清除。

取消連結商店

1. 前往**設定** → **同步**，展開該商店那一列。
2. 在**連結**區塊的底部，點選**取消連結**（例如**取消連結 Steam**）。
3. GameDock 會統計該商店為你的帳號新增的內容：遊戲、成就、購買項目、願望清單項目和降價提醒。然後選擇：
   - **取消連結，保留我的遊戲庫** A 會停止該商店的同步，並移除 GameDock 對它的存取權，但保留它匯入的所有內容。以後重新連結時，會從上次中斷的地方繼續。
   - **取消連結並清除上述所有內容** B 會執行同樣的操作，同時刪除該商店新增的所有內容。此操作無法復原。



取消連結 Steam

4. GameDock 會確認它完成了哪些操作。在你正在使用的瀏覽器中，它還會在 Companion 裡關閉該商店；如果無法連線到 Companion，它會告訴你，這時你需要自己在 Companion 的彈出視窗中關閉該商店。

> 重要
>
> 如果你以後可能還需要這些資料，請先匯出。請參閱匯出你的資料。清除商店的資料後就無法復原。

清除後仍會保留什麼

清除一個商店的資料絕不會影響其他商店。你在其他商店也擁有的遊戲會留在你的遊戲庫中，你為它做的設定也會保留：名稱、美術圖和遊玩狀態。實體版遊戲、存檔備份以及 GameDock Helper 回報的所有內容也都會保留，因為它們都不是來自該商店。你的遊戲庫價值歷史也會原樣保留。

重新連結商店

取消連結的商店會移到**設定** → **同步**底部的**未連結**中。

1. 在 Companion 中重新開啟該商店：取消連結時它已被關閉。
2. 點選**未連結**下該商店的按鈕，然後依照連結你的商店中該商店自己的步驟操作。

對於 Steam、PlayStation、Xbox、RetroAchievements 和 Epic Games，只需在 Chrome 中登入該商店並點選**重新整理連結**即可重新連結，而且它們在**未連結**下也各有自己的按鈕。GOG 則需要點選**未連結**下它旁邊的**登入 GOG**。

第 3 部分

你的遊戲庫

尋找你的遊戲、閱讀遊戲頁面，以及整理遊戲庫，讓每款遊戲只以正確的名稱出現一次。

瀏覽、搜尋和篩選

依名稱、商店、平台、狀態或時長找到遊戲庫中的任何遊戲，並選擇清單的顯示方式。

側邊欄中的**遊戲庫**列出了你擁有的所有遊戲，來自你連結的每個商店和平台，每款遊戲一張卡片。你在 Steam 和 PlayStation 上都擁有的遊戲只會出現一次，封面上會同時顯示兩個標誌。

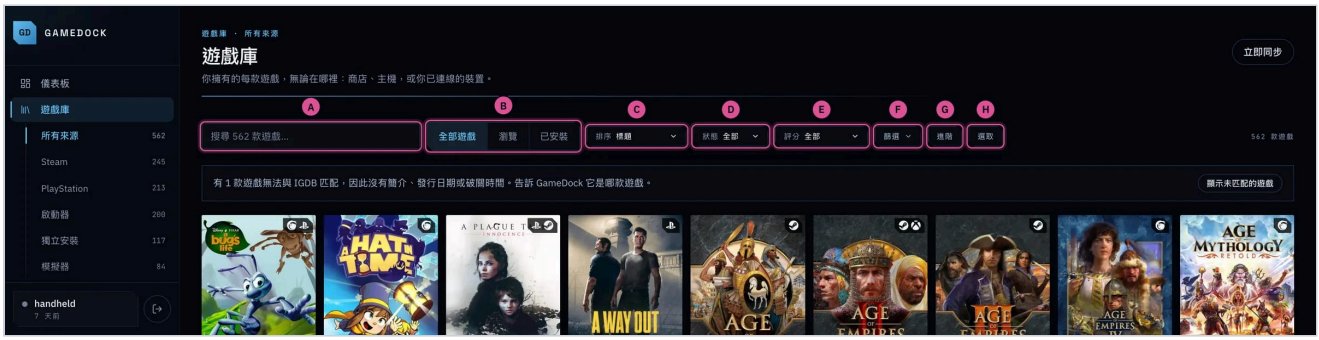
選擇要列出哪些遊戲

側邊欄中**遊戲庫**下的各個項目，會把清單縮小到你擁有遊戲的某一個地方：

- **所有來源**：全部內容。
- **Steam**、**PlayStation**、**Xbox**、**GOG**、**Epic Games**：來自該商店的遊戲。
- **實體版**：你自己新增的實體版遊戲。請參閱實體版遊戲。
- **啟動器**：你在裝有 GameDock Helper 的 Linux 裝置上透過 Lutris 或 Heroic 玩的遊戲。
- **獨立安裝**：不透過商店啟動器安裝的 PC 遊戲，例如你透過 Lutris 執行的 Windows 遊戲，無論它們是否有成就。至於有成就的遊戲，請參閱獨立安裝的 PC 遊戲的成就。
- **模擬器**：你在模擬器中玩的遊戲，以及 RetroAchievements。

每個項目都會顯示其中有多少款遊戲，沒有遊戲的項目不會顯示。一款遊戲可以同時出現在多個項目下：在 Lutris 中透過 RPCS3 執行的 PlayStation 3 遊戲，會同時出現在 **PlayStation**、**啟動器**和**模擬器**下。

工具列



遊戲清單上方的工具列

	控制項	作用
A	**搜尋**	只列出標題包含你輸入內容的遊戲。
B	**全部遊戲**、**瀏覽**、**已安裝**	**全部遊戲**是完整清單。**瀏覽**會把遊戲分成幾個簡短的書架（見下文）。**已安裝**只顯示在你已配對的某台 Linux 裝置上有安裝的遊戲，無論是在 Steam、Heroic、Lutris 還是模擬器中；配對 GameDock Helper 後才會出現。
C	**排序**	標題、遊戲時數、完成度、最近玩過、購買日期、Metacritic、Steam 評論、破關時間、遊玩狀態或你的評分。
D	**狀態**	只顯示某一種遊玩狀態的遊戲：正在玩、想玩、已破關、已完成、已擱置或已放棄。請參閱遊玩狀態和隱藏遊戲。

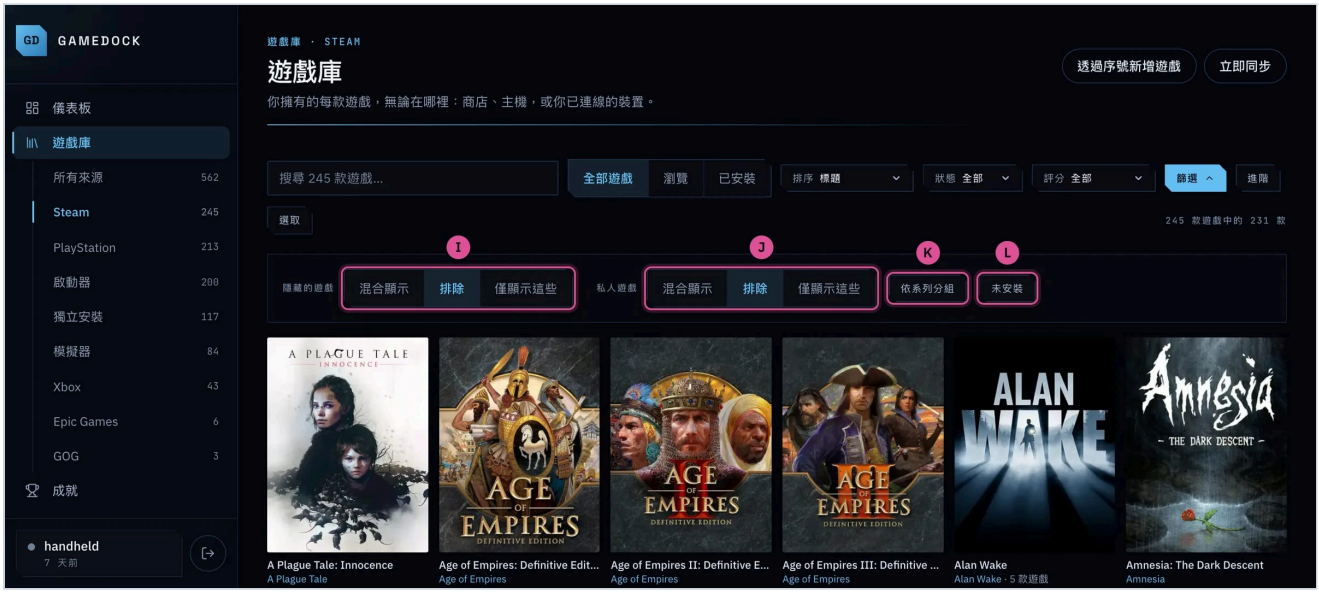
	控制項	作用
E	**評分**	只顯示你評過分的遊戲、沒評過分的遊戲，或者評分至少為 1、2、3、4 星或 5 星的遊戲。請參閱給遊戲評分和寫筆記。
F	**篩選**	為目前的清單開啟更多篩選條件（見下文）。按鈕上會顯示已開啟的數量。
G	**進階**	用條件組合出一個搜尋（見下文）。
H	**選取**	讓你一次選取多款遊戲，設定它們的狀態、把它們組合、隱藏或加入清單；開啟**由你隱藏**時，還可以取消隱藏。

工具列右側會顯示目前顯示的遊戲數量和遊戲總數。

> 提示
>
> GameDock 會在這個瀏覽器中記住你上次為每個清單使用的檢視，以及是否開啟了**依系列分組**。搜尋、排序、狀態和評分則會在每次開啟頁面時重設。

篩選

篩選 F 會開啟一個面板，其中的內容取決於你目前所在的清單。在 **Steam** 清單中，它是這樣的：



Steam 清單中的篩選

- **隱藏的遊戲** I 和**私人遊戲** J：你*在 Steam 應用程式本身中*隱藏或標為私人的遊戲。選擇**排除**可不顯示它們（預設），選擇**混合顯示**可與其他遊戲一起列出，或者選擇**僅顯示這些**。
- **依系列分組** K：在**排序**設為**標題**時提供，會讓同一系列的遊戲排在一起：Tomb Raider 系列遊戲會在 T 下排成一組，最早的在前，而不是依字母順序分散各處。每張卡片還會顯示它在這一組中的位置，例如 *Tomb Raider · 3/9*。
- **未安裝** L：你擁有但沒有安裝在已配對裝置上的 Steam 遊戲。
- **由你隱藏**：只顯示你用**選取** → **隱藏**隱藏的遊戲，方便你取消隱藏。它出現在每個清單中，但只在你隱藏了某些遊戲時才會出現。請參閱遊玩狀態和隱藏遊戲。

- **平台**：當可選的平台不只一個時，你的遊戲所在的每個平台都有一個標籤，例如 *PlayStation 4* 或 *PC (Steam)*。在**模擬器**下，標籤顯示的是模擬器名稱；在**啟動器**下，可以用**啟動器**選項選擇 Lutris 或 Heroic。

關閉面板後，每個已開啟的篩選條件都會以小標籤的形式顯示在工具列下方。點選標籤上的 **×** 可移除它，點選**全部清除**可全部移除。

進階搜尋

進階 G 會用條件組合出一個搜尋，每個條件的形式為*條件 … 是 …*，或*不是 …*：



進階搜尋，以及「從快速設定開始」下的現成搜尋

條件	選項
擁有平台	某個商店、平台或模擬器。
遊玩狀態	正在玩、想玩、已破關、已完成、已擱置或已放棄。
破關時間	破關主線所需時間少於 5、10 或 20 小時，或者超過 40 小時。沒有主線時間時，如果遊戲連同支線能在該時限內破關，也算作低於該時限。
平台數量	超過一個，或者恰好一個。
Steam 商店連結	GameDock 是否已將這款遊戲匹配到它的 Steam 商店頁面。
在 Steam 遊戲庫中 / 在 Steam 願望清單中	這款遊戲是否在你的 Steam 遊戲庫中，或者在你的 Steam 願望清單中。

點選**新增條件**可以再加一個條件；所有條件都必須符合。**從快速設定開始**提供現成的搜尋，例如*多平台*或*不在願望清單中*。**返回簡易搜尋**會關閉面板，但條件仍然有效。點選**全部清除**可移除所有條件。

瀏覽

瀏覽 B 會展示幾個書架，而不是完整清單：

- **繼續玩**：你最近玩過的遊戲。
- **流程短且未玩過**：你從未啟動過、15 小時內就能破關的遊戲。
- **就差一點**：你已獲得至少 60% 成就的遊戲。

卡片上顯示什麼

每張卡片會顯示封面和標題，下方還有：

- 遊戲所屬的**系列**，點選可開啟該系列的頁面（請參閱遊戲系列）；
- 它的**狀態**、**遊戲時數**（如果商店有記錄），以及**已獲得的成就**數和成就總數。

封面上的**待審核**徽章表示你已經告訴 GameDock 這是哪款遊戲，但 GameDock 還沒有確認；名稱和封面是你選擇的。GameDock 無法匹配到 IGDB 的遊戲會單獨放在清單下方的**未匹配**區塊，清單上方會有一則提示說明數量。請參閱 GameDock 無法匹配的遊戲。

在混合多個來源的清單中，封面頂角的標誌會顯示你在哪裡擁有這款遊戲。某些排序方式會多顯示一行：Metacritic 評分、Steam 評論評價、破關時間（主線時間；如果只有主線 + 支線時間，則顯示它）或購買日期。開啟卡片即可進入這款遊戲自己的頁面。

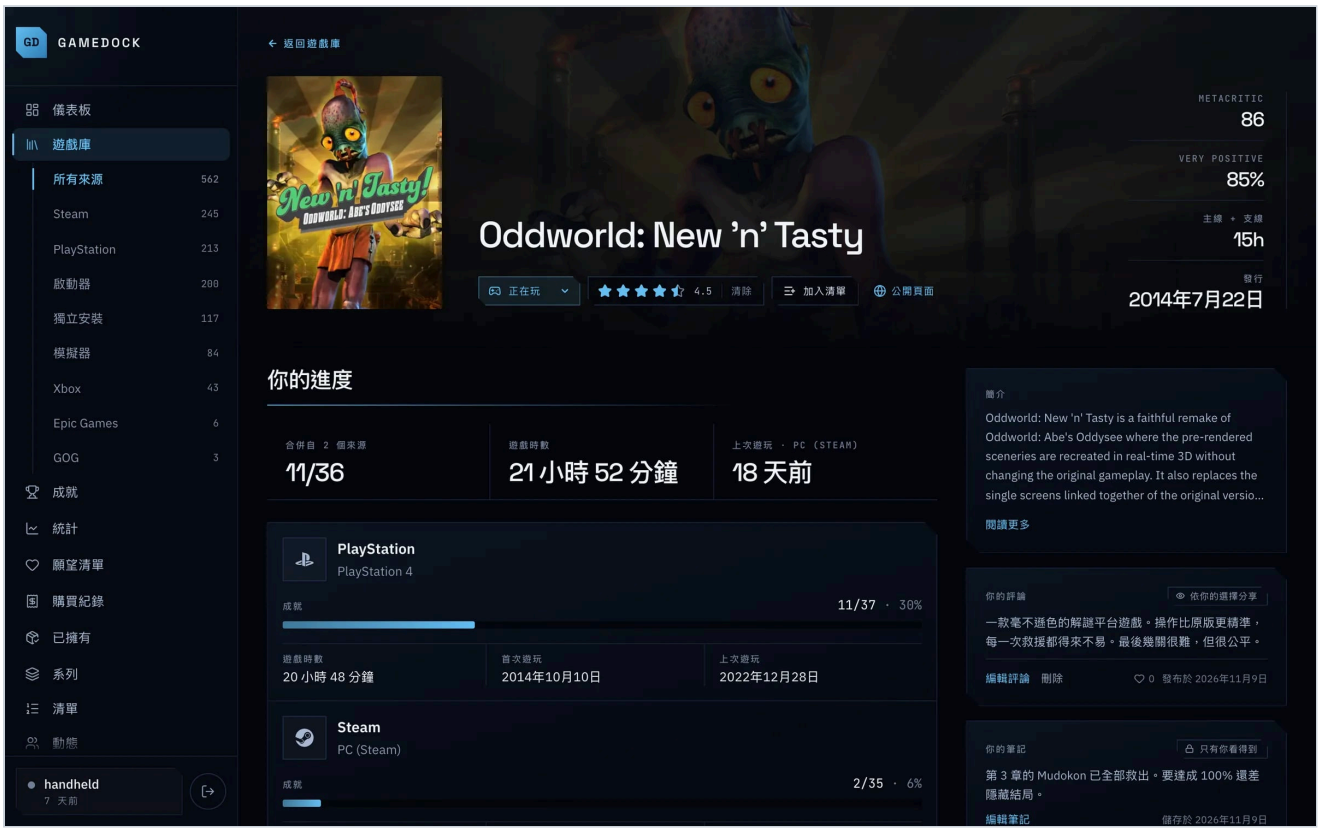
如果清單是空的

你的遊戲庫是空的表示還沒有同步任何內容，所以請先連結一個商店並執行同步（連結 Steam 並執行首次同步）。**沒有符合的遊戲**表示搜尋或篩選把所有遊戲都隱藏了：清空搜尋框，把**狀態**和**評分**改回**全部**，再點選工具列下方的**全部清除**移除其餘篩選條件。如果**進階**上顯示了數字，也請開啟它，在那裡點選**全部清除**。

遊戲頁面

遊戲頁面每個部分顯示的內容：你的進度、你何時玩過、它的成就、你如何擁有它、它現在的價格，以及你的裝置。

開啟遊戲庫中的任何一款遊戲，就能看到 GameDock 從你擁有它的每個地方彙整的所有資訊。主欄是關於你玩這款遊戲的情況；右側欄是關於你擁有它的情況。



遊戲頁面的頂部

頁面頂部

- **封面**：將滑鼠游標移到封面上，點選鉛筆圖示即可變更美術圖。
- **標題**及其**遊玩狀態**（請參閱遊玩狀態和隱藏遊戲）。
- **你的評分**，以星級顯示在遊玩狀態旁邊（請參閱給遊戲評分和寫筆記）。
- **加入清單**，位於評分旁邊，用來把遊戲加入你的清單或從中移除（請參閱建立遊戲清單）。
- 最多四項數據：**Metacritic** 或媒體評分、**Steam 評論**評價、根據 IGDB 上玩家的時間得出的**主線**破關時間（如果只有**主線 + 支線**時間，則顯示它），以及**發行**日期。在寬螢幕上，它們顯示在標題旁邊；在較窄的螢幕上，它們排成一排顯示在標題下方。

← **返回遊戲庫**會帶你回到你之前所在的清單，並停在你離開時的位置。

GameDock 無法匹配到 IGDB 的遊戲沒有簡介、發行日期和破關時間，它的頁面頂部會改為顯示**這是哪款遊戲？**。請參閱 GameDock 無法匹配的遊戲。

你的進度

你的成就、總遊戲時數和最近一次遊玩的時間，彙整自你擁有這款遊戲的每個地方。下方的表格中，每個來源各佔一列：成就、遊戲時數，以及你在那裡第一次和最近一次玩它的時間。如果商店註明了你的版本（例如豪華版），會在該來源旁邊標出。移植到其他主機上的版本也是如此：*Cities: Skylines* 的 PlayStation 4 版本會顯示在這款遊戲的卡片上，並標為 *PlayStation 4 Edition*。在窄螢幕上，每個來源會改為一張卡片，顯示相同的數據。

沒有成就可顯示的 Steam 列會說明原因：

- *尚未檢查*表示 GameDock 還沒有取得這款遊戲的成就。你從未玩過的遊戲會在背景分批檢查，所以通常幾天內就會補上；玩這款遊戲會把它移到佇列最前面。
- *尚未讀取*表示你的 Steam 個人檔案設為私人，所以 Steam 不會把你的成就提供給 GameDock，而 GameDock Companion 也還沒有讀取這款遊戲。請參閱 Steam 個人檔案設為私人時的成就。
- *無法讀取*表示 GameDock 上次請求時，Steam 回傳了錯誤。下一次 Steam 同步會再次請求。
- *沒有成就*表示 Steam 沒有為這款遊戲列出任何成就。

如果 GameDock 知道這款遊戲有多少個成就，這一列上方會註明，例如 *可獲得 30 個*。

在 GameDock 取得這款遊戲有哪些成就之前，Epic Games 列會顯示*尚未檢查*；這會在你的 Epic 遊戲庫同步時完成。在 GameDock Companion 讀取你的 Epic 成就之前，它會顯示*尚未讀取進度*；這會在你點選**設定 › 同步**中 Epic 的**成就**旁邊的同步按鈕時完成。*沒有成就*表示 Epic 沒有為這款遊戲列出任何成就。

遊玩歷史

在進度表格下方，**遊玩歷史**會顯示你玩這款遊戲的時間，最早可以追溯到 GameDock 開始記錄的時候，兩種方案都有。

GameDock 看不到每個遊玩時段。每次同步都會從每個商店或裝置讀取一個總時數，如果總時數增加了，就記錄一筆：增加了多少分鐘、你最近一次遊玩的日期，以及同步發現變化的時間。一筆紀錄可能是一次遊玩，也可能是好幾次，所以這一部分會註明*每次同步時記錄*。有些來源只記錄你玩了多久，不記錄什麼時候玩的（例如 Dolphin），所以它們的紀錄日期是發現時數增加的那次同步的日期。

- 圖表上方的數字是自第一筆紀錄以來記錄的時數，開始記錄之前的遊玩時數顯示在它下方。
- 圖表顯示每週（週一到週日）的分鐘數；歷史超過半年後則改為每月，兩者都依偏好設定中設定的時區計算。目前這一週或這個月的長條比較亮。
- 在還沒有任何紀錄時，這一部分會顯示開始追蹤之前已有的時數，以及你第一次遊玩的時間。
- 每筆紀錄都會註明它的商店或裝置，以及該來源在這次同步後的總時數。點選**顯示更早的**可以載入更多。

GameDock 開始記錄之前的遊玩時數計入了你的總時數，但沒有對應的紀錄。面板會在它所屬的總時數旁邊註明有多少。由多個項目組合而成的遊戲，會把它們的歷史合在一起顯示。

成就

這款遊戲的所有成就或獎盃，依其平台列出的順序排列。

- 如果你在多個地方擁有這款遊戲，可以用一排按鈕選擇平台。包含多款遊戲的合輯會多出第二排按鈕，每款遊戲一個按鈕。
- 用**搜尋成就...**，可以依名稱尋找成就；用**全部**、**已獲得**和**未解鎖**，可以縮小清單範圍。

- 每個成就都會顯示圖示、說明和你獲得它的時間；如果平台提供數據，還會顯示它在玩家中的稀有度。PlayStation 獎盃會顯示等級，Xbox 成就會顯示玩家分數。
- 對於有美術圖的 Xbox 遊戲，點選成就的圖片即可全螢幕瀏覽這些美術圖。

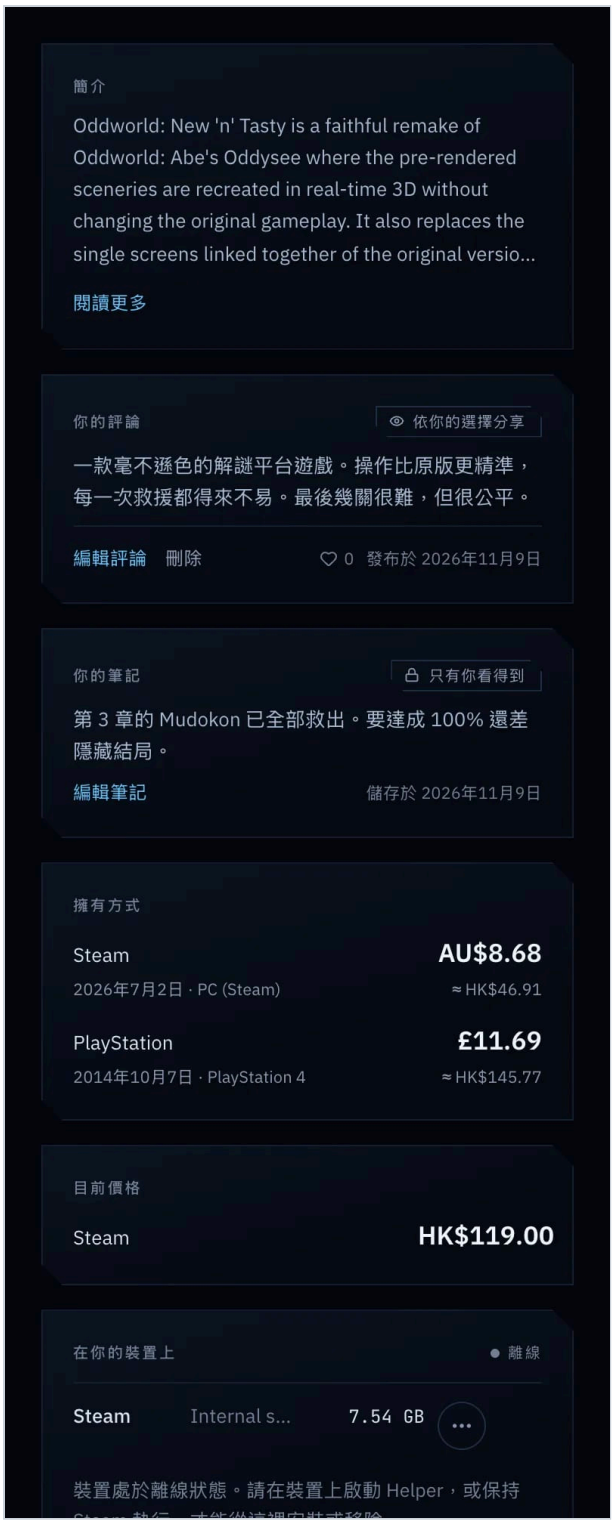
Steam DLC 和組合包

對於 Steam 遊戲，**Steam DLC** 會列出每個附加內容，註明你是否擁有以及價格，特價會標在價格旁邊；你擁有的數量顯示在搜尋框旁邊。它可以搜尋，也可以篩選為**已擁有**。**Steam 組合包**會列出包含這款遊戲的組合包、每個組合包中你已擁有多少、購買其餘部分需要付多少錢，以及 Steam 為組合包提供的優惠（例如**節省 10%**）。DLC 擁有情況是透過 GameDock Companion 讀取的，所以只有在 Companion 能存取你的 Steam 商店工作階段時，它才會保持最新。

雲端存檔

如果 GameDock Helper 已經備份了這款遊戲的存檔，**雲端存檔**會列出每個版本，以及它的儲存時間和來源裝置。點選某個版本旁邊的**下載**，即可把它下載為檔案。請參閱備份你的存檔。

右側欄



右側欄

- **簡介**：一段簡短的描述。點選**閱讀更多**可以看到全文。
- **你的評論**：你對這款遊戲的看法，供你分享評分和評論的對象查看。標題旁邊的**依你的選擇分享**會開啟你的分享設定。請參閱撰寫評論。
- **你的筆記**：關於這款遊戲你想記住的任何內容，只有你自己能看到。請參閱給遊戲評分和寫筆記。
- **擁有方式**：每個版本一行：哪個商店、你付了多少錢、什麼時候買的。以其他貨幣支付的價格下方會顯示換算成你所用貨幣的金額。PlayStation 遊戲會註明是否來自 PlayStation Plus，與其他遊戲一起購買

的 GOG 或 Epic 遊戲會註明它屬於某筆訂單，實體版則會列出它的保存狀況。沒有價格的實體版旁邊有**新增**，點選即可開啟它並記錄價格。在免費方案中，一年以前的購買價格會隱藏在 **Plus** 標記後面。

- **目前價格**：目前的 Steam 價格、折扣，以及與你購買價格的比較。**歷史**會顯示價格的變化。如果這款遊戲在你的 Steam 願望清單中，你可以在這裡設定一個價格，降到該價格時就會通知你。請參閱願望清單價格和提醒。
- **在你的裝置上**：配對 GameDock Helper 後顯示。顯示遊戲安裝在哪裡、佔用多少空間，並提供透過 Steam 安裝或新增到 Steam 的按鈕。請參閱從 GameDock 安裝遊戲。
- **遊戲資訊**：它所屬的系列、它的排序標題、它加入你遊戲庫的時間、根據 IGDB 上玩家的時間得出的破關時間（主線、主線 + 支線和全收集），以及它所連結的商店帳號。如果它與其他項目組合在一起，**已與以下遊戲組合**會列出這些項目（請參閱修復重複的遊戲）。在底部，**隱藏這款遊戲**會把它從你的遊戲庫和總數中移除，**取消隱藏**則會把它恢復；**對他人隱藏這款遊戲**會把它保留在你的遊戲庫中，但不會出現在其他人能看到的任何地方。請參閱隱藏你不想計入的遊戲。

沒有 Steam 價格的遊戲

不是來自 Steam 的遊戲，在 GameDock 於 IGDB 上匹配到它之後就會取得 Steam 價格，因為 IGDB 會註明這款遊戲的 Steam 商店頁面。如果某款遊戲沒有 Steam 價格，表示它不是從未在 Steam 上販售，就是 GameDock 還沒有匹配到它；如果是後者，請參閱 GameDock 無法匹配的遊戲。

GameDock 無法匹配的遊戲

告訴 GameDock 一款未匹配的遊戲是哪款遊戲，或是它不在 IGDB 上，以及檢查期間會發生什麼。

GameDock 會從大型遊戲資料庫 IGDB 取得每款遊戲的簡介、發行日期、媒體評分、破關時間和所屬系列。幾乎每款遊戲它都能自己匹配，依據是商店給這款遊戲的 ID 或它的確切名稱。當它無法確定某個項目是哪款遊戲時（通常是模組、自製遊戲、玩家翻譯版，或是商店給它取了不尋常名稱的遊戲），它會讓這款遊戲維持未匹配，而不是去猜。你可以告訴它這是哪款遊戲。

找到你的未匹配遊戲

當清單中有未匹配的遊戲時，遊戲庫上方會有一則提示說明數量。點選**顯示未匹配的遊戲**即可跳到它們：它們單獨放在清單其餘部分下方的**未匹配**區塊中。這在**所有來源**以及每個商店或平台下都適用，在**全部遊戲**和**已安裝**檢視中都可以使用。

告訴 GameDock 這是哪款遊戲

1. 從**未匹配**區塊開啟這款遊戲。
2. 它的頁面頂部是**這是哪款遊戲？**，其中列出了 GameDock 認為它可能對應的遊戲，以及每款遊戲發行的平台。在你擁有它的平台上發行過的遊戲排在最前面，位於**與已同步的平台一致**下。
3. 如果沒有列出正確的遊戲，在**搜尋 IGDB**中輸入它的名稱，然後點選**搜尋**。可以試試包裝盒或商店頁面上寫的標題。
4. 點選正確遊戲旁邊的**就是這款**。

接著 GameDock 會確認你的選擇。在確認完成之前，你會在遊戲頁面和遊戲庫中看到所選遊戲的名稱、封面、簡介、發行日期和破關時間，卡片上會有**待審核**徽章。這些只有你能看到：擁有這款遊戲的其他人看不到你的選擇，在匹配完成之前，你的公開個人檔案也不會顯示這款遊戲。

改變主意了？在遊戲頁面上點選**選擇另一款遊戲**重新選擇，或者點選**撤回**收回你的選擇。

> 說明
>
> 無論你把它匹配到哪款遊戲，你自己為它設定的名稱或封面都會保留。請參閱重新命名遊戲或變更美術圖。

如果這款遊戲不在 IGDB 上

有些遊戲永遠不會出現在 IGDB 上：工具、模組、自製遊戲，或者你自己做的東西。這時請在遊戲頁面上點選**它不在 IGDB 上**。這款遊戲會留在**未匹配**區塊，標為**已回報**，並且不再計入遊戲庫上方的提示數量。一旦 GameDock 確認，它就會永久離開這個區塊。

GameDock 確認之後

- **如果你的選擇正確**，這款遊戲會為所有擁有它的人完成匹配，**待審核**徽章也會消失。你不需要再做什麼。

- **如果選擇不正確**，這些資訊會消失，遊戲會回到**未匹配**區塊，它的頁面會說明原因。GameDock 也可能會透過電子郵件告訴你原因；如果你認為判斷有誤，可以回覆那封郵件。你可以選擇另一款遊戲，但不能再選同一款。

只有完成匹配的遊戲才能撰寫評論，這樣每位讀者都知道你說的是哪款遊戲。請參閱撰寫評論。

修復重複的遊戲

把同一款遊戲的兩個條目組合成一個、再把它們拆分開，或把某個平台從錯誤的遊戲上移走。

如果你在多個地方擁有同一款遊戲（例如在 Steam 和 PlayStation 上），GameDock 會自動把它們合併成一張卡片。偶爾它會把你認為是同一款遊戲的兩個條目分開，例如一款遊戲和它的年度版，或是把某個平台組合到錯誤的遊戲上。這兩種情況你都可以自己修正。

當它把同一款遊戲的多個版本合併成一張卡片時（例如一款遊戲和它的年度版），卡片會顯示這款遊戲的名稱和包裝封面，遊戲頁面上的你的進度會列出你擁有的每個版本。如果你只擁有其中某個版本，它會保留自己的名稱和封面。在另一台主機上重新發行的遊戲算作同一款遊戲：*Cities: Skylines* 的 PlayStation 4 版會和你的 PC 版組合在一起，顯示在這款遊戲的名稱下，即使它是以 *PlayStation 4 Edition* 單獨列出的。在你所在地區以另一個名稱販售的遊戲會保留那個名稱：歐版 *DanceStar Party* 不會被改成它的美版名稱 *Everybody Dance*；如果你以兩個名稱都擁有它，它們仍然是同一張卡片。

本頁介紹的操作都不會刪除任何內容。組合只會改變*你的*遊戲庫顯示這些遊戲的方式；底層的條目完全保持原樣，你也可以隨時取消組合。

> 說明
>
> 高畫質重製版和重製版是刻意分開的：它們是不同的遊戲，有各自的成就。只有當你比較想看到一張卡片時，才把它們組合起來。

把兩個條目組合成一款遊戲

最快的方法是在遊戲庫中操作：

1. 在**遊戲庫**中，點選**選取**。
2. 點選你想組合的卡片。按住 Shift 點選可以選取連續的多張卡片。
3. 在螢幕底部的操作列中，點選**組合為一款遊戲**。
4. 確認**組合後遊戲的標題**（預設是第一張卡片的標題），然後點選**組合 2 款**（數字是你選取的卡片數量）。

這些卡片會合併成一張，遊戲時數和成就也會合在一起。一個組合最多可以包含 12 款遊戲。

你也可以在**設定** → **遊戲組合**中組合：找到其中一款遊戲，選擇**與另一款遊戲組合...**，在**要組合進來的另一個條目**下輸入另一款遊戲的名稱並從清單中選取它，設定**組合的顯示標題**（**使用目前標題**和**使用另一個標題**會幫你填好），然後點選**將「...」與這款遊戲組合**，按鈕上會顯示另一款遊戲的名稱。

使用別人建立的組合

如果其他玩家已經組合過同樣的兩款遊戲，**設定** → **遊戲組合**會在**建議**下列出這款遊戲。開啟它，然後在**建議的組合**下點選**使用此組合**。你不需要自己再建立一次。其他人看不到你的遊戲庫或你的組合；共用的只有這兩款遊戲的搭配。

取消組合

1. 前往**設定** → **遊戲組合**，找到已組合的遊戲。清單頂端的**已組合**只會顯示你組合過的遊戲。
2. 點選**退出此組合** A。



「設定 → 遊戲組合」，選取了一款已組合的遊戲

這些遊戲會恢復成各自獨立的卡片，不會遺失任何內容，GameDock 也不會再向你建議這組搭配。

把平台從錯誤的遊戲上分離

退出組合適用於*你*組合的遊戲。如果是 GameDock 自己把某個平台掛到了錯誤的遊戲上（你某款遊戲的 PlayStation 版出現在另一款遊戲上），請改用**分離...**。當一款遊戲有多個平台時，它會列在**平台身分**下每個平台的旁邊。確認後，該平台會移到一個獨立的條目上，並帶走它的遊戲時數和成就。

作為一款遊戲販售的合輯

有些 PlayStation 產品包含多款遊戲，你可以在它們自己的選單中選擇要玩哪一款：*Resident Evil Origins Collection* 就是二合一。GameDock 會把它們顯示為一張卡片，因為那就是你買的東西，每款遊戲的獎盃分別顯示在各自的區塊中。

如果你比較想分開查看這些遊戲（也許因為你在其他地方也擁有它們），開啟合輯的頁面，在右側欄的**此合輯中的遊戲**下選擇**拆分為 N 款遊戲...**。每款遊戲都會變成一張獨立的卡片，有自己的獎盃和遊戲時數。要把

它們合回去，開啟其中任意一款，在同一位置選擇**合併回「...」**。

如果拆分合輯會造成重複，GameDock 就不會提供拆分選項，例如你在其他地方也以單款遊戲的形式擁有這個合輯。

重新命名遊戲或變更美術圖

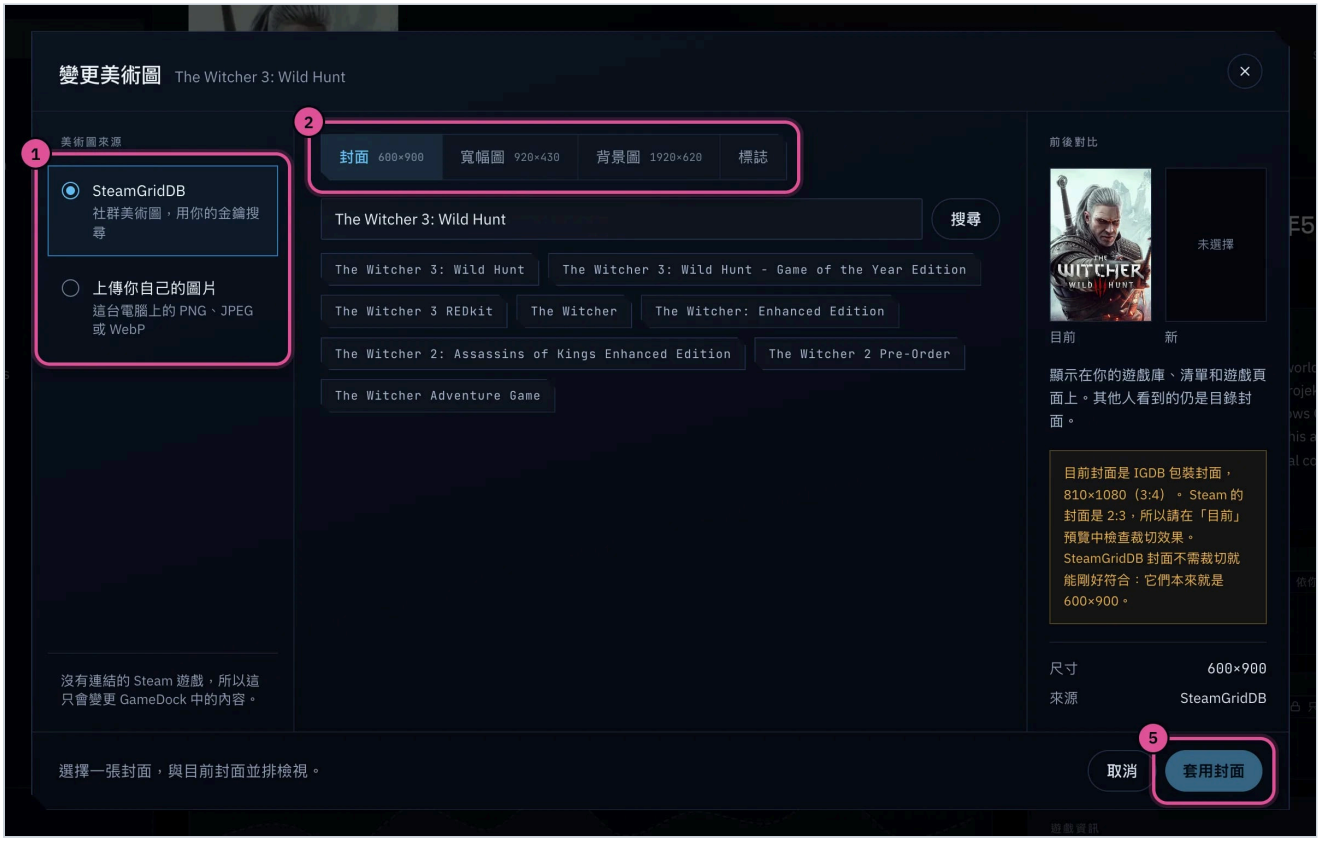
給遊戲設定你想要的名稱和封面，並選擇它的排序方式。

每款遊戲進來時都帶著商店給它的名稱，以及來自 GameDock 目錄的包裝封面，讓你的整個遊戲庫看起來風格一致。這兩者你都可以變更，還可以選擇遊戲的排序位置。你的變更只屬於你自己：其他人看不到。

變更遊戲封面

1. 開啟遊戲頁面，將滑鼠游標移到封面上，然後點選鉛筆圖示（**變更美術圖**）。
2. 在**美術圖來源** 1 下，選擇圖片的來源：**目錄**，也就是 GameDock 自己的包裝封面；你擁有這款遊戲的商店提供的封面（Steam、PlayStation、Xbox 或 RetroAchievements）；**SteamGridDB**，一個由社群製作的大型美術圖庫，用你自己的免費 SteamGridDB 金鑰搜尋；或是**上傳你自己的圖片**（PNG、JPEG 或 WebP 格式，最大 20 MB，會自動裁切成合適的尺寸）。正在使用的那個會標示為**目前**。
3. 如果選擇 SteamGridDB 或上傳，請選擇要變更哪種圖片 2：**封面**是 GameDock 各處使用的直式封面；**寬幅圖**、**背景圖**和**標誌**是 Steam 使用的其他形狀。
4. 選一張圖片。在 **SteamGridDB** 中，如果沒有顯示正確的遊戲，可以搜尋它；每張封面都會標出它和目前封面的相似程度。**前後對比**會把它顯示在你現在的封面旁邊。
5. 點選**套用封面** 5，或是**套用寬幅圖**、**套用背景圖**或**套用標誌**。

封面預覽依 Steam 的 2:3 比例（600×900）顯示，因為這是封面在 Steam 中填滿的框。GameDock 的包裝封面是 3:4，所以如果目前封面或你上傳的圖片是其他比例，面板會提示你：檢查預覽中是否有邊緣被裁掉，或改選 SteamGridDB 封面，因為它們本來就是 600×900。



變更遊戲的美術圖

> 提示
>
> 選擇了商店的封面後，如果想換回 GameDock 自己的封面，選擇**目錄**並套用，或點選面板底部的**恢復為目錄封面**。

新增你的 SteamGridDB 金鑰

SteamGridDB 的美術圖可免費用於個人用途，所以 GameDock 用你自己的金鑰搜尋，而不是共用的金鑰。如果你還沒有金鑰，第一次選擇 **SteamGridDB** 時，面板會告訴你如何新增：

1. 在同一個瀏覽器中登入 steamgriddb.com。如果你從未建立過 API 金鑰，請在它的 API 偏好設定頁面上建立一個。
2. 點選**用 Companion 取得我的金鑰**。GameDock Companion 會從你的 SteamGridDB 帳號讀取一次金鑰，並傳送到你的 GameDock 帳號。如果 Companion 要求權限，請允許它讀取 steamgriddb.com。
3. 面板會立即開始搜尋。

如果沒有 Companion，點選**改為貼上金鑰**；或是從 API 偏好設定頁面複製金鑰，貼到**設定** → **同步**底部的 **SteamGridDB 美術圖**中，然後點選**儲存金鑰**。在那裡點選**移除金鑰**可以再把它移除。

> 說明
>
> 你從 SteamGridDB 選擇的封面只會用於你自己的遊戲庫。其他人看不到它們，GameDock 也從不使用 SteamGridDB 作為其他人看到的封面。

配對 GameDock Helper 後，你還可以把新的美術圖傳送到你裝置上的 Steam 遊戲庫：保持**同時在你裝置上的 Steam 中設定**開啟；如果有多個 Steam 條目，在它下方選擇要用於哪一個。將美術圖寫入你的裝置是 GameDock Plus 的功能。

重新命名遊戲或變更排序位置

無論遊戲來自哪個商店或模擬器，都可以在它的頁面上操作：

1. 在**遊戲資訊**中，點選**排序標題**旁邊的鉛筆圖示（**編輯標題**）。
2. 修改**標題** A，然後點選旁邊的**儲存**。
3. 修改**排序標題** B，也就是遊戲依字母順序排列時所用的名稱，然後點選旁邊的**儲存**。



編輯遊戲的標題和排序標題

如果你有 GameDock Plus 並已配對 GameDock Helper，新標題也會寫入你裝置上的 Steam，大約十五分鐘內就會顯示出來。

要在同一個地方重新命名多款遊戲，請使用**設定** → **遊戲組合**：找到遊戲，修改**顯示標題**或**排序標題**，然後點選**儲存**。**排序標題**留空則依標題排序。

