

はじめに

SyncSAVはPCゲームのセーブデータを手軽に共有フォルダ(NAS)やオンラインストレージ(Dropbox、OneDrive、GoogleDriveなど)に同期できるツールです。複数のPCにSyncSAVを設定することによって、同じセーブデータで遊ぶことが可能になります。

このソフトを使用することにより発生したいかなる損害についても、製作者は責任を負いません。

目次

■インストール

[インストール・アンインストール](#)

[アップデート](#)

[Lite版とPro版について](#)

■初期設定

[ライセンス認証](#)

[同期フォルダの場所を設定する\(初回のみ\)](#)

[ゲームの追加を行う\(初回のみ\)](#)

[ゲームEXEの確認方法](#)

[セーブデータ場所のヒント](#)

[アイコンの変更](#)

[同期フォルダの場所を設定する\(2台目以降のPC\)](#)

[ゲームの追加を行う\(2台目以降のPC\)](#)

■使い方

[セーブデータを同期する 同期フォルダへアップロード](#)

[自動で同期\(Pro版のみ\)](#)

[手動で同期](#)

[セーブデータを同期する ローカルフォルダへダウンロード](#)

[自動で同期\(Pro版のみ\)](#)

[手動で同期](#)

[トラブルシューティング](#)

[セーブデータについて](#)

[ゲーム起動について](#)

インストール・アンインストール

・インストール

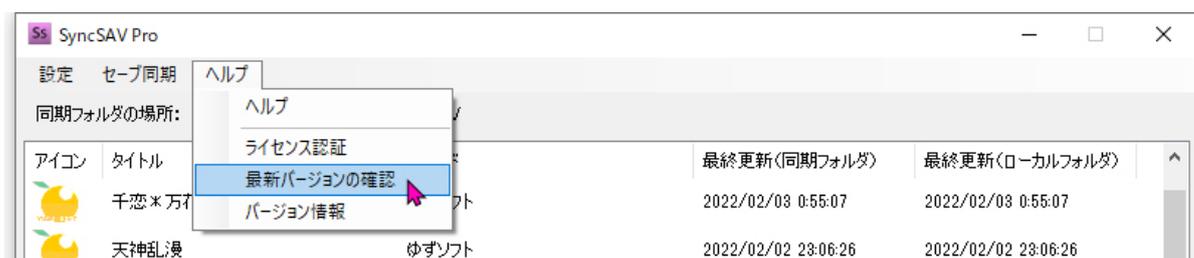
お好みの場所にzipを展開しお使い下さい。

・アンインストール

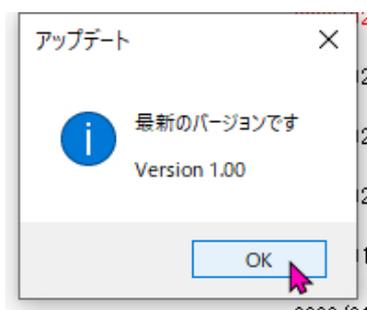
展開してできたフォルダをまるごと削除すれば、アンインストール完了です。
レジストリは一切変更していません。

アップデート

「ヘルプ」→「最新バージョンの確認」から最新バージョンの有無を確認することができます。



最新のバージョンの場合



最新のバージョンが公開されている場合



最新のバージョンが公開されている場合、公式HPのダウンロードページが表示されます。
ダウンロード後、SyncSAVフォルダ内にプログラムを上書きする事でアップデート完了します。
※アップデートする際は必ず「Config.xml」と「Game.xml」のバックアップを行ってください。

Lite版とPro版について

	Lite版	Pro版
ゲームの登録数	5件まで	無制限
ゲーム開始時	手動で同期が必要	最新のセーブデータを自動で同期
ゲーム終了時	手動で同期が必要	ゲームの終了を検知し自動でセーブデータを同期
プレイ時間	手動で入力が必要	同期時に自動で記録

詳細につきましては、公式HPをご参照ください。

<http://sog.php.xdomain.jp/>

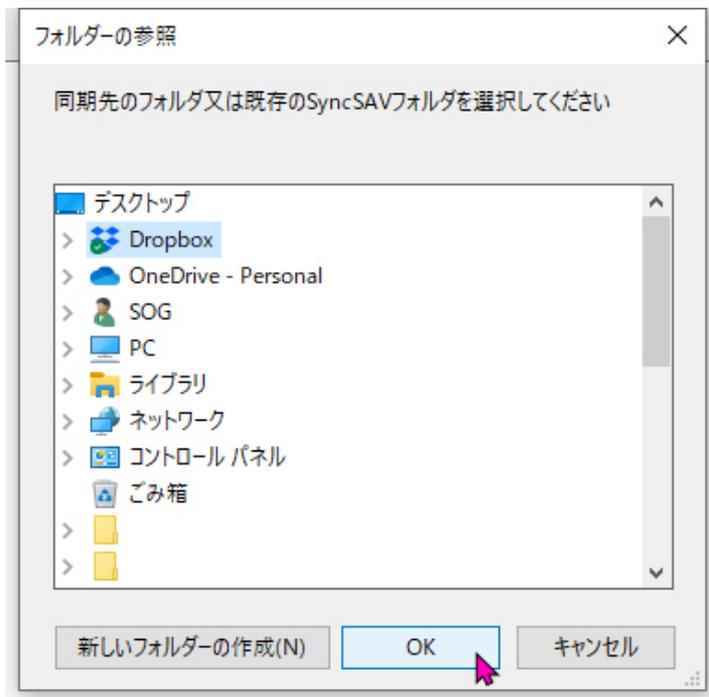
同期フォルダの場所を設定する（初回のみ）

SyncSAVを利用するにあたって、同期フォルダの場所を設定する必要があります。
複数PCで参照できる共有フォルダ（NAS）や
オンラインストレージ（Dropbox、OneDrive、GoogleDriveなど）に指定をおすすめします。