> 說明
>
> 如果想讓你的整個 Steam 遊戲庫（而不只是一款遊戲）都使用 GameDock 顯示的名稱和順序，請參閱 Steam 名稱、順序和美術圖。

遊玩狀態和隱藏遊戲

六種遊玩狀態：其中哪四種由 GameDock 根據你的遊玩情況得出、哪兩種由你自己設定，如何自己設定狀態，以及如何隱藏你不想列出的遊戲並重新顯示它。

遊玩狀態

遊戲庫中的每款遊戲都有六種遊玩狀態之一：

狀態	說明
正在玩	你現在正在玩。
想玩	你擁有它，但還沒真正開始玩。
已破關	你已經完成了主線劇情或主要目標。
已完成	你想做的都做完了：例如拿到全部成就，或是達到 100%。
已擱置	你暫時放下了它，打算之後再回來玩。
已放棄	你不會再玩了。

除非你自己選擇，否則 GameDock 會根據你實際的遊玩情況判斷遊戲的狀態，所以你不需要手動更新：它會隨著你的遊玩而改變。它只會判斷其中四種：

狀態	GAMEDOCK 何時會給它
已完成	你獲得了全部成就。只有具有成就的遊戲才能這樣被判斷為已完成。
正在玩	在過去四週中的某一週裡你玩了至少 15 分鐘，或是 Steam 回報你在過去兩週內玩了至少 15 分鐘，又或者你已經開始玩這款遊戲，並且在過去四週內玩過。
已擱置	你已經開始玩它（總共玩了 1 小時，或是在 GameDock 開始記錄後的某一週裡玩了 15 分鐘或更久），但過去四週完全沒有玩過。
想玩	其他所有情況：你擁有但還沒真正開始玩的遊戲。

已破關和**已放棄**由你自己設定。沒有哪個商店會告訴 GameDock 你什麼時候打完了一款遊戲的劇情；而一款遊戲無論放了多久沒碰，只有你知道自己還會不會回來玩。所以 GameDock 會把你不再玩的遊戲標為**已擱置**，要不要標得更具體，由你決定。

遊玩狀態會顯示在**遊戲庫**的每張卡片上、遊戲頁面的標題旁邊，以及遊戲庫工具列的**狀態**中，用它可以只顯示某一種狀態的遊戲。每種狀態的名稱旁都有一個小圖示。**排序** → **遊玩狀態**會依正在玩、想玩、已破關、已完成、已擱置、已放棄的順序排列。

自己設定狀態

當判斷出的狀態不對時（例如一款沒有成就但你已經破關的遊戲，或是你上週已經放棄的遊戲），可以自己選擇：

- **在遊戲頁面上**，開啟標題旁邊的狀態選單，選擇六種狀態中的任意一種。
- **要同時設定多款遊戲**，在**遊戲庫**中點選**選取**，點選這些遊戲，然後在螢幕底部的操作列中開啟**設定遊玩狀態...**，選擇一種狀態。

你設定的狀態會一直保持，直到你自己變更，無論你玩了什麼；卡片、**狀態**篩選和**遊玩狀態**排序都會使用它。它只屬於你：其他人的遊戲庫不會改變。

要恢復為判斷出的狀態，請選擇**讓 GameDock 決定**。設定過狀態後，它會出現在遊戲頁面選單的底部；要對多款遊戲這樣做，就開啟**設定遊玩狀態...**，從中選擇它。無論狀態是你設定的還是 GameDock 判斷的，選單的顯示方式都一樣；將滑鼠游標移到上面即可查看是哪一種。沒有空白狀態：你沒有分類的遊戲，一定會有一個根據遊玩情況判斷出的狀態。

如果你在 GameDock 有六種狀態之前就設定過狀態，它們已經自動轉換：「Backlog」變成了**想玩**，「Finished」變成了**已破關**，「Dropped」變成了**已放棄**。**事件**中仍會列出這些舊的變更，但顯示的是新名稱。

隱藏不想計入的遊戲

隱藏你永遠不想看到或計入的遊戲：測試用的應用程式、誤發給你的遊戲、你永遠不會玩的組合包附贈遊戲。隱藏的遊戲不會出現在你的遊戲庫中，也不會計入任何總數：

- 側邊欄、儀表板以及**遊戲庫**和**成就**中的遊戲數量；
- 你的遊戲時數和成就總數，以及儀表板中本週的遊玩和解鎖情況；
- 你的遊戲庫今天的價值，以及從現在起的價值歷史，包括這款遊戲的附加內容。

你為它花的錢仍會計入。花出去的錢是真實的，所以隱藏遊戲的購買紀錄仍會保留在**購買紀錄**、**已擁有**和所有消費總額中。隱藏不會改變商店本身的任何內容，也不會影響其他人的遊戲庫。

GameDock 也會自動把一些內容排除在你的遊戲庫之外，因為它們不是你擁有的遊戲：以獨立應用程式形式出現的 Steam DLC、試玩版、測試版和遊戲測試，商店在遊戲之外販售的應用程式和工具，以及讓好友加入你遊戲的通行證。它們不會計入任何地方，也不會列在**由你隱藏**中，那裡只包含你自己隱藏的內容。

要隱藏一款遊戲，開啟它的頁面，點選**遊戲資訊**底部的**隱藏這款遊戲**。之後頁面會在遊玩狀態旁邊顯示**已隱藏**。

要同時隱藏多款遊戲：

1. 在**遊戲庫**中，點選**選取**。
2. 點選每一款要隱藏的遊戲。按住 Shift 點選可以選取連續的多張卡片。
3. 在螢幕底部的操作列中，點選**隱藏**。

這些遊戲會立即從你的遊戲庫及其總數中消失。不會跳出確認，但螢幕底部顯示*已隱藏 2 款遊戲*的訊息裡會有幾秒鐘的**復原**按鈕。點選它就能立即恢復這些遊戲。

隱藏一張組合了多款遊戲的卡片時，會依它顯示的那一款遊戲來隱藏。遊戲再次同步時，以及被拆分成多款遊戲或重新組合時，都會保持隱藏。

重新顯示隱藏的遊戲

1. 在**遊戲庫**中，點選**篩選**並開啟**由你隱藏**。只有在你隱藏過遊戲時它才會出現。現在清單只會顯示你隱藏的遊戲，無論你之前在哪個檢視中。

2. 點選**選取**，然後點選要恢復的遊戲，或點選**全選**。
3. 點選螢幕底部操作列中的**取消隱藏**。

也可以開啟遊戲頁面，點選**遊戲資訊**底部的**取消隱藏**。這些遊戲會立即回到你的遊戲庫及其總數中。關閉**由你隱藏**，或點選**全部清除**，即可再次查看遊戲庫中的其他遊戲。

Steam 清單**篩選**中的**隱藏的遊戲**和**由你隱藏**不同：它是你*在 Steam 應用程式中*隱藏的遊戲清單，GameDock 預設不顯示這些遊戲，你可以用**混合顯示**或**僅顯示這些**讓它們重新出現。

只對他人隱藏遊戲

要讓一款遊戲留在你的遊戲庫和總數中，但不出現在你的個人檔案和其他人看得到的任何地方，開啟它的頁面，點選**對他人隱藏**下的**對他人隱藏這款遊戲**。點選**對他人顯示**即可復原。請參閱分享你的個人檔案。

給遊戲評分和寫筆記

以半星為單位給遊戲評分，最高五星，依評分排序和篩選你的遊戲庫，並為任何遊戲寫私人筆記。

為遊戲庫中的任何遊戲評分，從半顆星到五顆星，還可以為它寫筆記：你玩到了哪裡、接下來想嘗試什麼、你對它的看法。你的評分和筆記只屬於你：其他人的遊戲庫不會改變；只有在你分享評分時，其他人才看得到你的評分（請參閱隱私和分享）；而你的筆記永遠只有你自己看得到。

為遊戲評分

開啟遊戲頁面。星星 A 位於標題下方、遊玩狀態旁邊。在你評分之前，它標示著**評分**；評分之後，後面會以數字顯示你的評分，保留一位小數（**3.5**、**4.0**）。



四顆星，旁邊是「清除」

- **使用滑鼠或觸控螢幕時**，點選星星的左半邊得半顆星，點選右半邊得一整顆星。點選第四顆星的右半邊，遊戲得四顆星；點選它的左半邊，得三顆半星。
- **使用鍵盤時**，按 Tab 鍵把焦點移到星星上，然後：

按鍵	作用
向右鍵或向上鍵	增加半顆星
向左鍵或向下鍵	減少半顆星
Page Up / Page Down	增加或減少一整顆星
1 到 5	對應數量的星星
Home / End	半顆星 / 五顆星
Delete 或 Backspace	清除評分

停止調整片刻後，你的評分就會儲存。要取消評分，點選星星旁邊的**清除** B。

每次評分變更都會列在**事件**的**遊戲庫**下。

依評分排序和篩選

在**遊戲庫**中：

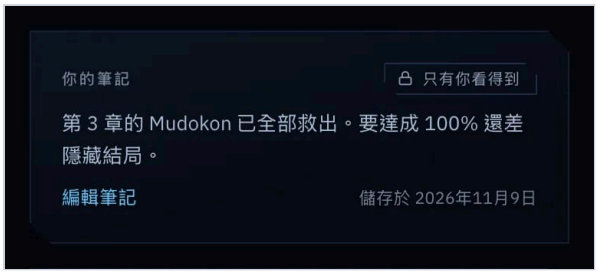
- **排序** → **你的評分**會把你評分最高的遊戲排在最前面，沒有評分的排在最後面。開啟時，每張卡片都會顯示你給它的評分。

- 工具列上的**評分**可以把清單縮小到你評過分的遊戲、沒有評過分的遊戲、你評了至少 1、2、3 或 4 顆星的遊戲，或是評了 5 顆星的遊戲。

工具列的其他功能請參閱瀏覽、搜尋和篩選。

為遊戲寫筆記

你的筆記位於遊戲頁面右側，在**簡介**和你的評論下方。



你的筆記，只有你看得到

1. 點選**新增筆記**，已有筆記時則點選**編輯筆記**。
2. 輸入你想記住的任何內容。換行會保留下來。
3. 點選**儲存**（或在 Mac 上按 Cmd+Enter，在其他系統上按 Ctrl+Enter）。**取消**會讓筆記保持原樣。

一則筆記最多 10,000 個字元；超過後，輸入框下方的計數會變紅，**儲存**也會保持停用，直到內容變短。要刪除筆記，清空輸入框並儲存即可。

筆記是純文字。你輸入的內容不會變成連結、粗體文字或其他任何東西：它會完全依你寫的樣子顯示。

> 說明
>
> **只有你看得到你的筆記**。它們只會出現在遊戲頁面和你的資料匯出中，不會出現在其他任何地方：不在你的 API 中，不在**事件**中，也不在任何其他人看得到的地方。要寫給別人看的內容，請改為撰寫評論。請參閱撰寫評論。

組合的遊戲

把多個條目組合成一款遊戲的卡片，會當作一款遊戲來評分和寫筆記。評分和筆記會儲存在其中的每個條目上，所以如果你之後把某個條目從組合中移出，它仍會保留這些內容。如果你在組合之前給這些條目寫了不同的筆記，頁面會把它們依序顯示出來，儲存後會合併成一則筆記。

當 GameDock 合併兩個後來發現是同一款遊戲的條目時，以及你拆開的合輯重新組合時，評分和筆記也會跟著遊戲保留下來。

在匯出和 API 中

- 你的資料匯出中有一個**評分和筆記**檔案：包含你評過分或寫過筆記的每款遊戲，筆記完整收錄。**遊戲庫**檔案中也有 `rating` 欄。請參閱匯出你的資料。
- 你的唯讀 API 會提供每款遊戲的 `rating`（以星為單位），但永遠不會包含你的筆記。請參閱 GameDock API。

評分和筆記在兩種方案中都可以使用。

撰寫評論

為一款遊戲寫一則供他人閱讀的評論，標記其中的劇透，並檢視誰能讀到它以及他們看到什麼。

為遊戲寫一則評論給其他人看：說說你對它的看法，給正在考慮要不要玩它的人參考。每款遊戲你只能寫一則評論，你可以隨時修改或撤下它。

評論和筆記不一樣。筆記永遠只屬於你；評論則會顯示給你分享評分和評論的對象。

撰寫評論

你的評論位於遊戲頁面右側，在**簡介**下方、你的筆記上方。

1. 點選**撰寫評論**。
2. 輸入你的評論。換行會保留下來，最多 8,000 個字元。
3. 如果評論透露了任何劇情或結局，請勾選**含有劇透**。
4. 如果你願意，可以填寫**遊玩平台**。輸入時會建議你擁有這款遊戲的平台，你也可以填寫其他任何平台。
5. 點選**發布**。



遊戲頁面上一則已發布的評論

之後要修改，點選**編輯評論**，改好後點選**儲存**。評論會保留你第一次發布的日期，並標示為*已編輯*。要撤下評論，點選**刪除**，然後點選**確認刪除**；刪除的評論會連同它獲得的讚一起永久消失。

發布評論會列在**事件**的**遊戲庫**下，編輯評論則不會。

GameDock 已和其目錄匹配的任何遊戲都可以寫評論，即使它不在你的遊戲庫中：你可能是在朋友的主機上玩的。GameDock 沒有匹配的遊戲則不能寫評論，因為讀者無法分辨你指的是哪款遊戲；面板上會說明這一點。要讓你的某款遊戲得到匹配，請參閱 GameDock 無法匹配的遊戲。

評論可以寫什麼

評論是純文字：你輸入的內容不會變成連結、粗體文字或其他任何東西。一般的髒話沒問題。侮辱性字眼和仇恨言論會被拒絕；包含超過兩個網址的評論也會被拒絕，而在你的帳號註冊未滿一週時，評論中不能包含任何網址。如果你的評論被拒絕，提示訊息會說明原因，你的文字會保留在輸入框中。

誰看得到

你的評論和評分一起分享：**帳號** → **隱私** → **分享**中的**評分和評論**設定決定了誰看得到它們。面板頂端的連結會帶你到那裡。在你分享之前，其他人都看不到你的評論；它們會被儲存下來，你一分享就會出現。

分享的評論會顯示在你的個人檔案上：一個**評論**分頁、總覽上你最新的三則評論，而且每則評論都有自己的網址 `/community/user/<username>/review/<game>`。它們也會向同樣的人顯示在遊戲的公開頁面上。請參閱公開遊戲頁面。

對於你已對他人隱藏的遊戲，你的評論永遠不會向任何人顯示，無論你的設定如何。請參閱分享你的個人檔案。

讀者會看到什麼

- **你的星級**。你目前對這款遊戲的評分，所以評論和評分永遠不會不一致。
- **已遊玩 X 小時**。你玩了多久，根據你的商店資料計算，只有在你同時分享遊戲時數時才會顯示。
- **劇透摺疊**。標示為*含有劇透*的評論會顯示**顯示評論（含劇透）**，直到讀者點開它；它在搜尋結果和連結預覽中的描述也只會說明其中含有劇透。
- **按讚**。任何已登入且看得到你評論的人都可以點愛心圖示為它按讚；你不能為自己的評論按讚。只會顯示按讚數：沒有人看得到是誰按的讚。評論沒有留言功能。

如果審核人員介入

任何讀到你評論的人都可以向審核人員檢舉它。被審核人員隱藏的評論會在你的遊戲頁面上顯示**已被審核隱藏**，其他人都看不到它；你會收到電子郵件說明原因。編輯評論會讓它重新送交審核人員檢視，但不會讓它自動恢復顯示。審核人員也可以把評論標示為含有劇透；之後你就不能取消勾選該選項了。請參閱檢舉或封鎖某人。

在匯出中

你的資料匯出中有一個**評論**檔案：包含你寫過的每則完整評論，以及它的劇透標記、平台、日期和按讚數。請參閱匯出你的資料。

評論在兩種方案中都可以使用。

公開遊戲頁面

看看分享評分的人如何評價一款遊戲：它的社群評分、評論、「最先達成 100%」以及收錄它的清單。

GameDock 能與 IGDB 匹配的每款遊戲都可以有一個公開頁面：上面有分享評分的人對它的看法、他們的評論、誰最先取得全部成就，以及收錄它的清單。朋友問你某款遊戲好不好玩時，就可以把這個頁面傳給他。

任何人都可以閱讀公開遊戲頁面，無論是否登入。

開啟遊戲的公開頁面

在任何人的個人檔案上點選一款遊戲，或者點選評論旁邊的封面。如果是你自己遊戲庫中的遊戲，點選遊戲頁面頂部評分旁邊的**公開頁面**。遊戲頁面的網址是 `/community/game/<game>`。

只有當一款遊戲的某些內容公開後，它才會有公開頁面：它在某人分享的遊戲庫中，有人分享了它的評分或評論，或者它是某人最愛的遊戲之一。只有不公開帳號擁有的遊戲沒有公開頁面；只在某人裝置上找到的遊戲，或者 GameDock 無法匹配的遊戲也沒有，因為它的名稱可能只是一個檔名。其他人會看到和造訪不存在的遊戲時一樣的**找不到**頁面。如果你能看到一個其他人還看不到的頁面，頁面上會說明這一點。



公開遊戲頁面

社群評分

公開評分	頁面顯示的內容
沒有	**還沒有評分**

公開評分	頁面顯示的內容
1 到 4 個	評分的數量
5 個或更多	五星制的平均分（以星星顯示），以及評分的數量

只有擁有者向**所有人**分享的評分才會計入，所以每個人看到的數字都一樣。評分要計入，必須是對擁有者從商店取得或放在收藏架上的遊戲的評分，或者附在其評論旁邊的評分，而且不能是擁有者對他人隱藏的遊戲。

如果你已登入，還會看到**你的評分**，以及你追蹤的、你看得到其評分的人的平均分。如果是你遊戲庫中的遊戲，**評分、評論或新增到清單**會帶你到它在你遊戲庫中的頁面。

評論旁邊的**大家設定的遊玩狀態**會顯示有多少人把這款遊戲設為**正在玩**、**已破關**等：這些都是他們在向所有人分享的遊戲庫中自己選擇的狀態。它從不顯示有多少人擁有這款遊戲，也不顯示任何人玩了多久。

較長的簡介會被截斷；點選**閱讀更多**可以查看全部內容。

評論

頁面上顯示獲得最多讚的評論，劇透內容會摺疊起來，直到你點開。**全部評論**會顯示你能看到的每一則評論，可依**熱門**（過去 30 天內獲得最多讚的排在前面）或**最新**排列。你可以像在個人檔案上一樣為評論按讚或檢舉評論。被審核人員隱藏的評論，以及你封鎖的帳號或封鎖了你的帳號所寫的評論，都不會顯示。請參閱撰寫評論。

最先達成 100% 和清單

最先達成 100% 列出了誰最先在 Steam、PlayStation、Xbox 或 RetroAchievements 上解鎖了全部成就（下方那行文字只會列出所顯示的名次是在哪些商店達成的）：包括排行榜上的所有人，以及你追蹤的人。請參閱排行榜。**收錄的清單**會顯示最多四個你能看到的、收錄了這款遊戲的清單。

在搜尋結果和連結中

一款遊戲的頁面有了一則公開評論或五個公開評分後，就會出現在搜尋結果中，有評分時還會顯示評分。分享的連結會顯示它的封面，有五個評分後還會顯示評分。

公開遊戲頁面在兩種方案中都可使用。

建立遊戲清單

建立你自己的遊戲清單（可排名，也可不排名），從遊戲頁面或遊戲庫中新增遊戲，調整順序，並註明每款遊戲入選的理由。

建立你自己的遊戲清單：接下來要玩的、最愛的、前十名、續作推出前要破關的遊戲。清單有一個名稱、一段選填的描述，以及依你選擇的順序排列的遊戲，每款遊戲都可以附上一則簡短的備註。

> 說明
>
> **你的清單在分享之前都不公開**。清單會依照**帳號** → **隱私**中的**清單**分享設定，這項設定一開始是「只有我」。請參閱分享清單。

建立清單

1. 點選側邊欄中的**清單**。
2. 點選右上角的**新增清單**。
3. 填寫**名稱**。**描述**是選填的，會保留換行。
4. 如果順序很重要（例如前十名），請勾選**排名**：遊戲會從第一到最後依序編號。
5. 點選**建立清單**。新清單會開啟，可以開始新增遊戲。

你也可以在遊戲頁面上或在**遊戲庫** → **選取**中，透過**加入清單**來建立清單：在**新增清單**下輸入名稱並點選**建立**，清單中就會已經包含這款遊戲，或者你選取的遊戲。

在清單中新增遊戲



清單本身的頁面

新增遊戲有三種方式：

- **在清單本身的頁面上**。在**從你的遊戲庫中新增遊戲** A 中輸入部分標題，然後點選遊戲。它會被新增到清單末尾。
- **在遊戲頁面上**。點選評分旁邊的**加入清單**。勾選這款遊戲應加入的每個清單；取消勾選某個清單即可將遊戲從中移除。變更會立即儲存。完成後點選**完成**。
- **從遊戲庫中一次新增多款**。點選**選取**，選取遊戲，然後點選**加入清單**，再點選目標清單旁邊的**新增**。已在該清單中的遊戲會保持原位，提示訊息會說明有多少款。

只有你遊戲庫中的遊戲才能新增。之後離開你遊戲庫的遊戲會留在你的清單中，並標示為**不在你的遊戲庫中**。

組合的遊戲（你組合成一款的兩個項目）只會作為一款遊戲加入清單一次，無論你是從它的哪個項目新增的。

調整清單順序

從**清單**中開啟清單，然後：

- **拖曳**遊戲所在的列，把它放到它應在的那一列上，或者
- 點選遊戲所在列上的**向上** B 或**向下**箭頭，將它移動一位。使用鍵盤時，按 Tab 鍵直到箭頭反白，然後按 Enter；反白會停留在你移動的遊戲上，所以你可以繼續按 Enter 接著移動它。

你一移動遊戲，新的順序就會儲存。如果無法儲存，清單會恢復原狀，並有訊息說明原因。

備註、詳細資料和移除遊戲

- 遊戲下方的**新增備註** C 可以寫一行說明它為什麼在清單上，例如「用困難難度玩」。點選**儲存**，或者點選**取消**保持原樣。**編輯備註**可以修改備註；儲存為空白即可移除。
- 遊戲所在列上的 × 會把它從清單中移除。遊戲本身仍留在你的遊戲庫中。
- 清單頁面右上角的**編輯詳細資料**可以變更清單的名稱、描述以及是否排名。
- 旁邊的**刪除清單**會請你點選**刪除此清單**進行確認，然後刪除該清單。清單中的遊戲不受影響。

一個清單最多可以包含 500 款遊戲，你最多可以建立 200 個清單。

分享清單

當**帳號** → **隱私**中的**清單**設定允許其他人查看清單時，清單會在你的個人檔案上分享。單一清單的可見範圍可以比該設定更窄，但不能更寬：

1. 開啟清單。
2. 將**誰可以看到此清單** D 設為**只有我**，只留給自己看；或者設為**好友**，只分享給你追蹤且也追蹤你的人。將它設回**依照你的「清單」設定**，即可像你的其他清單一樣分享。

旁邊的一行文字會說明現在誰能看到這個清單（*所有人可見*、*你的好友可見*或*只有你自己看得到*），**以他人的角度查看**會依它在你個人檔案上的樣子開啟。其他人第一次能看到某個清單時，它會列在**事件**中，並出現在你粉絲的動態中。分享的清單會顯示它的名稱、描述、依順序排列的遊戲和你對它們的備註，已登入的人可以為它按讚。分享的清單也會出現在社群的**清單**頁面上，分享對象中的任何人都能在那裡找到它們；請參閱瀏覽社群。清單中的遊戲以正式名稱和封面顯示，你對他人隱藏的遊戲不會顯示。

清單名稱不能包含髒話或網址。描述和備註可以有髒話，但不能使用侮辱性字眼或仇恨言論，而且各自最多包含兩個網址。在這條規則之前建立、但違反了這條規則的清單，在你重新命名之前只有你自己看得到；設定旁邊的那行文字會說明原因。請參閱分享你的個人檔案。

在匯出中

你的資料匯出中有一個**清單**檔案：每個清單中的每款遊戲佔一列，依清單的順序排列，並附上你的備註。請參閱匯出你的資料。清單目前還不在你的 API 中。

清單在兩種方案中都可使用。

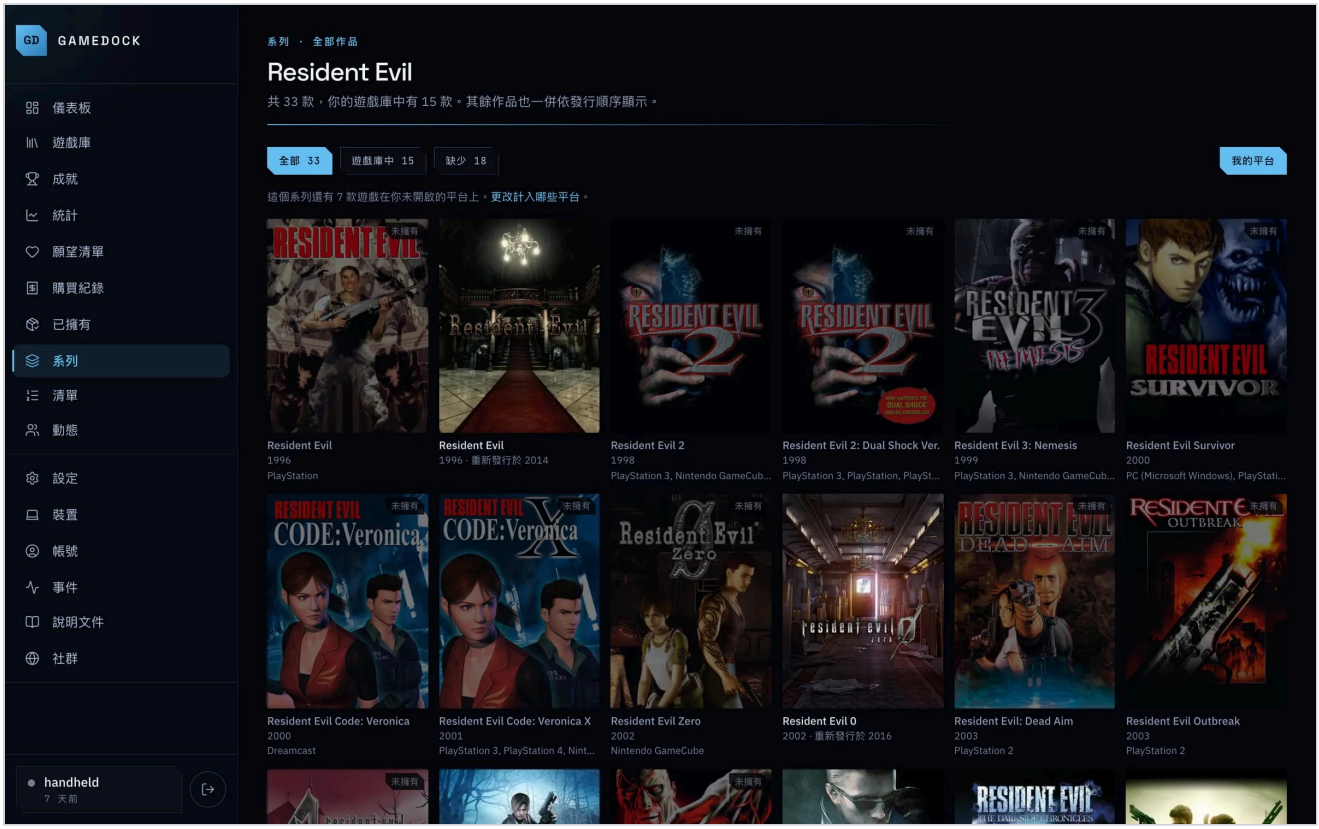
遊戲系列

檢視你遊戲庫中的每個系列、每個系列中你還缺哪些，並調整遊戲的分組方式。

GameDock 透過 IGDB（它所使用的遊戲資料庫）了解你的每款遊戲屬於哪個系列（Resident Evil、Tomb Raider、Need for Speed）。這樣它就能在你的遊戲庫中把同一系列的遊戲放在一起，並向你顯示某個系列中你還沒有擁有的遊戲。

查看單一系列

點選**遊戲庫**中任意遊戲卡片下方的系列名稱，或者遊戲頁面**遊戲資訊**中**系列**旁邊的名稱。系列頁面會依發行順序列出其中的每款遊戲，你擁有的和沒有擁有的並排顯示。



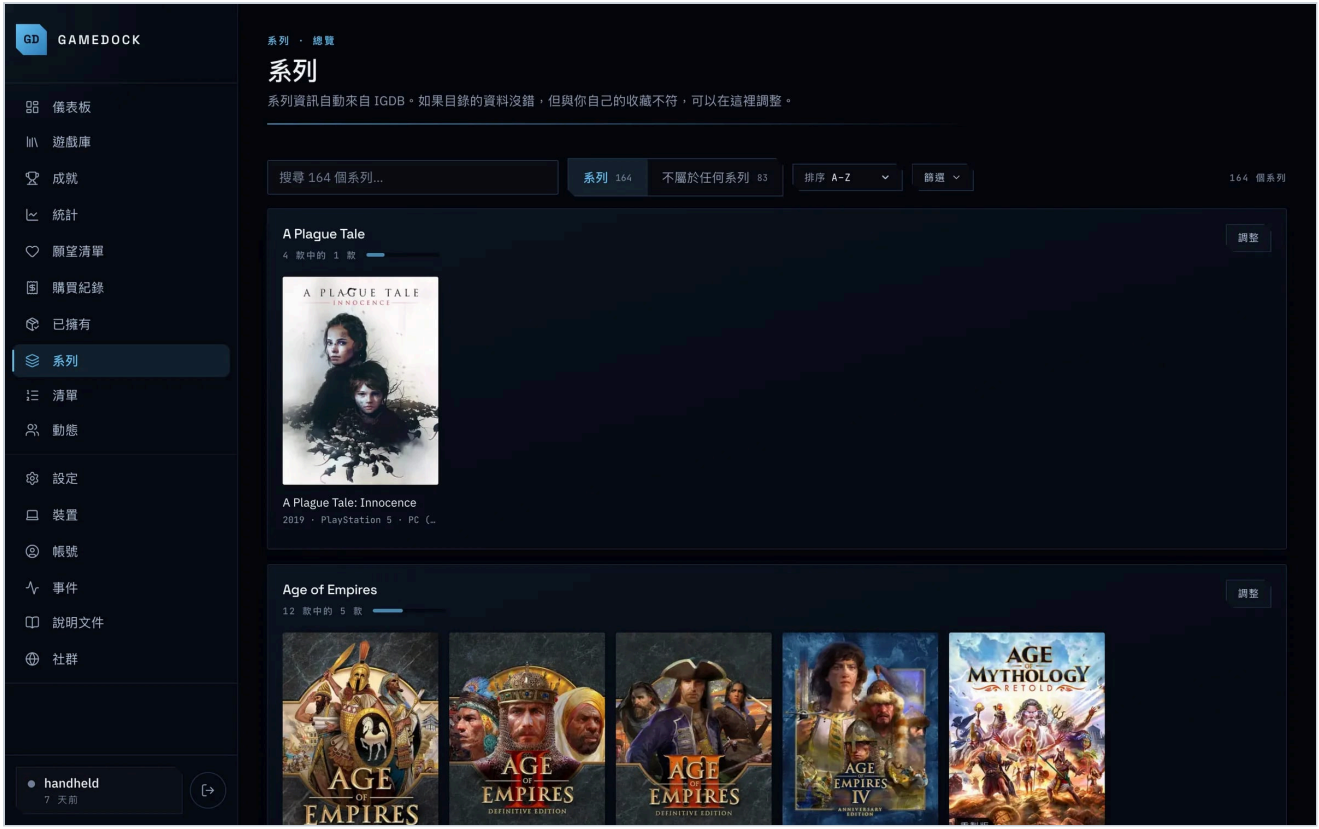
一個系列，包括你擁有的遊戲和你沒有擁有的遊戲

- **全部**、**在你的遊戲庫中**和**缺少**可以縮小顯示範圍。
- **我的平台**（預設開啟，除非你把它關閉）只顯示在你計入的平台上販售的遊戲。一個長壽系列會包含幾十年來你已經買不到的遊戲；按鈕下方的說明會告訴你有多少款遊戲因此被隱藏，**更改計入哪些平台**會開啟下面的設定。
- 每款遊戲都會顯示它的發行年份（如果重新發行過，也會顯示重新發行的時間）以及它所在的平台。

> 說明
>
> 在免費方案中，你能看到你擁有的遊戲以及你缺少多少款；GameDock Plus 會列出缺少的具體是哪些遊戲。

一次查看所有系列

側邊欄中的**系列**會把你遊戲庫涉及的每個系列各排成一排：依順序顯示其遊戲封面、你擁有多少款（「24 款中的 16 款」）以及一個顯示其餘部分的進度條，較長的系列還有箭頭可以翻頁。點選任意一排的任意位置（包括封面），即可開啟該系列的頁面；每款遊戲都可以從系列頁面開啟。



系列

你可以依名稱搜尋，依 **A–Z**、**遊戲最多**或**缺少最多**排序，用**篩選** → **已調整**只列出你修改過的系列，或者切換到**不屬於任何系列**，查看 GameDock 沒有歸入任何系列的遊戲。其中大多數確實是獨立作品。

調整系列的分組方式

IGDB 的分組不一定符合你對一個系列的理解。點選某個系列上的**調整**，可以：

- **合併到**另一個系列，例如把 LEGO Star Wars 和 LEGO Batman 合併成一排 LEGO 系列。被合併的系列會顯示在你選擇的系列下，點選被合併系列的標籤即可將它重新拆分出來。
- 設定**重製版排最後**，讓重製版排在它所重製的遊戲之後，而不是依它自己的發行年份排序。
- 要把單款遊戲移到另一個系列，選擇**移到…**；要把它移出所有系列，選擇**無系列**。對於你手動移動過的遊戲，同一選單中的**使用 IGDB 的結果**可以把它放回原處。
- 用**重設此系列**復原你對它所做的所有變更。

在**不屬於任何系列**中，**加入系列**可以把遊戲放入你選擇的系列。調整系列是 GameDock Plus 的功能；你的變更只會影響你自己的遊戲庫。

選擇計入哪些平台

設定 → **系列**決定了一款*缺少的*遊戲必須在哪些平台上才算作缺少。



設定 → 系列

- 如果你連結了在某個平台上販售遊戲的商店，或者已經擁有該平台上的遊戲（包括收藏架上的光碟和卡匣），這個平台預設就會計入。**原因**欄會說明是哪種情況。
- 用開關開啟或關閉任意平台；**增加**會顯示它會增加多少款缺少的遊戲，讓你依據數字而不是靠猜來選擇。**重設**會把單一平台恢復為預設值，**恢復預設值**會把所有平台都恢復。
- **顯示未發行的遊戲**會包含已公布但還沒有發行日期的遊戲。
- **計入你模擬的主機**會加入你只透過模擬器遊玩的主機，適合用來看「我能玩什麼」，而不是「我能買什麼」。

這些設定是 GameDock Plus 的功能。

實體版遊戲

透過條碼、光碟編號或標題新增你架上的光碟和卡匣，並記錄每一片的花費。

沒有哪個商店能告訴 GameDock 你收藏架上有哪些光碟和卡匣，所以要由你自己新增。每份實體版都會加入遊戲庫中這款遊戲的卡片，與任何數位版並列，並且可以依你的意願記錄你支付的金額。

實體版可以屬於任何主機或電腦平台。常見的平台一定會出現在**主機**清單中，而在你選擇遊戲後，這款遊戲發行過的其他平台也會加入清單。

新增實體版

1. 前往**已擁有** → **實體版**，點選**新增實體版**。



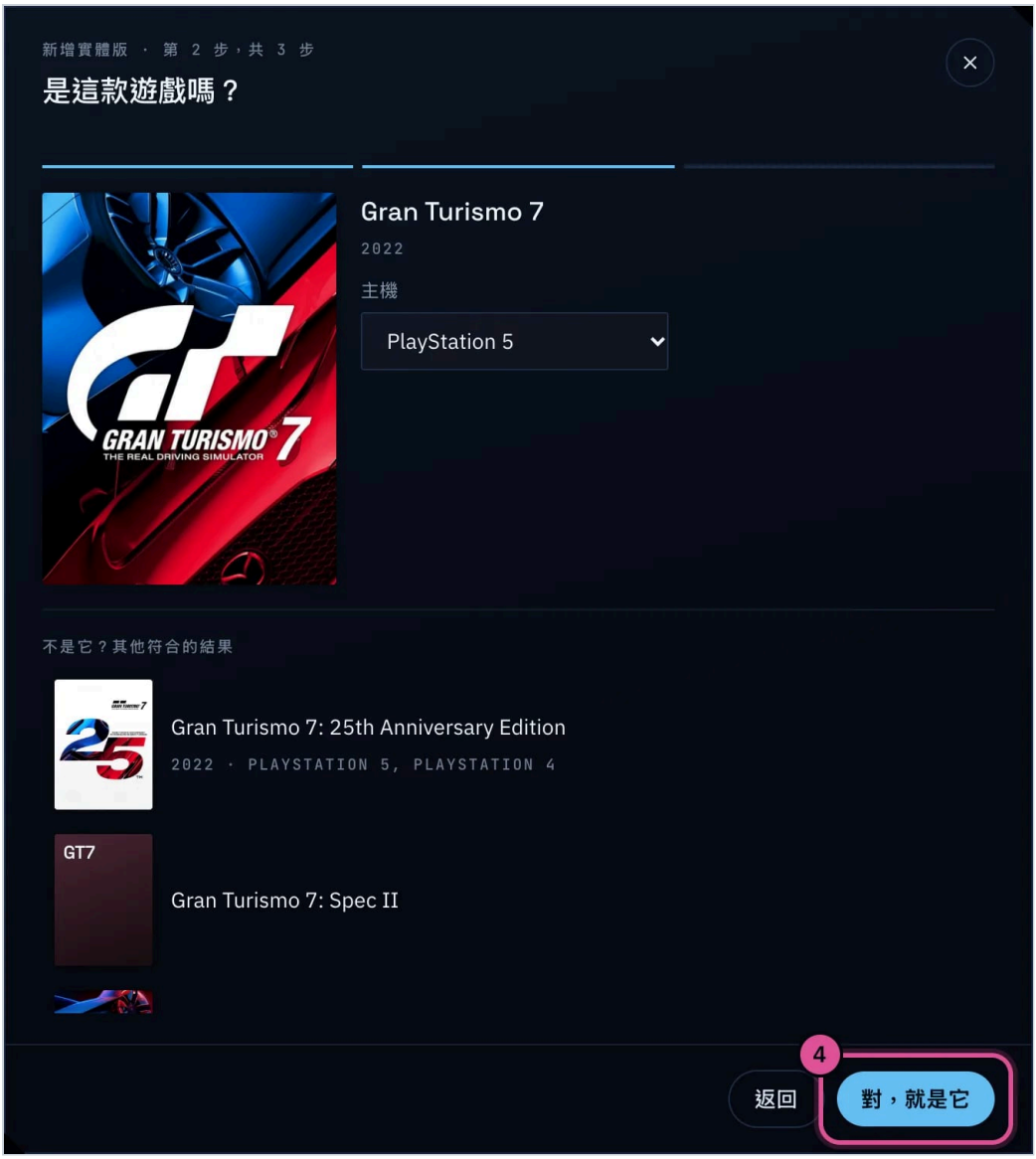
已擁有 → 實體版，你的收藏架

2. 輸入包裝盒上的內容 2：印在盒子側邊或光碟上的**光碟編號**（例如 *CUSA-01234*）、條紋下方的**條碼**數字，或者直接輸入**遊戲標題**。GameDock 會告訴你它認為你輸入的是哪一種；如果猜錯了，你可以自己選擇**光碟編號**、**條碼**或**標題**。依標題搜尋時，你可以把搜尋範圍限定在某一台主機上。
3. 點選**辨識** 3。



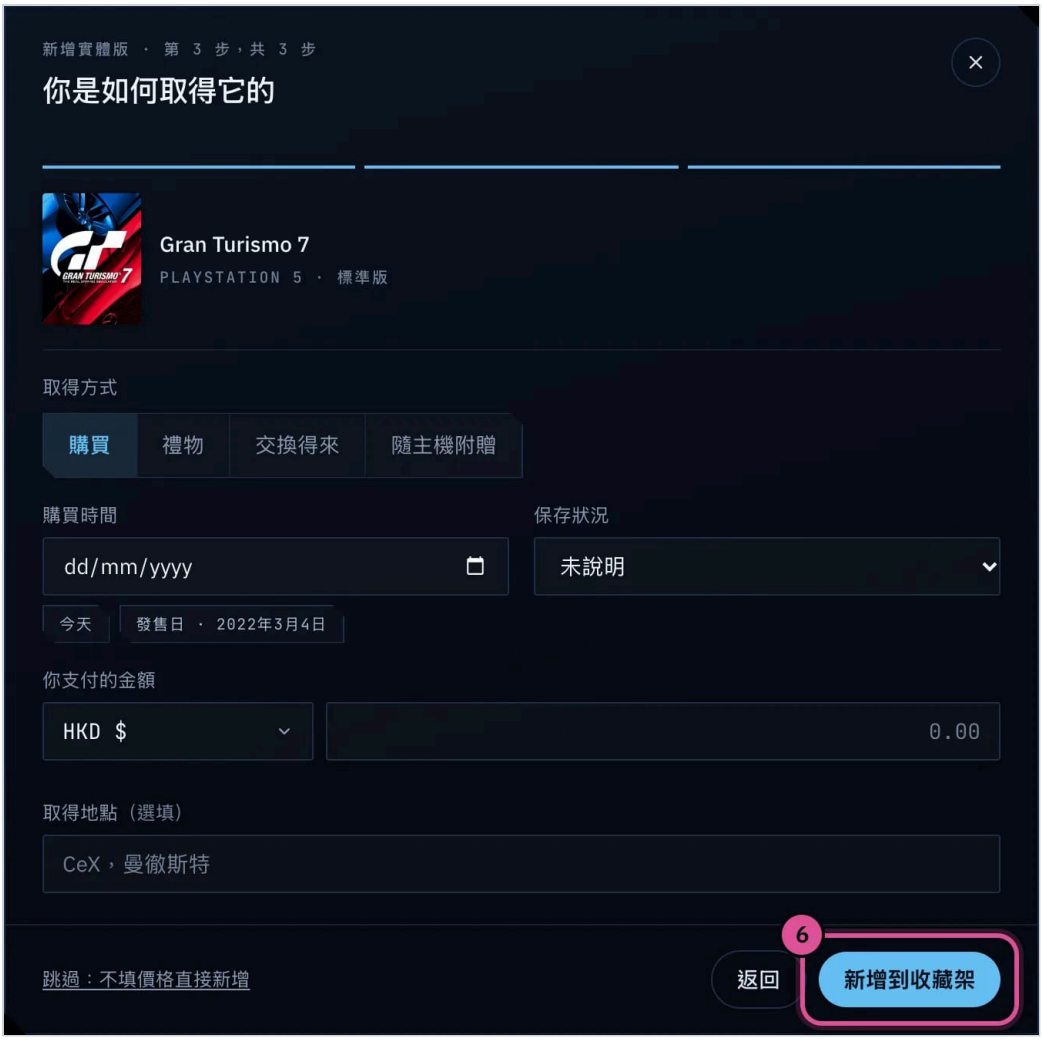
第 1 步：你手上拿的是什麼？

4. 檢查 GameDock 找到的遊戲是否正確。如果有選項，選擇**主機**和**版本**，然後點選**對，就是它** 4 。如果不是這款遊戲，從**其他符合的結果**中選擇，或者點選**返回**重試。



第 2 步：是這款遊戲嗎？

5. 說明這份實體版是怎麼到你手上的（皆為選填）：
    - **取得方式**：購買、禮物、交換，或者隨主機附贈。
    - **時間**：你購買或收到它的時間。**今天**和**發售日**可以幫你填好日期。
    - **保存狀況**：從未拆封到僅光碟。
    - **你支付的金額**：如果是買的，依你支付時的貨幣填寫。GameDock 會依你購買當天的匯率把它換算成你自己的貨幣。
    - **取得地點**：例如商店的名稱。
6. 點選**新增到收藏架** 6 ，或者點選**跳過：不填價格直接新增**，先新增這份實體版，之後再補上詳細資料。



第 3 步：你是如何取得它的

這份實體版會出現在你的收藏架上，並依主機歸入你的遊戲庫。要連續新增多份，點選**再新增一份**；勾選**下一份沿用相同的日期和貨幣**可以省去再次輸入。

它也會加入**已擁有 → 所有來源**；當它有日期，而且是購買而不是贈送、交換或隨主機附贈取得時，還會加入購買紀錄 → 所有來源，與你在各個商店的遊戲並列。

用相機掃描條碼

在支援條碼查詢的地方，**掃描**（在收藏架頁面上，或者第 2 步的輸入框旁邊）會開啟你裝置的相機。把相機對準條碼，GameDock 就會填好數字。第一次使用時，你的瀏覽器會要求使用相機的權限。

遇到新的條碼時

GameDock 會在 ScanDex（一個共享的遊戲條碼資料庫）中查詢條碼。如果 ScanDex 不認得你的條碼，GameDock 會請你改為依標題搜尋這款遊戲，並把你選擇的結果提交給 ScanDex，讓它新增這個條碼。

如果其他 GameDock 使用者已經辨識過這個條碼，第 2 步會顯示他們選擇的遊戲，請你對照你的包裝盒檢查，包括版本和主機。如果一致，點選**對，就是它**；如果不一致，點選**不是這款遊戲？依標題搜尋**。一旦有五個人認同同一款遊戲，GameDock 就不再詢問，而是直接辨識這個條碼。

修改或移除實體版

在**已擁有** → **實體版**或**購買紀錄** → **實體版**中，點選某份實體版的價格即可開啟它；對於還沒有定價的實體版，點選**新增價格**；對於沒有價格可點的實體版（例如禮物），點選**編輯**。修改任意內容後點選**儲存**，或者用**清除已記錄的內容**清空詳細資料，或者用**移除這份實體版**把它從收藏架上移除。

在免費方案中，12 個月以前購買的實體版會顯示 **Plus** 標記，而不是它的價格。它的價格和日期會被保留但不顯示，在你訂閱之前無法變更；你仍然可以透過**編輯**移除它。它在「已擁有」中不會被計為*沒有價格*，禮物、交換取得或隨主機附贈的實體版也一樣，因為它們本來就沒有價格可填。

在免費方案中

免費方案最多可以儲存 50 份實體版，並記錄過去 12 個月內的購買日期；更早購買的實體版可以不填日期新增。GameDock Plus 取消了這兩項限制。如果你不再為 Plus 付費，超出免費額度的實體版會被保留 30 天，之後除非你重新訂閱，否則會被刪除。詳情請參閱方案與帳單。

第 4 部分

成就和動態

你在每個平台上的成就和獎盃、儀表板，以及所有變化的持續紀錄。

「成就」頁面

把你在每個平台上的成就和獎盃放在一起檢視，並了解你在每款遊戲中的進度。

側邊欄中的**成就**彙集了你在各個平台上獲得的成就和獎盃：Steam、PlayStation、Xbox、Epic Games、GOG、RetroAchievements，以及 GameDock Helper 追蹤的模擬器和獨立安裝的 PC 遊戲。



成就，涵蓋所有平台

頁面上顯示的內容

- 上方的**四個數字**：已解鎖的成就（無論你在多少個商店獲得，每個成就只計算一次）；今年的解鎖數；你連續每天都有解鎖的最長天數；以及全部達成的遊戲數。
- **分數**：每個商店使用自己的單位。PlayStation 顯示獎盃和獎盃點數，Xbox 顯示玩家分數，RetroAchievements 顯示點數，Epic Games 顯示 XP；Steam 和 GOG 不提供點數，所以顯示數量，Steam 還會列出你擁有的最稀有成就，以及有多少比例的 Steam 玩家擁有它。模擬器或獨立安裝的 PC 遊戲儲存在你裝置上的紀錄，會列在與之相似的商店下（例如 RPCS3 列在 PlayStation 下），但絕不會計入該商店的分數。你已連結但還沒有獲得任何成就的商店會列在下方。
- **跨商店成就**：你在多個商店擁有的遊戲，每款都有一個進度條，顯示你在兩個商店都獲得的成就，以及只有一個商店有的成就。**查看全部**會開啟跨商店。
- **接下來**：最多三款值得回去玩的遊戲，每款都有各自的理由。請參閱接下來。
- **活躍度**：你每月的解鎖數，或用**全部時間**依年份查看，還有過去一年中每一天的方塊，解鎖越多顏色越深。旁邊還有：你單日最多的解鎖數、一週中最活躍的一天、今年最長的間隔，以及你的第一次解鎖。
- **最近解鎖**：依日期列出你最新獲得的成就，最新的排在前面。同一款遊戲連續解鎖的多個成就會合為一次遊玩，每個成就都會顯示它在所屬商店的價值：點數、獎盃等級，或者有多少玩家擁有它。

- **遊戲**：每一款有成就的遊戲，每次顯示 25 款；底部的**再顯示 25 款**會載入下一批。

點選任意遊戲即可開啟它的頁面，那裡會完整列出它的成就。

縮小清單範圍



搜尋、篩選和排序遊戲清單

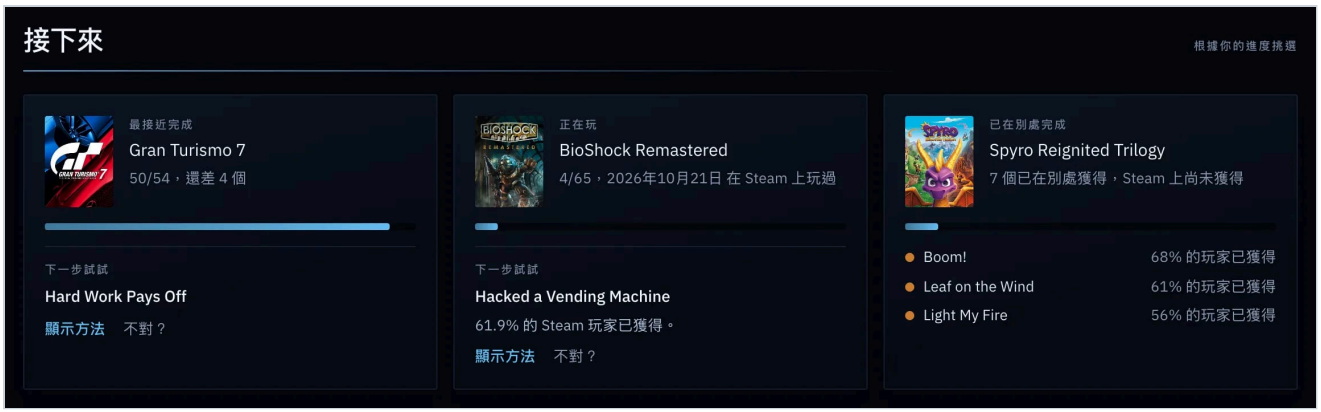
- 在**搜尋** A 中輸入文字，依名稱尋找遊戲。
- **顯示**按鈕 B 可以選擇**全部**、**進行中**、**全部達成**或**未開始**，每個按鈕都會顯示其中有多少款遊戲。
- **排序** C 可以依**最接近完成**、**獲得最多**、**最近玩過**或**名稱**排列清單。
- 當你的遊戲分布在多個商店時，**商店** D 預設為**所有來源**，你可以用它只顯示某一個商店的遊戲。

側邊欄中**成就**下方的各個項目一次只顯示一個平台：**Steam**、**PlayStation**、**Xbox**、**Epic Games**、**GOG**、**獨立安裝**或**模擬器**，其中模擬器也包含你的 RetroAchievements。**所有來源**會回到全部內容。

每個平台的頁面只顯示該平台的內容。PlayStation 的頁面會把數字換成獎盃、白金獎盃、金獎盃和遊戲數，並加入依主機分類的**獎盃陳列櫃**、顯示剩餘獎盃等級的**最接近白金**遊戲，以及由新到舊排列的**你的金獎盃**。模擬器頁面會列出你裝置上儲存了紀錄的每一款遊戲，並與同一款遊戲的商店成就清單並排顯示，方便你比較。

> 說明
>
> Lutris 和 Heroic 沒有對應的項目，因為啟動器本身不頒發成就。獨立安裝的 PC 遊戲儲存在你電腦上檔案中的成就會顯示在**獨立安裝**下（請參閱獨立安裝的 PC 遊戲的成就），透過 Heroic 玩的 Epic 遊戲顯示在 **Epic Games** 下，透過 Heroic 玩的 GOG 遊戲顯示在 **GOG** 下。

接下來



接下來，根據你的進度挑選

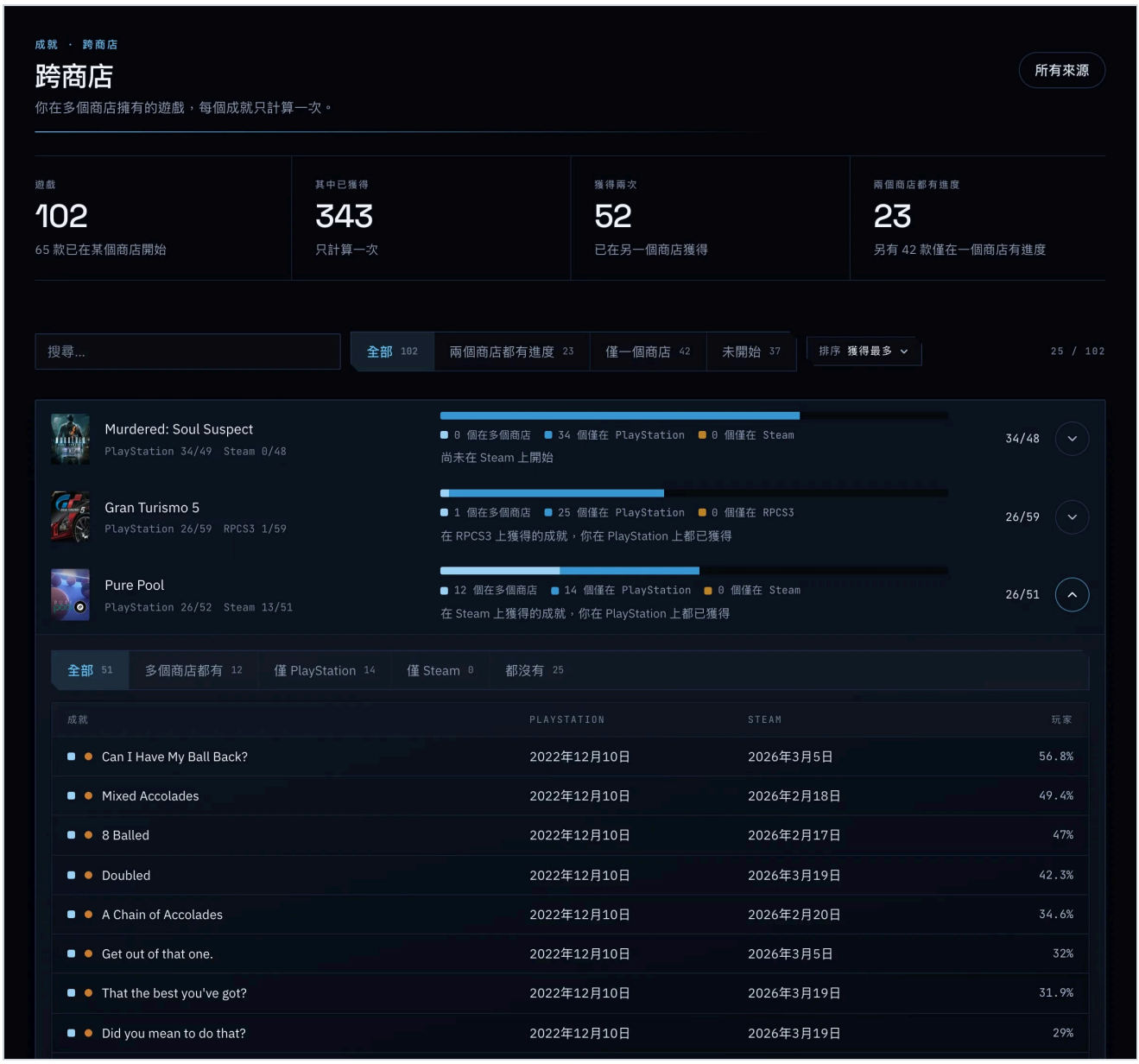
每張卡片都會說明它被選中的原因：

- **最接近完成**：在已開始的遊戲中，成就清單完成度最高的那款。
- **正在玩**：你最近解鎖過成就，或者在過去兩週內玩過的遊戲。
- **已在別處完成**：你一直在某個商店上玩的遊戲，其中有些成就你已經在另一個商店獲得，而這個版本還沒有。
- **上次停下的地方**：你已經玩了不少、但已經一年沒玩的遊戲。

卡片下方的**下一步試試**有時會推薦一個可以挑戰的成就，並說明原因：有多少玩家擁有它、你已經在哪個商店獲得了它，或者它通常緊接在哪個解鎖之後。**顯示方法**會說明如何獲得它；這部分預設為收合，因為它可能會透露部分遊戲內容。如果某個建議不對，點選**不對？**，它就不會再向你顯示。

只有在有可靠的建議時，才會出現「下一步試試」。剛開始玩的遊戲、成就說明太少的遊戲，或者通常解鎖順序未知的遊戲都沒有建議，也不會顯示任何內容。

跨商店



跨商店，展開了一款遊戲

跨商店列出了你在兩個或更多商店擁有的每款遊戲，並顯示你在其中獲得的成就數（每個成就只計算一次）、你獲得了兩次的成就數，以及你在兩個商店都有進度的遊戲數。**顯示**按鈕可以選擇**全部**、**兩個商店都有進度**、**僅一個商店**或**未開始**。

展開一款遊戲，可以看到它的每個成就在各個商店中的情況：你在那裡獲得它的日期，或者該商店的清單中沒有這個成就。**顯示哪些成就**可以只顯示你在多個商店都獲得的成就、只有一個商店有的成就，或者你在兩個商店都沒有獲得的成就。

遊戲總數是如何計算的

當你在多個平台上擁有同一款遊戲時，GameDock 會依名稱比對成就，把各平台的清單合併成一份：

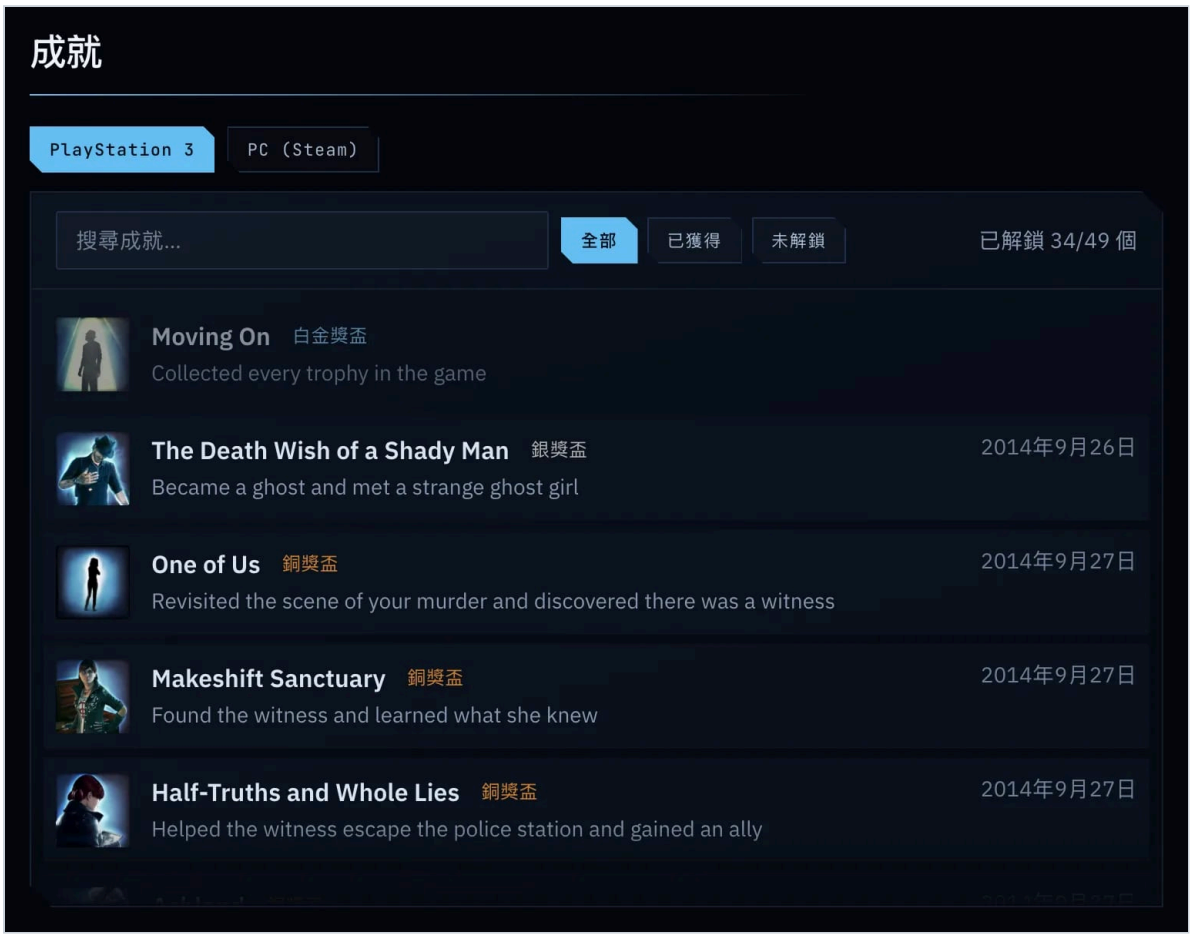
- 兩個平台都有的成就只計算一次，只要你在其中任一平台解鎖過，就算已獲得。一款在 Steam 和 Xbox 上有相同 50 個成就的遊戲，會顯示為共 50 個。
- 只有一個平台有的成就會被加上：如果某個版本為它的附加內容提供了額外成就，這些成就也會計入。

- 當 PlayStation 的其餘獎盃清單與另一個平台的清單一致時，白金獎盃不計入，因為它是獲得所有其他獎盃的獎勵。
- 屬於不同遊戲的清單（例如 RetroAchievements 的成就集和一款現代重製版的清單）會直接相加。

遊戲頁面仍會分別顯示每個平台的清單，並有按鈕可以在它們之間切換。

一款遊戲的成就

在遊戲頁面上，**成就**會列出這款遊戲的每個成就或獎盃：



一款遊戲的獎盃，包括它們的等級和每個獎盃的獲得時間

- 當你在多個平台上擁有這款遊戲時，上方的按鈕可以選擇顯示哪一組。
- 要依名稱尋找成就，用**搜尋成就...**；**全部**、**已獲得**和**未解鎖**可以縮小清單範圍。
- 每個成就都會顯示它的說明、你獲得它的時間，以及平台提供的獎盃等級、玩家分數和它在玩家中的稀有程度。

如果一款遊戲顯示它的成就*尚未檢查*，表示 GameDock 仍在取得它們：你沒玩過的遊戲會在背景分批檢查，通常在幾天內完成。玩這款遊戲會讓它排到佇列最前面。

如果你的 Steam 遊戲完全沒有成就，那麼你的 Steam 個人檔案很可能設為私人。請參閱 Steam 個人檔案設為私人時的成就。

Steam 個人檔案設為私人時的成就

無需公開你的 Steam 個人檔案，即可把 Steam 成就匯入 GameDock。

只有當你個人檔案中的**遊戲詳細資料**設為公開，Steam 才會與其他應用程式分享你的成就。如果設為私人，你的 Steam 遊戲仍會連同遊戲時數一起匯入 GameDock，但不會帶有成就，成就頁面上會顯示 *Steam 已連結，但「遊戲詳細資料」設為私密。*

有三種方法可以解決這個問題。選擇最適合你的一種。

方法 1：公開你的遊戲詳細資料

這是最簡單的解決方法，前提是你不介意其他 Steam 使用者看到你在玩哪些遊戲。

1. 開啟你的 Steam 隱私設定，或點選成就頁面上的**開啟 Steam 隱私設定**。
2. 將**我的個人檔案**設為**公開**。
3. 將**遊戲詳細資料**設為**公開**。*僅限好友*是不夠的。
4. 在 GameDock 中，前往**設定** → **同步**，點選 Steam 旁邊的**同步**。

這次同步會偵測到這項變更，從此你的成就就會隨遊戲庫一起同步過來。

方法 2：讓 Companion 讀取成就

GameDock Companion 可以透過你自己已登入的 Steam 工作階段讀取你的成就，無論你的個人檔案隱私設定為何都能使用。

1. 確認你已在 Chrome 中登入 Steam，安裝了 Companion，並在其中開啟了 Steam。
2. 前往**設定** → **同步**，點選**全部同步**，它會在讀取購買紀錄和 DLC 之後讀取成就。如果只想讀取成就，展開 Steam 那一列，點選**成就**旁邊的**同步**。當你的個人檔案設為私人時，這項工作由 Companion 完成。

Companion 每次最多讀取 50 款遊戲，依序開啟每款遊戲的成就頁面，所以較大的遊戲庫需要執行幾次才能讀完。如果想一次全部讀完，點選 Steam 的**成就**那一列下方的**讀取全部 … 款遊戲的成就**，這個按鈕在有超過 50 款遊戲等待讀取時出現。開始之前，它會告訴你大約需要多久（每款遊戲幾秒鐘），**停止**會在讀完目前這款遊戲後結束讀取。GameDock 每 10 分鐘最多讀取 150 款遊戲，所以非常大的遊戲庫會中途暫停，然後自動繼續。它會先讀取你最近玩過或新增的遊戲，因為這些遊戲才會有新的解鎖，或者還從未被讀取過。另外，在遊戲庫、儀表板或者**設定** → **同步**中 Steam 那一列點選**立即同步**後，如果這次 Steam 同步帶來了新遊戲，它會立即讀取這些遊戲的成就。讀取過程中，它會顯示正在讀取的遊戲；完成後，它會告訴你讀取了哪些遊戲、哪些沒有成就、哪些無法讀取以及原因，還有多少款留待下次執行。如果想讓它自動保持最新，在 Companion 的 **Background sync** 中開啟 **Run automatically**。請參閱讓一切保持同步。

方法 3：讓 GameDock Helper 讀取成就

如果你在配對了 GameDock Helper 的 Linux 電腦或掌機上玩遊戲，Helper 可以直接從 Steam 應用程式讀取你的成就，不必更改你的隱私設定。

1. 在 Helper 中，開啟 **Steam library**，選擇你的 Steam 帳號資料夾（如果你還沒有選擇）。
2. 在 GameDock 中，前往**設定** → **同步**，同步 **GameDock Helper**，然後同步 Steam。

Steam 應用程式只會為你在其中開啟過頁面的遊戲儲存成就，所以你從未在 Steam 應用程式中查看過的遊戲，可能仍然不會帶有成就。

獨立安裝的 PC 遊戲的成就

匯入在商店啟動器之外安裝的 PC 遊戲儲存在你電腦檔案中的成就。

需要 GAMEDOCK HELPER

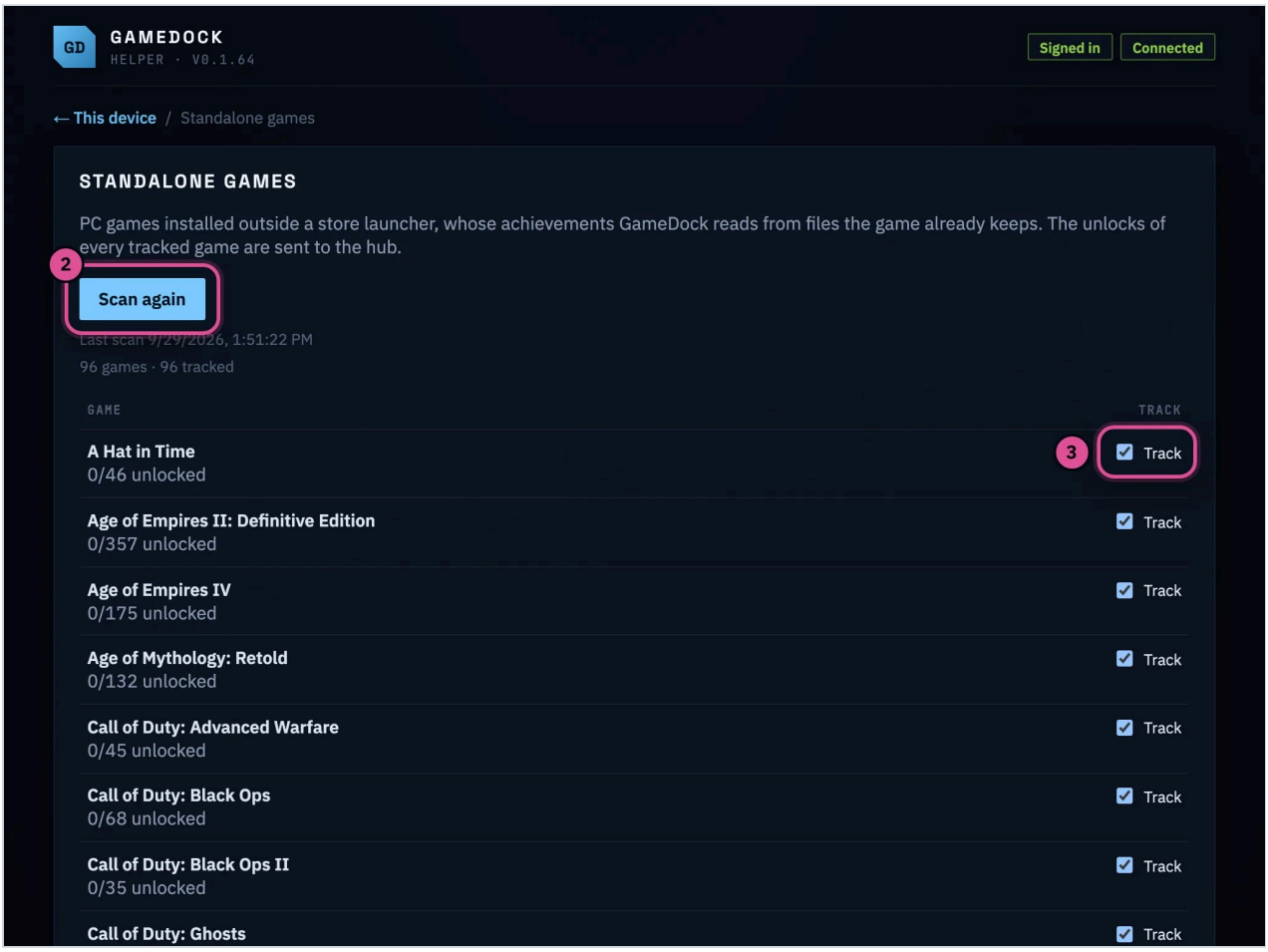
獨立安裝的 PC 遊戲，是指你在商店啟動器之外安裝的遊戲，例如你自己新增到 Lutris 的 Windows 遊戲。它不會記錄 Steam 成就，因為執行它的不是 Steam 用戶端。其中有些遊戲會把成就儲存在你電腦上的檔案裡，GameDock Helper 可以讀取這些檔案，把這些成就和其他成就一起帶進 GameDock。

GameDock 只會讀取這些檔案。它不會設定遊戲去儲存這些檔案，不會更改遊戲中的任何內容，也不會解鎖官方 Steam 成就。原本就不以這種方式儲存成就的獨立安裝遊戲，不會顯示任何成就。

你需要配對 GameDock Helper，並且 **Game folders** 中已經找到了 Lutris。

開啟這項功能

1. 在 GameDock Helper 中，開啟 **Standalone games**。
2. 點選 **Scan** 2，如果之前執行過，則點選 **Scan again**。Helper 會檢查你在 Lutris 中獨立安裝的 PC 遊戲，列出把成就儲存在檔案裡的遊戲，以及你已解鎖的數量。較大的遊戲庫需要一兩分鐘。



GameDock Helper 中的 Standalone games

3. 為你想讓 GameDock 追蹤的遊戲保持 **Track** 3 開啟，不想追蹤的就關閉。

4. 開始遊戲。下次 Helper 同步時，或者你在**設定** → **同步**中同步 **GameDock Helper** 時，你的成就就會同步過來。

它們會出現在哪裡

這些成就會在遊戲頁面上顯示為 **PC（獨立安裝）**，與你擁有這款遊戲的其他平台並列；在**成就**頁面上則顯示在**獨立安裝**下。在你的遊戲庫中，這款遊戲位於**獨立安裝**下；在**所有來源**中，**平台**篩選會把它計入 **PC（其他）**，除非你也在 Steam 等 PC 商店擁有它。

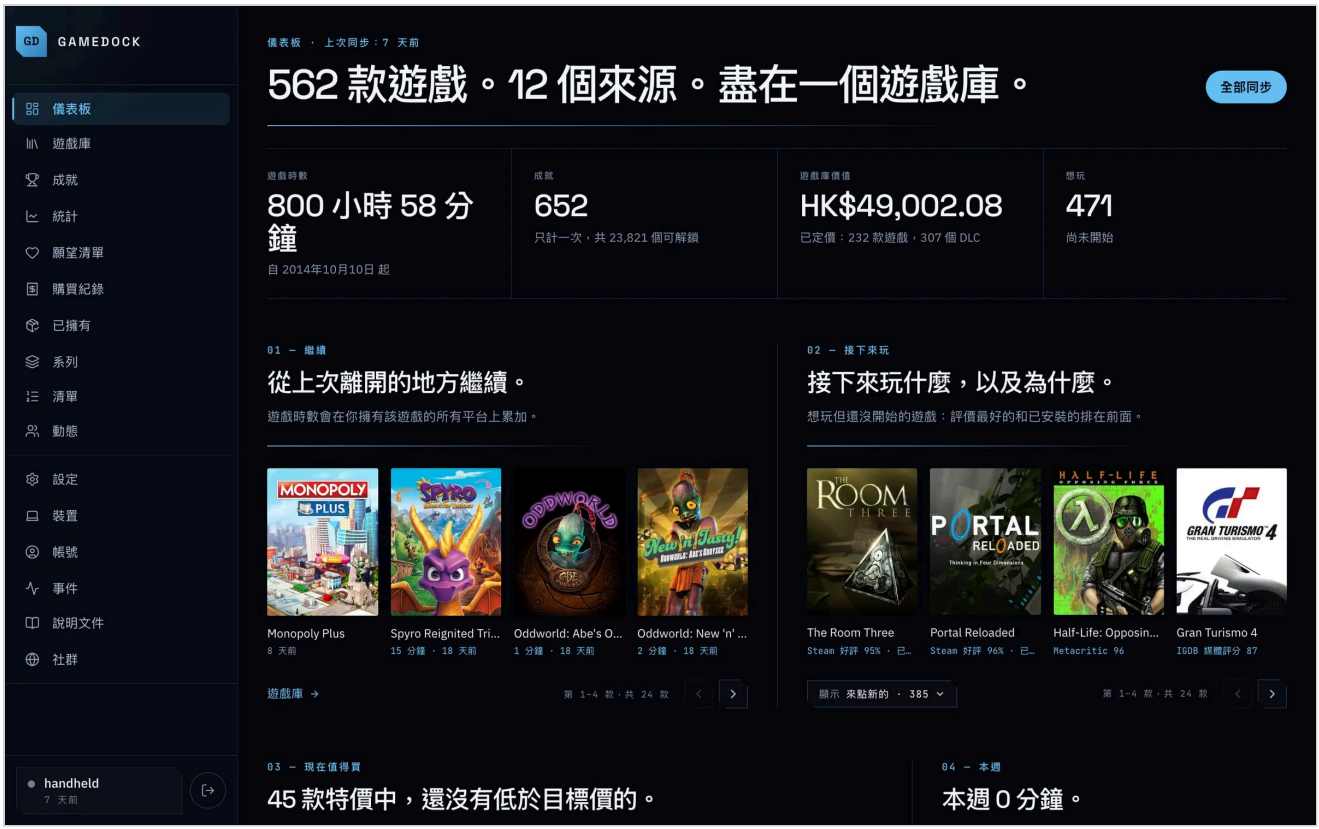
如果缺少某款遊戲

只有當遊戲的成就檔案已經存在時，Helper 才會列出它：一個放在遊戲旁邊的定義檔案，以及你遊玩時它寫入的解鎖紀錄。如果你預期的遊戲沒有出現，先玩一次，讓它寫入第一個解鎖檔案，然後點選 **Scan again**。

儀表板

儀表板每個部分顯示的內容，從接下來玩什麼，到你離開期間發生的變化。

儀表板是你登入後看到的第一個頁面。它讓你一眼就能找到四個問題的答案：我最近在玩什麼，接下來該玩什麼，什麼值得買，以及上次查看之後有什麼變化。



儀表板上方

頁面上方

標題會顯示你的遊戲數和已連結的來源數，以及 GameDock 上次同步的時間。**全部同步**會從每個已連結的商店取得最新資料，但只有 Companion 能讀取的部分除外（Steam 購買紀錄、DLC 和個人檔案設為私人時的成就、Epic Games，以及 PlayStation 購買紀錄）；**設定** → **同步**中的**全部同步**會連這些一起執行。請參閱讓一切保持同步。

下方的四項數據分別是：你的總遊戲時數；你獲得的成就（無論你在多少個平台上擁有這款遊戲，每個成就都只計一次，並顯示本週新獲得了多少個）；依今天的 Steam 價格計算，你的遊戲庫值多少錢；以及你想玩的遊戲數量，也就是你已經擁有、但還沒真正開始玩的遊戲。

統計中的月度回顧

每月的前七天（依偏好設定中設定的時區計算），數據下方會出現一張卡片，告訴你上個月的回顧已經就緒：**你的十月回顧已就緒**，用一句話概括那個月的遊戲時數、解鎖和消費，並附上統計中最突出的那個亮點。**開啟你的十月回顧**會帶你前往那個月的總覽。在免費方案中，按鈕是帶有鎖頭圖示的**查看你的十月回顧**，卡片會說明還有多少個亮點在等你，開啟後會顯示那個月的數據，但隱藏亮點的內容，和免費方案下的

任何月份一樣。點選 ✕ 可以隱藏這張卡片，直到下個月為止，在你使用的每台裝置上都是如此。沒有內容可說的月份不會出現卡片。

各個區塊

	區塊	顯示內容
01	**繼續**	你最近玩過的遊戲，以及過去兩週裡每款玩了多久。用箭頭翻頁查看。
02	**接下來玩**	從你想玩和已擱置的遊戲中挑出的推薦，分為三種視角，每款遊戲都附有推薦理由。請參閱下方的接下來玩。
03	**現在值得買**	你在所有已連結商店的願望清單中，正在特價或低於你設定價格的遊戲，每款都顯示所在商店和今天的價格。低於你設定價格的排在前面。
04	**本週**	你本週和上週相比玩了多久、最近八週的圖表、本週一以來你在每個平台上獲得的成就（一週從週一到週日，依偏好設定中設定的時區計算），以及最近七天裡有幾天解鎖了成就。有時它還會像接下來那樣，在你正在玩的遊戲中推薦一個接下來可以嘗試的成就。每個平台的分數在成就頁面上。最後，**來自統計**會給出本週統計總覽開頭的那個亮點，點選**你的這一週**即可開啟它；每個帳號都能完整查看本週，如果本週還沒有可說的內容，則不會顯示。
05	**你不在時**	過去七天的變化，以及任何等你處理的事項。
06	**你的資料從哪裡來**	你連結的每個來源，以及它上次同步的時間。

接下來玩

「接下來玩」會從你還沒玩完的遊戲中推薦接下來玩什麼：狀態為**想玩**的遊戲，以及你**已擱置**的遊戲。狀態為**正在玩**的遊戲在它旁邊的「繼續」中，而**已破關**、**已完成**和**已放棄**的遊戲、隱藏的遊戲和 DLC 永遠不會被推薦。在封面下方的**顯示**中選擇一種視角；標題下方的那行文字會說明這個視角推薦的是什麼：

視角	推薦什麼
來點新的	你想玩、但還沒有獲得任何成就的遊戲。媒體評分最高的排在前面，然後是已安裝在你裝置上的遊戲、你喜歡的系列中的遊戲（你評了四星或以上、已經玩完或玩了十小時的系列）、流程較短的遊戲，以及你在過去三個月內購買的遊戲。
輕鬆收尾	你很快就能完成的遊戲：依 IGDB 的破關時間估算減去你已玩的時間後只剩幾個小時，或者已獲得至少一半成就、離 100% 只差幾個的遊戲。
未完成	你開始玩但又放下的遊戲。進度最多、最近玩過的排在前面，然後是已安裝的和媒體評分高的遊戲。

每個封面下方會簡短顯示最重要的那個理由，例如「Metacritic 94」、「破關約 4 小時」或「已玩 16 小時 · 2 個月前」。將滑鼠游標移到遊戲上，可以查看所有理由的完整說明。**顯示**中每個視角後面的數字是它排出的遊戲數量；這一列顯示排在前面的 24 款。

以後再說（滑鼠游標指向封面時，封面角落的 ×）會把一款遊戲擱置 30 天，在所有視角中、在你使用的每台裝置上都是如此。**復原**會立即把它恢復。30 天後，它可能會再次被推薦。

破關時間估算來自 IGDB，會在你的遊戲同步時查詢，所以隨著越來越多的估算到來，「輕鬆收尾」中的遊戲也會越來越多。

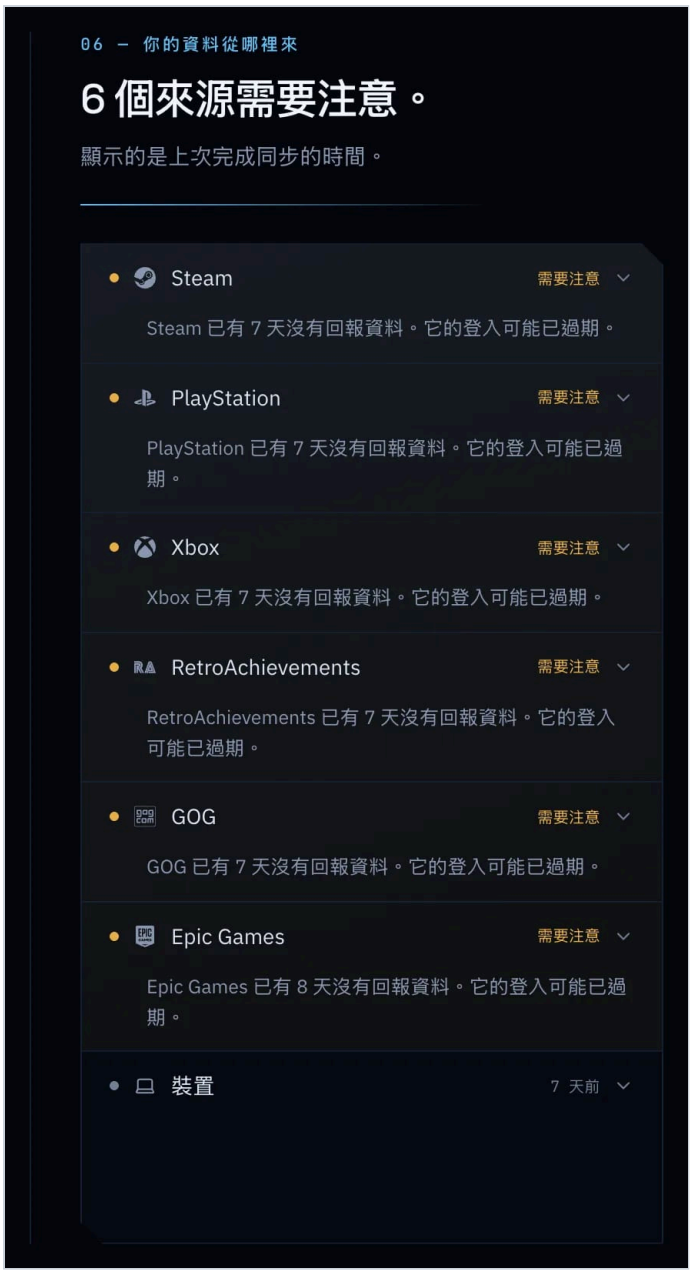
你不在時



你不在時

這個區塊涵蓋過去七天，把變化分為**待你處理**（願望清單中降到你目標價以下的遊戲、停止回報資料的商店、無法比對到遊戲的購買紀錄）和**供你參考**：你獲得的成就、你玩遊戲的時間、新加入遊戲庫的遊戲。每一項都有一個按鈕，可以直接前往對應的位置。它從不寄電子郵件給你，每日摘要也不會清空它：寄出摘要後，儀表板保持原樣。更早的內容都在動態紀錄中。

你的資料從哪裡來



你的資料從哪裡來

這裡列出你連結的每個來源，用一個圓點顯示它是否正常，以及它上次完成同步的時間。你沒有連結的來源不會列出；可以在**設定** → **同步**中連結。開啟一個來源可以查看它的每個部分。需要處理的來源會提示你，並附上修復的連結。請參閱修復需要處理的連結。

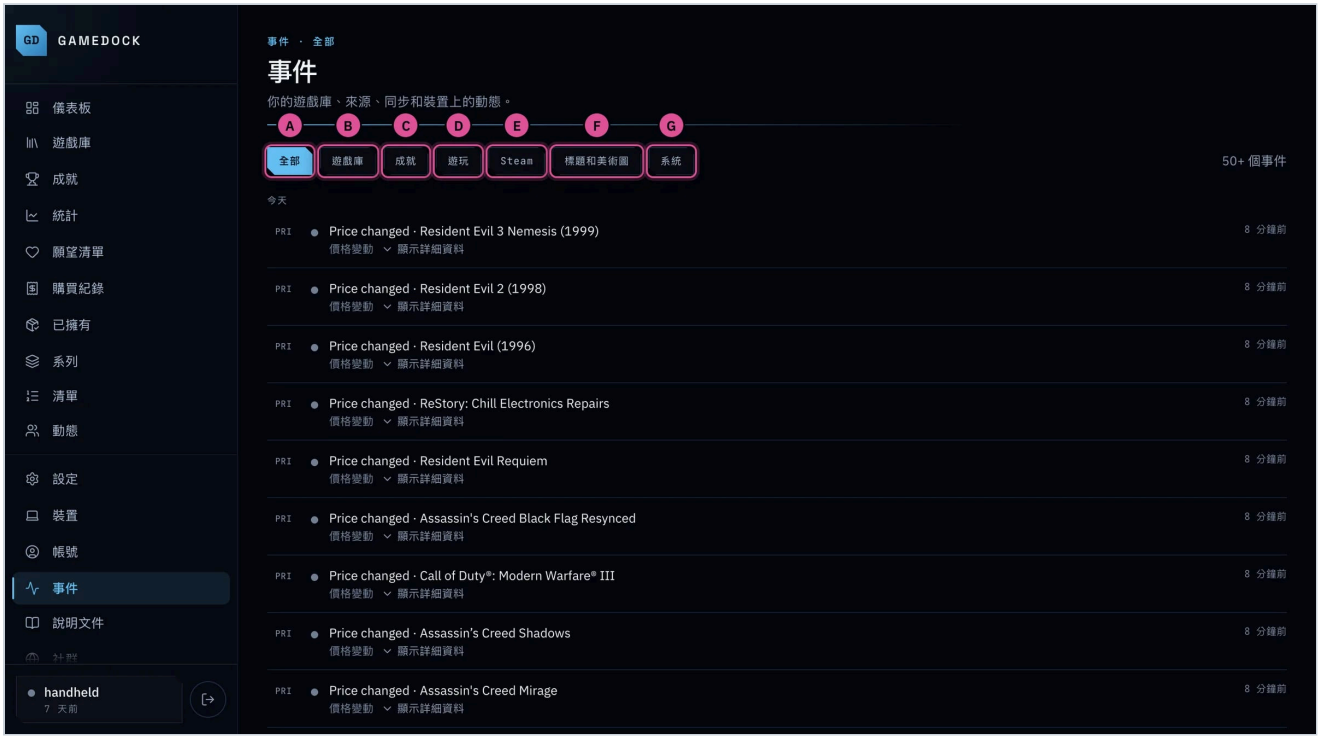
新帳號

在你連結任何內容之前，儀表板會改為顯示三個步驟：你已經完成的登入，然後是**連結平台**，以及可選的**配對裝置**。請參閱入門。

動態紀錄

你遊戲庫中所有變化的持續紀錄，以及如何縮小範圍。

側邊欄中的**事件**是一份持續更新的紀錄，由新到舊列出你的遊戲庫中發生的所有變化：新增的遊戲、解鎖的成就、遊戲時數、執行或失敗的同步、價格和願望清單的變化、你的裝置上線或離線，以及你更改的名稱或美術圖。



事件，從新到舊

縮小範圍

上方的按鈕每次只顯示一種事件：

	按鈕	顯示內容
A	**全部**	所有事件。
B	**遊戲庫**	加入遊戲庫、被隱藏或狀態改變的遊戲，你的評分、你發布的評論，以及首次對其他人可見的清單。
C	**成就**	解鎖的成就。
D	**遊玩**	遊戲時數：每次發現某款遊戲的遊戲時數有所增加的同步，以及增加了多少。
E	**Steam**	願望清單、購買紀錄、序號、價格和遊戲庫價值的變化。
F	**標題和美術圖**	你更改的名稱和美術圖。
G	**系統**	完成或失敗的同步、你的裝置上線或離線，以及商店登入。

事件依日期由新到舊列出，每一列都會顯示它來自哪個來源、一個表示結果的圓點（綠色表示完成，琥珀色表示值得一看的變化，紅色表示失敗）以及時間。重複發生的事件會合併為一列，並顯示次數和它們涵蓋的時間範圍。點選某一列的**顯示詳細資料**可以查看具體資訊：哪個平台、新舊價格、新名稱。底部的**載入更多**可以查看更早的事件。

能查看多久以前的事件

在免費方案中，「事件」顯示最近 48 小時的內容；上方的提示會說明有多少個更早的事件被隱藏。GameDock Plus 會顯示全部事件。任何事件都不會被刪除：訂閱後，更早的事件會重新出現。