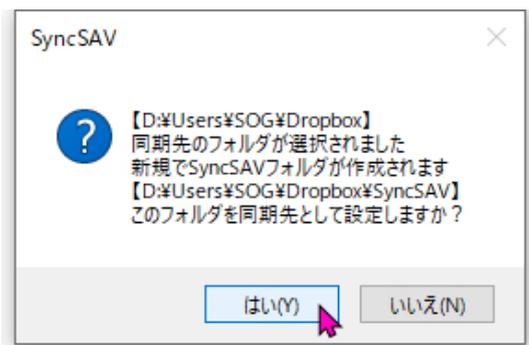
「設定」から「同期フォルダ設定」を選択します。



同期先のフォルダを選択します。



指定した同期先にSyncSAVフォルダが新規作成されます。
参照先を確認し「はい」で同期フォルダの設定は完了です。



ゲームの追加を行う（初回のみ）

「設定」から「ゲームの追加」を選択します。



登録したいゲームの情報を入力していきます。

- ・ **タイトル名** → ゲームのタイトル名
- ・ **ブランド名** → ゲームの制作会社名
- ・ **ErogameScape ID** → ErogameScape -エロゲー批評空間-のゲームページのID
※IDの確認方法は「[ErogameScapeIDの確認方法](#)」を参照
- ・ **ゲーム実行EXE** → ゲームの実行プログラム
※EXEの場所の確認方法は「[ゲームEXEの確認方法](#)」を参照
- ・ **セーブデータフォルダ** → ゲームのセーブデータがフォルダ単位で格納されている場合こちらを設定
※セーブデータの保存場所については「[セーブデータ場所のヒント](#)」を参照
- ・ **セーブデータファイル** → ゲームのセーブデータがファイル単位で格納されている場合こちらを設定
※セーブデータの保存場所については「[セーブデータ場所のヒント](#)」を参照

※赤字は入力必須項目です。セーブデータフォルダとファイルはどちらか片方の設定が必須です。

タイトル名を入力します。

ゲームの修正

タイトル名
穠翼のユースティア

ブランド名
August

ErogameScape ID
13640

ゲーム実行EXE
D:\August\穠翼のユースティア\BGI.exe

セーブデータフォルダ
D:\August\穠翼のユースティア\UserData

セーブデータファイル(最大5つ)
D:\August\穠翼のユースティア\BGIgdb

プレイ時間
0 日 15 時間 25 分

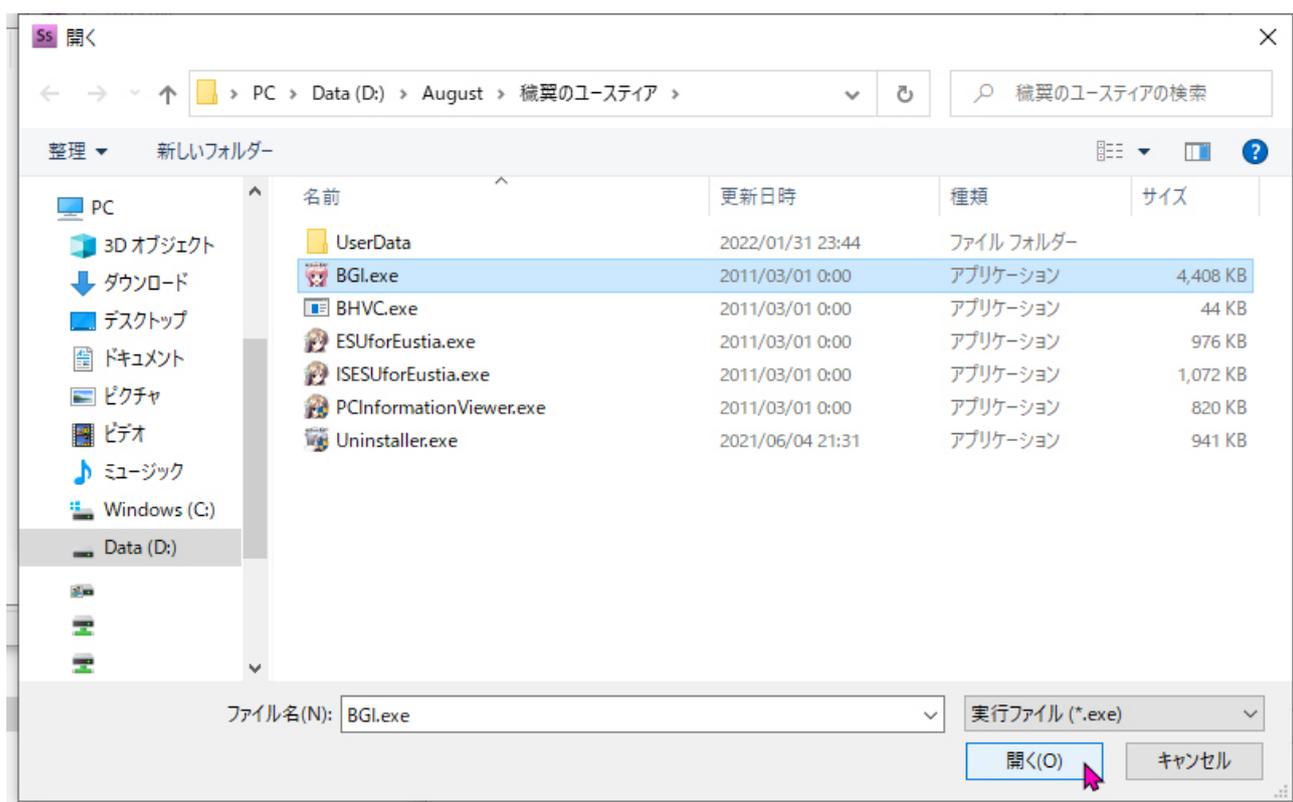
初回プレイ
2022/06/07 22:43:12

アイコン変更 プロセスから追加

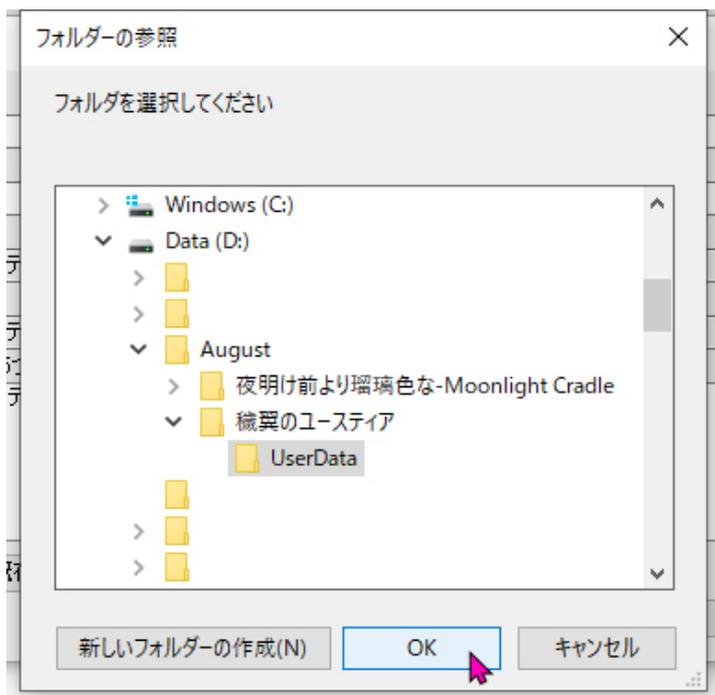
検索 参照 参照 参照 クリア

OK キャンセル

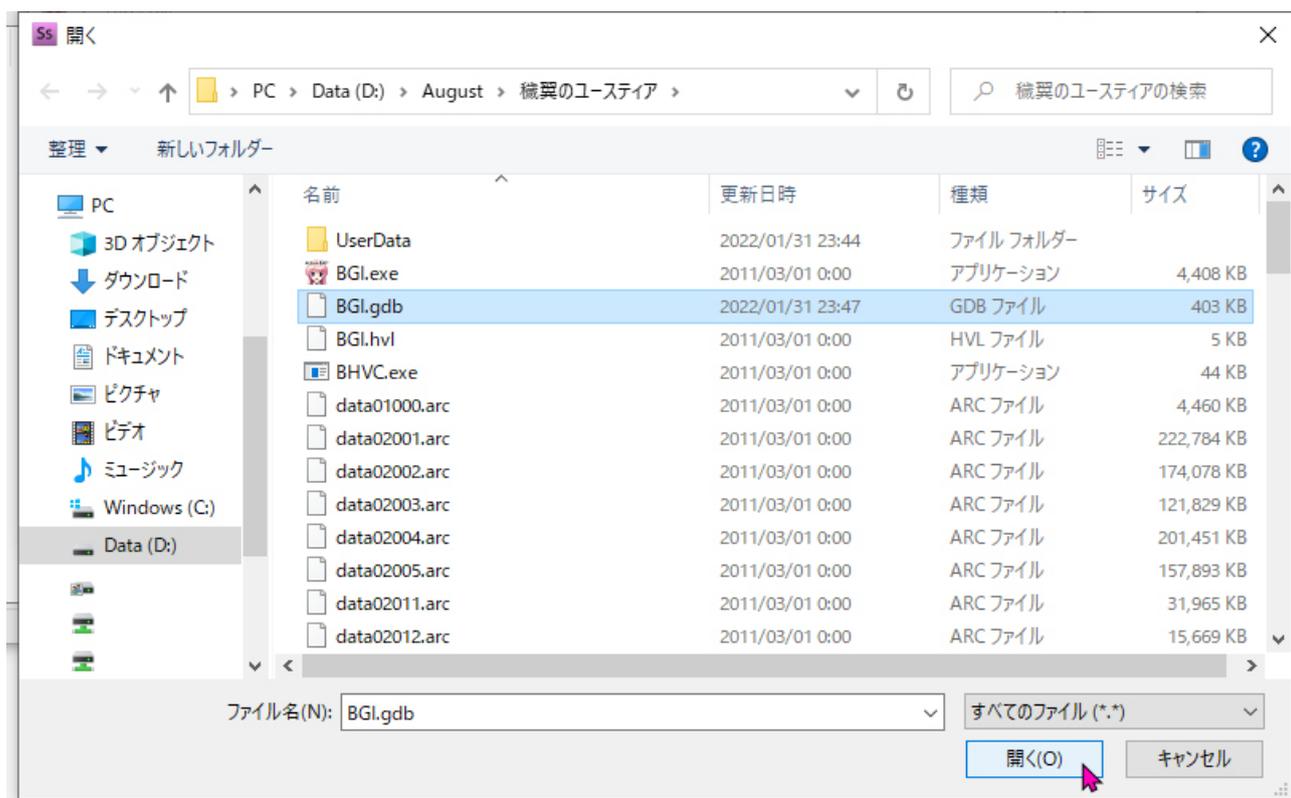
ゲーム実行EXEを「参照」ボタンから設定します。



セーブデータフォルダを「参照」ボタンから設定します。



セーブデータファイルを「参照」ボタンから設定します。



ErogameScapeIDの確認方法

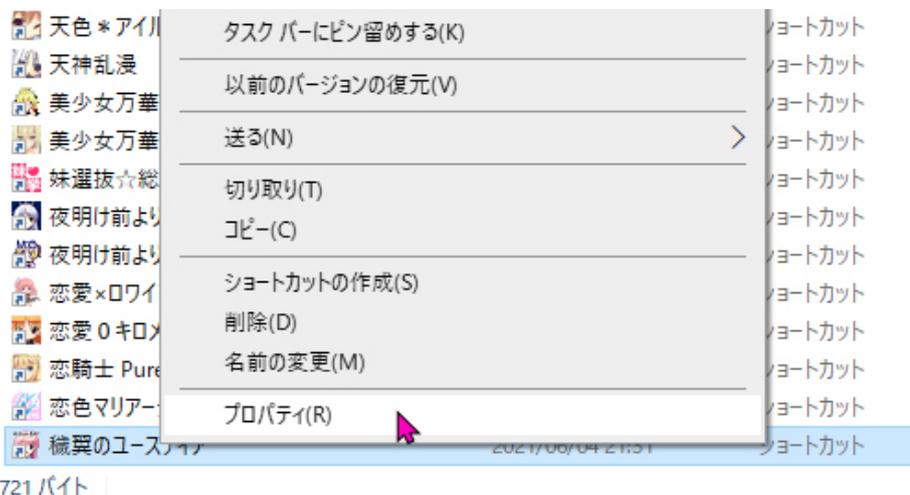
タイトル名又はブランド名どちらかを入力後、ErogameScapeIDの検索ボタンをクリックすると入力された情報を元にErogameScapeのゲーム検索ができます。