一款遊戲自身的遊戲時數紀錄永遠不會被截斷：無論哪種方案，它的遊玩歷史都能追溯到第一次記錄到遊戲時數的那次同步。

儀表板上的**你不在時**會彙整過去七天的同樣變化，每日摘要電子郵件（GameDock Plus 的功能）則會在每天早上寄出一份彙整。兩者都不會清空這份紀錄。

第 5 部分

統計

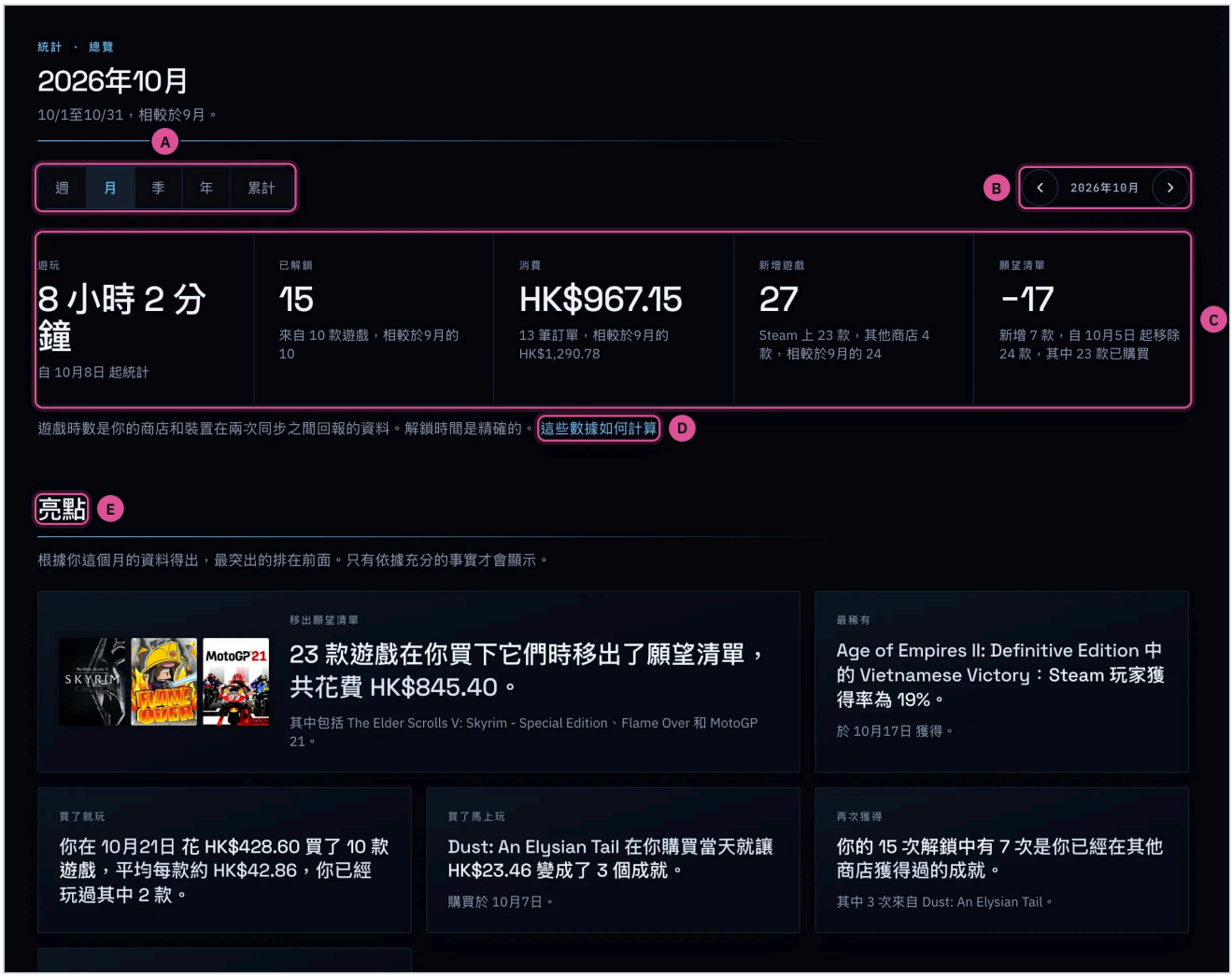
你這一週、一個月、一個季度、一年或全部歷史裡發生了什麼：遊玩、解鎖、消費、新增遊戲和願望清單，以及其中的亮點。

統計一覽

解讀一個時段的五個數字及其比較基準、突出的事實，以及免費方案能看到什麼。

需要 GAMEDOCK PLUS

側邊欄中的**統計**會顯示一段時間裡 GameDock 為你讀取的所有內容：你玩了多久、解鎖了什麼、花了多少錢、新增了哪些遊戲、你的願望清單有什麼變化，並與上一段時間比較，還會列出其中的亮點。它會先開啟**總覽**，把這五項匯集在一起。



某個月的總覽，字母與下文對應

選擇時段

頂部的按鈕 A 用來選擇時段類型：**週**、**月**、**季**、**年**或**累計**。GameDock Plus 預設開啟本月。旁邊的箭頭 B 可以切換到上一個或下一個時段；往後最多到今天，往前最多到你的紀錄開始的那一年。**累計**沒有箭頭：它包含 GameDock 為你保存的全部內容，最早可以追溯到你第一次有日期的解鎖或訂單。

每週從週一到週日，每個時段都從偏好設定中所設時區的午夜開始，所以無論你身在何處，週日晚上玩的時間都會計入它所在的那一週。

五項數據

頂部 C 是**遊玩**、**已解鎖**、**消費**、**新增遊戲**和**願望清單**，每項下方都有一句說明，指出它與什麼比較：

- 尚未結束的時段會與上一個時段的同一段時間比較：在 10 月 22 日，十月至今的數據會與 9 月 1 日至 22 日比較，本週至今的數據則與上週的同幾天比較。
- 已經結束的時段會與整個上一個時段比較。
- **累計**不與任何時段比較。此時**遊玩**是每個商店和裝置各自的總時數，**已解鎖**中的成就即使在兩個商店都獲得過，也只計一次。

這些數據如何計算 D 說明了每項數據的計算方式。

統計起始日

解鎖、訂單，以及遊戲加入你的遊戲庫或願望清單的日期都來自商店，商店會保留多年的紀錄。遊戲時數則不同：沒有哪個商店會說明每個小時是在什麼時候玩的，所以 GameDock 會自己記錄，從第一次發現你的遊戲時數增加的那次同步開始。在那一天之前，沒有可以統計的資料。

因此，如果一個時段在 GameDock 開始記錄之前就已開始，它的遊戲時數會顯示**從……開始統計**，其中的日期就是開始記錄的那一天，而且不會與更早的時段比較，因為拿一段時間的一部分去和另一段時間的全部比較，會呈現出一個並不存在的趨勢。如果一個時段被完整記錄，但它之前的那段時間沒有，則會顯示那一天**之前沒有可比較的資料**。在開始記錄之前就已結束的時段，**遊玩**會顯示 — 而不是零，並在下方說明原因。願望清單中的移除也是如此：GameDock 從開始記錄移除的那天起才保存它們，在那之前的時段會顯示新增了什麼，而變化顯示為 —。

亮點

亮點 E 是關於這個時段的幾項事實，最突出的排在前面：你解鎖成就最多的一天、佔去你最多遊戲時間的遊戲或系列、你最稀有的解鎖、你在購買當天就玩了的遊戲、在你購買當天離開願望清單的遊戲。每一項只有在有足夠資料支撐時才會出現，所以平淡的一週可能一項都沒有，頁面會如實說明，而不會憑空編造。這些亮點都是根據你自己的紀錄，依固定的規則計算出來的。

亮點下方的**你玩了什麼**列出這個時段玩得最多的遊戲，以及每款的時數和佔比；再往下的各個主題依日、週、月或年為這個時段繪製圖表：遊戲時數、解鎖、消費、依商店統計的新增遊戲，以及願望清單的增減。每個主題都會開啟同一時段的專屬頁面：遊戲時數、解鎖、消費、遊戲庫和願望清單。「你玩了什麼」旁邊的**全部遊戲時數**會開啟「遊戲時數」頁面。選擇某一年時，頁面開頭會有一張通往年度遊戲回顧的卡片，它把這一年做成一張可以分享的圖片，所有方案都可以免費使用。

免費方案

每個帳號都能完整查看本週的總覽：五項數據、一項亮點（其他亮點會列出名稱），以及你玩了什麼。更早的週、月、季、年和累計數據屬於 GameDock Plus。在免費方案中開啟它們，仍會顯示真實的五項數據及其比較基準，並列出各項亮點，只是隱藏它們的具體發現，讓你在做決定之前就能看到 Plus 會告訴你什麼。免費方案無法開啟的時段和頁面會帶有鎖頭圖示。

透過電子郵件

每月 1 日，每月統計郵件會把剛結束的那個月寄到你的收件匣，所有方案都有：GameDock Plus 包含整個月的內容，免費方案則包含當月的數據和最突出的一項亮點，其他亮點會列出名稱。你可以在**帳號** → **通知**

中關閉它，也可以直接在郵件中關閉。

統計

遊戲時數

有遊玩的天數、最長的連續遊玩、玩得最多的遊戲和平台、你新接觸的遊戲，以及你的時數與平常相比如何。

需要 GAMEDOCK PLUS

側邊欄「統計」下的**遊戲時數**比總覽更深入地呈現你在一個時段裡的遊戲時間：你玩了幾天、最長連續玩了多少天、時間花在了哪些遊戲上以及你在哪裡玩的、其中哪些是你第一次玩，以及你的時數和每款遊戲通常所需的時間相比如何。



某個月的遊戲時數，字母與下文對應

數據

頂部 A 是**遊玩**、**玩過的遊戲**、**有遊玩的天數**、**最長連續天數**和**玩得最多的遊戲**。**遊玩**會和上一個時段的同一段時間比較，與總覽中一樣。**玩過的遊戲**會說明其中有多少款是你第一次玩、多少款是你重新拾起的，**有遊玩的天數**則說明這個時段到目前為止有多少天玩過遊戲。

用數據上方的按鈕選擇時段，用旁邊的箭頭切換到上一個或下一個時段，和總覽中一樣。在統計的各個頁面之間切換時，側邊欄會保留你選擇的時段。

時段內的時數

圖表 B 顯示你的遊戲時數：一週或一個月依天顯示，一季依週顯示，一年依月顯示，可以用**依月**和**依週**切換。將滑鼠停在某個點上，或者使用方向鍵，就能查看它的時數和你玩了幾款遊戲。**你在哪裡玩** C 把同樣的時數依商店和裝置拆分。

玩得最多，以及首次遊玩與重新拾起

玩得最多列出這個時段的主要遊戲，以及你在哪裡玩的、時數、它在這個時段中的佔比，以及之前的情況：**今年首次遊玩**、你在另一個商店玩了多久以及什麼時候玩的，或者你第一次玩它的月份。

首次遊玩與重新拾起顯示你第一次玩的遊戲和你重新拾起的遊戲。首次遊玩的日期以商店提供的為準，所以可以追溯到你加入 GameDock 之前。有些來源不提供首次遊玩日期（例如 Lutris），只在那裡玩過的遊戲會計為未知，而不是用猜的。

你的遊玩時間與一般時間比較把你在一款遊戲上的全部時數與 IGDB 給出的一般破關時間比較，後者就是每個長條上的標記。

統計起始日

沒有哪個商店會說明每個小時是在什麼時候玩的，所以 GameDock 會從第一次發現你的遊戲時數增加的那次同步開始，自己進行記錄。如果時段開始於那一天之前，這個頁面上的每項數據都會顯示**從……開始統計**，其中的日期就是那一天；在那一天之前就已結束的時段會顯示 — 並說明原因，旁邊是你的商店回報的累計總時數，還有一個前往累計的入口。

累計

累計則改用每個商店和裝置各自的總時數：依這些總時數看你在哪裡玩、你有史以來玩得最多的遊戲，以及依每款遊戲發行年代劃分的時數。有遊玩的天數和最長連續天數仍從 GameDock 開始記錄的那一天算起。

免費方案

所有時段的「遊戲時數」頁面都屬於 GameDock Plus。在免費方案中，這個頁面仍會顯示真實的主要數據及其比較基準、值得了解的亮點（隱藏其具體發現），以及圖表的輪廓。

解鎖

一個時段的解鎖發生在何時（按天和按小時），每個商店以各自的單位計，以及解鎖最多的遊戲和最稀有的解鎖。

需要 GAMEDOCK PLUS

側邊欄「統計」下的**解鎖**顯示一個時段裡的成就和獎盃是什麼時候獲得的、來自哪些商店和遊戲，以及其中最稀有的幾個。你的成就頁面保存著完整的歷史；這個頁面只關注一段時間。



某一季的解鎖，字母與下文對應

數據

頂部 A 是**已解鎖**、**有解鎖的天數**（附帶你最長的連續天數）、**最佳單日**、**全部達成**（或最接近完成的遊戲）和**最稀有**，即擁有你這個時段最稀有解鎖的 Steam 玩家比例。

一個時段會計入商店記錄的每一次解鎖，包括在第二個商店再次獲得的成就，所以它的數字等於下方各商店的數字總和。**累計**則和成就頁面一樣，每個成就只計一次。

解鎖的時間

每日 B 是這個時段每一天的日曆，解鎖越多顏色越深；一週的七天則改為分欄顯示，累計的各個年份也分欄顯示，每個成就只計入你第一次獲得它的那一年。下方顯示解鎖最多的一週、最長的間隔，以及這個時段與上一個時段的比較。

星期與時段 C 依你所在的時區，以每三小時為一段，為一週中的每一天著色，並顯示有多少解鎖發生在平日，以及解鎖最多的時段。

依商店，以各自的單位計

依商店 D 顯示每個商店在解鎖中的佔比，以及它以自己的單位計算的數據：PlayStation 的獎盃、Xbox 的玩家分數、RetroAchievements 的點數，而 Steam 不計分，所以顯示解鎖數。模擬器或 PC 遊戲自己保存的紀錄會顯示在其商店旁邊，不計入這些數字。

遊戲，以及最稀有的解鎖

解鎖最多的遊戲列出這個時段解鎖最多的遊戲，以及解鎖的時間和你已在其他商店獲得過的數量。**最稀有**列出最少 Steam 玩家擁有的解鎖；PlayStation、Xbox 和 RetroAchievements 目前還不向 GameDock 提供玩家比例。

免費方案

所有時段的「解鎖」頁面都屬於 GameDock Plus。在免費方案中，這個頁面仍會顯示真實的主要數據及其比較基準、值得了解的亮點（隱藏其具體發現），以及圖表的輪廓。你的成就頁面及其「活躍度」區塊仍然免費。

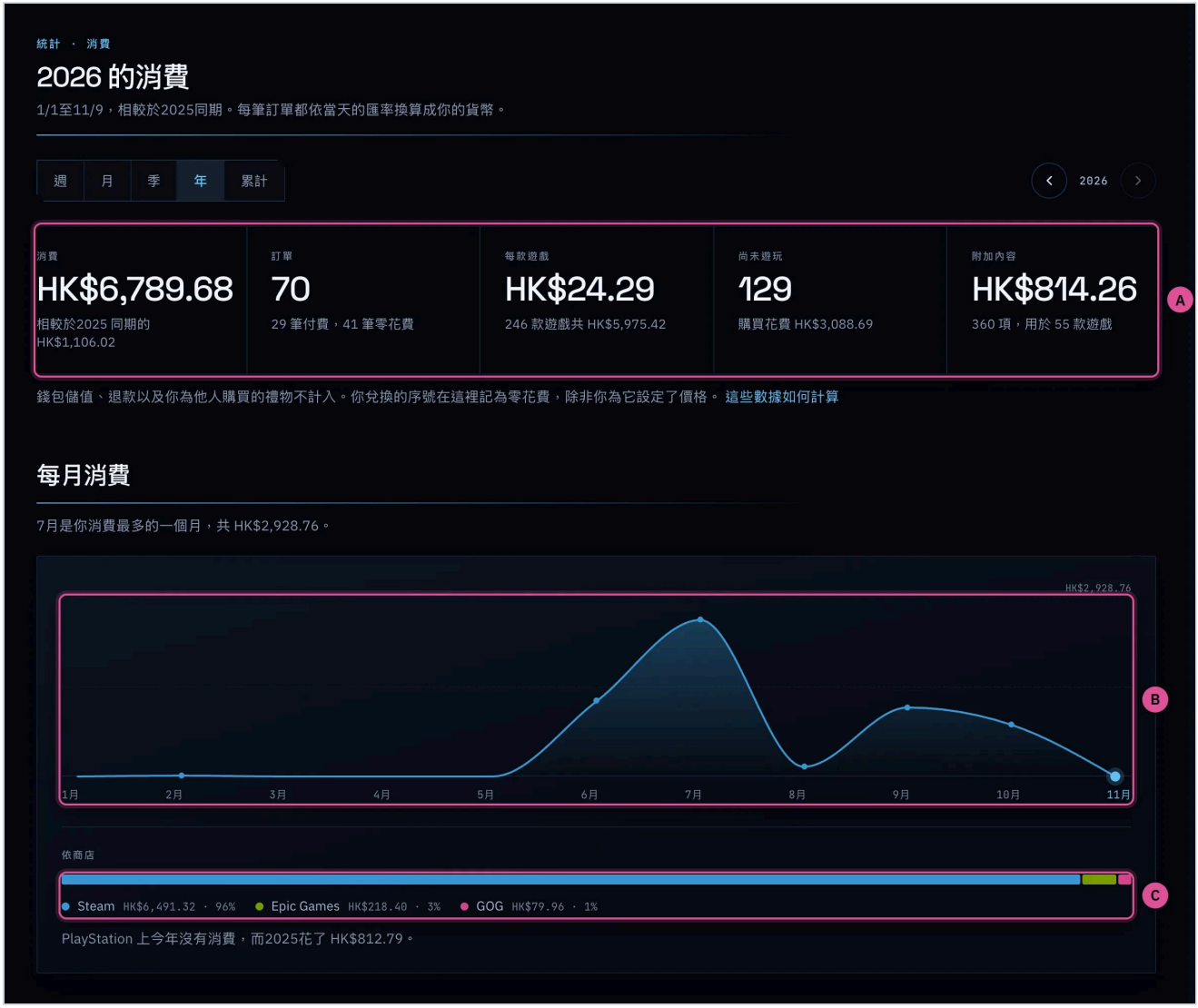
統計

消費

一個時段花了你多少錢、何時花的、每個商店的佔比、花在了什麼上、你最大的幾筆購買，以及每款遊戲每小時的花費。

需要 GAMEDOCK PLUS

側邊欄「統計」下的**消費**顯示一個時段裡你在 GameDock 讀取的所有商店中花了多少錢：錢是什麼時候花的、花在了哪些商店、買了什麼、你花費最多的購買，以及每款遊戲折合每小時遊玩的花費。每筆訂單都依下單當天的匯率換算成你的貨幣，和你的購買紀錄頁面一樣。



某一年的消費，字母與下文對應

數據

頂部 A 是：**消費**，和總覽中一樣，與上一個時段的同一段時間比較；**訂單**，顯示其中有多少筆是付費的、多少筆是免費的；**每款遊戲**，即你購買的遊戲平均每款的花費；**尚未遊玩**，即這個時段內購買但還沒開始玩的遊戲，以及它們的花費；還有**附加內容**。

錢包儲值、退款和你為他人購買的禮物不計入。你收到的禮物、你兌換的序號和免費領取的遊戲都算作零花費的訂單，除非你為序號填寫了價格。

何時，以及在哪裡

圖表 B 顯示你在一週中每天、一個月或一季中每週、一年中每月，或者你全部紀錄中每年的消費。**依商店** C 把同樣的金額依商店拆分，如果你在上一個時段用過的某個商店這次沒有消費，它也會註明。如果某筆訂單的貨幣 GameDock 沒有匯率，或者某張光碟你還沒有填寫價格，會在圖表下方說明，而不是當作零計算。

錢花在哪裡

錢花在哪裡把這個時段的消費分為遊戲、附加內容、訂閱和其他，並把零花費的訂單依禮物、兌換的序號和免費領取分別計數。

花費最多的購買，以及價效比

花費最多的購買列出這個時段裡最貴的遊戲，以及你購買的時間、商店、支付的金額、你在所有商店和裝置上玩了多久，以及折合每小時的花費。還沒開始玩的遊戲會顯示**尚未遊玩**。**全部購買紀錄**會開啟你的購買紀錄頁面。

價效比的兩面把你玩了至少兩小時的遊戲中價效比最高的那些，與你買了但還沒玩的遊戲放在一起。

免費方案

所有時段的「消費」頁面都屬於 GameDock Plus。在免費方案中，這個頁面仍會顯示**消費**、**訂單**和**附加內容**及「消費」的比較基準，還有值得了解的亮點（隱藏其具體發現）和圖表的輪廓。你的購買紀錄頁面仍保留免費方案可以查看的月份。

統計

遊戲庫

你的遊戲庫如何增長、來自哪裡、待玩遊戲共需多少小時、你的遊戲何時發行，以及你的評分比較情況。

需要 GAMEDOCK PLUS

側邊欄「統計」下的**遊戲庫**顯示你的遊戲庫是如何成長的、其中的遊戲來自哪裡、哪些還在等你去玩、你的遊戲是什麼時候發行的，以及你的評分與他人相比如何。



涵蓋你全部歷史的遊戲庫，字母與下文對應

數據

選擇**累計**時，頂部 A 的數據是：**遊戲**，無論一款遊戲在多少個商店中，都只計一次；**已購買**，即商店提供了購買日期的遊戲；**未開始**；**已評分**；以及**最早**，即你最舊的遊戲發行的年代。

選擇週、月、季或年時，數據是：**新增遊戲**，即你在這個時段內從任何商店獲得的每款遊戲，並說明其中有多少款你已在別處擁有；**首次加入遊戲庫**；新增遊戲中的**未開始**；**已評分**；以及**已破關**。

成長情況

選擇**累計**時，圖表 B 依年累加有購買日期的遊戲；較短的時段則依天、週或月顯示首次加入你遊戲庫的遊戲。曲線上只計入一款遊戲的首次購買。沒有商店提供日期的遊戲，例如模擬器遊戲、Xbox 遊戲和獨立安裝的 PC 遊戲，從 GameDock 第一次發現它們的那一天算起，頁面會說明這類遊戲有多少款，而不是把它們全部放在那一天。

來自哪裡

來自哪裡 C 列出你的遊戲所在的每個商店和裝置、其中有多少款有購買日期，以及這些日期最早可以追溯到什麼時候：Steam 的授權，PlayStation、GOG 和 Epic 的訂單，你的光碟；對於不保存購買紀錄的來源，則是 GameDock 第一次發現某款遊戲的日期。同時在兩個商店中的遊戲，會在兩列中都計入。

待玩遊戲，以及你的遊戲何時發行

待玩遊戲是在任何商店都沒有遊玩紀錄、也沒有解鎖的所有遊戲。你設定的狀態優先：狀態為**想玩**的遊戲無論你玩了多少，都會留在其中。除了 IGDB 給出的主線劇情時數，一旦 GameDock 有了三個月的遊玩資料可以參考，它還會說明依你的節奏玩完這些遊戲需要多久，以及這個時段新增的遊戲與你開始玩的遊戲的比較。

你的遊戲何時發行把你遊戲庫中的遊戲和你在它們上面花的時數放在同一條時間軸上，每五年為一段。

你的口味

當你有了五個評分後，**你的口味**會把你的平均分數與評論家對同一批遊戲的評分以及 GameDock 玩家的評分比較，全部以 100 分制計算。在此之前，它會請你多評幾款，並附上一個連結，指向你已破關的遊戲。

免費方案

所有時段的「遊戲庫」頁面都屬於 GameDock Plus。在免費方案中，這個頁面仍會顯示真實的主要數據及「新增遊戲」的比較基準、值得了解的亮點（隱藏其具體發現），以及圖表的輪廓。

統計

願望清單

哪些遊戲加入或移出了你的願望清單、你從中買了什麼以及等了多久，以及觸發了哪些降價提醒。

需要 GAMEDOCK PLUS

側邊欄「統計」下的**願望清單**顯示一個時段裡有哪些遊戲加入或移出了你的願望清單、你從中買了什麼、哪些等待得最久，以及觸發了哪些降價提醒。



某一年的願望清單，字母與下文對應

數據

頂部 A 是依商店劃分的**目前等待中**、**新增**、**移除**、**從願望清單購買**和**等待最久**。

Steam 和 Epic 會記錄你新增每款遊戲的日期。PlayStation 的清單不提供日期，所以一款遊戲從 GameDock 第一次在那裡發現它時算起，而 GameDock 第一次讀取時就已在清單中的遊戲不計入任何時段。GOG 的清單完全不提供日期。

加入與移出

兩張圖表 B 在同一條時間軸上依天、週、月或年顯示新增和移除的遊戲。GameDock 從開始記錄的那天起，會保存每一款離開你願望清單的遊戲，所以在那之前的時段不會顯示移除數量（而不是顯示為零）；對於只有一部分在那一天之後的時段，**移除**會顯示**自……起有紀錄**，其中的日期就是那一天。圖表下方是淨變化，並與之前的時段比較。

從願望清單到遊戲庫

如果一款遊戲透過訂單、授權或光碟進入你的遊戲庫後兩天內離開了你的願望清單，就算作從願望清單購買。每款這樣的遊戲都會顯示你購買的時間和地點、訂單的金額，以及在商店提供了新增日期的情況下，它等待了多久。等待時間和新增時的價格，只會為 GameDock 開始記錄之後離開願望清單的遊戲保存。**等待最久**列出在你的願望清單中待得最久的遊戲。

降價提醒列出這個時段內觸發的提醒，**你的願望清單**會開啟你的願望清單，讓你設定更多提醒。

免費方案

所有時段的「願望清單」頁面都屬於 GameDock Plus。在免費方案中，這個頁面仍會顯示**目前等待中**、**新增**、**移除**和**從願望清單購買**，還有值得了解的亮點（隱藏其具體發現）和圖表的輪廓。你的願望清單及其降價提醒仍然免費。

統計

年度遊戲回顧

把你的一年做成一張可分享的卡片：時數、解鎖、新接觸的遊戲和你的年度最佳遊戲，所有方案均免費，並可決定誰能看到什麼。

側邊欄「統計」下的**年度遊戲回顧**把一年濃縮成一張可以分享的卡片：你玩了多少小時、你的解鎖、你第一次玩的遊戲、你最長的連續遊玩天數，以及你的年度遊戲。所有方案都可以免費使用。



過去某一年的年度遊戲回顧，字母與下文對應

卡片

卡片 A 開頭是你玩了多少小時、玩了多少款遊戲，然後是你的**解鎖**、**首次遊玩**的遊戲、你最多的**連續遊玩天數**，以及**你的解鎖日**，也就是你解鎖成就最多的星期幾。下方是你的**年度遊戲**，即你玩得最多的遊戲，以及排在它後面的四款，還有你解鎖最多的一天。

時數來自 GameDock 在同步之間記錄的遊玩資料，所以對於年中才開始記錄的年份，卡片會顯示**自……起統計**，其中的日期就是那一天；而在有任何遊玩紀錄之前的年份，則改以解鎖開頭。你第一次玩的遊戲以各商店記錄的首次遊玩為準，所以可以追溯到你使用 GameDock 之前。這一年無法提供的數據會直接省略，而不是顯示為零；你的消費永遠不會出現在卡片上。

卡片只統計你的個人檔案可以顯示的遊戲：你對他人隱藏的遊戲、GameDock 無法匹配到已知遊戲的遊戲，或者只從裝置上得知的遊戲，都不計入任何數據。

分享卡片

今年的卡片會隨著時間推移逐漸填滿，從 12 月 1 日起可以分享；在此之前，頁面會以預覽形式顯示它。更早的年份隨時都可以分享：用年份旁邊的箭頭往回切換即可。

一旦某一年可以分享，**下載卡片** B 會把它儲存為圖片，**複製連結**會複製它在你個人檔案中的頁面網址；這個頁面會顯示卡片、其中的數據和一個指向你個人檔案的連結，你發布這個連結時還會顯示連結預覽。點**分享到** 下的 X、Threads、Bluesky、Facebook 或 Reddit，會在新分頁中開啟該網站自己的發文框，年份和頁面都已填好，你可以隨意修改後發布；在手機和部分瀏覽器上，**其他應用程式**會開啟你裝置的分享選單，並附上卡片圖片。如果你沒有使用者名稱，或者你的個人檔案只有你自己能開啟，就沒有連結，也沒有可分享的內容。

誰能看到什麼

在你的公開頁面上 C 說明了誰能看到卡片的各個部分：時數、新遊戲和連續天數依你的遊戲時數的公開範圍而定，解鎖和最佳單日依你的成就而定，卡片中提到的遊戲依你的遊戲庫而定，這些都在**帳號 › 隱私**中設定。如果某人一項都無權查看，他看到的會是和無法查看的個人檔案一樣的「找不到」。

完整的一年

在統計中查看你的 2025 會開啟這一年的總覽，包含所有亮點，這是 GameDock Plus 的功能。在免費方案中，它會開啟這一年的鎖定畫面，而卡片仍然免費。

第 6 部分

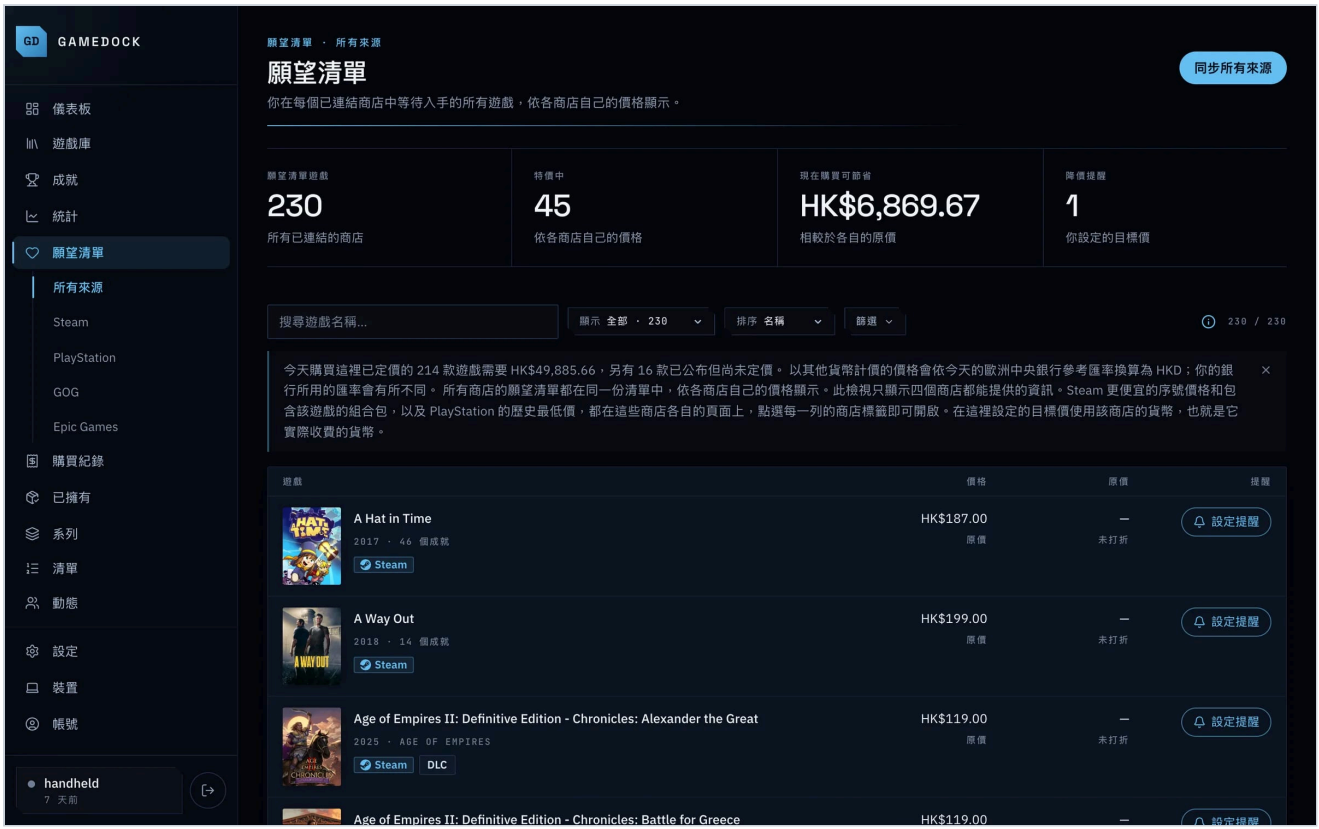
願望清單、購買紀錄和已擁有

為想要的遊戲設定降價提醒，檢視已有遊戲的購買價格，以及你的遊戲庫值多少錢。

願望清單價格和提醒

檢視你在每個商店的願望清單及其價格，並在遊戲降到你想要的價格時收到通知。

側邊欄中的**願望清單**匯集了你在 Steam、PlayStation、GOG 和 Epic Games 願望清單上的遊戲，每款都以所在商店的價格顯示。為一款遊戲設定降價提醒，GameDock 會在它降到你的價格時通知你。



來自所有商店的願望清單

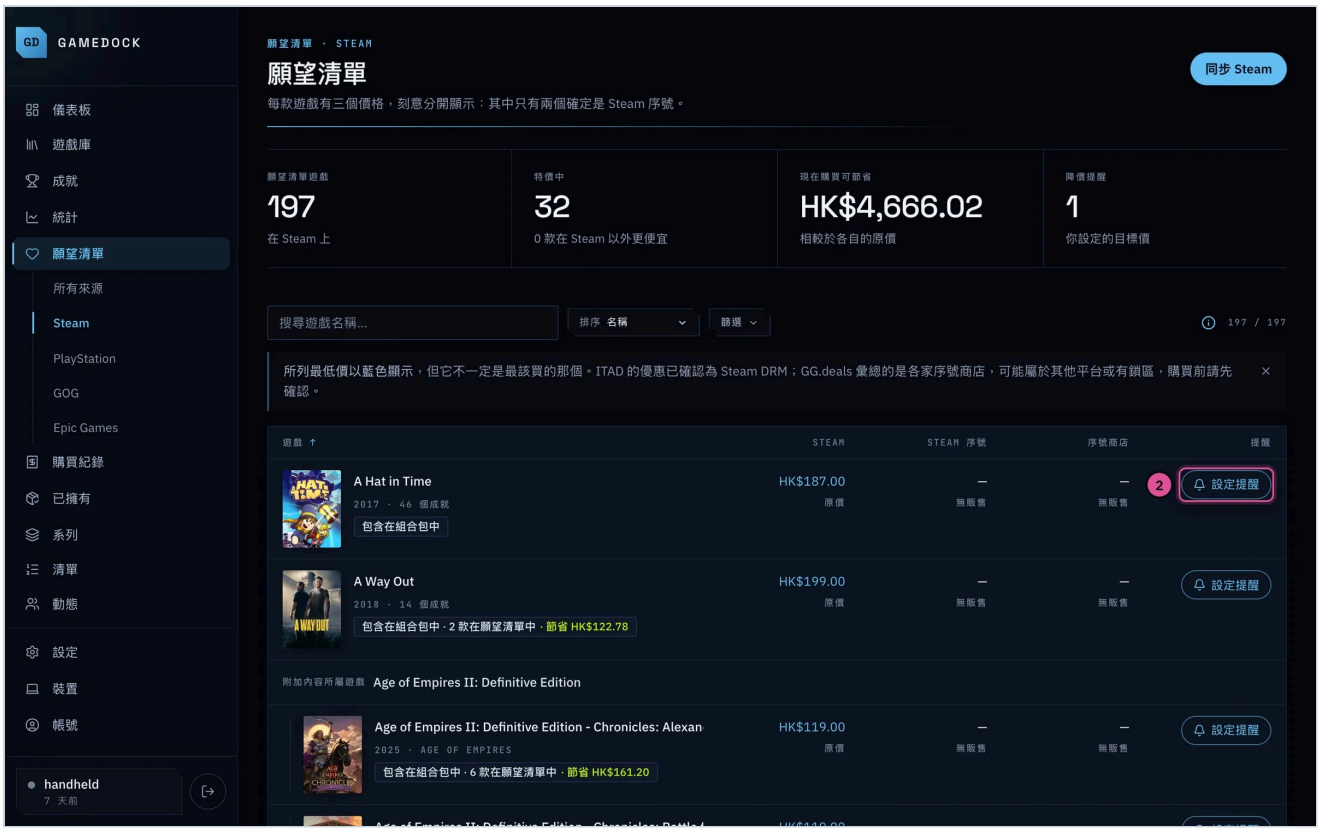
頁面顯示的內容

所有來源列出願望清單中的每款遊戲，以及它所在的商店、目前價格、特價前的價格和它的降價提醒。上方的數據統計你願望清單中的遊戲數量、其中有多少款正在特價、現在購買特價遊戲能省下多少錢，以及你設定了多少個降價提醒。每個商店自己的頁面也顯示同樣的四項數據；在 **Steam** 頁面上，**特價中**下方的那一行還會統計在 Steam 以外的地方更便宜的遊戲。

- **搜尋遊戲名稱...** 依名稱尋找遊戲。
- **顯示**可以把清單縮小到**特價中**、**達到目標價**、**已設提醒**（設定了提醒的遊戲）或**無價格**的遊戲。
- **排序**可以依名稱、最便宜、折扣最大或最近新增排序。
- **篩選**用來選擇一個商店。

每個遊戲名稱下方會顯示遊戲的年份，在 Steam 上還會顯示它的系列和成就數量；需要知道的其他資訊，例如**包含在組合包中**或 **DLC**，會單獨顯示在下面一行。沒有封面圖的遊戲會顯示一張印有其簡稱的遊戲卡片。以其他貨幣標價的價格旁邊，會顯示依今天的匯率換算成你的貨幣後的金額，先後順序由**金額顯示幣別**決定；在每個商店自己的清單中，除非你選擇了你的貨幣，否則商店的價格會排在前面。請參閱貨幣和匯率。側邊欄中**願望清單**下方的各個項目每次顯示一個商店，比合併的清單更詳細。

Steam：並列比較價格

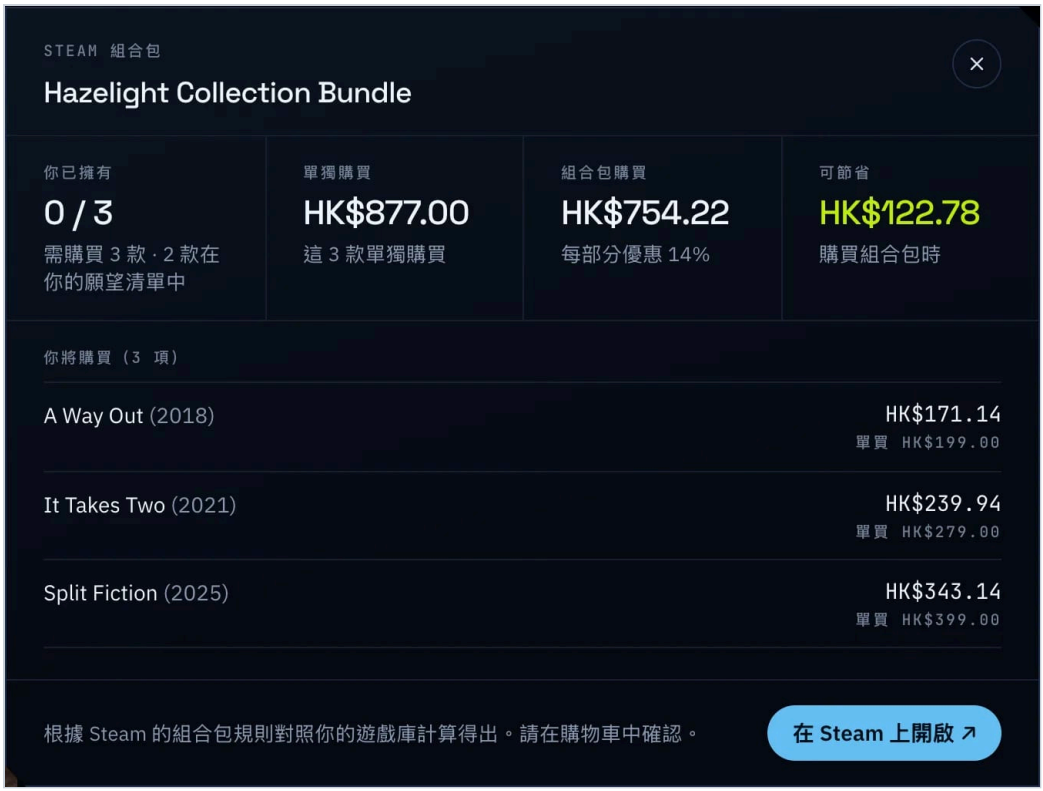


Steam 價格與更便宜的序號並列

Steam清單會並列顯示兩個價格：

欄	價格來源
Steam	Steam 商店本身。
Steam 序號	IsThereAnyDeal 上已確認是 Steam 序號的最低報價。

每個價格都會顯示相較於 Steam 原價能省多少，最便宜的以藍色顯示。遊戲下方的**包含在組合包中**表示 Steam 以組合包形式販售它；點選它可以查看這個組合包對你來說要花多少錢（不包括你已擁有的遊戲）。開啟後，會先顯示組合包中你已擁有多少款遊戲、其餘遊戲單買和買組合包分別要花多少錢，以及你能省多少，然後依系列分組，列出每項商品的組合包價格和單買價格。附加內容顯示在其所屬遊戲的下方。



組合包對你來說要花多少錢

篩選可以把清單縮小到 Steam 特價中的遊戲、Steam 序號最便宜的遊戲或你正在關注的遊戲，還可以篩選有成就或沒有成就的遊戲。

設定降價提醒

1. 開啟**願望清單**，在側邊欄中選擇遊戲所在的商店，或者留在**所有來源**。
2. 在遊戲的**提醒**欄中點選**設定提醒** 2 。
3. 輸入你願意支付的價格，或者點選輸入框下方的某個建議價格，然後點選**設定提醒**。



當價格低於以下金額時提醒我

建議價格是遊戲原價的七五折和五折，在 Steam 清單中還有最便宜的 Steam 序號價格。依你習慣的方式輸入價格即可：`12.50`、`12,50` 和 `$12` 都可以。價格使用商店自己的貨幣，因為商店會以這個貨幣收費；輸

入框會顯示它的貨幣符號。

設定後，按鈕會顯示**低於**和你的價格，以及這款遊戲還要降多少才會低於它。點選按鈕可以修改價格，點選**移除提醒**則停止關注。當價格降到你的價格時，按鈕會變成綠色，並顯示**已達目標價**。

對於你 Steam 願望清單中的遊戲，你也可以在它自己的頁面上，在**目前價格**下方設定提醒。

> 說明
>
> 在免費方案中，你最多可以同時為五款遊戲設定提醒，所有商店合計。設定第六個時會被拒絕，並顯示訊息告訴你原因；請先移除一個。GameDock Plus 沒有限制。

何時通知你

設定提醒後，價格第一次達到或低於你的價格時，GameDock 會通知你。對於 Steam 遊戲，它會檢查所列價格中最便宜的那個；對於其他商店，則檢查商店自己的價格。

- 只有價格進一步下降時，它才會再次通知你。
- 價格回升到你的目標價以上後，下次特價時會再次通知你，即使價格相同。
- 修改價格後會重新開始。

提醒會以數字的形式顯示在側邊欄的**願望清單**旁邊，以項目的形式顯示在儀表板的**待你處理**下，還會顯示在該商店願望清單頂端的**已達目標價**面板中。點選那裡的**全部忽略**可以清除該商店的提醒。

提醒只會在 GameDock 中顯示，不會透過電子郵件寄送。

> 說明
>
> 只要 Steam 遊戲的任何一個價格達到你的目標價（與提醒的規則相同），它就會顯示**達到目標價**，所以在**所有來源**中，它可能已經達到目標價，而旁邊的 Steam 價格仍然高於目標價。

把遊戲加入你的 Steam 願望清單

如果一款遊戲在 Steam 上有販售，而且不在你的 Steam 遊戲庫中，它的頁面上會出現**加入願望清單**。這需要安裝 Companion，並且你已在 Chrome 中登入 Steam 商店；否則 GameDock 會告訴你缺少的是哪一項，並開啟這款遊戲的 Steam 頁面，讓你在那裡把它加入願望清單。之後 GameDock 會重新讀取你的願望清單，讓這款遊戲立即顯示；在免費方案中，這次重新讀取會用掉當天的 Steam 同步，如果當天的同步已經用過，遊戲仍會被加入 Steam 願望清單，並在下次願望清單同步後顯示在這裡。

保持價格最新

願望清單和價格會與各個商店同步。請參閱讓一切保持同步。點選頁面頂端的**同步所有來源**，或 Steam 清單中的**同步 Steam**，即可立即取得。

> 說明
>
> 在免費方案中，在這裡點選**同步 Steam**（同時同步願望清單及其價格）會算作你每 24 小時內唯一一次手動商店同步。失敗的同步不會用掉這次機會，所以你可以在同一天再次執行。價格仍會每天自動重新整理。

檢視你的 Steam 購買紀錄

匯入你在 Steam 上的支付金額，並把收據上的每個項目與它所購買的遊戲對應起來。

需要 GAMEDOCK COMPANION

購買紀錄 → **Steam** 列出 Steam 開立給你的每一張收據，以及收據上的每一項付的是你的哪款遊戲。每一項都比對到正確的遊戲後，GameDock 就知道每款 Steam 遊戲花了你多少錢，**已擁有**和你的遊戲庫價值都是據此計算的。