検索結果ページから該当するタイトルを選択し、URLの「game=*****」から始まるIDがErogameScapeIDになります。



ゲームEXEの確認方法

ゲームのショートカットアイコン上で右クリックの「プロパティ」を選択。



プロパティ画面上の「リンク先」がゲームの実行ファイルの場所になります。



セーブデータ場所のヒント

セーブデータの場所はゲームによってそれぞれ異なります。
よくセーブデータが保存される場所をご紹介します。

- ・ゲームのインストールフォルダに保存されるパターン

例：C:¥Program Files (x86)¥ブランド名¥タイトル名¥セーブデータ

C:¥Program Files¥ブランド名¥タイトル名¥セーブデータ

C:¥ブランド名¥タイトル名¥セーブデータ

- ・マイドキュメントに保存されるパターン

例：C:¥Users¥ユーザー名¥Documents¥ブランド名¥タイトル名¥セーブデータ

- ・AppData内に保存されるパターン

例：C:¥Users¥ユーザー名¥AppData¥Local¥ブランド名¥タイトル名¥セーブデータ

C:¥Users¥ユーザー名¥AppData¥Roaming¥ブランド名¥タイトル名¥セーブデータ

- ・ユーザーアカウント制御の関係で本来の場所にセーブが保存されないパターン

例：C:¥Users¥ユーザー名¥AppData¥Local¥VirtualStore¥Program Files (x86)¥ブランド名¥タイトル名¥セーブデータ