匯入你的 Steam 購買紀錄

Steam 把你的付款紀錄存放在它自己的網站上，只有你的瀏覽器能讀取，所以匯入要透過 Companion 進行。

1. 在 Chrome 中，確認你同時登入了 Steam 商店和 Steam 客服。請參閱 Steam。
2. 點選**購買紀錄** → **Steam** 頂端的**同步 Steam**，或者前往**設定** → **同步**，展開 Steam 這一列，點選**購買紀錄**旁邊的**同步**。在**已擁有** → **Steam** 中，**同步 Steam** 會先匯入購買紀錄，然後重新整理價格。

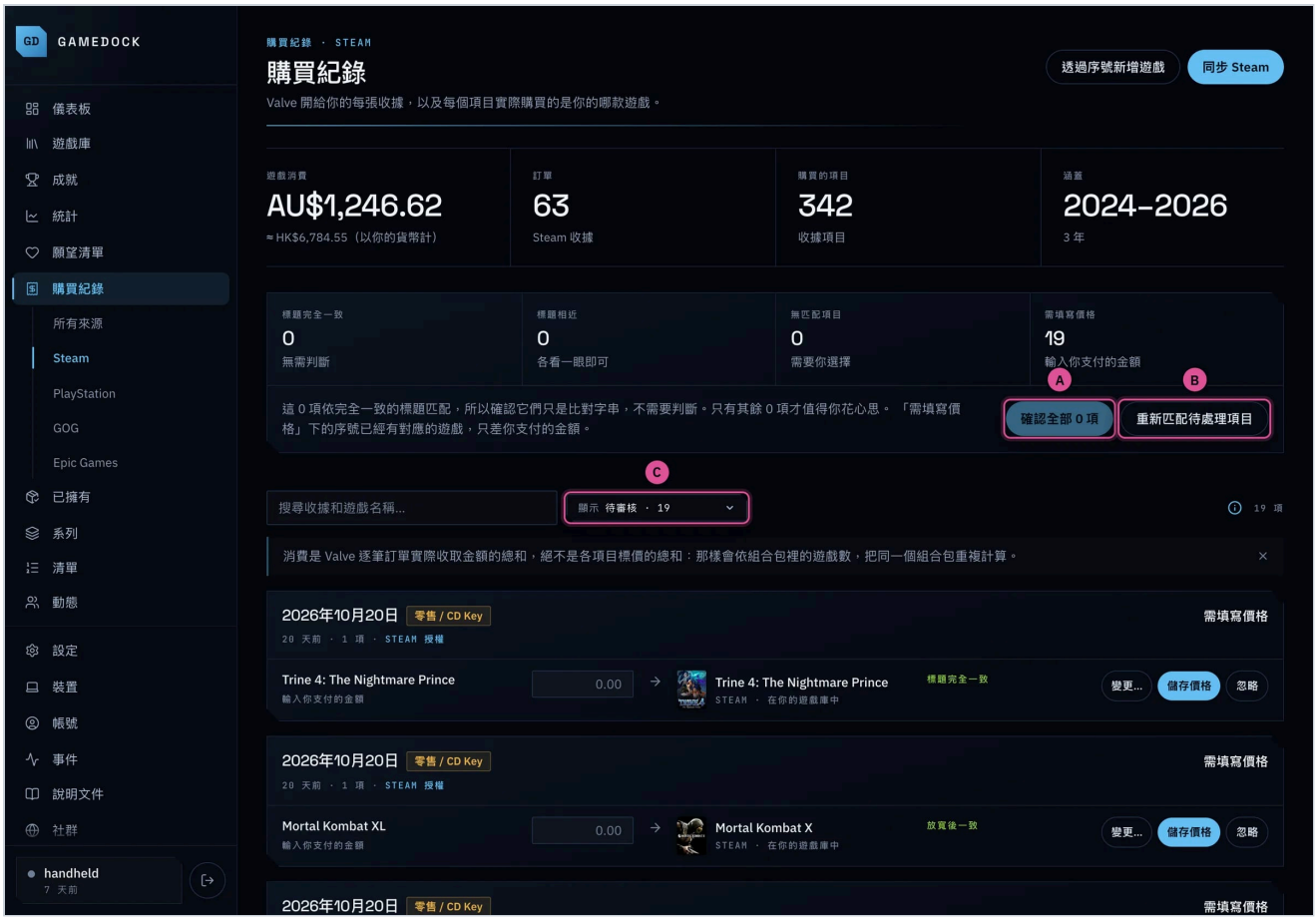
GameDock 會讀取你帳號上的授權（包括你用序號兌換或免費取得的遊戲），以及包含每張收據各項內容和價格的錢包紀錄。它每次辨識 25 項各自對應哪個商品，所以較長的紀錄需要同步幾次才能完成。開啟 Companion 的 **Run automatically**，就能讓它自動保持最新，不用你操心。請參閱讓一切保持同步。

如果你登入了 Steam 商店但沒有登入 Steam 客服，同步只會匯入你的授權，不包含你支付的金額，並會告訴你這一點。

Steam 客服的登入狀態比商店的更快失效。當有新收據需要讀取時，同步會先在背景分頁中短暫開啟 Steam 客服，以延續登入狀態。如果 Steam 仍要求你登入，同步會告訴你：請在 help.steampowered.com 登入，然後再次同步。

清空待審核佇列

GameDock 會依名稱把收據上的每一項比對到你遊戲庫中的遊戲，並自動確認名稱完全一致的那些。其餘的會在**待審核**中等你處理。

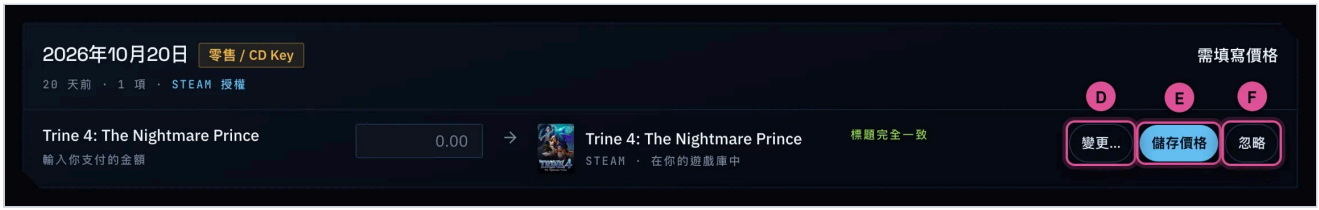


待審核佇列：完全相符、近似相符和沒有比對到遊戲的項目

上方的面板把等待處理的項目分為四類：名稱完全一致、無需決定的；名稱相近、每項都值得看一眼的；沒有比對結果、需要你來選擇的；以及**需填寫價格**，也就是已經比對到遊戲、只等你填寫支付金額的序號。

- **確認全部** A 會一次確認所有完全相符或幾乎完全相符的項目。仍在等待價格的零售項目會留給你處理。
- **重新匹配待處理項目** B 會為每一個等待中的項目重新嘗試比對，在 Steam 或 DLC 同步為你的遊戲庫新增了遊戲之後很有用。
- **顯示** C 可以在**待審核**、**零售 / CD Key**、**贈送 / 免費**、**已確認**、**未匹配的遊戲庫**、**已忽略**和**全部**之間切換。

每一項還會說明它為什麼在等待，以及它被比對到了什麼：



一個收據項目：Steam 給它的名稱、你支付的金額，以及比對到的遊戲

- **變更...** D，或在沒有比對結果時顯示的**附加...**，可以讓你自己選擇正確的遊戲或 DLC。搜尋你的遊戲庫和已擁有的 DLC，或者把 DLC 的 Steam 應用程式編號或商店網址貼到**或輸入 Steam appid / 商店連結...** 中。付了多款遊戲的一個項目可以拆分給它們，金額會被分攤。點選**儲存 1 項分配**（按鈕上會顯示你選了幾項）確認你的選擇。仍在等待價格的序號會保留你選擇的遊戲，並留在**待審核**中，直到你儲存價格。

- **儲存價格** E 會為 Steam 沒有價格的項目記錄你支付的金額，例如在其他地方購買的序號或禮物。請先在名稱旁邊的輸入框中輸入金額。
- **忽略** F 會把不是遊戲的項目（例如錢包餘額）放到一邊。**取消忽略**可以把它恢復。
- **確認**會接受 GameDock 建議的比對結果。序號沒有「確認」按鈕：比對到遊戲後，儲存它的價格就會確認它。

每個比對結果旁邊的標籤說明 GameDock 有多大把握：**標題完全一致**、**放寬後一致**、**開頭一致**、**標題包含**、**由你選擇**或**無匹配項目**。如果某一項仍然無法辨識，它會提供一個指向 SteamDB 的連結，方便你查詢。

標為**未擁有**的項目，是一張對應商品已不再列在你 Steam 帳號上的收據，表示它已被退款，或者是作為禮物為他人購買的。它不計入沒有比對結果的項目；點選**忽略**即可把它放到一邊。

序號和禮物：零售 / CD Key

用序號兌換的遊戲會顯示為一個標有**需填寫價格**的**零售 / CD Key** 項目，因為 Steam 從來不知道你支付了多少。在**顯示**中選擇**零售 / CD Key**，在每一項旁邊輸入你支付的金額，然後點選**儲存價格**。要一次兌換新的序號並記錄其價格，請參閱兌換 Steam 序號。

隨其他商品免費附帶的遊戲

未匹配的遊戲庫列出你擁有、但沒有任何收據項目認領的 Steam 遊戲和 DLC，通常是隨其他商品附帶的額外內容，例如原聲帶或組合包中的遊戲。點選其中一項旁邊的**附加為免費**，或者勾選多項後點選**將 N 項附加為免費...**，然後選擇它隨附的那筆購買，點選**儲存免費附帶內容**（或**儲存 N 項免費附帶內容**）。它會被記錄為零花費，全部價格仍記在你付費購買的遊戲上。

免費附帶內容只能附加到你已經確認的項目上，所以請先確認付費遊戲。

頂端的數據

這個頁面統計你在遊戲上的消費（Steam 為每筆訂單實際收取的總額，而不是每款遊戲原價的總和）、你的訂單數、購買的項目數（每個收據項目算一項）以及你的收據涵蓋的年份。你從未審核過的項目會計入下方的審核卡片，你也是在那裡處理它們的。

> 說明
>
> 在免費方案中，「購買紀錄」只顯示最近 12 個月，匯入購買紀錄時不會保留更早的收據。訂閱 GameDock Plus 後，再次同步購買紀錄即可匯入其餘部分。

兌換 Steam 序號

在 GameDock 中兌換 Steam 序號、記錄你支付的金額，並開始安裝。

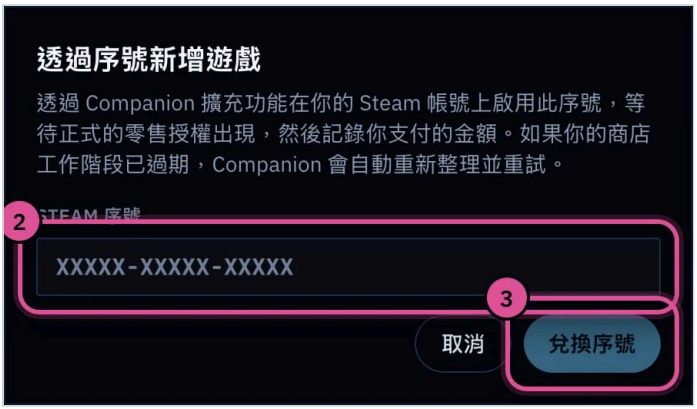
需要 GAMEDOCK COMPANION

如果你在其他商店購買了 Steam 序號，可以直接在 GameDock 中兌換，不必去 Steam。GameDock 會在你的 Steam 帳號上兌換它，把它連同你支付的金額記錄為一筆零售購買，還可以開始在你的裝置上安裝它。

你需要安裝 Companion，並在 Chrome 中登入 Steam 商店。

兌換序號

1. 前往**購買紀錄** → **Steam**，點選**透過序號新增遊戲**。
2. 在 **Steam 序號** 2 中輸入或貼上序號。
3. 點選**兌換序號** 3。



在 GameDock 中兌換 Steam 序號

4. GameDock 會在 Steam 上兌換這個序號，等待 Steam 列出新的授權，然後把它匯入你的遊戲庫。這大約需要一分鐘；如果你的 Steam 登入狀態已過期，Companion 會重新整理登入狀態並繼續。
5. 為這個序號解鎖的每款遊戲輸入你支付的金額，然後點選**儲存價格**。**暫時跳過**會把它留到以後處理，顯示在**零售 / CD Key** 下的**需填寫價格**中。
6. 如果你有裝了 GameDock Helper 的裝置，**安裝到裝置**會開始在那台裝置上安裝遊戲。否則點選**關閉**，或點選**檢視遊戲詳細資料**前往遊戲頁面。

如果這個序號已經在你的帳號上，GameDock 會告訴你，並仍然匯入這個授權，方便你記錄它的價格。

如果兌換失敗

序號輸入框會重新出現，並附上一則說明出錯原因的訊息：

訊息	怎麼辦
該序號無效。	檢查是否有容易混淆的字元（I、L 和 1；0 和 O；V 和 Y），然後再試一次。

訊息	怎麼辦
此序號已在其他 Steam 帳號上啟用。	這個序號已被使用過。請聯絡你購買它的商店。
此商品無法在你所在的國家/地區購買。	這個序號鎖定了其他地區，無法在你的帳號上使用。
此序號需要一款你尚未擁有的本體遊戲。	這是附加內容的序號。請先取得它所屬的遊戲。
最近的啟用嘗試次數過多。	Steam 暫時停止了你帳號上的兌換。請稍等，然後再試一次。
兌換序號前，請先登入 store.steampowered.com。	在 Chrome 中登入 Steam 商店，然後再試一次。
安裝或啟用 GameDock Companion 以兌換序號。	安裝 Companion。請參閱安裝 GameDock Companion。
Steam 尚未列出此授權。	序號已經生效，但 Steam 顯示得比較慢。請過一分鐘同步購買紀錄，然後在**零售 / CD Key** 中輸入價格。
Steam 可能已經啟用了此序號	不要再次兌換。同步 Steam 後，遊戲就會出現。

安裝需要一台已配對並已開機的裝置。如果視窗顯示**沒有已連結的裝置**，請在**設定**中配對一台；如果顯示**裝置離線**，請喚醒裝置後再試一次。

PlayStation 購買紀錄

匯入你的 PlayStation Store 訂單紀錄，並更正某個項目的類型。

需要 GAMEDOCK COMPANION

購買紀錄 → **PlayStation** 會列出你 PlayStation Store 訂單紀錄中的所有內容（遊戲、附加內容、訂閱等），以及每一項的花費。如果 PlayStation 用其他貨幣向你收費，每筆金額都會同時顯示它收取的金額和換算成你的貨幣後的金額，哪個在前取決於偏好設定中的**金額顯示幣別**。



你的 PlayStation 訂單紀錄

匯入你的訂單紀錄

PlayStation 只向已登入的你本人顯示訂單紀錄，所以匯入要透過 Companion 進行。

1. 前往**購買紀錄** → **PlayStation**，點選**同步 PlayStation**。

Companion 會在背景分頁中開啟 PlayStation，逐頁讀取你的訂單紀錄，並顯示每一步的進度：開啟 PlayStation、讀取紀錄的每一頁、儲存，然後確定每筆購買對應的是哪款遊戲。如果你已登出 playstation.com，而你現有的 Sony 帳號工作階段還在，它會用這個工作階段幫你登入。如果 PlayStation 需要你輸入密碼，分頁會保持開啟，讓你登入；登入後再次點選**同步 PlayStation**。完成後，GameDock 會告訴你匯入了多少筆交易。每次買了新東西後再執行一次，或者交給**設定** → **同步**中的**全部同步**或 Companion 的背景同步，讓它保持最新。

如果訊息末尾還寫著*讀取不完整*，表示有部分紀錄沒能讀取，請再執行一次。如果訊息說幣別取自你的設定，表示 GameDock 無法判斷你 PlayStation 帳號所在的地區，因此假設使用你自己的貨幣；請檢查它是否正確。

頁面顯示的內容

上方的數據依序是：你在遊戲上的花費、包含遊戲的訂單數、購買的項目數，以及你的紀錄涵蓋的年份。**遊戲消費**只計算完整遊戲（不含附加內容和試玩版，這些在**購買紀錄** → **所有來源**中計入**遊戲**），它下方的一行顯示你的總花費，不含儲值到錢包的金額。**購買的項目**下方的一行顯示你透過 PlayStation Plus 領取了多少項，以及它們的原價總值。

購買紀錄依日期分組。每個項目都會顯示它所屬的主機，以及以下這類標籤：

- **PS Plus**：透過 PlayStation Plus 訂閱領取。你在訂閱期間可以玩，但並不真正擁有它，因此沒有價格。
- **免費**：免費遊戲或試玩版。
- **不在遊戲庫中**：GameDock 還沒有把它與你遊戲庫中的某款遊戲對應起來。
- **...的附加內容**：一項附加內容，並註明它所屬的遊戲。

打折的項目會顯示劃掉的原價。遊戲組合包會列出其中包含的遊戲。

顯示用來選擇項目類型：**遊戲**（預設）、應用程式、附加內容、試玩版、主題、影片、訂閱、錢包儲值、**未辨識**或全部。如果你為不只一台主機購買過內容，可以用**篩選**把清單限定到其中一台。

更正項目的類型

PlayStation 並不總是會說明一個項目是什麼。它沒有說明的項目會歸在**未辨識**下，每個項目都有按鈕讓你指明它是什麼；對於其他任何項目，開啟價格旁邊的 ⋯ 選單，選擇**變更類別**，就能看到同樣的按鈕。

歸到這裡的大多是 Netflix、YouTube 和 Spotify 這類串流應用程式：訂單紀錄裡沒有任何資訊能區分應用程式和遊戲，所以 GameDock 不去猜測，而是留給你標記為**應用程式**。它還會大約每月重新查詢一次無法辨識的項目，所以遊戲資料庫日後收錄的遊戲會自動歸好類。

1. 選擇**遊戲...**、**應用程式**、**附加內容**、**試玩版**、**主題**、**影片**、**訂閱**或**其他**。
2. 如果選擇**遊戲...**，搜尋並選取這款遊戲（組合包可選多款），然後點選**儲存**。

變更會立即套用到你的購買紀錄，同時作為建議提交到 GameDock 的共用目錄，核准後，其他玩家也能受益。點選**已識別**旁邊的**復原**即可還原。

所有購買集中一處

你在所有商店的花費，以及它是如何計算的。

購買紀錄 → **所有來源**會把你在 Steam、PlayStation、GOG 和 Epic Games 的每一筆訂單，以及你購買的每一份光碟版或盒裝版，彙整到同一個清單中，最新的排在最前面，並算出你的總花費。



每家商店的每一張收據

哪些算是消費

- 訂單依商店實際向你收取的金額計算，而不是其中各款遊戲單獨購買的價格。
- 儲值到 Steam 或 PlayStation 錢包的錢不算消費，因為之後用它購買的遊戲會被計入。
- 其他貨幣的訂單會依下單當天的匯率換算成你的貨幣。它會顯示商店收取的金額，下方是標有 ≈ 的換算金額；如果**金額顯示幣別**設為你的貨幣，則順序相反。請參閱貨幣和匯率。

顯示決定計入哪些內容：**遊戲**（預設：遊戲、附加內容和試玩版）、**全部**、**訂閱和媒體**或**錢包儲值**。上方的數據會隨之變化，數據下方的一行說明它們計算的是什麼；旁邊的**這些數據如何計算**會逐項解釋，並列出花在訂閱和錢包儲值上的金額。用**搜尋產品...**，可以依訂單中的內容尋找訂單；**篩選**可以把清單限定到某個**商店**或某個**年份**，也可以在**付費情況**中只看付費訂單或**免費**訂單。

每筆訂單都會顯示所屬商店、花費，以及其中最多八項內容（並註明還有多少項），每項都標有**在你的遊戲庫中**或**不在遊戲庫中**。以組合包形式販售的 GOG 版本（例如白金版或終極版），如果其中包含的每款遊戲在你的遊戲庫中都是同一款遊戲，就算是在你的遊戲庫中；包含幾款不同遊戲的（例如三部曲）則仍為**不在遊戲庫中**。你免費領取的訂單（例如 Epic 每週贈送的遊戲）會標為**免費領取**。

> 說明
>
> 在免費方案中，購買紀錄只顯示最近 12 個月的訂單；上方的提示會說明有多少筆較早的訂單被隱藏。匯入商店的購買紀錄時不會保留較早的訂單，所以訂閱 GameDock Plus 後，請重新同步每個商店的購買紀錄，以匯入其餘訂單。

頁面上方的**同步所有來源**會立即從每個商店匯入新訂單。請參閱讓一切保持同步。

各商店的專屬頁面

側邊欄中**購買紀錄**下的各個項目一次顯示一個商店：

- **Steam**：收據上的每一項都會比對到它所購買的遊戲，並附有一個待審核佇列。請參閱檢視你的 Steam 購買紀錄。
- **PlayStation**：你的訂單紀錄，並標出了 PlayStation Plus 遊戲。請參閱 PlayStation 購買紀錄。
- **GOG** 和 **Epic Games**：每筆訂單的花費，以及它是否為免費領取。**顯示**可以只看付費訂單或免費領取的訂單。它們會隨各商店的同步一起匯入。請參閱 GOG 和 Epic Games。
- **實體版**：每份光碟版或盒裝版的花費，你可以在這裡補上漏填的價格。請參閱實體版遊戲。

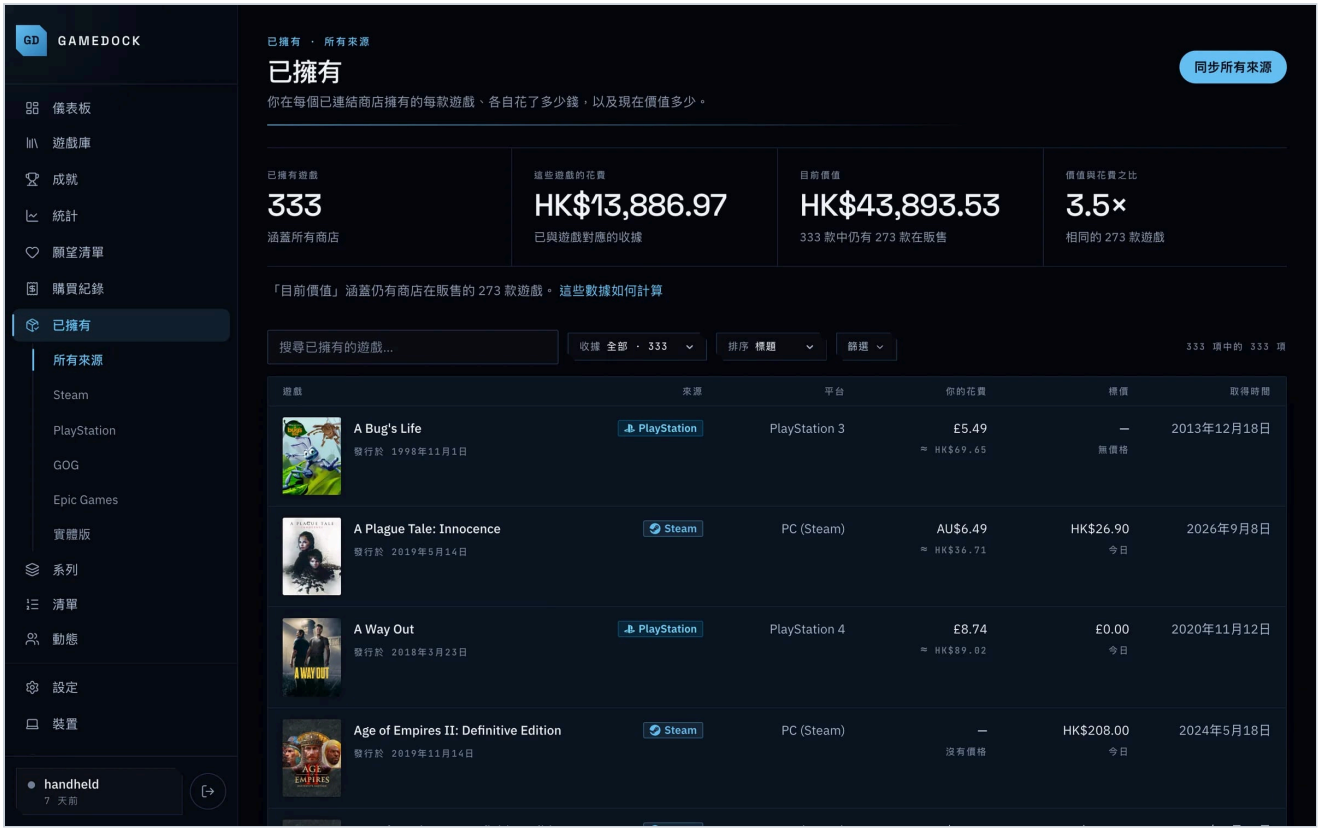
光碟版和盒裝版

在**所有來源**中，你購買的每份光碟版或盒裝版都是一筆單獨的訂單，日期為你購買的那天，價格以你付款時的貨幣計算。別人送的、交換得來的或隨主機附贈的實體版不算購買，因此不計入；還沒有填寫日期的也不計入。請在**購買紀錄** → **實體版**中新增日期。有日期但沒有價格的會顯示**新增價格**，點選後會在那裡開啟這份實體版。

你擁有的遊戲及其價值

比較你為遊戲支付的金額與它們今天的價格。

已擁有會列出你在每個商店擁有的每款遊戲、你為每款遊戲支付的金額，以及現在購買它需要多少錢。



你擁有什麼，以及它們現在值多少

各項數據

- **已擁有遊戲**：你連結的每個商店上的每款遊戲，以及你新增的每份光碟版或盒裝版。
- **這些遊戲的花費**：你為這些遊戲支付的金額，取自你的收據，每筆都依你付款當天的匯率換算。
- **目前價值**：這些遊戲現在在各自商店的售價，依今天的價格和今天的匯率計算。特價中的遊戲以特價計算。下方的一行說明你的遊戲中有多少款仍有商店在販售。
- **價值與花費之比**：兩者在同一批遊戲上的比較。

後兩項只計算既有收據、目前在商店裡也有價格的遊戲，這樣比較才公平；數據下方的一行說明有多少款，旁邊的**這些數據如何計算**提供每項數據的定義。每個商店的專屬頁面都依相同順序顯示同樣的四項數據；不提供目前價格的商店（例如 GOG 或 Epic Games）會在那裡顯示一條短橫線，並說明原因。

清單

每款遊戲都會顯示你在哪裡擁有它、在哪個平台上、你支付了多少、目前的標價，以及你取得它的時間。用**搜尋已擁有的遊戲...**，可以依名稱尋找遊戲。**收據**可以把清單限定為**有收據**或**無收據**的遊戲；**排序**可以依**標題**、**漲幅最大**、**花費最多**或**標價最高**排列。**篩選**用來選擇一個商店。頁面上方的**同步所有來源**會立即匯入最新的購買紀錄和價格。

商店以其他貨幣收取或標示的價格會同時顯示兩個金額，先顯示商店的還是你的，由偏好設定中的**金額顯示幣別**決定。上方的總計使用你的貨幣；如果某個商店頁面上的所有內容都以同一種其他貨幣收費，且你選擇了顯示商店的貨幣，總計則使用商店的貨幣。

無收據的遊戲是 GameDock 沒有找到購買紀錄的遊戲：它可能是禮物、免費遊戲，或是在你的購買紀錄開始之前買的。已經停售的遊戲會顯示收據上的價格，而不是目前的價格。

每份光碟版或盒裝版單獨佔一列，並顯示你為它支付的金額。**標價**一欄是空的，因為沒有商店會提供光碟的目前價格，所以實體版不計入後兩項數據。別人送的、交換得來的或隨主機附贈的實體版會註明來源而不顯示價格；買了但還沒填寫價格的會顯示**尚無價格**。請在**購買紀錄** → **實體版**中新增。

側邊欄中**已擁有**下的各個項目一次顯示一個商店。在 PlayStation 頁面上，你透過 PlayStation Plus 取得的遊戲會標為**訂閱**，你也可以只顯示這些遊戲。

Steam：先清空佇列



Steam 的數據取決於審核佇列

Steam 的數據是否準確，取決於收據項目與遊戲的比對結果。還有收據項目等待審核時，**已擁有** → **Steam** 會提示你；點選**開啟匹配佇列**去處理它們。請參閱檢視你的 Steam 購買紀錄。

儀表板上的遊戲庫價值

儀表板上的遊戲庫價值，是你所有 Steam 遊戲和 DLC 目前在 Steam 商店的價格總和，以你 Steam 帳號的貨幣計算。免費遊戲以零計算，Steam 已停售的遊戲不計入。每次重新整理 Steam 價格時，它都會更新。

貨幣和匯率

選擇金額顯示所用的貨幣，以及其他貨幣如何換算。

GameDock 會以商店使用的貨幣儲存每個價格，只在顯示時才換算成你的貨幣。換算後的金額只是近似值：你的銀行用的是它自己的匯率。

選擇你的貨幣

1. 前往**帳號** → **偏好設定**。
2. 在**貨幣**下，選擇用來顯示金額的貨幣。
3. 點選**儲存變更**。

商店區域用來設定 GameDock 無法從你的商店帳號判斷地區時，要讀取哪個地區的價格；**時區**決定你的一天從何時開始：這會影響遊戲時數、每日摘要和每月的統計電子郵件，以及一筆購買算在哪一年。

你連結的每個商店通常都知道自己的地區，GameDock 會盡量使用它。Steam 價格和你的遊戲庫價值一律以你 Steam 帳號本身的貨幣計算。

金額的顯示方式

當商店以其他貨幣向你收費時，**金額顯示幣別**（在偏好設定中）決定哪個在前：商店收取的金額在前，下方是標有 ≈ 的你的貨幣金額；或者你的貨幣金額在前，下方是商店收取的金額。將滑鼠游標移到任一金額上，即可查看所用的是哪一天的匯率。商店裡的目前價格（例如願望清單上的價格）也是如此，只是因為還沒有人付款，會以**標價**代替**實付**。

金額會依照你的**數字和日期格式**顯示。如果一個貨幣符號沒有其他貨幣共用，就直接用它表示，例如 **£** 或 **€**。如果符號是共用的，只有你的格式所屬的貨幣才會使用它：在英文（澳洲）格式中，澳幣顯示為 **$59.99**，美元顯示為 **USD 59.99**；在英文（美國）格式中，同樣的金額顯示為 **A$59.99** 和 **$59.99**。

使用哪種匯率

GameDock 使用歐洲中央銀行公布的參考匯率。對於歐洲央行不公布的兩種貨幣，新台幣使用美國聯準會的匯率，盧布使用俄羅斯央行的匯率，並各自經歐洲央行匯率交叉換算：

金額	換算所用的匯率
你為某樣東西支付的金額	你付款當天的匯率。如果當天沒有匯率（例如週末），則使用在那之前最近的一個。
目前價格，以及你的遊戲庫價值	今天的匯率。

將滑鼠游標移到換算後的金額上，即可查看所用的是哪一天的匯率。如果某種貨幣完全沒有匯率，金額會維持原樣，不計入總計；頁面上的提示會列出哪些未計入。

第 7 部分

GameDock Helper

這款 Linux 應用程式讓 GameDock 能看到並管理你用來玩遊戲的那台電腦上的遊戲。

安裝 GameDock Helper

為你的 Linux 電腦下載 Helper、安裝並登入。

GameDock Helper 是一款小巧的應用程式，適用於你用來玩遊戲的 Linux 電腦或掌機。它讓 GameDock 能看到那台機器上有什麼（已安裝的遊戲、Lutris 和 Heroic 遊戲、模擬器、存檔檔案和可用磁碟空間），並對其進行操作：安裝遊戲、在硬碟之間移動遊戲，以及備份存檔。

它可以在任何現代的 64 位元（x86-64）Linux 上執行，無論是桌上型電腦、筆電還是掌機。沒有 Windows 或 Mac 版本。

下載

1. 在 GameDock 中，前往**設定** → **裝置**。
2. 在 **GameDock Helper** 下，下載適合你系統的類型。每個檔案都以其版本號命名，例如 `GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.flatpak`，所以不用安裝就能看出你手上的是哪個版本。



安裝 GameDock Helper 的三種方式

	下載	適用於
A	**Flatpak**	掌機、核心系統為唯讀的系統，以及任何透過 Discover 或 GNOME Software 安裝應用程式的系統。不確定時，選它最好。
B	**AppImage**	任何 Linux，不需要安裝任何東西：直接執行檔案本身。
C	**.deb**	Debian 和 Ubuntu。

安裝

在終端機中，進入你下載檔案所在的資料夾，用你下載的檔名執行：

- **Flatpak**：`flatpak install --user --bundle GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.flatpak`，然後從應用程式選單開啟 **GameDock Helper**。如果它所依賴的 GNOME 執行環境還沒有安裝，安裝過程會新增 Flathub 並下載它，第一次需要幾分鐘。
- **AppImage**：`chmod +x GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.AppImage`，然後執行該檔案。把它放在一個固定的位置，例如 `~/Applications`，因為隨桌面啟動的就是這一份。
- **.deb**：`sudo apt install ./GameDock-Helper-0.1.80-linux-x86_64.deb`，然後從應用程式選單開啟 **GameDock Helper**。

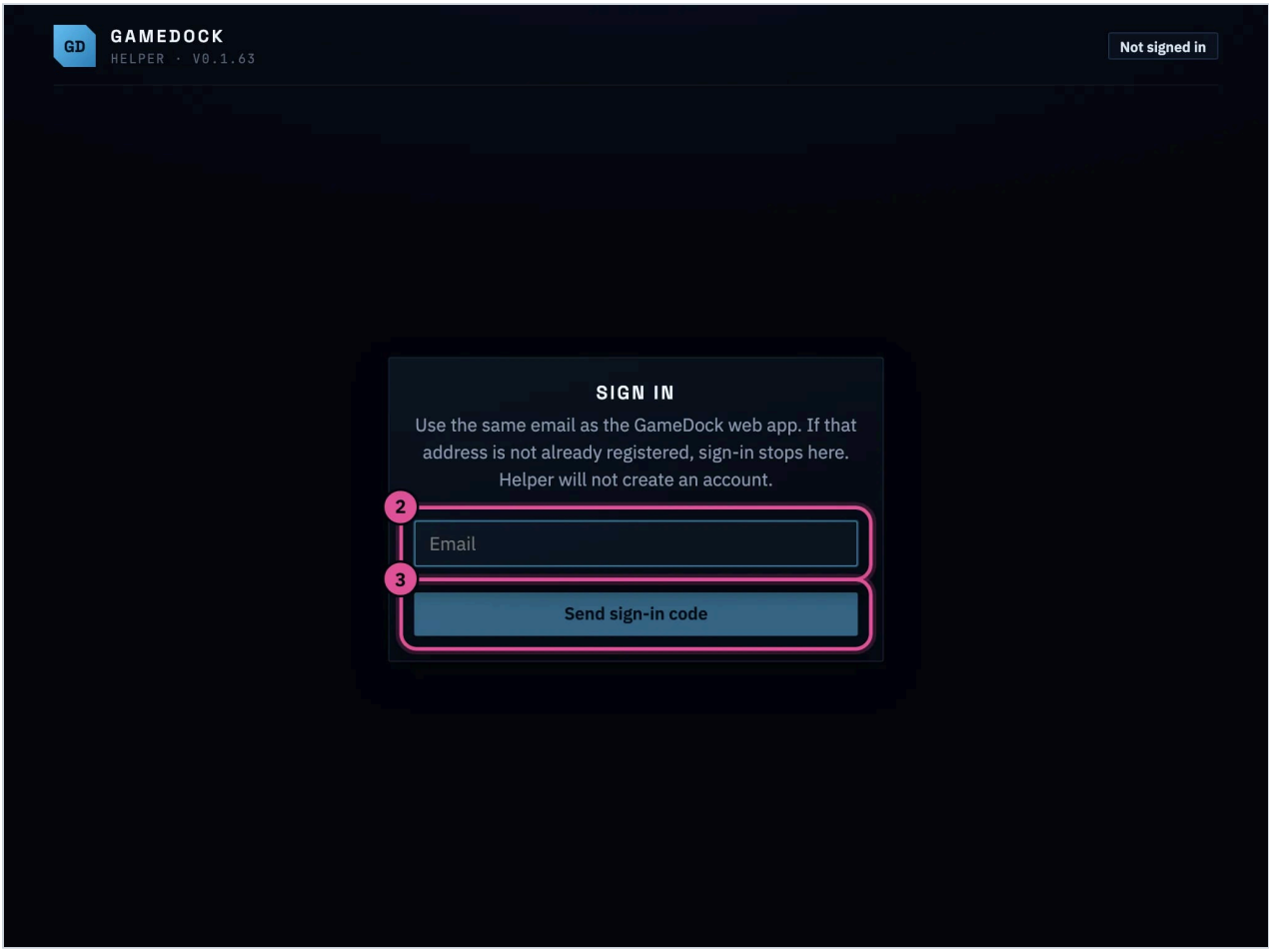
只使用一種類型。Flatpak 和 AppImage 各自儲存設定，而且不能同時執行。

> 提示
>
> 要確認下載的檔案是 GameDock 發布的那個，請開啟按鈕下方的**驗證下載檔案**。它會提供每個檔案的總和檢查碼與簽章、公開金鑰，以及用來驗證的指令。

登入

Helper 會先要求你登入，使用的電子郵件地址與你在 GameDock 上用的相同。

1. 開啟 GameDock Helper。
2. 輸入你的電子郵件地址 2。
3. 點選 **Send sign-in code** 3。



登入 GameDock Helper

4. 在出現的輸入框中輸入電子郵件中的六位數驗證碼，然後點選 **Sign in**。

接著 Helper 會顯示它的設定畫面。請參閱設定 GameDock Helper。幾秒鐘內，這台機器就會出現在 GameDock 的**設定** → **裝置**中，旁邊顯示**線上**。

Helper 絕不會建立帳號。如果它提示你的電子郵件地址沒有對應的 GameDock 帳號，請先在 GameDock 網站上登入（請參閱建立帳號並登入），然後再回來。

> 說明
>
> 免費方案允許一台裝置；GameDock Plus 允許三台。從同一台機器再次登入不算另一台裝置。如果你方案的裝置名額都已用完，Helper 會顯示 *Device limit reached*，並且不會登入：要用一台裝置替換另一台，請先移除舊裝置。請參閱移除或重新連結裝置。

更新 Helper

從 0.1.84 版開始，Helper 會自動保持在最新版本：每隔幾小時檢查一次新版本並安裝，除非你關閉了 **Install updates automatically**（請參閱更新）。更早的 Helper 做不到這一點，所以需要手動更新一次；無法替換自身的 Helper（例如 .deb 版）也是如此。

當某台裝置的版本落後且沒有自動更新時，你下次開啟 GameDock 時，無論進入哪個頁面，它都會告訴你：一則提示會列出你每台版本落後的裝置及其目前版本，並提供**取得更新**（開啟**設定** → **裝置**）和**以後再說**（在該瀏覽器中延後一週再提示）。只要還有裝置版本落後，**設定** → **裝置**也會顯示*有新版本的 GameDock Helper 可用*。



每台版本落後的裝置都會被列出，並附上其版本

大多數更新都可以等你方便時再裝。偶爾會有更新修復與裝置安全相關的問題，從那之後，GameDock 就不再派送任何工作給舊版 Helper：安裝、移動或掃描都會回應*該裝置上的 GameDock Helper 版本過舊*。更新 Helper 後就能恢復正常；這期間不會遺失任何內容。

下載與你已安裝的相同類型的檔案，然後在 Helper 的系統匣選單中點選 **Quit**。接著：

- **Flatpak**：執行 `flatpak install --user --reinstall --bundle`，後面加上新檔案的檔名。`--reinstall` 會取代已安裝的 Helper；你的設定和登入狀態都會保留。
- **AppImage**：把新檔案放在舊檔案旁邊，並對它執行 `chmod +x`。執行新檔案後，它會接手隨桌面啟動的工作，你可以刪除舊檔案。
- **.deb**：執行 `sudo apt install ./`，後面加上新檔案的檔名。它會取代已安裝的版本。

再次開啟 GameDock Helper（如果是 AppImage，則開啟新檔案）。幾秒鐘內，**設定** → **裝置**就會在裝置旁邊顯示新版本；所有裝置都更新到最新版本後，提示就會消失。

GAMEDOCK HELPER

設定 GameDock Helper

告訴 Helper 你的遊戲、硬碟和 Steam 帳號在哪裡，並把它們匯入 GameDock。

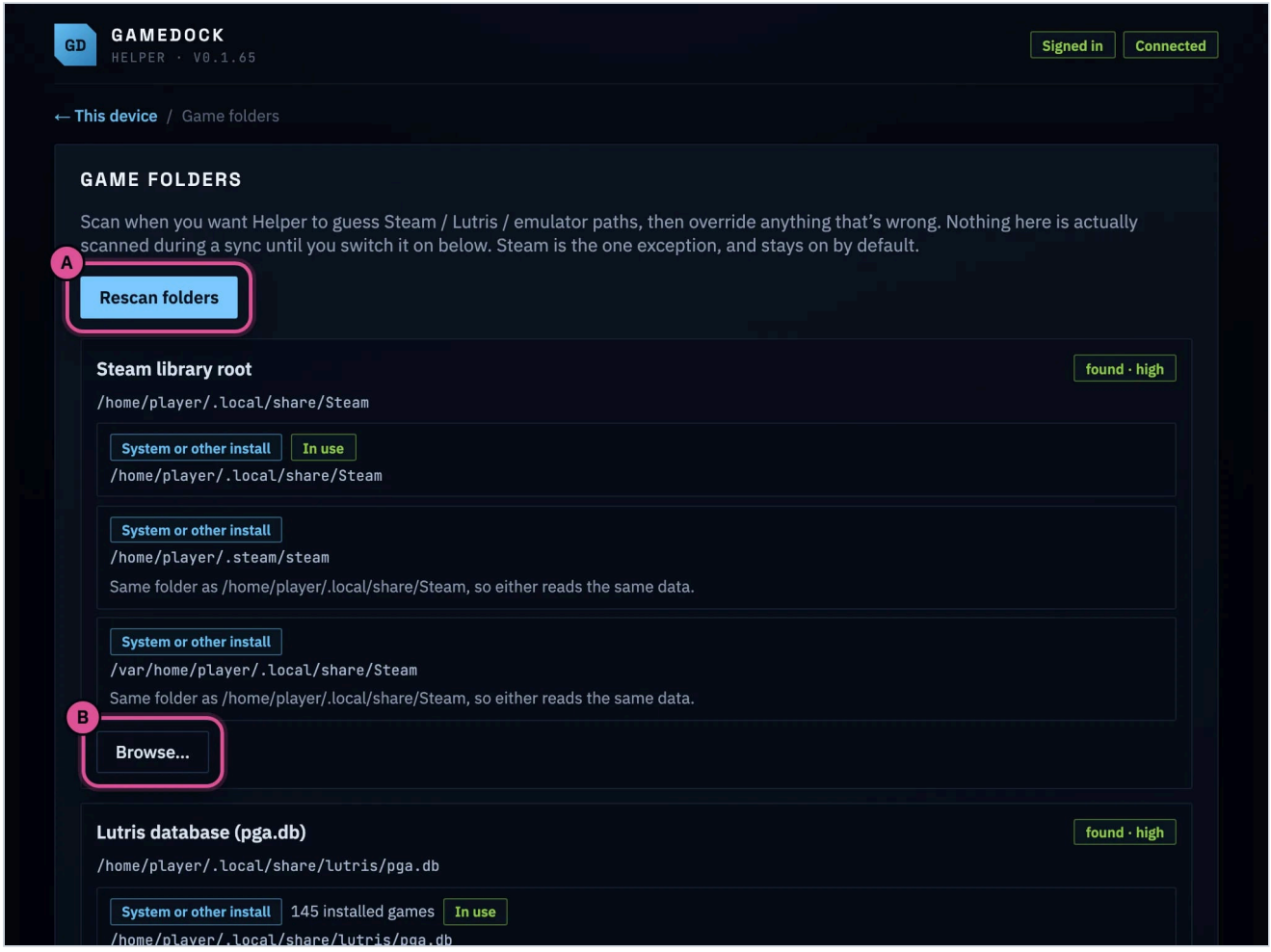
需要 GAMEDOCK HELPER

登入後，GameDock Helper 會開啟 **This device** 頁面：這是一份設定項目清單，每項完成後都會打勾。開啟其中一項，依照它的要求操作，然後點選 **← This device** 返回。

在你要求之前，什麼都不會掃描。每個頁面都有一個用來尋找的按鈕；Helper 會記住它找到的內容。登入後，存檔備份和改寫 Steam 遊戲名稱會自動進行；掃描資料夾和硬碟則要等你來啟動。

Game folders

告訴 Helper 你的遊戲和模擬器放在哪裡。



Game folders：Steam、Lutris 和你的模擬器存放遊戲的位置

1. 點選 **Scan folders** A，尋找過一次後，它會變成 **Rescan folders**。Helper 會在常見位置尋找 Steam、Lutris、Heroic 以及它認得的每個模擬器：RPCS3、Xenia、PCSX2、DuckStation、Dolphin、melonDS、Cemu、PPSSPP、Vita3K、shadPS4、Flycast、RMG 和 Switch 模擬器。
2. 檢查每一列。**found** 表示資料夾存在，**missing** 表示不存在；第二個詞表示 Helper 有多確定這就是正確的資料夾。下方列出 Helper 為該應用程式找到的每個資料夾，每個都註明該應用程式的安裝方式