C:¥Users¥ユーザー名¥AppData¥Local¥VirtualStore¥Program Files¥ブランド名¥タイトル名¥セーブデータ

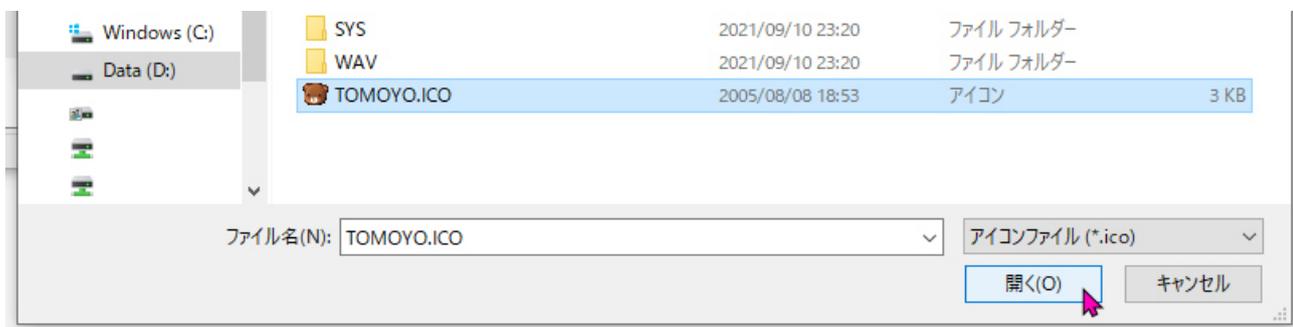
※AppDataフォルダは、隠しファイルを表示する設定が必要です。

アイコンの変更

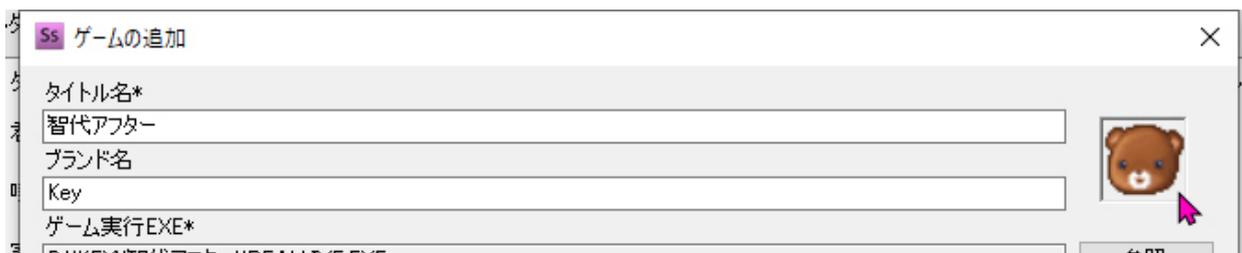
VisualArt's系エンジン（RealLive、SiglusEngine）で開発されたゲームはプログラムにアイコンが設定されていない場合があります。「アイコン変更」ボタンからアイコンを変更することが可能です。