（Flatpak、AppImage、Lutris 執行器或其他安裝方式）以及其中有多少內容，例如已安裝的遊戲或存檔。正在使用的那個標有 **In use**。如果兩個資料夾其實是同一個，第二個會註明這一點。

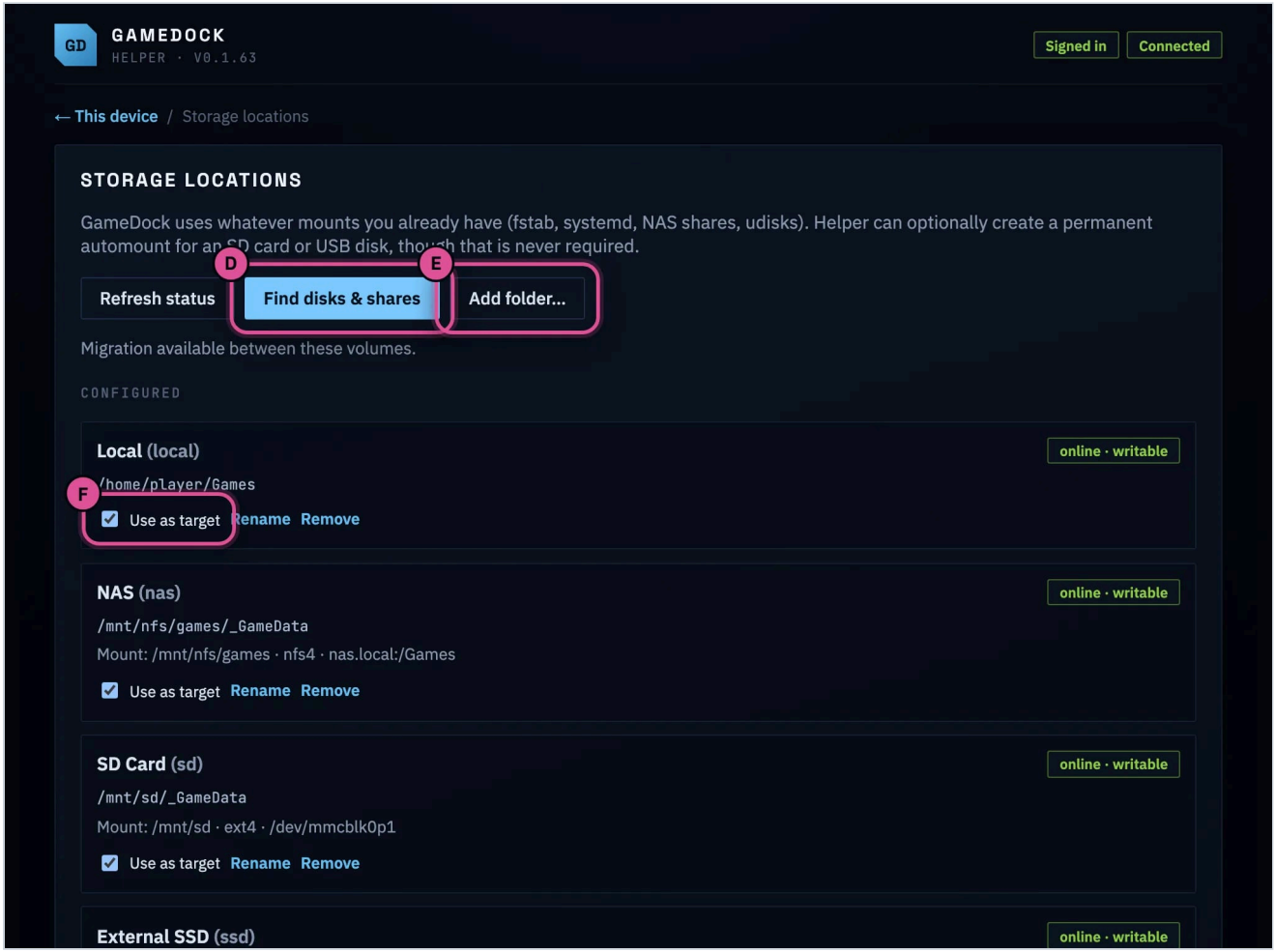
3. 如果某一列用錯了資料夾，在正確的資料夾下點選 **Use this folder**，或點選 **Browse...** B 選擇另一個。最常需要檢查的情況，是同時裝有某個模擬器的 Flatpak 版和 AppImage 版：請選擇存放你遊戲的那個資料夾。
4. 為每個你希望出現在 GameDock 中的啟動器或模擬器開啟 **Scan this source**。

PCSX2 和 DuckStation 會自己保存一份已找到的遊戲清單。它們的那一列會顯示每份清單中有多少款遊戲；每份清單都會被讀取，所以不需要選擇資料夾。

Steam 一律會被讀取。其他一切在你開啟之前都不會被動到：配對裝置並不會自動開始讀取你的 Lutris 或模擬器遊戲庫。

Storage locations

告訴 Helper 你的遊戲可以放在哪些硬碟上，這樣 GameDock 就能顯示每個硬碟的使用量，並在它們之間移動遊戲。



Storage locations：存放你遊戲的硬碟和網路共享

1. 點選 **Find disks & shares** D。Helper 會列出它能看到的硬碟和網路共享：建議的 Steam 庫資料夾、已掛載的 NFS 和 SMB 共享，以及 SD 卡和 USB 磁碟。
2. 在每個你想使用的位置旁邊，點選 **Use this location**、**Use this share** 或 **Use current mount**。要新增未列出的資料夾，請點選 **Add folder...** E。

3. 對每個可以把遊戲移入的位置，保持勾選 **Use as target** F。

你的位置會列在 **Configured** 下，在那裡用 **Rename** 可以為位置取一個你認得出的名稱，用 **Remove** 可以把它從清單中移除。**Refresh status** 會重新檢查哪些位置已連接。

Helper 使用你已經掛載的硬碟和網路共享：它從不需要額外設定什麼。對於沒有永久掛載的 SD 卡或 USB 磁碟，**Make permanent mount…** 可以讓它自動掛載；這需要輸入你的密碼。

拔下的硬碟會顯示為離線，重新插上後就會恢復。移動遊戲至少需要兩個位置。請參閱你在 GameDock 上的裝置。

Steam library

選擇 GameDock 要搭配這台機器上的哪個 Steam 帳號使用，以便在 Steam 中重新命名遊戲和更改它們的美術圖。



Steam library：使用哪個 Steam 帳號的資料夾

1. 點選 **Find userdata folders**。
2. 選擇你帳號的資料夾。每個資料夾都以一個數字命名，也就是它所屬的 Steam 帳號；如果這台機器上只有一個人使用 Steam，就只有一個資料夾。

其他設定項目

- **Standalone games**：獨立安裝的 PC 遊戲（安裝在商店啟動器之外）的成就，這些遊戲把成就儲存在你電腦上的檔案中。請參閱獨立安裝的 PC 遊戲的成就。
- **Cloud save backups**：請參閱備份你的存檔。
- **Background service**：請參閱讓 Helper 保持執行。
- **Hub sign-in**：需要時重新登入。請參閱移除或重新連結裝置。

匯入 GameDock

資料夾設定好後，在 GameDock 中前往**設定** → **同步**，點選 **GameDock Helper** 旁邊的**同步**。你的 Lutris、Heroic 和模擬器遊戲會出現在**遊戲庫**的**啟動器**和**模擬器**下。之後，Helper 執行期間會讓 GameDock 保持在最新狀態。

GAMEDOCK HELPER

讓 Helper 保持執行

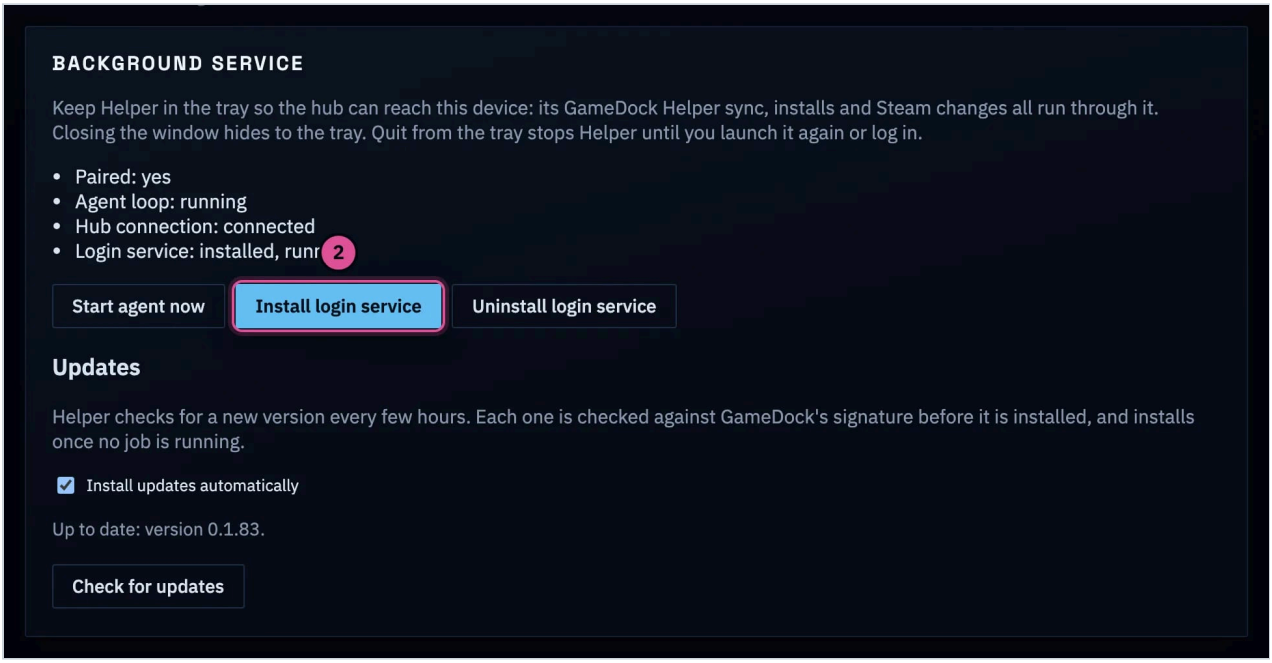
讓 Helper 隨桌面啟動，這樣 GameDock 就能隨時連線到你的裝置。

需要 GAMEDOCK HELPER

只有在 GameDock Helper 執行時，GameDock 才能連線到你的裝置。把它設定為隨桌面啟動，它就會在系統匣中安靜待命。

隨桌面啟動

1. 在 GameDock Helper 中，開啟 **Background service**。
2. 點選 **Install login service** 2。



Background service：讓 Helper 隨桌面啟動

從你下次登入桌面開始，Helper 會自動啟動，直接進入系統匣。它現在不會再啟動第二個 Helper：你已開啟的那個會繼續執行。頁面上的清單會顯示它是否已登入（**Paired**）、目前是否正在執行（**Agent loop**）、是否已連線到 GameDock（**Hub connection**），以及是否設為隨桌面啟動（**Login service**）。**Uninstall login service** 會讓它不再自動啟動。

在掌機上，每次你在遊戲模式和桌面模式之間切換時，它都會自動重新啟動。

更新

Background service 中 **Updates** 下的 **Install updates automatically** 會一直開啟，除非你把它關閉。Helper 每隔幾小時檢查一次新版本，確認它是 GameDock 簽署的版本，等它為 GameDock 執行的工作都結束後，安裝新版本並重新啟動進入新版本。**Check for updates** 會立即檢查。關閉這個開關後，Helper 仍會在新版本發布時告訴你，你可以在想安裝時點選 **Install version**。

- 依照安裝步驟用 `--user` 安裝的 Flatpak，以及放在你自己資料夾中的 AppImage，都會自動更新。

- .deb 是為整個系統安裝的，因此安裝時需要你的密碼。Helper 會自行下載並驗證新版本，在你點選 **Install version** 時要求輸入密碼。
- 為這台機器所有使用者安裝的 Flatpak，或放在你沒有寫入權限的資料夾中的 AppImage，無法替換自己。頁面會說明這一點；請像以前一樣從 GameDock 安裝新版本（請參閱更新 Helper）。

系統匣

- 關閉 Helper 的視窗會把它隱藏到系統匣；它會繼續執行。
- 點選系統匣圖示，或選擇 **Open settings**，即可重新開啟視窗。
- **Quit** 會完全停止 Helper，直到你再次開啟它，或下次登入桌面。
- 將滑鼠移到系統匣圖示上，即可查看 Helper 是否已連線到 GameDock。

如果你的桌面沒有系統匣，關閉視窗就會結束 Helper。

它連線了嗎？

Helper 視窗右上角 **Signed in** 旁邊的第二個徽章，顯示 GameDock 現在能否連線到你的裝置。**Connected** 表示可以連線，**Connecting…** 表示即將連線。**Reconnecting…** 表示 Helper 無法連線到 GameDock，正在自動重試；將滑鼠移到徽章上，可以查看原因以及下次重試的時間。**Not connected** 表示 Helper 根本沒有啟動連線：請在 **Background service** 上點選 **Start agent now**。**Background service** 的 **Hub connection** 下也會顯示同樣的狀態。

執行時它會做什麼

- 讓 GameDock 隨時掌握已安裝的內容、硬碟的使用情況，以及你玩過的遊戲。
- 執行你在 GameDock 上提出的要求：安裝遊戲、移動已安裝的遊戲，以及更新你的 Steam 收藏夾、名稱和美術圖。
- 如果已開啟，在你玩完遊戲後備份存檔。請參閱備份你的存檔。
- 如果你設定了 Steam 遊戲名稱，每十五分鐘改寫一次。請參閱 Steam 名稱、順序和美術圖。
- 每隔幾小時檢查一次自身的新版本，如果 **Install updates automatically** 已開啟，就會安裝它。

只有在你點選對應的按鈕時，才會掃描你的資料夾和硬碟。

GAMEDOCK HELPER

備份你的存檔

在 GameDock 上保留存檔檔案的多個版本，並在需要時取回。

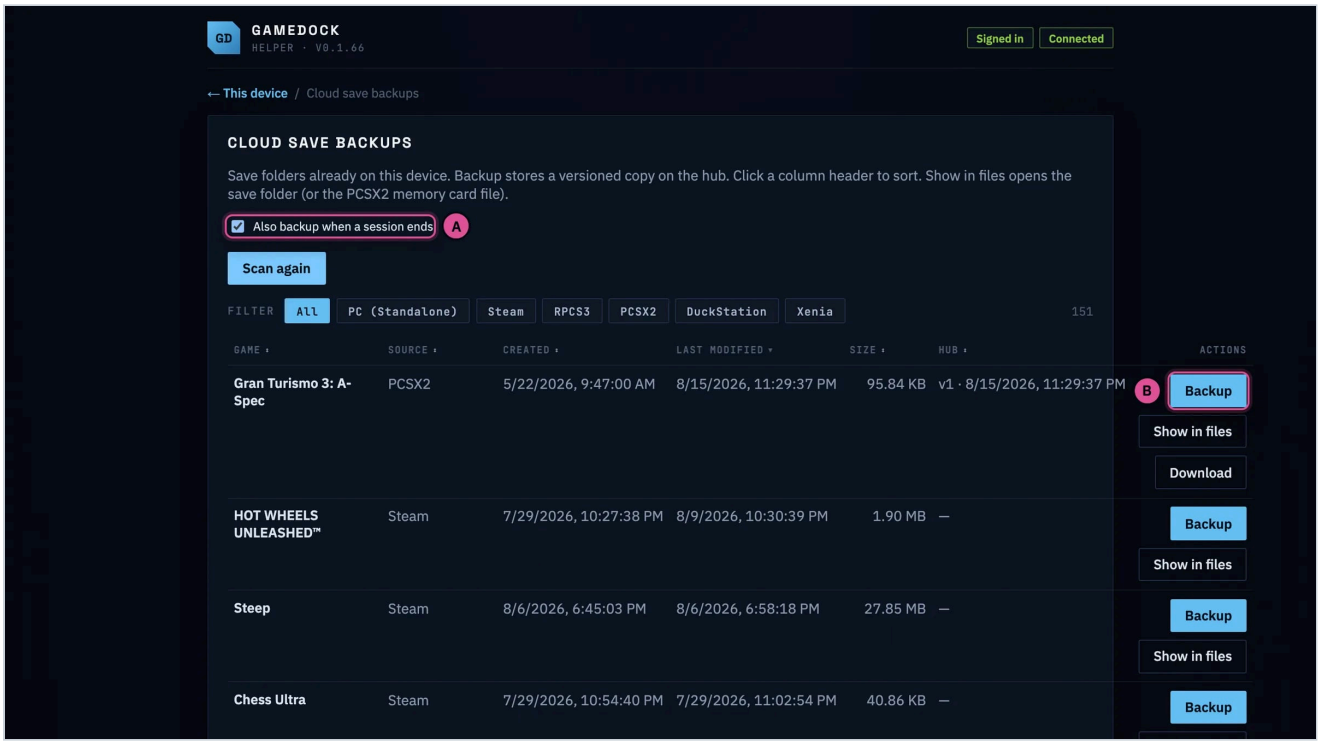
需要 GAMEDOCK HELPER

GameDock Helper 可以在 GameDock 上保存你存檔檔案的備份，這樣遺失或損壞的存檔就能找回來。每次備份都是一個獨立的版本；你可以選擇要下載哪一個。

它能找到獨立安裝的 PC 遊戲、Steam 遊戲，以及 RPCS3、PCSX2、DuckStation 和 Xenia 模擬器的存檔。

尋找你的存檔

1. 在 GameDock Helper 中，開啟 **Cloud save backups**。
2. 點選 **Scan save folders**。



Helper 找到的每個存檔資料夾，以及每個資料夾的上次備份時間

清單會顯示每款遊戲的存檔、它們的來源、上次變更的時間、大小，以及（在 **Hub** 下）GameDock 上的最新版本。**Filter** 下的按鈕每次顯示一個來源，點選欄標題即可依該欄排序。之後要尋找新的存檔資料夾，請點選 **Scan again**。

備份

- **自動**：保持 **Also backup when a session ends** A 開啟。當你停止遊玩，且某款遊戲的存檔約五分鐘沒有變化後，Helper 就會備份它們。Helper 第一次看到某款遊戲時，只會記下它，所以不會一次上傳你的整個遊戲庫。
- **手動**：點選遊戲旁邊的 **Backup** B。

Show in files 會開啟該遊戲的存檔資料夾。

找回存檔

- 在 Helper 中，點選遊戲旁邊的 **Download**，把它的最新版本儲存到你的「下載」資料夾。
- 在 GameDock 中，開啟遊戲頁面。在**雲端存檔**下，每個版本都會列出儲存時間、來自哪台裝置以及大小；點選你想要的那個版本旁邊的**下載**。

備份是存檔資料夾的壓縮檔。請在遊戲關閉時，把其中的內容放回存檔資料夾。

限制

	免費	GAMEDOCK PLUS
每款遊戲保留的版本數	3	10

每個備份最大 200 MB，所有備份合計最多 5 GB。當一款遊戲的版本數達到你的方案保留的上限時，新的備份會取代最舊的那個。如果你從 Plus 改為免費方案，較舊的版本不會立即刪除：每新增一個版本，就刪除一個舊版本。

GAMEDOCK HELPER

你在 GameDock 上的裝置

檢視硬碟的使用情況、為它們新增 Steam 庫資料夾、在硬碟之間移動遊戲，並清除已移除遊戲的進度。

需要 GAMEDOCK HELPER

GameDock Helper 執行時，側邊欄中的**裝置**會顯示你的 Linux 機器上有什麼：每個硬碟的使用情況、上面有哪些遊戲，以及你的 Steam 收藏夾和 Lutris 分類。只有配對了裝置，它才會出現。

這些頁面會即時讀取你的裝置，所以裝置必須開機，而且 Helper 正在執行。否則，**裝置**會顯示裝置處於離線狀態，並盡可能顯示它最後得知的內容。

總覽

裝置 → **總覽**讓你一眼看清全貌：



你的裝置一目瞭然

- **已掛載的磁碟區**：你的儲存位置中目前有多少個已連接。
- **裝置上的遊戲**：你的遊戲在所有硬碟上總共佔用多少空間。
- **最滿的磁碟區**及其使用比例，以及**已歸類的遊戲**：有多少款遊戲屬於某個 Steam 收藏夾或 Lutris 分類。

- **安裝位置**：每個儲存位置都有一個長條，顯示它的使用情況、剩餘空間，以及其中有多少是遊戲。讀取所有硬碟最多可能需要半分鐘；**重新整理**會重新讀取。
- **Steam 庫**：Steam 在裝置上安裝遊戲的位置，每個都以所在硬碟命名，並顯示剩餘空間和其中的遊戲數量。**預設**標出 Steam 在未另行指定時使用的那個。請參閱 Steam 庫。
- **遷移安裝**：是否有硬碟使用量超過 85%，以及**規劃遷移**，點選後會開啟**裝置** → **遷移**。
- **Steam 和 Lutris**：你有多少個收藏夾和分類，以及**開啟合集**。

底部的資訊列會顯示裝置名稱及其 Helper 版本，並附有前往**設定** → **裝置**中**管理裝置**的連結。

要新增 SD 卡或其他硬碟，請在 Helper 中進行設定。請參閱設定 GameDock Helper。

Steam 庫

Steam 會把遊戲安裝到庫資料夾中，一開始只在內建硬碟上有一個。要把 Steam 遊戲安裝到另一個硬碟（SD 卡、外接 SSD 或網路共享）上，或把遊戲移過去，請為那個硬碟新增一個 Steam 庫：

1. 確認該硬碟是 Helper 中的一個儲存位置（請參閱設定 GameDock Helper）。
2. 在**裝置** → **總覽**的 **Steam 庫**下，點選該硬碟旁邊的**新增 Steam 庫**。

GameDock 會讓你裝置上的 Steam 自己新增這個庫，放在 Steam 會選擇的資料夾中（通常是硬碟根目錄下的 **SteamLibrary**），就和在 Steam 自己的**設定** → **儲存空間**中新增一樣。你完全不需要在裝置上開啟 Steam。每個硬碟只會有一個 Steam 庫。

網路共享也可以有一個 Steam 庫，儘管 Steam 自己的視窗不會列出網路共享。共享上的遊戲只有在共享已連線時才能啟動。

Steam 記得、但所在硬碟沒有插上的庫會顯示為**未連線**。

> 說明
>
> GameDock 必須能連上你裝置上的 Steam。如果 Steam 已關閉，GameDock 會開啟它。桌面上的 Steam 需要先在 Steam 的**設定** → **開發者**中開啟 **CEF Remote Debugging** 並重新啟動 Steam，GameDock 才能請它新增庫。

在硬碟之間移動遊戲

當某個硬碟快滿時，可以在**裝置** → **遷移**中把遊戲移走，也可以在總覽中點選該硬碟旁邊的**釋放空間**，這個按鈕在硬碟使用量超過 85% 時出現（否則顯示為**遷移安裝**）。

1. 選擇要移動的遊戲。點選頂部某個硬碟的卡片，即可只查看其上的遊戲；點選**從大到小**，即可找到能釋放最多空間的遊戲。
2. 勾選要移動的遊戲。底部的統計列會加總它們的大小。
3. 在**移動到**下，選擇要移入的硬碟。每個硬碟都會顯示其剩餘空間。
4. 點選**移動**。

遊戲會逐一移動，紀錄會顯示每款遊戲的移動情況。遇到第一個失敗的遊戲時就會停止，最後顯示*已完成*或*已停止*。已經在你所選硬碟上的遊戲會被略過。Lutris 遊戲會自動更新，以找到它們的新位置。

移動遊戲至少需要兩個已連接、並在 Helper 中開啟了 **Use as target** 的儲存位置。不在其中任何一個位置上的遊戲會標為**不在任何磁碟區中**，無法移動。

> 說明
>
> 移動遊戲是 GameDock Plus 的功能。在免費方案中，你仍然可以選擇遊戲，並查看它們能釋放多少空間。

移動完成後，GameDock 會自動重新整理你的合集，讓移動過的遊戲歸入它現在所在儲存位置對應的合集。它不會為此重新啟動 Steam：如果 Steam 在桌面上開著，它的收藏夾會在你下次於**合集**頁面上套用規則時同步更新。

頁面底部的**裝置維護**提供兩種修復，在情況看起來不同步時可以執行：**重新整理合集**會重新讀取你的 Steam 收藏夾和 Lutris 分類，並依你的合集規則重新歸類遊戲；另一種是**修復權限**。

Steam 遊戲

點選**裝置** → **遷移**頂部的 **Steam 遊戲**，即可在你的 Steam 庫之間移動遊戲。

1. 點選某個庫的卡片，即可只查看其中的遊戲。Steam 自己的工具（例如 Proton 和 Steam Linux Runtime）會被隱藏；在**顯示**下選擇**遊戲和 Steam 工具**即可看到它們。
2. 勾選要移動的遊戲，在**移動到**下選擇一個庫，然後點選**移動**。

Steam 會自己移動每款遊戲，連同它的 Proton 前綴和存放在其中的存檔一起移動，然後驗證遊戲，這還需要幾秒鐘。正在執行的遊戲，或與其他遊戲共用內容的遊戲（例如 Half-Life 的資料片），無法單獨移動，紀錄會說明原因。移動 Steam 遊戲需要兩個或更多已連線的 Steam 庫（請參閱 Steam 庫），這同樣是 GameDock Plus 的功能。

已移除的遊戲

裝置 → **已移除的遊戲**列出 Lutris 曾為其記錄遊戲時數、遊玩紀錄或成就，但現在已不在你任何裝置上的遊戲：包括你從 GameDock 刪除但保留了進度的遊戲，以及你直接在 Lutris 中移除的遊戲。每款遊戲都會顯示保留了哪些內容、你上次玩它的時間，以及移除進度後，這款遊戲是否仍會因其他平台而留在你的遊戲庫中。

點選遊戲旁邊的**移除**，再點選**移除進度**，即可移除 Lutris 為它記錄的內容；點選**全部移除**則會清空清單。來自 Steam、PlayStation、Xbox 和 RetroAchievements 的進度永遠不會受影響。

GAMEDOCK HELPER

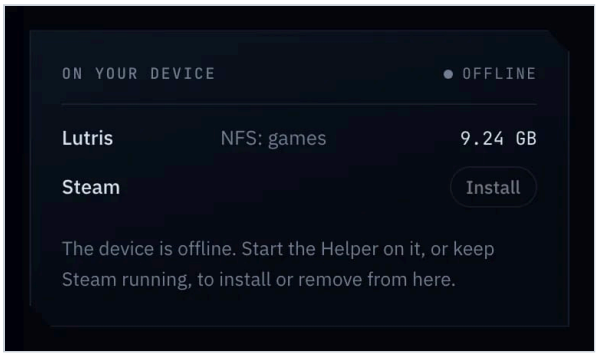
從 GameDock 安裝遊戲

在遊戲頁面上安裝遊戲、新增到 Steam，或從你的裝置上移除遊戲。

需要 GAMEDOCK HELPER

當你的裝置上正在執行 GameDock Helper 時，GameDock 中的遊戲頁面會顯示裝置上安裝了什麼，還可以在裝置上安裝遊戲、把遊戲新增到 Steam 或刪除遊戲。

你的裝置上有什麼



遊戲頁面上的「在你的裝置上」

在遊戲頁面上，**在你的裝置上**區塊會顯示你的裝置是否在線上，並列出裝置上安裝的每個副本：它來自哪個啟動器或模擬器、在哪個硬碟上，以及它的大小。你在模擬器中玩的遊戲也會列出。如果 Lutris 透過某個模擬器啟動一款遊戲，而該模擬器也列出了這款遊戲，它只算一個副本，例如顯示為 **PCSX2（透過 Lutris）**。如果你有不止一台裝置，每個副本都會註明它在哪台裝置上。由 Steam 或 Heroic 安裝、但 GameDock 還沒有測量過的遊戲，會顯示**已透過 Steam 安裝**（或 Heroic），直到下次同步帶來它的硬碟和大小；對於 Steam 遊戲，只要你的裝置在線上，GameDock 就會立即向它查詢。

遊戲庫在**全部遊戲**和**瀏覽**旁邊還有一個**已安裝**檢視，只顯示在你裝置上有副本的遊戲，無論來自哪個啟動器或模擬器。配對裝置後，在你選擇其他檢視之前，**遊戲庫**預設會開啟這個檢視。

安裝 Steam 遊戲

當一款遊戲在你的 Steam 遊戲庫中但尚未安裝時，**在你的裝置上**區塊的 **Steam** 下會有一個**安裝**按鈕。

1. 開啟遊戲頁面。
2. 在**在你的裝置上**區塊，點選**安裝**。
3. 如果你裝置上的 Steam 有不止一個庫，請選擇遊戲要安裝到哪個硬碟。一開始會選取 Steam 的預設庫，每個硬碟都會顯示其剩餘空間。點選寫有**安裝到**和硬碟名稱的按鈕。

你裝置上的 Steam 會直接開始下載到那個庫中，不需要在裝置上做任何回應。不過有兩種情況仍需要你在裝置上處理：

- 附有授權合約或需要序號的遊戲，會在裝置螢幕上顯示出來，GameDock 會顯示**正在等待你的裝置**。在裝置上接受合約或輸入序號後，下載就會開始。GameDock 絕不會替你接受任何合約。
- 少數遊戲必須安裝在它們與另一款遊戲共用的內容旁邊，例如 Team Fortress Classic 和 Half-Life: Source 要和 Half-Life 放在一起。GameDock 會告訴你 Steam 堅持使用哪個硬碟，並且不會安裝任何內

容。

要安裝到還沒有 Steam 庫的硬碟上，請先新增一個（請參閱 Steam 庫）。之後要移動遊戲，請參閱在硬碟之間移動遊戲。

> 說明
>
> 選擇硬碟需要 GameDock 能連上你裝置上的 Steam。如果 Steam 已關閉，GameDock 會開啟它。桌面上的 Steam 還需要在 Steam 的**設定** → **開發者**中開啟 **CEF Remote Debugging**；否則，**安裝**會在裝置上開啟 Steam 自己的安裝視窗，由你在那裡選擇硬碟。

把遊戲新增到 Steam

對於你透過 Heroic、Lutris、RPCS3、DuckStation 或 PCSX2 玩的遊戲，**新增到 Steam** 會把它作為非 Steam 遊戲放進你的 Steam 遊戲庫，這樣你就可以從 Steam 啟動它，在掌機上也可以從遊戲模式啟動。這是 GameDock Plus 的功能。

從裝置上刪除副本

在你的裝置上區塊中的每個副本都可以從裝置上刪除，無論它在哪個啟動器或模擬器中，也無論你是否還有其他副本。

1. 開啟遊戲頁面。
2. 在**在你的裝置上**區塊，點選副本旁邊的 ⋯，然後點選**從裝置刪除**。
3. GameDock 會詢問你的裝置將刪除哪些內容，並列出來。點選**確認移除**，刪除的正是列出的這些內容。

刪除哪些內容取決於副本所在的位置：

- **Steam**：由 Steam 自己解除安裝遊戲，就像點選 Steam 自己的「解除安裝」按鈕一樣。
- **Heroic**：遊戲的資料夾，刪除方式與 Heroic 自己的「解除安裝」相同，保留其 Wine 前綴。請先關閉裝置上的 Heroic。
- **Lutris**：遊戲本身、它的 Wine 前綴，以及它在 Lutris 中的項目。
- **模擬器**：遊戲的光碟映像檔、ROM 或資料夾，以及啟動它的所有 Lutris 項目。

指向該副本的 Steam 捷徑也會一併刪除。你的存檔和記憶卡永遠不會被刪除，遊戲也會連同它的遊戲時數和成就留在你的遊戲庫中。

如果這是 Lutris 執行的該遊戲的最後一個副本，GameDock 還會詢問如何處理 Lutris 為它記錄的內容：

- **保留進度**（預設）：它的遊戲時數、遊玩紀錄和成就仍保留在這款遊戲上。
- **同時移除進度**：這些內容也會從 GameDock 中刪除；如果你在其他地方沒有這款遊戲，它也會從你的遊戲庫中移除。

保留的進度之後可以在裝置 → 已移除的遊戲中移除。

GameDock 只會刪除遊戲自己的檔案。當另一款遊戲也在使用同樣的檔案，或副本所在的硬碟未連接時，它會拒絕刪除並說明原因。如果在你查看之後裝置上發生了變化，就不會刪除任何內容，GameDock 會請你重新檢查。

刪除需要該裝置上裝有較新版本的 GameDock Helper。如果需要更新，選單中會有提示。

裝置離線時

這些按鈕需要你的裝置開機，而且 Helper 正在執行。否則，頁面會提示你：請在裝置上啟動 Helper，然後再試一次。

GAMEDOCK HELPER

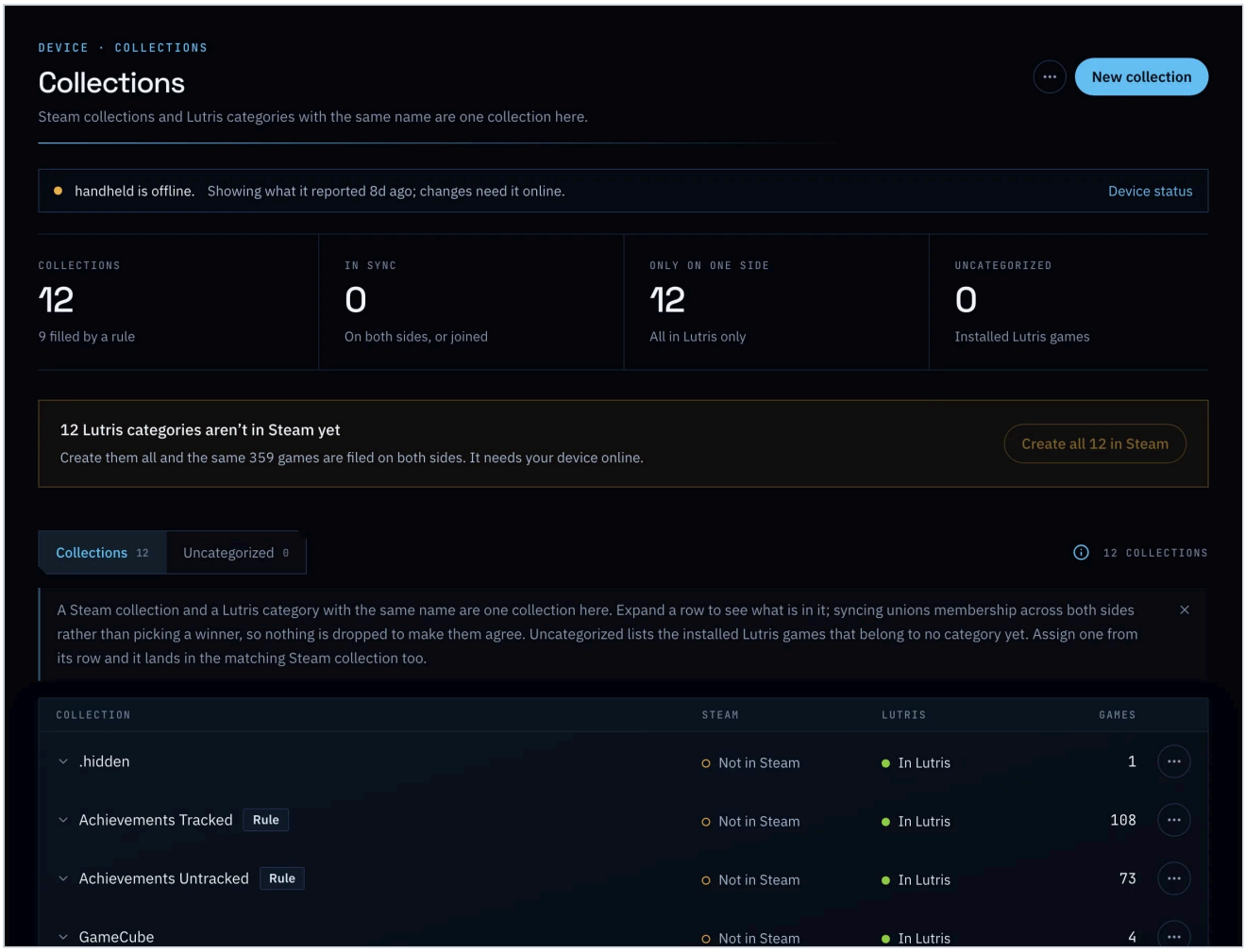
Steam 收藏夾和 Lutris 分類

讓你的 Steam 收藏夾和 Lutris 分類保持一致，並自動歸類遊戲。

需要 GAMEDOCK HELPER和GAMEDOCK PLUS

裝置 → **合集**把你的 Steam 收藏夾和 Lutris 分類並排顯示，並讓它們保持一致。同名的 Steam 收藏夾和 Lutris 分類會被視為同一個合集。

頁面顯示的內容



Steam 收藏夾和 Lutris 分類並排顯示

每個合集都會顯示它是否**在 Steam 中**和**在 Lutris 中**，以及其中有多少款遊戲。名稱旁邊的**規則**標籤表示它由規則包填入。展開一個合集，可以看到它的前幾張封面以及它的填入方式；**檢視全部**會列出其中的每款遊戲。頂部的數據分別統計你的合集數量、兩側已同步的合集、只存在於一側的合集，以及不屬於任何合集的已安裝 Lutris 遊戲。

頂部**合集**旁邊的**未分類**列出尚未歸入任何分類的已安裝 Lutris 遊戲。每款遊戲都有一個建議的合集：點選**依建議歸入**，或開啟**歸入...**，從中選擇一個。

管理合集

- 當有合集只存在於一側時，清單上方的提示會說明數量，並提供在另一側全部建立的選項，例如**在 Steam 中建立全部 12 個**。
- **新增合集**會同時在兩側建立一個合集。
- 每個合集旁邊的選單中，只在一側的合集會有**在 Steam 中建立**或**在 Lutris 中建立**（兩側都有的則是**套用規則**），然後是**重新命名...**、**新增遊戲...**、**同步兩側**和**移除合集**。
- 在合集的完整清單（**檢視全部**）中，點選遊戲旁邊的**移除**即可把它移出。

同步會合併兩側：只要遊戲在任一側的合集中，最後兩側的合集裡都會有它。不會為了讓兩側一致而丟掉任何內容。

在桌面上，寫入合集時 Steam 必須關閉，這可能需要幾分鐘。

自動歸類遊戲

頂部選單中的**規則包**（或由規則填入的合集中的**編輯規則**）會替你把遊戲歸入合集，例如每個模擬器一個合集、依獨立安裝的 PC 遊戲所在的硬碟歸類，或依其成就是否被追蹤歸類。開啟你想要的規則包，點選**儲存**，然後點選**套用已啟用項目**。

> 說明
>
> 建立、變更合集以及把合集傳送到你的裝置是 GameDock Plus 的功能。在免費方案中，你可以查看每個合集和規則。

裝置離線時，標題下方的一行會說明這一點以及裝置上次回報的時間，並附有前往裝置狀態的連結。頁面會顯示它最後得知的內容，在裝置重新上線之前無法進行變更。

GAMEDOCK HELPER

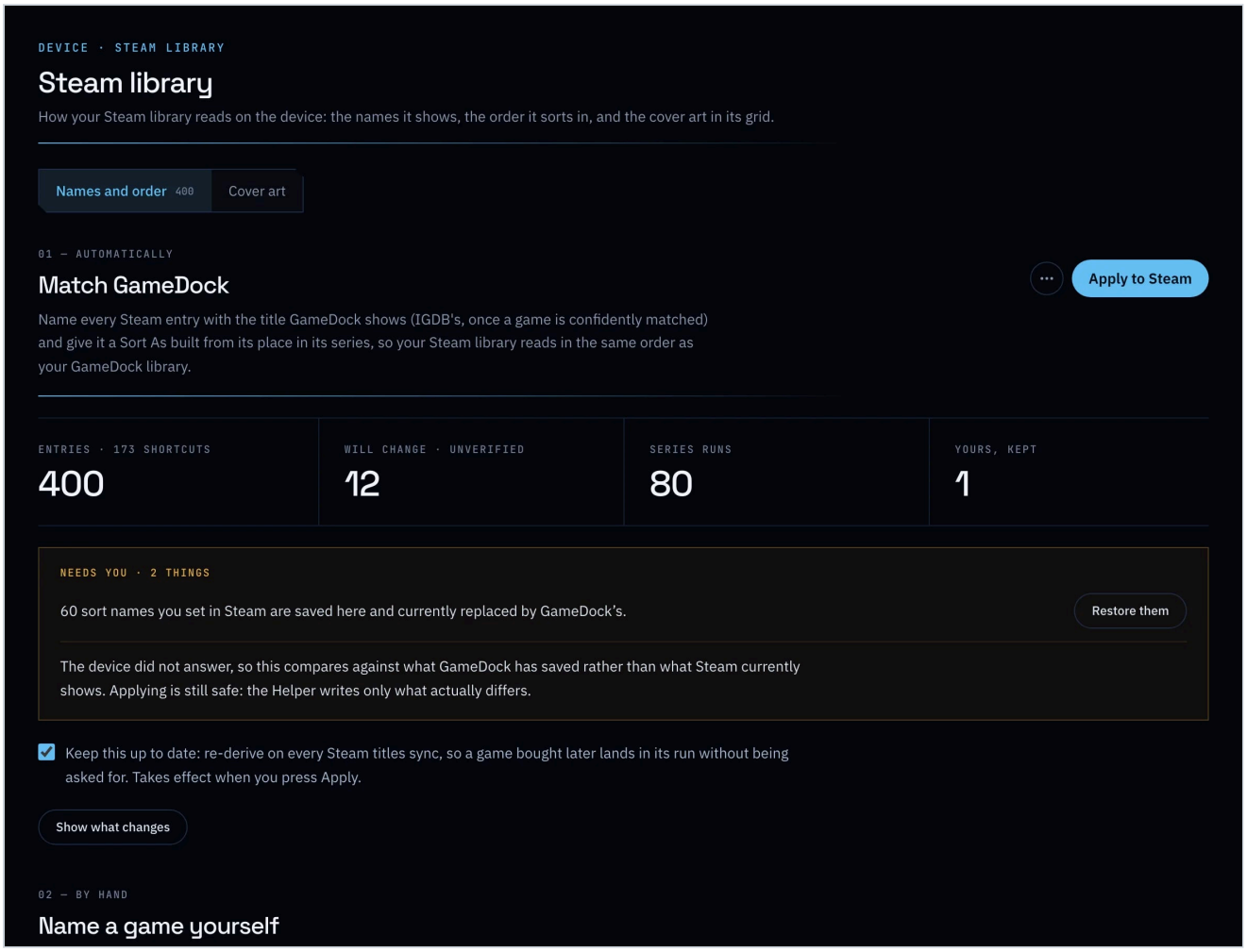
Steam 名稱、順序和美術圖

讓你的 Steam 遊戲庫顯示與 GameDock 相同的名稱、順序和封面。

需要 GAMEDOCK HELPER和GAMEDOCK PLUS

裝置 → Steam 庫用來變更 Steam 庫在你裝置上的樣子：遊戲顯示的名稱、排序的順序，以及 Steam 網格檢視中的封面圖。這些變更由 GameDock Helper 直接在 Steam 用戶端中完成。

與 GameDock 保持一致



你的 Steam 庫在裝置上的樣子

名稱和排序 → 與 GameDock 保持一致會讓 Steam 中的每款遊戲都使用 GameDock 為它顯示的名稱，並根據它在所屬系列中的位置產生排序名稱，這樣你的 Steam 庫就會和你的 GameDock 遊戲庫依相同的順序排列。

1. 點選**顯示變更內容**，逐款查看哪些遊戲會被重新命名。
2. 點選**套用到 Steam**。

你自己在 Steam 中重新命名過的遊戲會被保留，並標為**你設定的 · 已保留**。勾選**保持最新**，之後新加入的遊戲也會以同樣的方式命名。

套用到 Steam 旁邊的選單中有**重新推送已儲存的名稱**、**還原我自己的 Steam 排序標題**，以及用來復原的**移除產生的標題**。復原時裝置必須在線上，因為只有那時才能把 Steam 自己的名稱寫回去；裝置離線期間，GameDock 會讓一切保持原樣。

自己為遊戲命名

在**自己為遊戲命名**下找到一款遊戲，變更**在 Steam 中顯示為**或**排序名稱**，然後點選**儲存**。它旁邊的選單可以把這款遊戲還原為 Steam 自己的名稱。

排序名稱大約每十五分鐘同步到 Steam 一次，不需重新啟動就會立即生效。GameDock 會把它們存放在 Steam 儲存你自己為遊戲設定的排序名稱的位置，因此它們屬於你的 Steam 帳號，Steam 更新遊戲詳細資料時也會保持不變。新名稱需要重新啟動 Steam 後才會顯示。Helper 會在 Steam 閒置時重新啟動它（在遊戲模式下的掌機上，Steam 會短暫重新啟動；在桌面上，它會關閉後重新開啟），且每小時最多一次，所以當 Steam 給某款遊戲換回它自己的名稱時，你的名稱最多可能需要一小時才會恢復。儲存名稱絕不會當場重新啟動 Steam；在**設定** → **同步**中點選 **Steam 庫自訂標題**旁邊的**同步**，即可立即套用。

封面美術圖

封面美術圖 → **將 GameDock 封面推送到 Steam** 會把 GameDock 顯示的封面放進 Steam 的網格檢視，讓 Steam 顯示同樣的美術圖。點選**推送到 Steam**；它旁邊選單中的**在 Steam 上復原**會還原 Steam 自己的美術圖。勾選**自動更新 Steam**，封面有變化時就會傳送新封面。

每張封面都依 Steam 的 2:3 比例顯示，也就是它在 Steam 中要填滿的框。GameDock 的包裝封面是 3:4，因此不符合 Steam 比例的封面會標出它的尺寸，**非 Steam 比例**只列出這些封面。請檢查它們的邊緣是否被裁掉，或點選某張封面旁邊的**從 SteamGridDB 選擇**，挑一張本來就是 600×900 的網格圖。如果你點選**推送到 Steam** 時還有這樣的封面在等待，GameDock 會問你是先為它們選擇美術圖，還是直接推送。

你自己挑選了封面的遊戲不會包含在推送中：你套用它時，你選的封面就已傳送到 Steam。

在設定中同步

這兩項也位於**設定** → **同步**的 **GameDock Helper** 下，各自有自己的**同步**：

- **Steam 庫自訂標題**會把你儲存的名稱和排序名稱重新寫入 Steam。
- **Steam 庫封面**會立即傳送封面，與**推送到 Steam** 相同，無論是否勾選了**自動更新 Steam**。而在夜間同步和使用**全部同步**時，只有勾選了它才會傳送封面。

關於如何選擇 GameDock 顯示的美術圖，請參閱重新命名遊戲或變更美術圖。

> 說明
>
> 將名稱和封面寫入 Steam 是 GameDock Plus 的功能。在免費方案中，你可以清楚看到會有哪些變化。

移除或重新連結裝置

從你的帳號中移除裝置，或讓裝置重新登入。

設定 → **裝置**會列出你帳號中執行 GameDock Helper 的每台裝置：它是否在線上、它的 Helper 版本，以及最後一次上線的時間。

移除裝置

移除你不再使用的裝置，或是在免費方案中想換成另一台的裝置。

1. 前往**設定** → **裝置**。
2. 點選裝置旁邊的**撤銷授權**。
3. 點選**確認撤銷**進行確認。

這台裝置會立即停止向 GameDock 回報，那台裝置上的 Helper 會在下次嘗試連線後的幾秒內自動登出；如果它當時沒有在執行，則會在下次啟動時登出。它的視窗會回到登入畫面，並告訴你這台裝置已從你的帳號中移除。你在 Helper 中的資料夾和設定都會保留。

> 說明
>
> 改用免費方案後暫時保留的裝置還沒有被移除，所以它的 Helper 會保持登入，並繼續嘗試連線。如果你在 30 天內重新訂閱，它會自動重新連線；超過 30 天後，這台裝置會被移除，它的 Helper 也會像上面那樣登出。請參閱回到免費方案。

重新登入裝置

如果裝置已被移除，它的 Helper 已經在登入畫面上。如果它的 Helper 因其他原因無法連線到 GameDock，請先在 Helper 中開啟 **Hub sign-in**。然後：

1. 輸入你的電子郵件地址，然後點選 **Send sign-in code**。
2. 輸入驗證碼，然後點選 **Sign in**（如果 Helper 仍處於登入狀態，則點選 **Re-link this device**）。

被移除的裝置會以新裝置的身分重新加入，並計入你方案的裝置數量上限：免費方案為 1 台，GameDock Plus 為 3 台。

多台裝置同時上線

使用 GameDock Plus，你最多可以在三台裝置上執行 Helper。任何會變動裝置的操作（安裝遊戲、移除 Lutris 副本、新增 Steam 捷徑、在硬碟之間移動遊戲）都需要 GameDock 知道你指的是哪台裝置，因此當你有不只一台裝置在線上時，它會請你先關閉其他裝置上的 GameDock Helper，在你關閉之前不會執行任何操作。其他一切照常進行。

路徑警告

如果 Helper 發現它讀取的某個啟動器或模擬器資料夾幾乎是空的，而這台裝置上的其他位置還有內容更多的同類資料夾，GameDock 會在每個頁面頂端顯示一則警告，寫明裝置和資料夾。這只是提醒：GameDock

不會做任何變更。請在 Helper 的 **Game folders** 中選擇正確的資料夾（請參閱設定 GameDock Helper），或點選**忽略**。

第 8 部分

帳號和方案

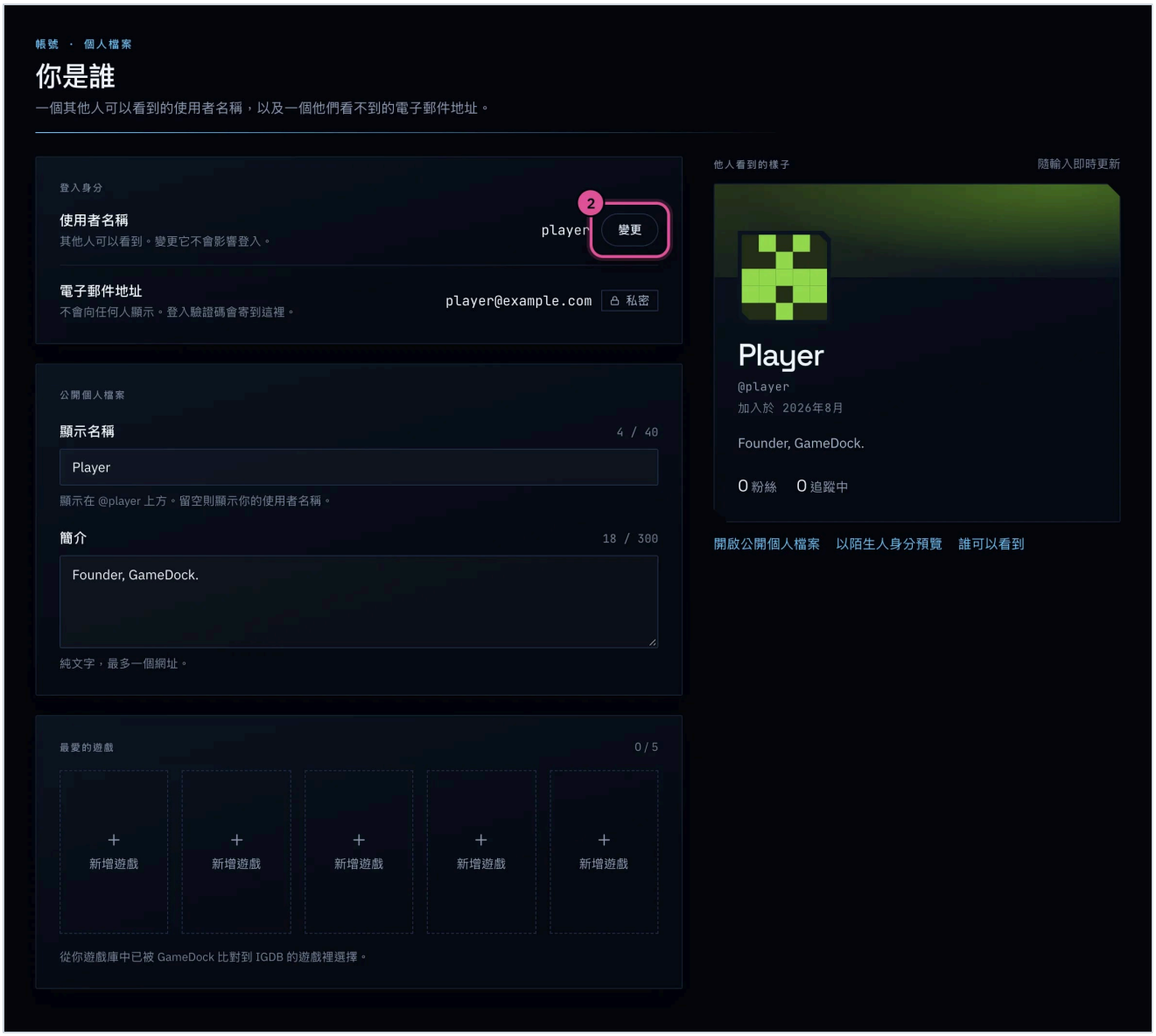
你的個人檔案、方案、資料，以及用你自己的腳本讀取遊戲庫。

帳號和方案

你的使用者名稱和電子郵件

變更其他人看到的使用者名稱，以及你的電子郵件地址的用途。

帳號 → 個人檔案存放著識別你身分的兩樣東西：其他人能看到的使用者名稱，以及只有你自己能看到的電子郵件地址。



你的使用者名稱、電子郵件地址和公開個人檔案

GameDock 沒有密碼。你的登入驗證碼會寄到這個電子郵件地址，所以它就是你的整個帳號。

變更使用者名稱

1. 前往**帳號 → 個人檔案**。
2. 點選**使用者名稱**旁邊的**變更** 2。
3. 輸入新名稱。GameDock 會在你輸入時進行檢查，並告訴你它是否可以使用。
4. 點選**儲存**。

使用者名稱長度為 3 到 20 個字元：可以使用英文字母、數字和底線，但不能全是數字。大寫字母會依你輸入的樣子保留，但只有大小寫不同的兩個名稱會被視為同一個名稱。

你總共可以變更五次使用者名稱，每兩次變更之間至少間隔 30 天；註冊時選擇的使用者名稱不計入次數。名稱下方的一行文字會顯示你還剩幾次變更機會，以及下次可以變更的時間。你放棄的名稱會為你保留 30 天，之後其他人才能使用。

變更使用者名稱不會改變你的登入方式。

你的電子郵件地址

你的電子郵件地址目前還無法變更。使用其他地址就表示要建立一個新帳號。

你的公開個人檔案

在同一頁面的**公開個人檔案**下，你可以為你的個人檔案頁面（網址是 **/community/user/** 加上你的使用者名稱）設定顯示名稱、一段簡短的自我介紹和最多五款最愛的遊戲。旁邊的**他人看到的樣子**會在你輸入時即時顯示你的個人檔案卡片。在你分享個人檔案之前，其他人看不到這些內容。請參閱分享你的個人檔案。

帳號和方案

貨幣、地區和時區

選擇金額顯示所用的貨幣、商店價格的來源地區，以及你的一天從何時開始。

帳號 → **偏好設定**用來設定 GameDock 的顯示語言、金額顯示所用的貨幣、讀取價格所用的商店區域、你的時區、數字和日期的寫法、商店帳單優先顯示哪種貨幣，以及遊戲封面顯示的比例。你第一次登入時，貨幣、區域和時區會依你瀏覽器的設定來決定。



語言、金額和日期

選擇語言

在**語言**下，選擇 GameDock 的頁面和電子郵件所使用的語言：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。選擇後會立即儲存，頁面也會馬上切換。

預設選項**自動**會跟隨你的瀏覽器：GameDock 會使用你瀏覽器語言中它支援的第一種；如果一種都不支援，則使用英文。電子郵件會使用你上次瀏覽 GameDock 時所用的語言。

登入頁面底部也有一個**語言**選單。你在那裡選擇的語言會在你登入時成為這裡的選擇，除非你已經選過。GameDock 網站也會依照你的選擇，網站各頁面底部也有語言選單，會記住你選擇的語言。

語言與下方的**數字和日期格式**是分開的：例如，你可以用英文閱讀 GameDock，同時讓日期以德文的方式書寫。

變更金額和日期

1. 前往**帳號** → **偏好設定**。
2. 從**貨幣**、**商店區域**、**時區**和**數字和日期格式**中進行選擇。每個清單都可以輸入文字來搜尋。
3. 在**金額顯示幣別**下，選擇**商店的貨幣**或**你的貨幣**。
4. 點選**儲存變更**。

每一項的作用

設定	作用
貨幣	**已擁有**和**購買紀錄**上的所有金額以及你的遊戲庫價值，都會換算成這種貨幣。請參閱貨幣和匯率。
商店區域	當商店帳號沒有註明時，GameDock 讀取哪個區域的商店價格。
時區	你的一天和一週從何時開始（一週從星期一開始）：用於遊戲時數、判斷某筆購買屬於哪一天或哪一年，以及每日摘要和每月統計郵件的送達時間。
數字和日期格式	每個日期、數字和金額在 GameDock 各處及其電子郵件中的寫法：English (Australia) 中為「17 Sept 2026」和「$2,532.27」，English (United States) 中為「Sep 17, 2026」，Deutsch (Deutschland) 中為「17. Sept. 2026」和「2.532,27 €」。預設選項**自動**會依你瀏覽器的語言和你的商店區域選擇格式。欄位下方的一行文字會在你儲存之前顯示你的選擇會寫成什麼樣子。

選擇優先顯示的貨幣

商店可能會用你的貨幣以外的貨幣向你收費：例如，英國的 PlayStation 帳號以英鎊收費。**金額顯示幣別**決定每個金額優先顯示哪一種貨幣。另一種一律顯示在它下方。

選項	一筆以 `£49.99` 計費的訂單顯示為
商店的貨幣（預設）	**£49.99**，下方顯示 **≈ $98.70**
你的貨幣	**$98.70**，下方顯示**實付 £49.99**

已經是你的貨幣的金額只顯示一次。跨多個商店的總計一律以你的貨幣顯示，因為各商店以不同的貨幣收費。請參閱貨幣和匯率。

在每種格式中，遊戲時數都以小時和分鐘書寫：英文格式中為 **120h 50m**，其他格式則使用該格式自己的簡寫單位，例如法文格式中為 **120 h 50 min**。

選擇封面比例

在**封面比例**下，選擇 GameDock 中封面的顯示方式。選擇後會立即儲存，所有封面也會馬上改變。

比例	最適合
包裝封面（3:4）	GameDock 為每款遊戲提供的包裝封面。這些封面會完整顯示。你自己挑選的 Steam 或 SteamGridDB 封面上下會被稍微裁掉。這是預設設定。

比例	最適合
Steam（2:3）	你挑選的封面大多是 Steam 或 SteamGridDB 封面（尺寸為 600×900）的遊戲庫。這些封面剛好契合，但包裝封面左右兩邊會被稍微裁掉。

> 說明
>
> 在為 Steam 本身挑選美術圖的地方（**變更美術圖**中的**封面**預覽，以及**裝置** → **Steam 庫** → **封面美術圖**），封面一律以 Steam 的 2:3 比例顯示，因為它們在那裡要填滿的就是這個框。

方案與帳單

GameDock Plus 增加了什麼、費用多少、如何升級，以及如何變更或取消。

GameDock 對你的整個遊戲庫都免費：每個商店、每款遊戲、每個成就，以及這一切的匯出。**GameDock Plus** 會取消免費方案的限制，並增加能在你自己的電腦上進行變更的功能。

Plus 增加了什麼

	免費	GAMEDOCK PLUS
Steam 遊戲庫和目錄同步	每天一次	每六小時一次
Steam 價格檢查	每天一次	每天兩次
手動同步以上內容	任意 24 小時內一次	不限次數
降價提醒	同時 5 個	不限
你收藏的實體版	50 份	不限
購買紀錄（在 GameDock 中和透過 API）和遊戲庫價值歷史	最近 12 個月	全部
動態	最近 48 小時	全部
每日摘要郵件	—	支援
每月統計郵件	當月數據及其最佳亮點	完整的當月內容
統計	本週的總覽	每週、每月、每季、每年和累計
安裝 GameDock Helper 的裝置	1 台	3 台
每款遊戲保留的存檔備份版本	3 個	10 個
將名稱、美術圖和合集寫入 Steam，將遊戲新增到 Steam，以及在硬碟之間移動已安裝的遊戲	—	支援
系列中缺少哪些遊戲	—	支援
API：GameDock 的遊戲庫價值、消費摘要和合併後的成就進度	—	支援
每分鐘 API 請求數	5	50

其他一切（連結商店、遊戲庫大小、成就、你自己設定的名稱和美術圖、匯出你的資料，以及透過 API 讀取你的遊戲庫、成就、遊戲時數和購買紀錄）在兩種方案中都相同。**帳號** → **方案與帳單**會依據你自己的帳號列出會有哪些變化，例如 50 份實體版額度你已經用了多少。

以上同步頻率適用於正在使用的帳號。無論哪種方案，你不在時商店自動同步都會放慢，等你回來後再補上。請參閱讓一切保持同步。

升級

GameDock Plus 每月 US$5.99，或每年 US$53.90（相當於每月 US$4.49），另加你所在地適用的稅費。

1. 前往**帳號** → **方案與帳單**。
2. 選擇**年繳**或**月繳** 2。年繳算下來便宜四分之一。
3. 點選**升級到 Plus** 3。按鈕上也會顯示你即將支付的金額。



免費方案，以及升級選項

4. 在開啟的 Stripe 結帳頁面上付款。訂閱透過 Stripe 的結帳服務 Link 銷售，它會計算你所在地適用的稅費，並在你付款前顯示出來；結帳頁面顯示的金額就是實際扣款金額。GameDock 永遠不會看到你的信用卡。

隨後你會回到**方案與帳單**，頁面會顯示已收到付款；Stripe 確認後（通常只需幾秒鐘），會顯示 *GameDock Plus 已開啟*。如果你沒有付款就關閉了 Stripe 的頁面，頁面會顯示結帳已取消，未收取任何費用。

> 說明
>
> 在免費方案中，超過 12 個月的購買紀錄完全不會匯入。升級後，請再次同步你的購買紀錄，把其餘部分匯入進來。請參閱讓一切保持同步。

更換信用卡、切換方案或取消訂閱



你的訂閱：下次扣款、計費週期，以及在哪裡變更它們

方案與帳單會顯示你的下次扣款，以及你是月繳還是年繳。點選**在 Stripe 中管理帳單** A，即可在 Stripe 自己的頁面上更換信用卡、在月繳和年繳之間切換、取消訂閱或下載發票。**過往發票**會直接開啟你的發票。如果你的 Plus 是贈送的，**方案與帳單**會在下次扣款的位置顯示*免費贈送*，因為不會收取任何費用。

如果你取消訂閱，Plus 會一直有效，直到你已付費的週期結束，**方案與帳單**會在 **Plus 到期日**下顯示它何時結束。沒有最短訂閱期限。

GameDock 通常不提供退款，因為取消訂閱就已經會停止下次扣款。如果某次扣款出了問題，請寄電子郵件至 support@gamedock.co 或使用聯絡表單；任何退款都會透過 Link 退回到你付款時使用的信用卡。詳情請參閱條款。

如果付款失敗

方案與帳單會顯示*你的上一筆付款未成功*，GameDock 也會寄電子郵件給你。在 Stripe 重新嘗試扣款期間，Plus 會繼續有效，最長可到週期結束後 14 天。點選**更新信用卡**即可解決。

回到免費方案

Plus 結束時，不會立即刪除任何內容：

- 超出免費方案顯示範圍的較早購買紀錄、遊戲庫價值和動態會被隱藏，而不是刪除。你再次訂閱後，它們就會回來。
- 你已有的降價提醒會繼續有效；但只要超過五個，你就無法再新增。
- 超過 50 份的實體版和超過 1 台的裝置會暫時保留 30 天。**方案與帳單**會顯示數量以及剩餘天數。在此期間再次訂閱（按鈕顯示為**全部恢復**），它們就會回來。30 天後，暫時保留的實體版會被刪除，多出的裝置會被移除。最新加入的會最先被暫時保留；如果你想自己選擇，請在那之前移除一些。
- 多出的存檔備份版本會在新的備份進來時逐一移除。

帳號和方案

電子郵件和通知

選擇 GameDock 寄給你的電子郵件：每日摘要、每月統計電子郵件，以及即時寄出的電子郵件。

帳號 → **通知**用來選擇 GameDock 要寄給你哪些電子郵件：每日摘要、每月統計郵件，以及即時寄出的郵件。

每日摘要是一封電子郵件，彙整自上一封以來的變化：加入遊戲庫的遊戲、遊戲時數、解鎖的成就、開始特價的願望清單遊戲，以及你追蹤的人破關或評論了什麼。它是 GameDock Plus 的功能。



每日摘要、它的樣子，以及每月統計郵件

開啟或關閉

1. 前往**帳號** → **通知**。
2. 開啟或關閉**每日摘要**。變更會立即儲存。

摘要每天寄送一次，寄到你帳號的電子郵件地址，時間為**送達時間**中設定的時刻（除非你變更，否則為早上 7 點），依你在偏好設定中設定的時區計算。每封摘要底部都有一個連結，可以變更它包含的內容或將它關閉。

選擇包含的內容

在**包含哪些內容**下，逐項開啟或關閉：**加入遊戲庫的遊戲**、**遊戲時數**、**解鎖的成就**、**願望清單遊戲特價**和**你追蹤的人**。每一部分在郵件中都是一個帶有數據的標題，例如**遊玩 2 小時 14 分鐘**，下面每款遊戲各佔一行。你關閉的部分從此不再包含；重新開啟後，會從那天開始計算，而不會補上之前的內容。

願望清單遊戲特價會列出你任一願望清單中現在正在特價、而在你上一封摘要那天還沒有特價的遊戲，最便宜的排在最前面。**你追蹤的人**會列出他們破關的遊戲和撰寫的評論，以他們各自向你分享的範圍為限。這兩部分都不會出現在你的第一封摘要中。

開關旁邊的**預覽**會顯示你下一封摘要目前的樣子，並隨著你調整開關而變化。如果還沒有任何待寄送的內容，它會改為顯示範例遊戲，並加以說明。

你的第一封摘要

第一封摘要與之後的摘要不同，它不是一天內的變化。它會列出寄送時你已獲得的所有成就，並從此開始統計其他各項：在它之前加入的遊戲和遊戲時數不會列出。從下一封開始，每封摘要只列出自上一封以來的變化。如果第一封寄送時還沒有任何內容同步過，它會說明這一點，並且不列出任何內容。

傳送測試郵件

點選**立即傳送測試郵件**，馬上把預覽寄到你的信箱。它不會消耗任何內容：第二天早上的摘要仍會包含測試郵件中顯示的所有內容。你每天最多可以傳送五封測試郵件。

每月統計郵件

每月 1 日，GameDock 會把統計中剛結束的那個月用電子郵件寄給你：你玩了什麼、解鎖了什麼、花了多少、新增了什麼，以及有哪些亮點。所有方案都有這封郵件，在你關閉之前它會一直開啟。

- **使用 GameDock Plus 時**，郵件包含完整的當月內容：與上個月相比的各項數據、亮點、你玩得最多的遊戲和幾項關鍵事實，還有一個在統計中開啟該月的按鈕。
- **使用免費方案時**，郵件完整包含當月數據及其最佳亮點，並列出它發現的其他亮點的名稱，這些亮點可以在 GameDock Plus 的統計中查看。

它會在你所在時區的早上 7 點送達；使用 GameDock Plus 時，則在**送達時間**中設定的時刻送達，與你的摘要相同。如果一個月沒有任何可報告的內容（沒有遊玩、解鎖、消費或新增遊戲，也沒有亮點），就不會寄出。遊戲時數只從第一次記錄你遊戲時數的那次同步開始計算，郵件會註明從何時開始。

要停止接收，請關閉**每月統計郵件**，或點選郵件底部的**關閉它**，不需登入就能生效。你隨時可以在這裡重新開啟。**把上個月的寄給我**會立即把上個月的郵件依原本送達的樣子寄給你。它不會改變任何內容，你每天最多可以傳送五封測試郵件。

即時通知

有些事情不必等上一天才知道。在**即時通知**下，為以下任一項開啟郵件提醒。在你開啟之前，它們都處於關閉狀態，所有方案都可以使用。

開關	何時寄送郵件
降價提醒達到目標價	當願望清單遊戲達到你設定的價格時寄送，每次特價一封，特價依願望清單的方式計算。
某個商店停止回報	當某個商店一週沒有回報時寄送，通常是因為它的登入已過期，需要重新連結。每次中斷只寄一封：只有在該商店恢復後再次停止時，才會再次寄送。
裝置持續離線	當某台裝置三天沒有上線時寄送。每次離線只寄一封。
有人追蹤了你	有人追蹤你時寄送，無論有多少人追蹤，每天最多一封。

開啟某一項後，從那一刻開始生效：之前的提醒、商店、裝置或粉絲不會寄郵件通知你。即使不開啟這些，同樣的內容也會顯示在 GameDock 中：儀表板的**待你處理**下，以及側邊欄中。

其他郵件

除了摘要、每月統計郵件和上述郵件之外，GameDock 只會寄給你登入驗證碼、刪除帳號驗證碼和帳號已刪除的確認郵件、付款失敗時的提醒，以及審核人員處理你所寫內容時的通知（請參閱檢舉或封鎖某人）。

> 說明
>
> 如果你回到免費方案，摘要會停止寄送，開關會顯示為關閉並被鎖定，但你的選擇會保留，再次訂閱後摘要會重新開始寄送。

匯出你的資料

下載 GameDock 為你儲存的所有內容，可以是一個檔案，也可以是試算表。

GameDock 為你儲存的所有內容都可以下載，兩種方案都可以。**帳號** → **你的資料**頂端是一個包含全部內容的檔案，下方則為每個部分各提供一個試算表檔案，分為**你的遊戲**、**金錢**、**進度**和**你與他人**四組。



你的資料，一個檔案或多個試算表

下載全部內容

1. 前往**帳號** → **你的資料**。
2. 點選**下載 JSON** A。

這個檔案包含下面全部十六個部分，與 GameDock 向你顯示的完全一致。適合保存下來，或匯入其他程式。

將某個部分下載為試算表

點選你想要的部分旁邊的 **CSV**，例如**金錢**下的**購買紀錄** B。檔案可以用 Excel、Numbers 或 Google Sheets 開啟。每個部分都會顯示它包含多少列，還沒有任何內容的部分會直接說明，而不會提供空白檔案。

部分	包含的內容
遊戲庫	每款遊戲、你在哪裡擁有它、你的進度，以及你給的星級評分。你隱藏的遊戲也包括在內，並標記了 **hidden**。
遊戲時數	依記錄時數的平台列出的遊玩分鐘數和最近遊玩時間，你隱藏的遊戲會標記 **hidden**。
遊玩歷史	每次發現某款遊戲的遊戲時數有所增加的同步，以及增加的分鐘數和時間：與遊戲的**遊玩歷史**中的紀錄相同。
評分和筆記	你評過分或寫過筆記的每款遊戲，包括你的星級評分和完整筆記。請參閱給遊戲評分和寫筆記。
狀態和評分歷史	你每次設定遊戲的遊玩狀態或變更評分的紀錄，每次一列：之前是什麼、變成了什麼，以及時間。狀態空白表示**讓 GameDock 決定**，評分空白表示沒有評分。
評論	你撰寫的每則評論全文，包括劇透標記、你在什麼平台上玩的、發布和編輯時間，以及獲得的讚。請參閱撰寫評論。
清單	你建立的每個清單，清單中的每款遊戲依清單順序各佔一列，並附上你對每款遊戲的備註。沒有任何遊戲的清單佔一列，不含遊戲。請參閱建立遊戲清單。
個人檔案	你的顯示名稱、簡介和最愛的遊戲，與你的公開個人檔案上顯示的一致。只有一列；如果你什麼都沒設定，則沒有任何列。請參閱分享你的個人檔案。
追蹤	你追蹤的每個人和追蹤你的每個人，每人一列，以及開始追蹤的時間。請參閱追蹤他人並檢視他們的動態。
成就	你解鎖的每個成就和獎盃，以及解鎖時間。
購買紀錄	每個商店的每筆訂單，以及你購買的每張光碟，每個項目一列。
價值歷史	你的遊戲庫在不同時間的價值。
實體版	你的光碟和卡匣、它們的版本以及花費。
願望清單	你正在留意的遊戲，以及你設定的目標價格。
願望清單移除紀錄	離開你某個願望清單的每款遊戲，每款一列：商店、你加入它的時間（PlayStation 則是 GameDock 首次在那裡看到它的那天）、它離開的時間，以及當時的價格。空白表示商店從未告訴 GameDock 的資訊。
合集	你的 Steam 收藏夾以及每個收藏夾中的內容。

每個部分都會顯示它有多少列。還沒有任何內容的部分會顯示**目前還沒有內容**，沒有按鈕。

說明

在免費方案中，**購買紀錄**和**價值歷史**只包含最近 12 個月，與顯示它們的頁面相同。較早的紀錄不會被刪除：如果你訂閱，它們會重新出現在匯出的資料中。

隱私和分享

選擇其他人能看到你帳號的哪些內容，以及它是否計入匿名統計資料。

除非你另有選擇，你的帳號只屬於你自己。本頁介紹你可以做的選擇：其他人能看到你帳號的哪些內容、你封鎖了誰，以及你的帳號是否計入匿名統計資料。

選擇其他人可以看到什麼

其他人可以看到你帳號中你分享的部分，除此之外什麼都看不到。

1. 前往**帳號** → **隱私**。
2. 在每一列中選擇誰可以看到你帳號的這個部分：**只有我**、**好友**或**所有人**。每個部分一開始都是「只有我」，每次變更都會立即儲存。各列上方的**私密**、**好友**和**公開**可以一次設定所有部分；當各列設定不同時，**自訂**會亮起。

好友是你追蹤的人中同時也追蹤了你的人。請參閱追蹤他人並檢視他們的動態。



帳號 → 隱私

公開個人檔案 A 排在最前面，並限制它下面的所有內容：當你的個人檔案設為「只有我」時，你帳號的任何部分都不會向任何人顯示；設為「好友」時，除了好友之外不會向任何人顯示任何內容。各列旁邊的**陌生人看到的**會顯示未登入的人能看到哪些部分，並隨著你的變更而改變。

部分	涵蓋的內容
公開個人檔案	你的使用者名稱和個人檔案頁面。
遊戲庫	你擁有哪些遊戲、它們的平台和遊玩狀態。
遊戲時數	每款遊戲的時數、你的總時數，以及你最近一次遊玩的時間。
成就	你解鎖了什麼，以及你在每款遊戲中的進度。
評分和評論	你的星級評分和評論。

部分	涵蓋的內容
清單	你的清單及其中的遊戲。
動態	你最近在做什麼，例如開始玩和破關的遊戲，顯示在你粉絲的動態中和你的個人檔案上。你分享之前的內容不會顯示；從好友擴大到所有人時，也會從那時重新開始。
願望清單	只有遊戲本身。

分享需要一個已確認的電子郵件地址和一個使用者名稱。如果缺少其中任何一項，頁面會告訴你缺少哪一項以及如何解決。

各部分下方的**在搜尋引擎中顯示我的個人檔案**適用於向所有人分享的個人檔案。關閉後，你的個人檔案不會出現在搜尋結果中；但任何知道其網址的人仍然可以開啟它。

它下方的**出現在全球排行榜上** B 會把你的成就和 100% 完成的遊戲放到面向所有人的排行榜上。它預設為關閉，而且單獨開啟時不會分享任何內容：排行榜還需要你的個人檔案和成就向所有人分享。請參閱排行榜。

你分享的內容會顯示在你的個人檔案上，網址是 **/community/user/** 加上你的使用者名稱。**陌生人看到的**下方的**開啟完整的陌生人視角** C 會完全依照未登入的人看到的樣子顯示該頁面。關於該頁面顯示哪些內容，以及如何讓某款遊戲或某個清單不出現在上面，請參閱分享你的個人檔案。

永遠不會分享的內容

你支付和花費的金額、價格和你的目標價格、你的遊戲庫價值、你的裝置及其上安裝的內容、儲存空間和存檔備份、你的私人筆記、你連結的商店帳號、你的電子郵件地址以及你的方案。它們列在**無論你如何選擇，都不會分享**下。這些都沒有任何設定選項，所以不會被誤分享。

已封鎖的帳號

頁面底部附近的**已封鎖的帳號**會列出你封鎖的所有人，最新的排在最前面，每個人旁邊都有**解除封鎖**。每個帳號都以你封鎖它時的使用者名稱顯示，即使之後已經變更。你可以在對方的個人檔案上封鎖對方。請參閱檢舉或封鎖某人。

匿名統計資料

GameDock 可能會把所有帳號的資訊彙整成匿名統計資料（例如有多少玩家擁有某款遊戲，或某款遊戲在 Linux 掌機上通常需要玩多久），並分享給其他單位，例如遊戲工作室、發行商或研究人員。你的帳號從一開始就包含在內，你可以隨時將它排除在外。

會分享什麼，永遠不會分享什麼

只會分享許多玩家的總數、平均值和佔比，絕不會分享涵蓋少於 50 個帳號的數據，因此無法從中辨認出任何人。

不會分享任何能識別你身分的資訊：不會分享你的電子郵件地址、使用者名稱、商店帳號、裝置、遊戲庫、遊戲時數、成就或你購買的內容。

關閉或開啟

1. 前往**帳號** → **隱私**。
2. 關閉或開啟**匿名統計資料** 2 。變更會立即儲存。



帳號 → 隱私

關閉後，從那時起產生的任何統計資料都不會包含你的帳號。之前產生的統計資料無法識別你，因此不會撤回。刪除帳號後，之後產生的統計資料同樣不會包含你。

詳情請參閱隱私權政策。

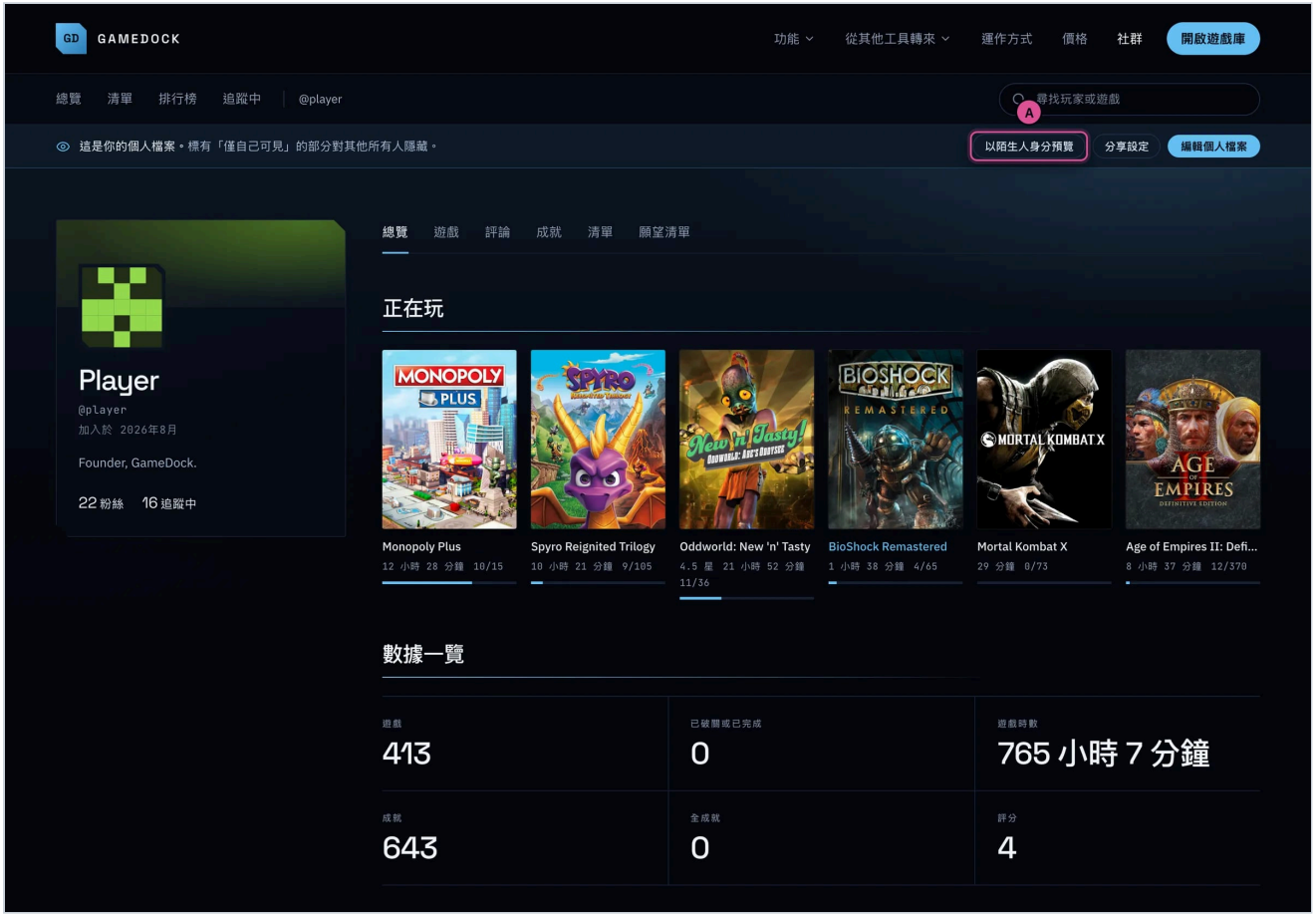
分享你的個人檔案

設定其他人看到的個人檔案頁面、讓某些遊戲不出現在上面，並以陌生人的身分預覽它。

你的個人檔案是一個頁面，網址是 **/community/user/** 加上你的使用者名稱，例如 `/community/user/ada`。它只向你選擇的人顯示你選擇分享的帳號內容，除此之外什麼都不顯示。在你分享之前，只有你自己能看到它。

你分享的任何對象都可以開啟它，無論是否登入。

你的個人檔案顯示什麼



你的個人檔案，包括你最愛的遊戲和你正在玩的遊戲

每個部分只有在你分享後才會出現，你沒有分享的部分會直接略去：頁面從不會提示有內容被隱藏。頁面開啟時顯示**總覽**，每樣內容都顯示一點；旁邊的分頁（**遊戲**、**評論**、**成就**、**清單**和**願望清單**）會完整顯示某個部分，而且只有檢視者有權看到的部分才會出現對應的分頁。

部分	分享以下內容時顯示	顯示的內容
名稱、簡介和最愛的遊戲	公開個人檔案	你的顯示名稱、一段簡短的簡介和最多五款最愛的遊戲。
正在玩和**遊戲**	遊戲庫	你的遊戲、它們的平台和遊玩狀態，可依狀態或平台篩選。

部分	分享以下內容時顯示	顯示的內容
遊玩時數	遊戲時數	每款遊戲的時數、你的總時數，以及你最近一次遊玩的時間。
成就	成就	你在每款遊戲中的進度，以及你的總計。
評分	評分和評論	你對每款遊戲的評分，以及一份明細：你的平均分數、你評過分的遊戲數量，以及從五星往下每個評分各佔一列，顯示有多少款遊戲是這個評分。
評論	評分和評論	你的評論，最新的在前，每則都有自己的頁面和你的星級；如果你也分享了遊戲時數，還會顯示你玩了多久。
清單	清單	你的清單，每個清單中的遊戲依順序排列，旁邊附有備註。
願望清單	願望清單	你想要的遊戲名稱，以及在哪個商店。絕不顯示價格。
最近動態	動態	你最近做了什麼（開始玩和破關的遊戲、評分、評論、成就和清單），每一項只有在其對應的部分也已分享時才會顯示。
粉絲和**追蹤中**	公開個人檔案	有多少人追蹤你、你追蹤了多少人，以及都是誰。其他人只能看到那些他們有權看到其個人檔案的帳號。

遊戲會以其正式名稱和封面顯示，絕不會使用你為自己設定的名稱或封面。有兩類遊戲絕不會向其他人顯示：GameDock 尚未與其目錄匹配的遊戲，因為它的名稱可能是一個檔名（包括你自己選擇了匹配項目、但 GameDock 尚未核實的遊戲）；以及只在你的裝置上找到、而不在商店帳號或你的收藏架上的遊戲。

你支付的金額、價格、你的遊戲庫價值、你的裝置、你的私人筆記、你的商店帳號和你的電子郵件地址永遠不會出現在你的個人檔案上。這些都沒有任何設定選項。

設定你的名稱、簡介和最愛的遊戲

1. 前往**帳號** → **個人檔案**。
2. 在**公開個人檔案**下，輸入**顯示名稱**（最多 40 個字元）和**簡介**（最多 300 個字元）。如果名稱留空，則顯示你的使用者名稱。
3. 在**最愛的遊戲**下，點選**新增遊戲**，從你的遊戲庫中挑選，最多五款。拖曳它們排成你想要的順序，或選取一款後使用方向鍵；點選封面上的叉號即可將其移除。
4. 有內容變更後會出現一個操作列，點選其中的**儲存個人檔案**，或點選**捨棄**恢復原樣。

表單旁邊的**他人看到的樣子**會隨著你的修改，即時顯示變更後的個人檔案卡片。

顯示名稱不能冒充 GameDock 或其工作人員，名稱和簡介都不能包含冒犯性的字眼。帳號註冊滿一週後，簡介中可以包含一個網址。網址會以純文字顯示，絕不會顯示為連結。

選擇誰可以看到它

誰可以看到每個部分，在**帳號** → **隱私** → **分享**中設定。請參閱隱私和分享。

不讓某款遊戲出現在上面

1. 開啟這款遊戲的頁面。

2. 在**對他人隱藏**下，點選**對他人隱藏這款遊戲**。

這款遊戲仍會保留在你的遊戲庫和你自己的所有總計中，但無論你的分享設定如何，它都不會出現在你的個人檔案、你分享的清單、你的評論，以及其他人能看到的任何地方。點選**對他人顯示**即可恢復。

分享清單，或把某個清單留給自己

清單會依照你的**清單**設定。如果想在分享其他清單的同時把某個清單留給自己，請開啟該清單，把**誰可以看到此清單**設為**只有我**；或設為**好友**，只與好友分享。旁邊的一行文字會說明現在誰可以看到這個清單，並連結到其他人看到的樣子。某個清單第一次可以被其他人看到時，它會出現在你粉絲的動態中。

清單的名稱、描述和備註都不能包含冒犯性的字眼。在這條規則實施之前建立、但違反了它的清單，在你重新命名之前只有你自己能看到；清單頁面會說明這一點。

以陌生人的視角查看

在你的個人檔案上，點選**以陌生人身分預覽** A。頁面隨後會完全依照未登入的人看到的樣子顯示。如果你的個人檔案是私密的，頁面會說明其他人都看不到它。點選**停止預覽**即可返回。

任何無法看到你個人檔案的人（因為它是私密的，或因為你們其中一方封鎖了另一方），都會看到與不存在的使用者名稱相同的「找不到」頁面。不過，有人嘗試註冊某個使用者名稱時，仍然可以發現它已存在，所以不要指望你的個人檔案網址是保密的。

搜尋引擎

當你公開個人檔案時，你可以選擇是否允許搜尋引擎顯示它。只有你允許的公開個人檔案才會提供給搜尋引擎，而且只包含它的第一頁遊戲。你可以在**帳號** → **隱私** → **分享**中透過**在搜尋引擎中顯示我的個人檔案**變更此設定。

粉絲

其他人可以追蹤你的個人檔案，並在他們的動態中看到你的動態，範圍以你分享的為限。請參閱追蹤他人並檢視他們的動態。

檢舉和封鎖

任何能看到你的個人檔案、評論或清單的人都可以向審核人員檢舉它們，任何已登入的人都可以封鎖你，你也可以封鎖他們。請參閱檢舉或封鎖某人。

追蹤他人並檢視他們的動態

追蹤其他玩家，在你的動態中檢視他們玩什麼、評什麼分、寫什麼評論，並與好友分享。

追蹤其他玩家，就能在動態中一併看到他們在玩什麼、評了什麼分、寫了什麼評論、建立了什麼清單。追蹤是單向的，不需要對方同意：你追蹤某人，對方可以追蹤回去。互相追蹤的兩個人就是**好友**，可以把帳號的部分內容只分享給好友。

任何已登入的人都可以追蹤擁有公開個人檔案的人。

追蹤某人

1. 開啟對方的個人檔案，網址是 **/community/user/** 加上對方的使用者名稱。
2. 在對方的名稱下方，點選**追蹤**。

或者前往**動態**，在**尋找使用者** A 下輸入對方使用者名稱的至少前三個字母，然後點選**搜尋**，再點選對方旁邊的**追蹤**。社群導覽列中的搜尋也能用同樣的方式找到使用者。搜尋只能找到公開的個人檔案。

你可以追蹤個人檔案公開的人。只與好友分享或不與任何人分享的人，只有在對方追蹤你之後才能被你追蹤：在那之前，對方的個人檔案不會向你顯示任何內容，但你的**粉絲**清單會顯示對方，旁邊有**追蹤回去**。不公開的帳號就是這樣選擇好友的：由它先追蹤。