ゲームのインストールフォルダ内にあるico形式のファイルを選択します。

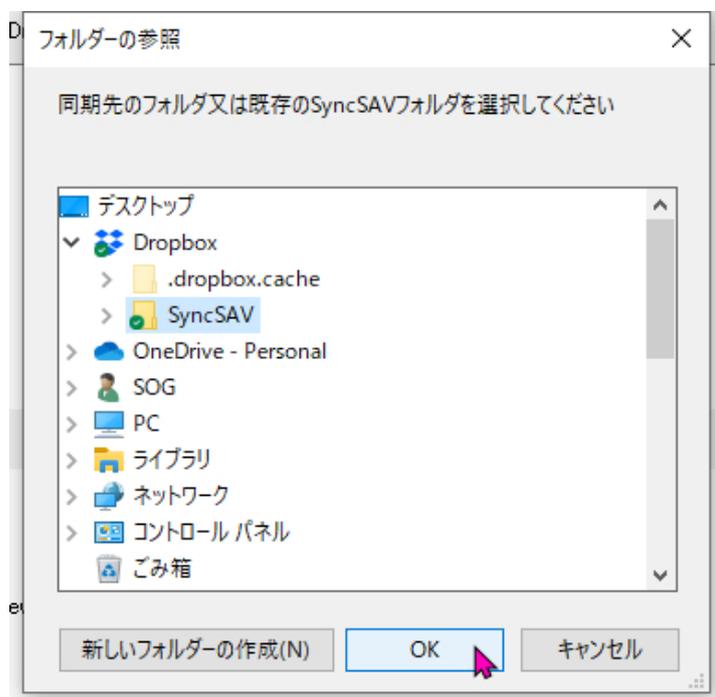


指定したアイコンでゲームの追加が可能です。

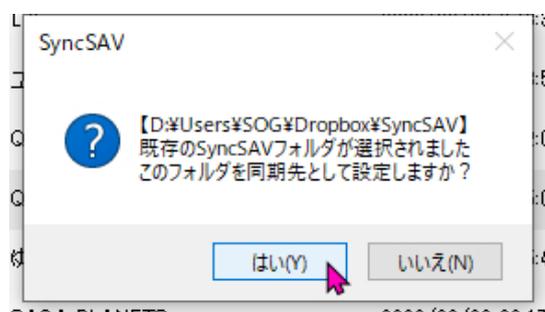


同期フォルダの場所を設定する（2台目以降のPC）

設定から同期フォルダ設定を選択します。
初回の設定時に作成されたSyncSAVフォルダを選択します。



正しくSyncSAVフォルダが選択されると以下のようなメッセージが表示されます。
参照先を確認し「はい」で設定を完了します。

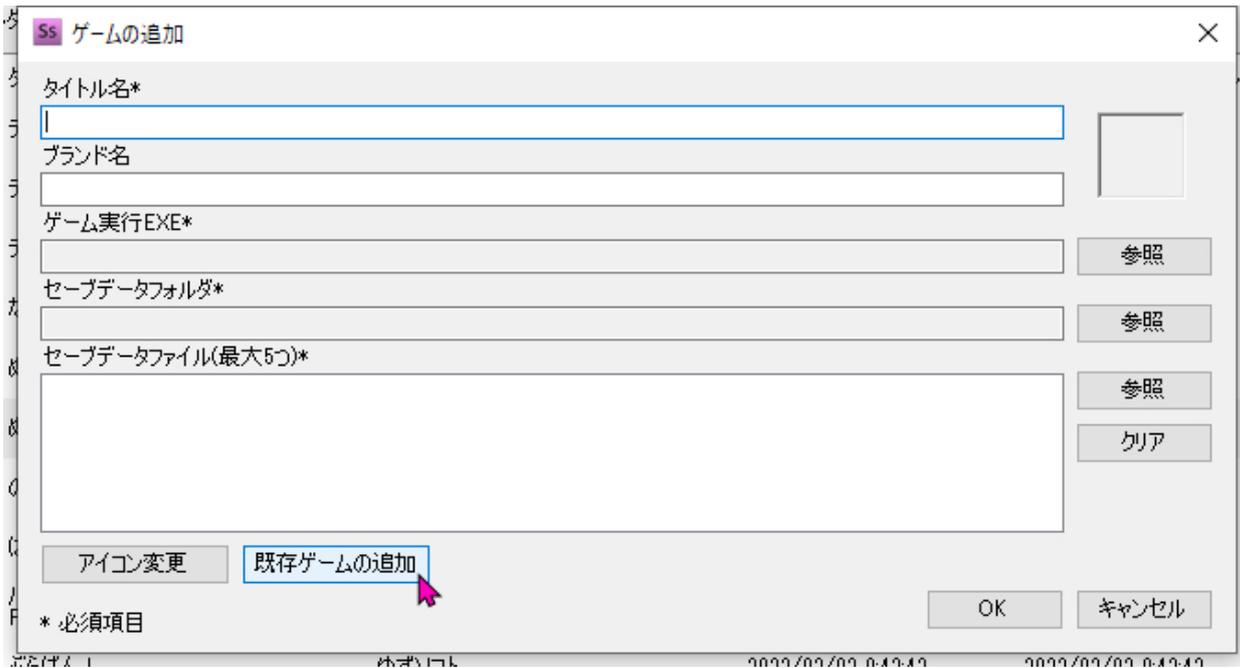


ゲームの追加を行う（2台目以降のPC）

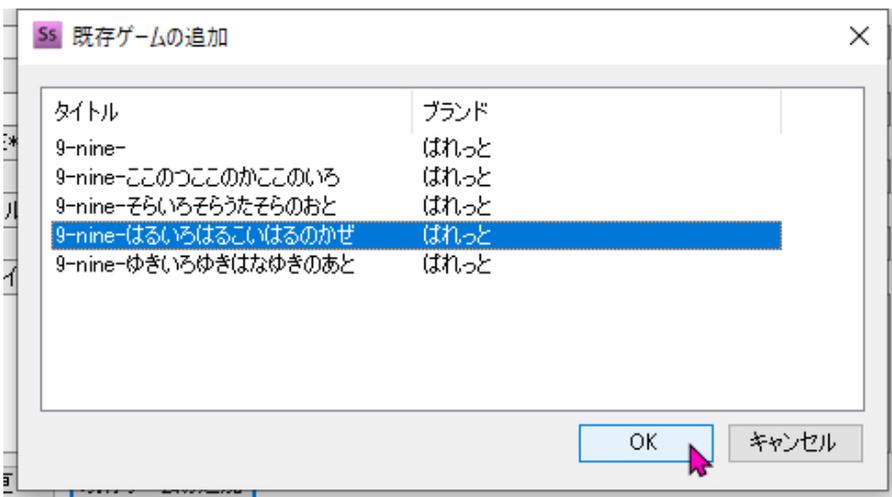
「設定」から「ゲームの追加」を選択します。
初回の設定時に追加されたゲームを登録する場合、「既存ゲームの追加」から
タイトル名とブランド名を引用することができます。

※1度セーブを同期する必要があります。
その他のゲーム実行EXEやセーブデータの場所はPCによって異なる為、環境に合わせて設定が必要です。

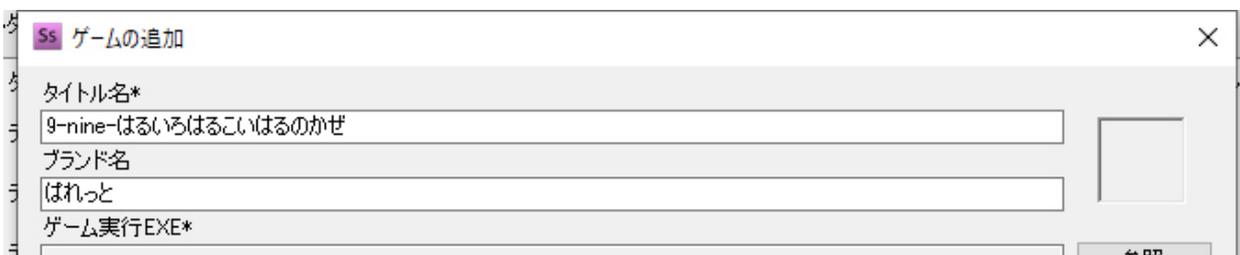
「既存ゲームの追加」をクリック。



追加したいタイトルを選択し「OK」をクリック。



タイトル名とブランド名が入力されます。

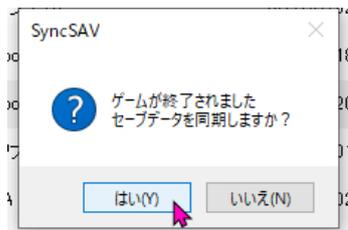


セーブデータを同期する 同期フォルダへアップロード

自動で同期 (Pro版のみ)