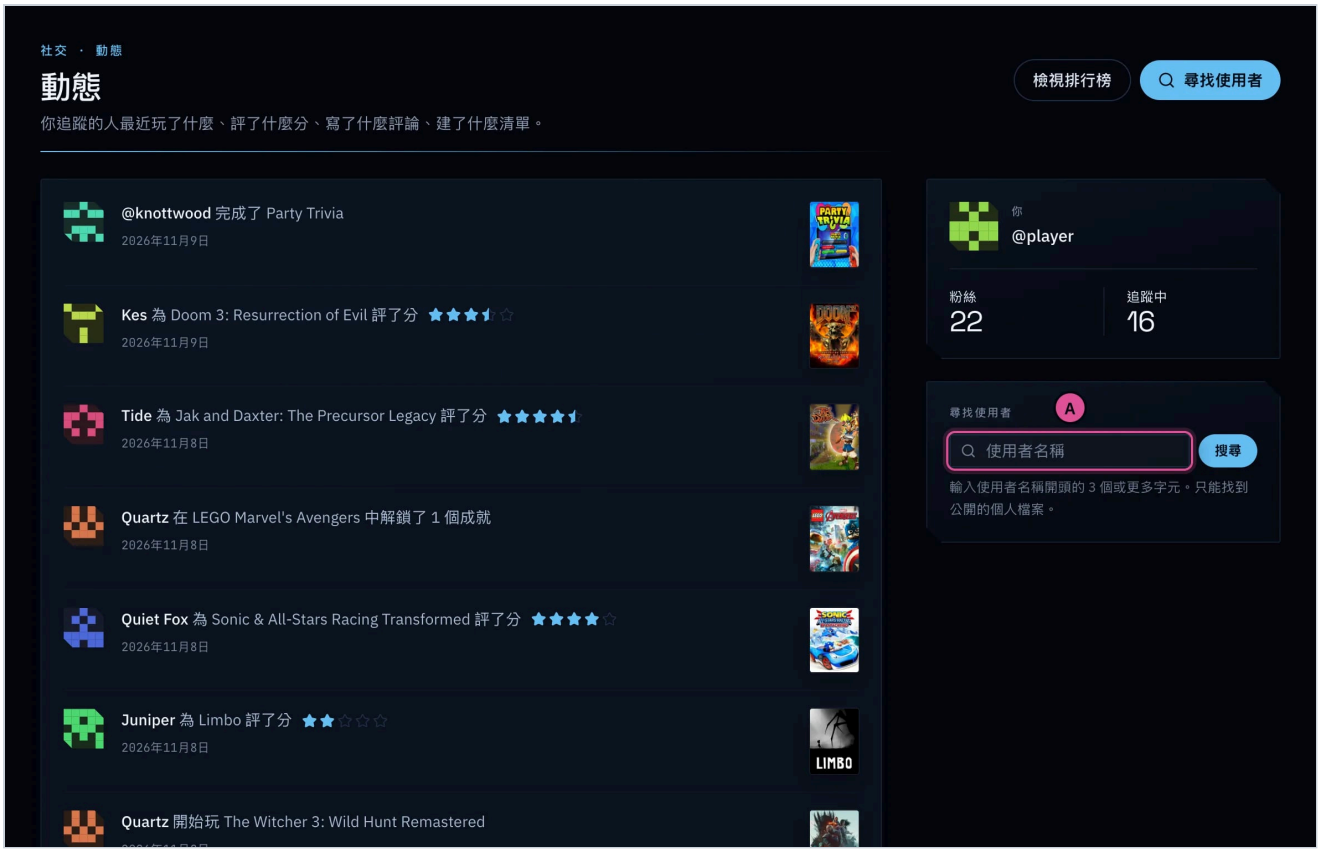
追蹤需要一個已確認的電子郵件地址。你最多可以追蹤 2,000 人。

取消追蹤

在對方的個人檔案上，或在你的**追蹤中**清單裡對方的旁邊，點選**追蹤中**。對方不會收到通知。如果你們是好友，對方只與好友分享的任何內容會立即從你這裡消失，你只與好友分享的任何內容也會從對方那裡消失。

你的動態

側邊欄中的**動態**會顯示你追蹤的人最近做了什麼，最新的在前：



你的動態

- 他們開始玩、破關、完成、擱置或放棄的遊戲，或者想玩的遊戲；
- 他們解鎖的成就，依遊戲和日期彙整；
- 他們評分的遊戲，以及他們撰寫的評論，評論旁附有星級；
- 他們建立或分享的清單。

你能看到什麼由每個人自己決定。只有當對方向你分享了**動態**以及卡片所屬的部分（遊玩狀態對應**遊戲庫**，以及**成就**、**評分和評論**或**清單**）時，卡片才會出現；清單則只有在該清單向你分享時才會出現。對方開始分享動態之前的內容不會顯示，超過 90 天的內容也不會顯示。

動態從不顯示某人何時購買或加入了遊戲、他們的遊戲時數、他們的願望清單，或任何與金錢有關的內容。遊戲會以其正式名稱和封面顯示，絕不會顯示他們對他人隱藏的遊戲或只在他們裝置上找到的遊戲。標記為含有劇透的評論會保持摺疊，直到你展開它。

為了讓動態便於閱讀，同一個人在六小時內最多顯示五張卡片，其餘的會合併為「還有 12 項」，同步在解鎖數週後才帶入的成就也會略去。點選底部的**更早的動態**可查看更多。

你的粉絲和你追蹤的人

你的個人檔案會顯示有多少人追蹤你，以及你追蹤了多少人。點選任一數字即可查看清單。在你自己的清單中，你能看到所有人，追蹤你的人旁邊會顯示**追蹤了你**，你還沒有追蹤的人旁邊會顯示**追蹤回去**。

其他人只能看到你清單中那些他們有權看到其個人檔案的帳號，他們看到的數字也只計算這些帳號。個人檔案為私密的粉絲永遠不會顯示給其他任何人。

這些清單永遠不會顯示給搜尋引擎。

與好友分享

在**帳號** → **隱私** → **分享**中，把你帳號的任一部分設為**好友**，即可只與你追蹤且也追蹤了你的人分享。清單也可以在它自己的頁面上設為**好友**。請參閱隱私和分享。

通知

如果想在有人追蹤你時收到電子郵件，請在**帳號** → **通知**下開啟**有人追蹤了你**：無論有多少人追蹤你，每天最多寄出一封電子郵件。你的**粉絲**清單始終會顯示誰追蹤了你。

封鎖

封鎖某人會解除你們之間的雙向追蹤，在登入狀態下，你們都不會出現在對方的動態或清單中。請參閱檢舉或封鎖某人。

追蹤和動態在兩種方案中都可以使用。

瀏覽社群

尋找清單、評論、大家正在評分的遊戲和可追蹤的玩家，並對你想保留的清單按讚。

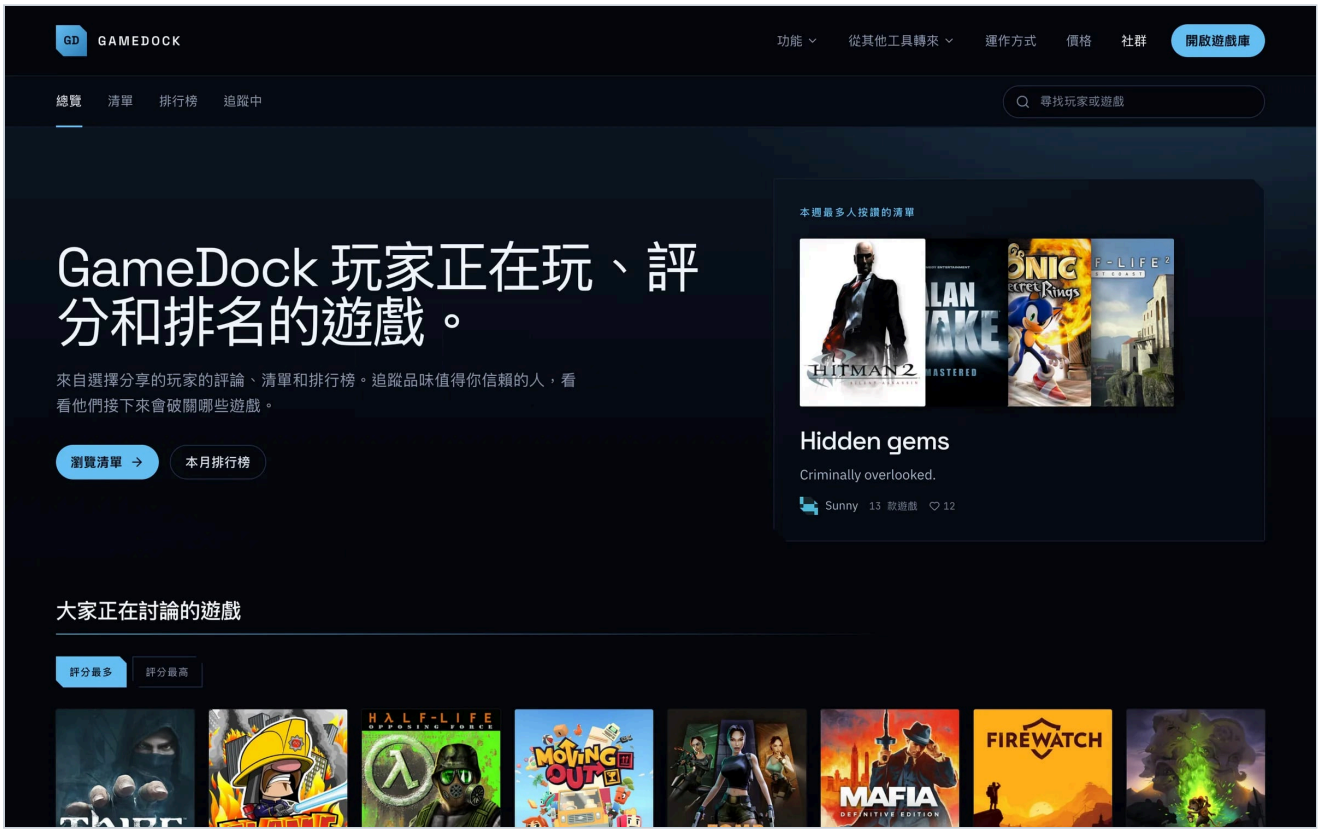
社群匯集了大家在 GameDock 上分享的一切：他們建立的清單、撰寫的評論、正在評分的遊戲、本月的排行榜，以及值得追蹤的玩家。它位於網站和你的遊戲庫之間，網址是 `/community`，每個個人檔案和公開遊戲頁面都在它之下。

任何人都可以瀏覽社群，無論是否登入。社群裡的每樣內容都是其擁有者自己分享的，也只有他們分享的對象才能看到。

開啟社群

點選側邊欄中**動態**旁邊的**社群**，或網站頂端的**社群**。每個社群頁面頂端下方的導覽列會帶你前往它的各個部分：**總覽**、**清單**、**排行榜**，登入後還有**追蹤中**，它會開啟你的動態。

首頁



社群首頁

區塊	顯示的內容
本週最多人按讚的清單	過去七天內獲得最多讚的分享清單。
大家正在討論的遊戲	**評分最多**顯示過去 30 天內被評分次數最多的遊戲；**評分最高**顯示至少有五個公開評分、評分最好的遊戲。每款遊戲有了五個評分後才會顯示平均分數。

區塊	顯示的內容
熱門評論	過去 30 天內獲得最多讚的評論，並附上對應的遊戲和作者。
本月領先玩家	本月面向所有人的排行榜上的前五名，依**成就**或 **100% 完成的遊戲**排名。請參閱排行榜。
剛剛分享	最近分享的清單。
值得借鏡的清單	最多人按讚的清單。
值得追蹤的玩家	一些擁有公開個人檔案、最近粉絲增加較快的人，以及他們分享的內容。登入後，你可以直接在這裡追蹤他們。

還沒有任何內容的區塊不會顯示。

尋找清單

清單會顯示所有人分享給你的每一個清單：

- **熱門**會把最近獲得最多讚的清單排在最前面。
- **最近分享**會把最新的清單排在最前面。
- **來自你追蹤的人**只顯示你追蹤的人建立的清單。你需要先登入。

點選**僅限排名清單**只查看排名清單，或在**包含某款遊戲的清單**下輸入遊戲名稱，尋找收錄了它的清單。

為清單按讚

開啟一個清單，點選它下方的愛心圖示。再點選一次即可取消按讚。你需要先登入，而且不能對自己的清單按讚。清單的讚數會被統計，但不會向任何人顯示是誰按的讚。

搜尋

在社群導覽列的搜尋框中輸入內容。它會尋找有公開頁面、且名稱中包含你輸入內容的遊戲（登入時至少輸入兩個字元，未登入時至少三個）。登入後，它還會尋找有公開個人檔案、且使用者名稱以此開頭的使用者（至少三個字元）；未登入時無法搜尋使用者。

各頁面的位置

頁面	網址
社群	`/community`
清單	`/community/lists`
排行榜	`/community/leaderboards`
個人檔案	`/community/user/` 後接使用者名稱
分享的清單	`/community/user/<username>/lists/<list>`
遊戲的公開頁面	`/community/game/<game>`

排行榜

與你追蹤的人比較成就、100% 完成的遊戲和已破關的遊戲，如果你願意，還可以出現在面向所有人的排行榜上。

排行榜會為成就和破關的遊戲排名，你可以和你追蹤的人比，也可以和所有選擇上榜的人比。排行榜只計算商店自己記錄的內容，從不計算任何人玩了多久。

無論是否登入，任何人都能查看所有人排行榜。

開啟排行榜

點選側邊欄中**動態**旁邊的**社群**，然後點選社群導覽列中的**排行榜**。在頂端選擇一個排行榜：**所有人**或**你追蹤的人** A，然後選擇要排名的項目 B 和時間範圍 C：**本月**、**今年**或**全部時間**。



所有人排行榜：成就，全部時間

月份和年份以 UTC 日曆計算，數據每小時更新一次。

排名項目

排行榜	計算內容	範圍
成就	解鎖的成就和獎盃，以商店提供的日期為準	所有人，以及你追蹤的人
100% 完成的遊戲	所有成就都已解鎖的遊戲，在最後一個成就解鎖時計入	所有人，以及你追蹤的人
已破關遊戲	你設為**已破關**或**已完成**的遊戲	僅限你追蹤的人
待玩遊戲消化	自本月或今年開始以來，你的**想玩**遊戲減少了多少	僅限你追蹤的人

只計算來自 Steam、PlayStation、Xbox 和 RetroAchievements 的成就，以這些服務的紀錄為準。GameDock Helper 從你裝置上的檔案讀取的成就、來自模擬器的成就，以及成就超過 1,000 個的遊戲都不計入，這樣就沒有人能靠修改檔案登上榜首。已破關遊戲和待玩遊戲消化取決於你自己的設定，所以只在你追蹤的人之間比較。

你對他人隱藏的遊戲、只在你的裝置上找到的遊戲，以及 GameDock 無法與 IGDB 匹配的遊戲，都不會計入。你隱藏一款遊戲後，它會在下一次每小時更新時從你的數據中移除。

你追蹤的人

你追蹤的人會顯示你自己，以及你追蹤的人中向你分享了帳號相應部分的每一個人：成就和 100% 完成的遊戲需要分享**成就**，已破關遊戲和待玩遊戲消化需要分享**遊戲庫**。它不需要選擇加入：只會顯示你原本就能在對方個人檔案上看到的內容。你可以在對方的個人檔案上追蹤他們，或透過你動態中的**尋找使用者**來追蹤。請參閱追蹤他人並檢視他們的動態。

出現在所有人排行榜上

只有滿足以下所有條件，你才會出現在**所有人**排行榜上：

1. 你的**公開個人檔案**和**成就**已在**帳號** → **隱私** → **分享**中設為與**所有人**分享。
2. 同一設定中的**出現在全球排行榜上**已開啟。它預設為關閉。
3. 你的電子郵件地址已確認，你有使用者名稱，且帳號註冊已滿一週。

如果你已登入但不在排行榜上，頁面會列出還缺少哪些條件。排行榜顯示前 100 名，每頁五十名；如果你的名次更後面，你自己的名次會顯示在頁面下方。關閉**出現在全球排行榜上**即可立即退出排行榜。

最先達成 100%

每款遊戲的公開頁面上都有它自己的排行榜，列出誰最先解鎖了它的全部成就，分為排行榜上的所有人和你追蹤的人兩種。在你遊戲庫中的遊戲頁面頂端，點選評分旁邊的**公開頁面**即可前往。請參閱公開遊戲頁面。

封鎖

你封鎖的人，或封鎖了你的人，絕不會出現在你登入時看到的排行榜上。請參閱檢舉或封鎖某人。

兩種方案都包含排行榜。

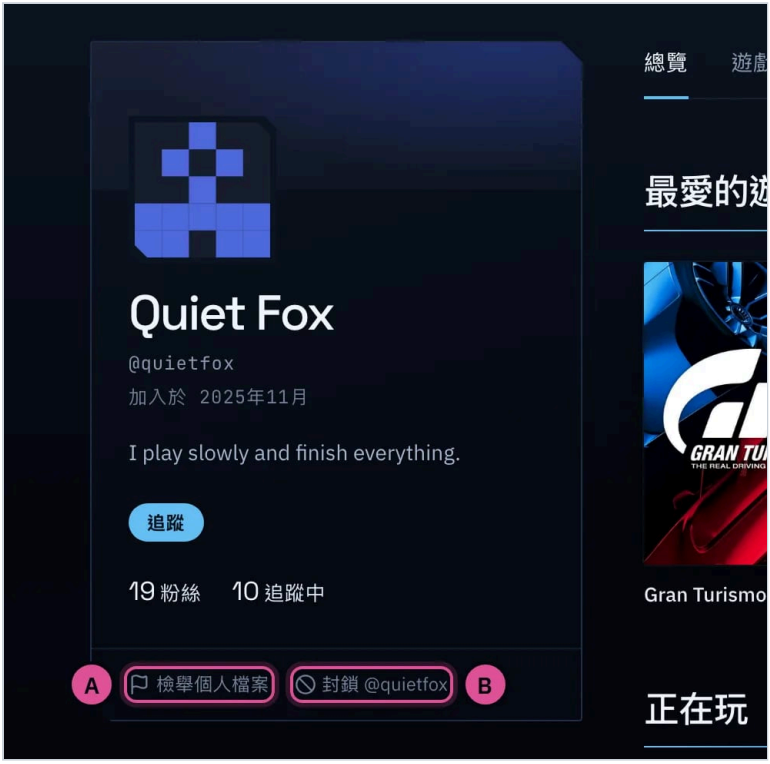
檢舉或封鎖某人

向審核人員檢舉違反規則的評論、清單或個人檔案，並封鎖你不想與之有任何往來的帳號。

別人在 GameDock 上寫的任何內容（評論、清單、顯示名稱、簡介或使用者名稱）都可以向審核人員檢舉，任何打擾你的人都可以封鎖。每一則檢舉都有真人閱讀。

檢舉內容

1. 在你想檢舉的內容旁邊，點選**檢舉**。評論的檢舉按鈕在評論下方；清單的在清單下方；要檢舉某人的名稱、簡介或使用者名稱，請點選對方名字下方的**檢舉個人檔案** A。



某人名字下方的「檢舉個人檔案」和「封鎖」

2. 在個人檔案上，先選擇你要檢舉的是哪一部分：對方的顯示名稱、簡介還是使用者名稱。然後選擇問題所在：垃圾訊息、騷擾、仇恨言論、色情內容、未標記的劇透、冒充他人，或其他問題。
3. 如果有需要讓審核人員進一步了解的情況，可以新增備註（最多 500 個字元），然後點選**送出檢舉**。

被你檢舉的人不會知道是誰檢舉了他們。GameDock 會照你看到時的樣子保留這段文字，所以對方之後再修改也無法掩蓋你檢舉的內容。再次檢舉同一內容會取代你之前的檢舉。

不必登入也可以檢舉。如果你檢舉的事情需要回覆（例如版權或法律申訴），請改用聯絡表單，並選擇**某人的內容或審核決定**。

審核人員可以做什麼

審核人員可以讓一則評論或一份清單對作者以外的所有人隱藏，將評論標示為含有劇透，移除顯示名稱或簡介，要求某人選擇新的使用者名稱，或將帳號停權。被停權的帳號對其他所有人隱藏，而且無法發布、按讚或檢舉任何內容。每個人都同意遵守的規則寫在條款中。

如果審核人員處理了你的內容，你會收到一封電子郵件，說明做了什麼以及原因。你仍然可以在遊戲頁面上看到被隱藏的評論，在你的「清單」頁面上看到被隱藏的清單，它們都會標示為已隱藏。如果你認為某個決定有誤，請透過聯絡表單回覆，會有真人重新查看。

封鎖某人

1. 開啟對方的個人檔案，在對方名字下方點選**封鎖**加上對方使用者名稱的按鈕 B。
2. 閱讀封鎖會帶來的影響，然後點選**封鎖**。

在你登入期間，你們雙方在 GameDock 上的任何地方都看不到對方的個人檔案、評論或清單。你們之間的追蹤關係會解除，你們對彼此評論按的讚也會被撤回。對方不會收到通知。

封鎖對未登入時看到的頁面無效，所以你們任何一方向所有人分享的內容，未登入的人仍然可以看到。要完全不讓對方看到某些內容，請在隱私和分享中縮小它的分享範圍。

解除封鎖某人

1. 前往**帳號** → **隱私**。
2. 在**已封鎖的帳號**下，點選對方旁邊的**解除封鎖**。

解除封鎖不會恢復因封鎖而解除的追蹤和按讚。

兩種方案都包含檢舉和封鎖功能。

已登入的瀏覽器

檢視你在哪些地方登入，並將瀏覽器登出。

帳號 → **安全**會列出登入你帳號的每個瀏覽器，依瀏覽器分組，並顯示登入的時間和地點。如果你不認得某個瀏覽器，或者你曾在不屬於你的電腦上登入過，就讓它登出。



已登入的瀏覽器

讓一個瀏覽器登出

1. 前往**帳號** → **安全**。
2. 點選該瀏覽器旁邊的**登出**。
3. 點選**讓它登出**進行確認。

來自同類瀏覽器的多次登入會合併為一列，並顯示共有幾次以及最近一次是何時開始的。點選該列的**登出**會讓它們全部同時登出；**顯示工作階段**會逐一列出它們，每個都有自己的**登出**。

你正在使用的瀏覽器標有**此瀏覽器**。它所在的列提供**登出另一個**按鈕，用來登出同類的其他工作階段，同時保留此瀏覽器的登入；讓此瀏覽器登出（在**顯示工作階段**中操作，或在它單獨一列時使用它自己的**登出**）會把你帶回登入頁面。

清單下方的**在其他所有裝置上登出**會讓此瀏覽器以外的所有瀏覽器登出。

在所有裝置上登出

如果你分不清哪個瀏覽器是哪個，請點選**在所有裝置上登出**，然後點選**全部登出**。所有瀏覽器都會登出，包括此瀏覽器，你需要新的驗證碼才能重新登入。如果你有 Web API 金鑰，它也會同時被關閉；準備好後，可以在**帳號** → **API 金鑰**中重新開啟它。

每次登入的有效期為 30 天，之後瀏覽器會要求你輸入新的驗證碼。

GameDock Helper 是另外登入的，不會列在這裡。要移除 Helper 裝置，請參閱移除或重新連結裝置。

刪除你的帳號

永久關閉你的帳號及其中的一切。

你可以隨時自行刪除帳號。刪除會立即生效，而且無法復原：沒有讓你改變主意的等待期。



關閉你的帳號

刪除之前

- 如果你想保留任何資料，請先匯出你的資料。
- 如果你訂閱了 GameDock Plus，刪除帳號會立即取消訂閱，已付費期間的剩餘時間不予退款。要用完你已購買的時間，請在**方案與帳單**中取消訂閱，等它結束後再刪除。請參閱方案與帳單。

刪除你的帳號

1. 前往**帳號** → **刪除帳號**。頁面會列出將被刪除的內容。
2. 點選**透過電子郵件寄確認碼給我**。
3. 在**確認碼**中輸入郵件裡的確認碼。它只能使用一次，有效期 15 分鐘；如果已過期，請點選**傳送新的確認碼**。
4. 在下方的欄位中輸入你的使用者名稱（**輸入**你的使用者名稱**以確認**）。
5. 點選**永久刪除我的帳號**。

隨後你會被帶到登入頁面。之後再用同一個電子郵件地址登入，會開始一個全新的空帳號。

哪些會被刪除，哪些會保留

屬於你的一切都會被刪除：你的遊戲庫、成就、購買紀錄、實體版、存檔備份、已配對的裝置、願望清單和降價提醒，你的評分、筆記、評論和清單，你的個人檔案和追蹤，你的偏好設定，你連結的商店帳號，你的 API 金鑰，以及每個已登入的瀏覽器，連同你的電子郵件地址和使用者名稱。完成後，GameDock 會寄一封電子郵件給你。

你的使用者名稱會保留 30 天，且不會與你有任何關聯，這樣別人就無法立即佔用它。

保留下來的是 GameDock 共享的遊戲目錄（名稱、封面和發行日期），其中不會記錄任何內容來自你。如果你曾為 Plus 付費，一份包含你的電子郵件地址和付款日期的帳單紀錄會依法律規定保留七年；如果你從未付費，則不會保留任何內容。

在你刪除帳號之前產生的匿名統計資料也會保留。它們反映的是玩家整體，而不是你個人，其中沒有任何內容可以追溯到你。

如果你沒有申請刪除確認碼卻收到了一個，可能有人正以你的身分登入，請在**帳號** → **安全**中讓所有瀏覽器登出。

GameDock API

用個人金鑰，透過你自己的腳本讀取你自己的遊戲庫。

GameDock 提供一個唯讀的 HTTP API，範圍僅限你的帳號。有了它，你花時間整理的遊戲庫就能用在其他地方（Discord 機器人、試算表、直播疊加層、待玩遊戲挑選器），不必先匯出，再看著匯出的資料漸漸過時。

它刻意設計為唯讀。`/api/v1` 下的任何端點都不會寫入資料，所以即使金鑰外洩，也無法變更、刪除或花費任何東西。最壞的情況是有人讀到你擁有什麼、玩過什麼、付了多少錢。

取得金鑰

1. 在側邊欄中開啟**帳號**，然後開啟 **API 金鑰**。
2. 點選**建立金鑰**。
3. 點選**複製**，並在點選**完成**之前，把金鑰貼到安全的地方。

建立或輪替金鑰需要你在最近十五分鐘內登入過，因為建立金鑰的瀏覽器登出後，金鑰仍會繼續有效。如果你登入的時間更早，頁面會提示你，並提供**登出**：用新的驗證碼重新登入後，你會回到這裡。

> 重要
>
> 金鑰只在那一刻顯示一次，之後再也不會顯示。GameDock 只儲存它的雜湊值，所以之後任何頁面都無法顯示它。如果你弄丟了，就輪替它。

你只有一個金鑰，可以對它進行三種操作：



帳號 → API 金鑰（已有金鑰時）

操作	作用
存取權限 A	暫停金鑰而不刪除它，這樣你可以讓一個出問題的腳本停下來，之後再重新開啟，不必重新設定任何東西。
輪替 B	產生一個新金鑰，並立即讓舊金鑰失效，沒有過渡期。點選**輪替並讓舊金鑰失效**進行確認；新金鑰隨後會像建立時一樣顯示一次。
撤銷 C	直接刪除金鑰。點選**撤銷此金鑰**進行確認。需要時隨時可以再建立一個。

上次使用顯示金鑰最近一次發出請求的時間，最多每分鐘更新一次，這樣你就能知道是否還有東西在使用它。

發出請求

把金鑰作為 Bearer 權杖傳送。每個回應都是 JSON，每個時間戳記都是精確到毫秒的 UTC ISO-8601 格式，並在輸出時統一標準化，所以無論平台最初回報的是什麼格式，它們都能作為一般字串正確排序。

```
curl -H "Authorization: Bearer gdk_..." \
  https://gamedock.co/api/v1/library
```

資源

每個資源都只回應 `GET`。你自己的資料（你擁有的遊戲、你在每個平台上的成就、你的遊戲時數和你付了多少錢）在兩種方案下都可以用金鑰取得。GameDock 由此算出的內容（遊戲庫價值、核對後的消費摘要，以及跨平台合併的成就進度）屬於 Plus。

路徑	方案	回傳內容
`/api/v1`	免費	你的方案、你的速率限制、歷史紀錄能追溯多久，以及每個資源的路徑和你的方案能否存取它。這是檢查金鑰是否可用的最快方法。
`/api/v1/library`	免費	每款遊戲（分頁），附帶每個平台各自的成就數和你的評分。你隱藏的遊戲不包含在內，就像它們不會出現在你的遊戲庫中一樣。
`/api/v1/library/{slug}`	免費	單款遊戲，附帶每個版本的詳細資訊。
`/api/v1/achievements`	免費	你最近解鎖的成就，最新的在前。
`/api/v1/achievements/{slug}`	免費	單款遊戲的完整成就清單，依授予每個成就的來源分開。
`/api/v1/playtime`	免費	總分鐘數和每個來源的分鐘數，玩得最多的在前。
`/api/v1/value/purchases`	免費	跨商店的付款明細帳，每筆訂單一列。
`/api/v1/progress`	Plus	每款有成就的遊戲跨平台合併後的成就進度（分頁）。
`/api/v1/spending`	Plus	你的消費金額，分為遊戲、全部、非遊戲和錢包儲值，以你的顯示貨幣計。
`/api/v1/value`	Plus	遊戲庫目前的價值及其歷史。

無論你是什麼方案，每個資源的結構都相同：方案決定的是哪些資源會回應你，而不是回傳哪些欄位。你的方案無法存取的資源會回傳 `403`，並附帶 `reason: plus_required`。

識別碼，而非目錄內容

API 回傳你自己的資料（你擁有的遊戲、你的成就、你的遊戲時數、你的評分、你付了多少錢），在 Plus 上還會回傳 GameDock 由此算出的內容。它不會回傳美術圖、簡介、發行日期、破關時間、玩家評論分數或媒體評分，也不會回傳遊戲目前的售價。這些內容屬於 IGDB、各商店和價格服務，它們的條款不允許 GameDock 轉發。購買紀錄中每一項的 `listCents` 則不同：它是你自己的收據上記錄的原價，而不是商店目前的價格。

作為替代，只要 GameDock 已將某款遊戲與 IGDB 匹配，該遊戲就會帶有 `igdbId`，這樣你就可以依照你自己與 IGDB 的協議，到來源查詢這些資訊。出於同樣的原因，成就不帶圖示；如果需要，請從授予該成就的平台取得獎盃和成就圖片。

解讀欄位

`source` 在所有資源中使用同一個命名空間，所以可以放心地以它為鍵合併資料，但會出現哪些鍵取決於該資源描述的是什麼：

- 遊戲的來源是你擁有它的地方：`steam`、`psn`、`xbox`、`lutris`、`heroic`、`physical`、`retroachievements` 以及各模擬器的鍵。

- 成就資源說明的是成就從哪裡來。這會多出 `standalone`（獨立安裝的 PC 遊戲在你自己的電腦上寫入的檔案，對應你在別處擁有的遊戲）和 `epic`，並省略不授予任何成就的來源。出現一個你在遊戲庫中沒見過的成就來源是正常的，並不是資料不符。

GOG 和 Epic 有自己的欄位。商店的授權是一張收據，而不是遊玩紀錄，所以它從不產生 `sources` 項目；這些內容由 `storeSources` 承載，清單和單款遊戲的詳細資料中都有。把兩者一起讀，就能知道你在哪些地方擁有某款遊戲。

遊戲的 `playStatus` 是 `playing`、`want_to_play`、`beaten`、`completed`、`shelved` 或 `abandoned` 之一：也就是你設定的狀態，或在你沒有設定時 GameDock 根據你的遊玩情況判斷出的狀態。它永遠不會是 null。每種狀態的含義以及 GameDock 會判斷哪些狀態，請參閱遊玩狀態和隱藏遊戲。

遊戲的 `rating` 是你自己給的星級評分，從 `0.5` 到 `5`，以半星為單位；如果你還沒有評分，則為 `null`。你對遊戲寫的筆記絕不會出現在 API 中：它們是私人的，只會出現在遊戲頁面和你的匯出資料中。請參閱給遊戲評分和寫筆記。

`platformLabel` 是給人看的顯示文字：它可能同時列出多個平台（「PC, Xbox One, Xbox Series」），措辭也可能會變，所以絕不要解析它或根據它做分支判斷。真正的鍵是 `source`。

`/api/v1/library` 中遊戲的 `achievements` 會為每個帶有成就清單的版本列出各平台自己的計數（`source`、`earned` 和 `total`），不做合併：兩個平台共有的成就會在兩邊都出現。`/api/v1/progress`（Plus）則像 GameDock 中的遊戲頁面一樣把它們合併為一份：兩個平台共有的成就只計一次，只要你在任一平台上解鎖了它，就算作已達成。屬於不同遊戲的清單（例如 RetroAchievements 的成就集和重製版的成就清單）則會相加。`sets` 告訴你合併了多少個平台的清單，`best` 給出你完成度最高的那一個平台。

如果一款遊戲的成就分為幾組（例如重製三部曲，或跨世代的 PlayStation 遊戲），`/api/v1/achievements/{slug}` 會為每組回傳一個項目，每個項目都帶有同樣扁平的 `source`，以及 `setId` 和 `setTitle`。

分頁

清單類資源接受 `limit`（最多 500，預設 100）和 `offset`，並在回傳 `items` 的同時回傳 `total`、`limit` 和 `offset`，這樣你不必試探就能知道何時到達結尾。最近解鎖成就的端點只接受 `limit`。

> 提示
>
> 請求 `limit=500`，而不是讓它預設為 100。速率限制依請求次數計算，而不是依列數，所以一個有 500 款遊戲的遊戲庫只需一次請求，而不是五次。

在付款明細帳中，`total` 是分頁計數：即該端點會回傳的所有訂單。這些訂單的總計在 `/api/v1/spending`（Plus）中，它的每個範圍都有名稱：`games`（主要數字）、`everything`、`nonGame` 和 `wallet`。因此明細帳的 `total` 與 `games.orders` 不同，但兩者都是正確的。消費金額依歐洲中央銀行的參考匯率換算成你的顯示貨幣（`currency`），每個範圍都帶有 `approximate` 和 `uncoveredOrders`，讓你知道何時用到了這種換算。

限制

方案	每分鐘請求數	可存取	購買紀錄
免費	5	遊戲庫、成就、遊戲時數和購買紀錄	最近 12 個月

方案	每分鐘請求數	可存取	購買紀錄
Plus	50	全部內容，另加進度、消費和價值	全部

缺少金鑰、金鑰錯誤、已撤銷或已關閉時，都會回傳 `401`，每種情況都一樣。超出限制會回傳 `429` 並附帶 `Retry-After` 標頭，被拒絕的 `403` 也和其他請求一樣計入限制。歷史時間範圍在這裡的規則與在 GameDock 中完全相同：免費方案的付款明細帳只追溯十二個月，所以 API 絕不會顯示應用程式中看不到的內容。`/api/v1` 會以 `history.windowDays` 回報該時間範圍，沒有限制時則為 `null`。遊戲庫、成就和遊戲時數不屬於歷史紀錄，永遠不會被截斷。

把這個限制看作節奏，而不是額度。兩次同步之間這裡的內容不會變，而同步之間相隔數小時，所以請求得更快只會把同樣的資料再回傳一遍。請依照與你自己的同步頻率相符的排程取得資料，並快取得到的結果。時間窗口是固定的，而不是滑動的：計數從你的第一次請求開始，一分鐘後整個額度就會恢復。`/api/v1` 的探索文件和其他資源一樣會消耗一次請求，所以請在啟動時讀取一次，而不是在每次呼叫前都讀取。

穩定性

v1 是一份約定。欄位只會增加，絕不會被移除或改作他用。如果某個結構必須做不相容的變更，那會是 `/api/v2`，而 v1 會繼續回應。唯一的例外發生在正式上線之前：2026 年 9 月 27 日，`playStatus` 直接從四個值（`playing`、`backlog`、`finished`、`dropped`）改成了上面的六個值。當你需要長期引用某款遊戲時，請儲存數字 `id` 而不是 slug：slug 會隨標題變化，而標題會被更正。

第 9 部分

說明

出問題時該怎麼辦，以及 GameDock 用語的含義。

疑難排解

找到你看到的訊息或問題，以及應對方法。

在下面找到你看到的情況。大多數問題都出自以下三種原因之一：Companion 無法存取某個頁面、某個商店把你登出了，或者某台裝置已關機。

登入

你看到的情況	怎麼做
沒有收到電子郵件	等一分鐘，檢查你的垃圾郵件資料夾，然後檢查地址是否有拼字錯誤，再傳送新的驗證碼。請參閱建立帳號並登入。
驗證碼無效或已過期	驗證碼的有效期限約十分鐘，而且只能使用一次。請傳送新的驗證碼。
錯誤嘗試次數過多。請重新索取驗證碼。	傳送新的驗證碼，並仔細輸入。
嘗試次數過多。請稍後再試。	等十五分鐘，然後傳送新的驗證碼。
請求的驗證碼過多…	等一段時間（最多一小時）後再索取驗證碼。
人機驗證未通過	重新載入登入頁面再試一次，並為 GameDock 關閉所有會阻擋腳本的擴充功能。

GameDock Companion

你看到的情況	怎麼做
此頁面上未載入 GameDock Companion，或 **…擴充功能沒有回應**	在 `chrome://extensions` 中確認 Companion 已安裝並已開啟，然後重新載入 GameDock 頁面。請參閱安裝 GameDock Companion。
Steam isn't switched on for this browser（或其他商店）	點選 Chrome 工具列中的 Companion 圖示，在 **Sources** 下開啟該商店。
某個商店的開關總是自己關閉	在 `chrome://extensions` 中開啟 GameDock Companion 的**詳細資料**，確認**網站存取權**允許該商店的網站。
重新整理連結顯示為灰色	此瀏覽器沒有 Companion，或者它已關閉。請參閱第一列。
背景同步時出現 **Nothing to sync**	背景同步涵蓋 Steam、Epic Games 和 PlayStation 的購買紀錄。請在 **Sources** 下至少開啟其中一個。
Background sync timed out 或 **Tab closed before the sync finished**	讓背景的 GameDock 分頁保持開啟，直到同步完成，或者在**設定** → **同步**中手動同步。
A background sync is already running	等它完成；執行期間，工具列圖示會顯示 **⋯**。

商店和同步

你看到的情況	怎麼做
某個商店顯示**需要處理**	旁邊的訊息會說明出了什麼問題，通常是登入已過期。請參閱修復需要處理的連結。
Steam 遊戲沒有成就	你的 Steam 個人檔案的「遊戲詳細資料」設為私人。請參閱 Steam 個人檔案設為私人時的成就。
Steam 購買紀錄沒有價格	除了 Steam 商店，也要登入 Steam 客服。請參閱 Steam。
你已用完今天的商店和目錄同步。	在免費方案中，Steam 的遊戲庫、價格和願望清單在任何 24 小時內可以手動同步一次。失敗的同步可以在同一天再執行一次。它們仍然會每天自動同步。
最近同步請求過多。	等幾分鐘。
Not signed in to playstation.com	在開啟的分頁中登入，然後再次點選**同步 PlayStation**。
Not signed in to Epic Games	在 Chrome 中登入 epicgames.com，然後再次同步 Epic Games。
Xbox · 遊戲庫和成就 失敗 反覆出現	通常是 Microsoft 的登入已過期。請參閱 Xbox。
你的 PlayStation 登入已過期	在 Chrome 中登入 playstation.com，點選警告旁邊的**重新整理連結**，然後同步 PlayStation。

你的遊戲庫

你看到的情況	怎麼做
同一款遊戲出現了兩次，或者兩款遊戲被錯誤地組合在一起	請參閱修復重複的遊戲。
某款遊戲的名稱或封面不對	請參閱重新命名遊戲或變更美術圖。
某款遊戲顯示它的成就*尚未檢查*	GameDock 仍在取得這些成就。玩這款遊戲會把它移到佇列的最前面。

GameDock Helper 和你的裝置

你看到的情況	怎麼做
裝置離線	開啟裝置電源並啟動 GameDock Helper。要讓它持續執行，請參閱讓 Helper 保持執行。
Device limit reached	你方案的裝置名額都已用完。請在**設定** → **裝置**中移除一台。請參閱移除或重新連結裝置。
Helper 中顯示 **No GameDock account exists yet**	先在 GameDock 網站上登入，然後用同一個地址登入 Helper。

你看到的情況	怎麼做
Helper 回到了登入畫面，並提示裝置已被移除	有人在**設定** → **裝置**中點選了它旁邊的**撤銷授權**。重新登入就能把它重新連結。請參閱移除或重新連結裝置。
Lutris 或模擬器遊戲不見了	在 Helper 的 **Game folders** 中為它們開啟 **Scan this source**，然後同步 **GameDock Helper**。請參閱設定 GameDock Helper。
無法遷移	移動遊戲至少需要兩個已連接、並開啟了 **Use as target** 的儲存位置。

方案限制

以 **免費帳號...** 開頭或以 **...是 GameDock Plus 功能** 結尾的訊息，表示你已達到免費方案的某項限制。方案與帳單列出了所有這些限制。

仍然無法解決

透過聯絡表單留言給我們，或寄電子郵件至 support@gamedock.co，告訴我們你當時在做什麼，以及你看到的訊息。帳單問題、資料更正或其他任何事情也都可以這樣聯絡我們；如果你在登入狀態下使用表單，它會告訴我們你指的是哪個帳號。

說明

術語表

GameDock 使用的用語，以及它們的含義。

GameDock 使用的詞語，以及它們代表的意思。

你的遊戲庫

詞語	意思
成就	遊戲因為你完成某件事而頒發給你的獎勵，在 PlayStation 上稱為獎盃。如果你在多個平台上擁有同一款遊戲，會把各平台的成就加總計算。
已破關	一種遊玩狀態：你已完成主線劇情或主要目標。不同於**已完成**，後者表示你想做的一切都已完成。請參閱**遊玩狀態**。
亮點	統計從某個時段中挑出的一項事實，例如你解鎖最多成就的一天，或佔用你最多遊戲時數的遊戲。只有背後有足夠的資料時才會出現。
統計	GameDock 中把一週、一個月、一季或一年與前一個時段相比的部分：遊戲時數、解鎖、消費、新增遊戲和你的願望清單。所有方案都能查看本週；其餘部分屬於 GameDock Plus。
組合	把多個條目（例如不同平台上的同一款遊戲）在你的遊戲庫中顯示為一張卡片。取消組合不會刪除任何內容。
遊玩狀態	正在玩、想玩、已破關、已完成、已擱置或已放棄。你自己設定的狀態優先；否則會根據你玩的情況判斷：獲得全部成就後為已完成，最近四週內有某一週玩了 15 分鐘或以上為正在玩，已開始但最近四週沒有玩過為已擱置，其他情況為想玩。已破關和已放棄只能由你自己設定。
PS Plus	透過 PlayStation Plus 訂閱領取的遊戲。訂閱期間可以玩，但並非真正擁有。
系列	一個遊戲系列：其中的每一款遊戲，依順序排列，包括你沒有的。
已擱置	一種遊玩狀態：你暫時放下、打算以後再玩的遊戲。不同於**已放棄**，後者表示永遠不玩了。請參閱**遊玩狀態**。
想玩	一種遊玩狀態：你擁有但還沒真正開始玩的遊戲。請參閱**遊玩狀態**。
年度遊戲回顧	把一年濃縮成一張可下載或分享的卡片，所有方案都免費。請參閱年度遊戲回顧。

商店和同步

詞語	意思
背景同步	Companion 定時同步只有瀏覽器才能讀取的部分（Steam 購買紀錄、DLC 和個人檔案設為私人時的成就，以及 Epic Games 和 PlayStation 的購買紀錄）。在它的彈出視窗中透過 **Run automatically** 開啟。

詞語	意思
Companion	GameDock Companion，一個 Chrome 擴充功能，它透過你自己的瀏覽器讀取你的商店帳號，GameDock 從不儲存你的商店登入資訊。
需要處理	已連結但需要你採取行動的來源，通常是需要重新登入。**設定** → **同步**會在**待你處理**下列出每一個。
重新整理連結	**設定** → **同步**中的按鈕，它會從此瀏覽器讀取你的商店登入資訊，並連結它找到的帳號。它只負責連結，不負責同步。
來源	連結到 GameDock 的商店或服務：Steam、PlayStation、Xbox、RetroAchievements、GOG 或 Epic Games，以及用於你的 Linux 裝置的 GameDock Helper。
同步	從來源取得最新內容。大多數同步會自動執行；你也可以手動執行。
每日摘要	每天彙整你的遊戲庫有哪些變化的電子郵件。屬於 GameDock Plus。
每月統計郵件	每月 1 日寄出的電子郵件，內容是統計中剛結束的那個月。所有方案都有；免費方案包含各項數據和最精彩的亮點。

價格和購買紀錄

詞語	意思
提醒	你為願望清單中的遊戲設定的目標價，以及價格達到目標時發出的訊息。它會顯示在 GameDock 中；在**帳號** → **通知**中開啟**降價提醒達到目標價**後，也會透過電子郵件寄送。
目標價	你願意為願望清單中某款遊戲支付的價格。
匹配佇列	等待你確認每一項付款買的是哪款遊戲的 Steam 購買項目。
免費附帶	隨你付費購買的遊戲一起免費獲得的遊戲或附加內容。它以零成本記錄，所以你付的錢仍歸在付費的那款遊戲上。
零售 / CD Key	用在別處購買的序號兌換的 Steam 遊戲。Steam 不知道你付了多少錢，所以需要你自己輸入。

你的裝置

詞語	意思
Helper	GameDock Helper，一款 Linux 應用程式，讓 GameDock 能夠查看和管理你用來玩遊戲的電腦上的遊戲。
裝置	執行 GameDock Helper 並已與你的帳號配對的 Linux 電腦或掌機。
儲存位置	你裝置上的硬碟或網路共享，可以在上面安裝遊戲，也可以在它們之間移動遊戲。
合集	你裝置上 Steam 中的一組遊戲，或 Lutris 中的一個分類。不同於**系列**。