対象のゲームを起動し、セーブ後ゲームを終了するとSyncSAVが終了を検知しセーブデータ同期の確認メッセージが表示されます。

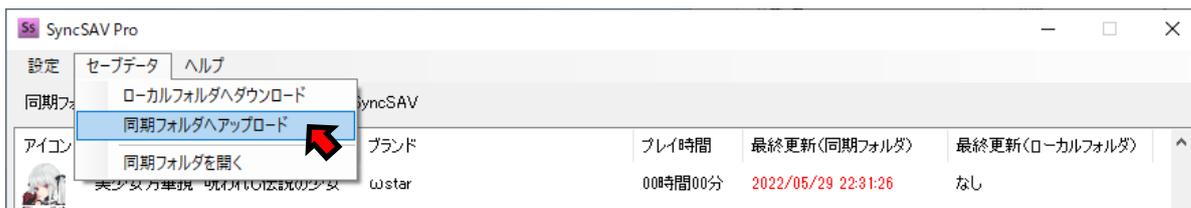
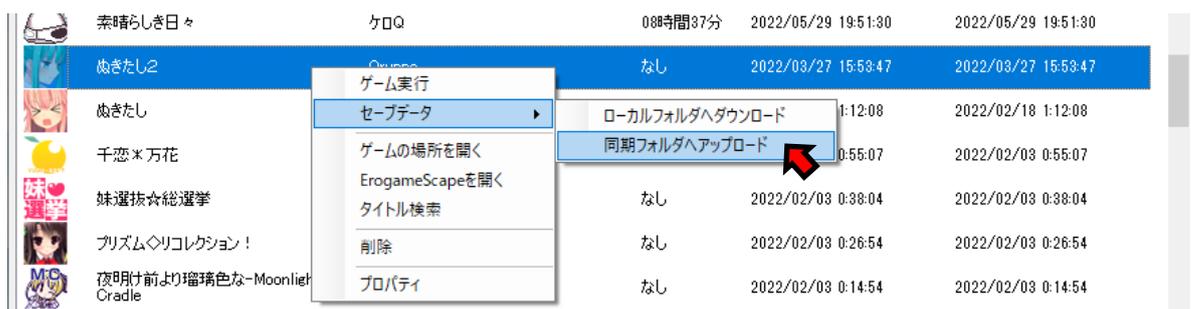
「はい」を選択することによって同期フォルダにセーブが同期され、最終更新日時とプレイ時間が記録されます。



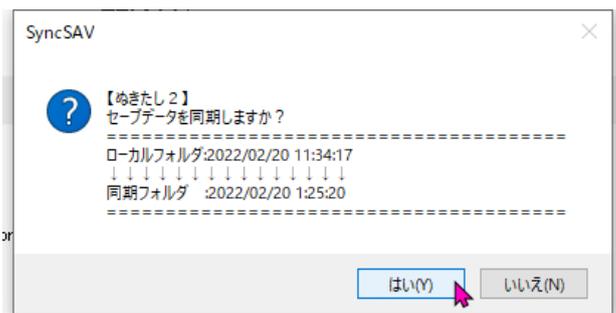
手動で同期

対象のゲームを右クリック→「セーブデータ」→「同期フォルダへアップロード」から手動で同期ができます。または…

対象のゲーム選択後、「セーブデータ」→「同期フォルダへアップロード」から手動で同期ができます。



現在の日付時刻が最終更新として記録され、ローカルのセーブが同期されます。「はい」で同期が実行されます。



セーブデータを同期する ローカルフォルダへダウンロード

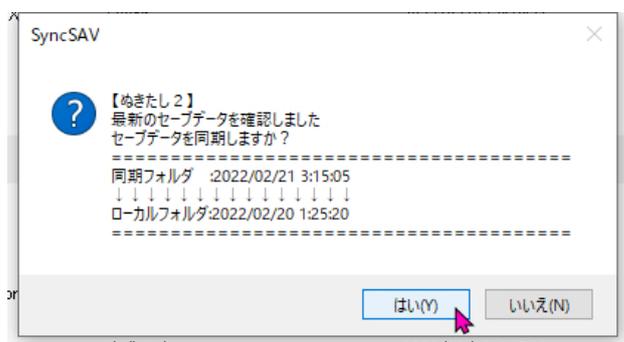
同期フォルダのセーブデータがローカルフォルダと比較して最新の場合、赤く表示されます。

	ぬきたし	Gruppo	2022/02/18 1:12:08	2022/02/18 1:12:08
	ぬきたし2	Gruppo	2022/02/21 3:15:05	2022/02/20 1:25:20
	ぬきだすみわーくす	ぬきだすみわーくす	2022/02/01 0:15:45	2022/02/01 0:15:45

自動で同期 (Pro版のみ)

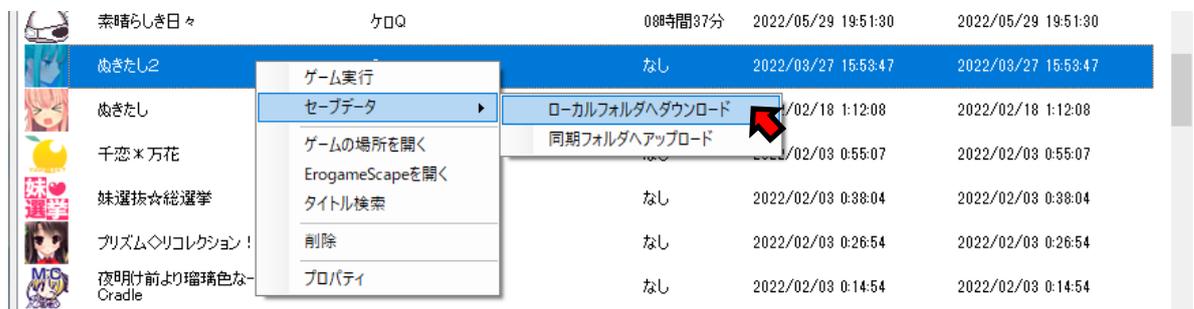
対象のゲームを起動時に、同期フォルダ内のセーブデータがローカルよりも最新の場合セーブデータ同期の確認メッセージが表示されます。

「はい」を選択することによってローカルフォルダにセーブが同期され、最終更新日時とプレイ時間が記録されます。

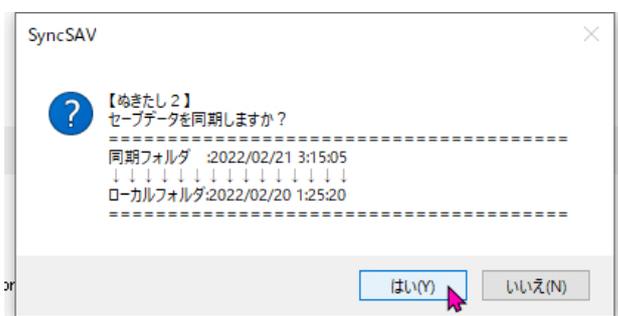


手動で同期

対象のゲームを右クリック→「セーブデータ」→「ローカルフォルダへダウンロード」から手動で同期ができます。
 または…
 対象のゲーム選択後、「セーブデータ」→「ローカルフォルダへダウンロード」から手動で同期ができます。



同期フォルダの最終更新がローカルの最終更新として記録され、同期フォルダのセーブが同期されます。
 「はい」で同期が実行されます。

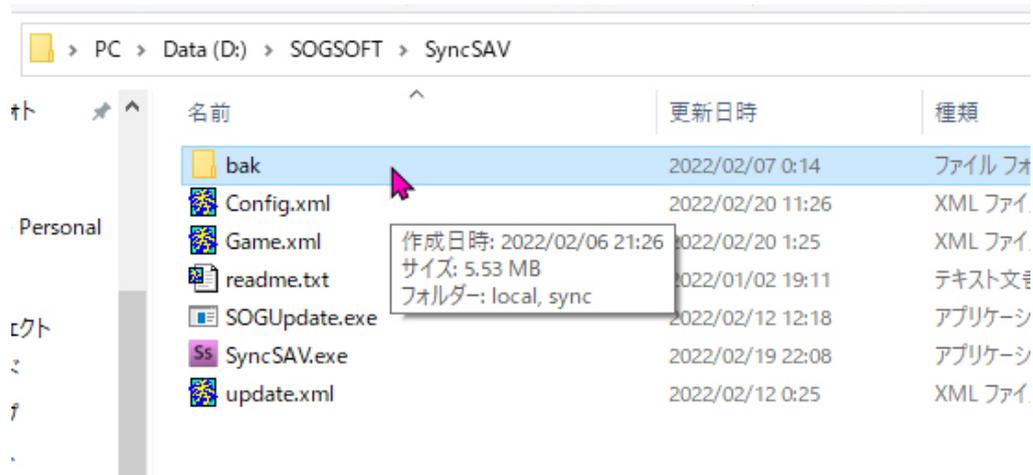


トラブルシューティング

セーブデータについて

- ・同期の途中でエラーが発生し正常に同期されなかった
- ・セーブデータが破損した
- ・誤って新しいセーブに古いデータを同期してしまった

SyncSAVは同期する前にプログラム内のバックアップフォルダにセーブデータを退避してからコピー処理が行われます。手動でセーブデータを戻すことによって同期前の状態に戻すことができます。

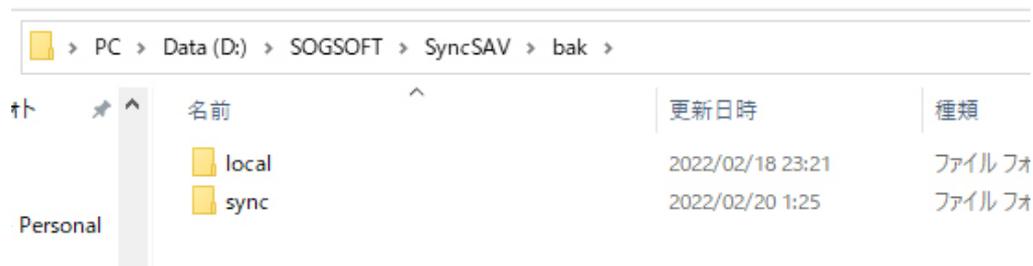


ローカルフォルダの場合

...¥SyncSAV¥bak¥local¥タイトル名

同期フォルダの場合

...¥SyncSAV¥bak¥sync¥タイトル名

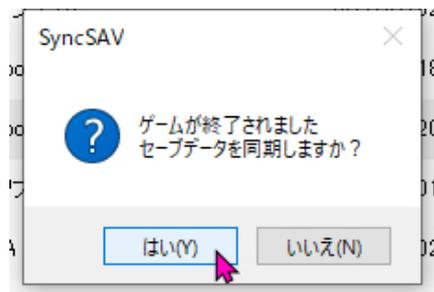


ゲーム起動について

- ・ゲーム実行した瞬間に終了されましたのメッセージが表示される（Pro版のみ）

タイトルによってゲームを起動時に別プロセスが立ち上がってからゲームが起動するタイプのものやライセンス認証等があるタイプの物はSyncSAV側がゲーム終了を正常に検知できない場合があります。その場合は、未対応タイトルになります。手動でセーブデータ同期を行ってください。

※「rUGP System」製のタイトルで未対応確認済。



- ・ゲーム実行時起動ランチャーが表示される

一部のタイトルで起動ランチャーが立ち上がり、ゲームを起動するタイプのものがございます。その場合は起動ランチャーのEXEを指定するのではなく、ゲーム本体のEXEを選択してみてください。