

桌宠存档丢失/云存档异常覆盖 本地备份存档恢复方式

桌宠的存档偶尔会出现 **丢失**、**回退** 或被 **云存档异常覆盖** 的情况。本条目整理了两种找回方式——先 **从本地备份（Saves_BKP）恢复**，本地备份也丢失时再 **从 Steam 云存档恢复**；文末附上 **常见打不开解决方案** 与 **编译桌宠源代码** 的教程。

提示：操作前请勿再次启动桌宠，以免新的空存档再次覆盖云端，造成进一步丢失。

一、从本地备份恢复存档[Saves_BKP]

桌宠会在游戏根目录的 Saves_BKP 文件夹中自动保留历史备份存档，绝大多数“存档丢失”都可以由此找回。

由于 Steam 更新后玩家基本都是最新版，**推荐优先使用下面的「新版本方法」**；如果版本较旧、在加载存档里看不到备份，再用「旧版本方法」手动复制。

新版本方法（推荐）

无需手动复制文件，直接在游戏内加载：

- 打开桌宠 **设置面板**
- 进入 **系统** → **加载存档**
- 在存档列表里 **往下滑**，即可看到 Saves_BKP 里的备份存档（如果存档时间久远，需要多往下翻一翻）。
- 选择丢失前的存档，**直接加载** 即可。

设置面板 **系统** → **加载存档**，列表往下滑可直接看到 Saves_BKP 备份存档  

旧版本方法（手动复制）

如果你的版本较旧，**加载存档** 列表里看不到 Saves_BKP 的备份，可用以下手动复制的方法：

- 在 Steam 中打开游戏根目录：在库中右键 **虚拟桌宠模拟器** → **管理** → **浏览本地文件**
- 打开 Saves_BKP 文件夹。
- 根据时间选择并 **复制** 存档丢失前的存档文件。
- 返回桌宠根目录，打开 Saves 文件夹。
- 将刚才复制的文件 **粘贴** 至此。
- 打开桌宠 **设置面板**，在 **系统** → **加载存档** 中即可看到刚刚复制的存档（如果存档时间久远，需要往下翻一翻）。
- 确认无误后 **加载存档** 即可。

在 **Steam** 库中右键**游戏** → **管理** → **浏览本地文件** 

在 **Saves_BKP** 文件夹中按时间选择丢失前的存档并复制 

将备份存档粘贴到 **Saves** 文件夹 

设置面板 系统 → 加载存档，找到并加载刚复制的存档  

二、从 **Steam** 云存档恢复（本地备份也已丢失时）

如果连 **Saves_BKP** 本地备份也已丢失，可以尝试从 **Steam** 云存档下载历史存档。

- 在 **Steam** 商店界面，右键任意游戏封面，选择 **在新选项卡中打开链接**
- 在上方地址栏中输入并打开链接
接: <https://store.steampowered.com/account/remotestorageapp/?appid=1920960>
- 在页面中找到并下载需要的存档，保存至桌宠的存档目录（**Saves** 文件夹）内。
- **重要**：需要将文件名更改为 **Save_XXXX.lps** 的格式，否则游戏无法识别。
- 完成后启动桌宠，即可在 **加载存档** 中看到下载的云存档。

在 **Steam** 商店右键游戏封面 → 在新选项卡中打开链接 

在云存档页面，下载存档并重命名为 **Save_XXXX.lps**   

三、存档丢失的常见原因

- **同设备多账号冲突**：在同一台设备登录了 **其它 Steam 账号** 并启动了桌宠，导致本地存档与云存档冲突、互相覆盖。
- **跨设备云同步失败**：跨设备使用时 **Steam** 云同步失败，也会导致存档丢失 / 回退。
- **预防建议**：如果有经常 **跨设备** 的需要，可以到 **创意工坊** 下载桌宠官方的 **云存档 MOD**，降低云同步出问题的概率。

附一：常见打不开解决方案

桌宠打不开怎么办？这里整理了一些常见问题的解决方案（其他能自动兼容容错的问题，游戏本身已尽量做了容错处理）。

Win7 打开后没有画面

（在关闭特效的 Win10 / Win11 系统上同样适用，不过一般是 Win7 的问题  Thanks PabloV 

需要打开系统中的 **所有动画特效**  控制面板 → 系统属性 → 性能，勾选启用 **“启用桌面合成”** 和 **“在 Windows 和按钮上使用视觉风格”** 选项。

性能选项设置（以 **Win11** 中文界面举例） 

Win7 下的对应设置位置 

相关视频教程 [链接下载云存档](#)

[视频教程](#)

报错❗FIPS / uriString

报错一般如图所示，是电脑缺少 FIPS 相关配置导致的。下面是由网络搜集到、并经遇到该问题的玩家亲测可行的解决方案❗by 雷子Ray❗

FIPS / uriString 报错示意图❗❗

- 按 **Win+R**（或点击 开始 → 运行），输入 `gpedit.msc` 后确定，启动 **组策略编辑器**❗
- ❗
- 在左侧列表中依次找到：**计算机配置** → **Windows 设置** → **安全设置** → **本地策略** → **安全选项**，并在右侧找到 “**系统加密：将 FIPS 兼容算法用于加密、哈希和签名**”❗
- ❗
- 双击上述策略，在弹出的选项中将状态改为 **已禁用**，然后关闭组策略。
- ❗
- 按 **Win+R**（或点击 开始 → 运行），输入 `regedit` 后确定，启动 **注册表编辑器**❗
- ❗
- 浏览到注册表路径
`HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Lsa\FipsAlgorithmPolicy`，将 `Enabled` 的值改为 `0` 并确定。
- ❗
- ❗

参考来源：[雷子Ray 的 CSDN 博客](#)

启动时卡在“尝试加载动画和生成缓存”

如果电脑性能比较差，**第一次启动** 或 **动画更新** 时，生成缓存的确会比较慢，请耐心等待。若超过 **20 分钟** 仍未完成，可以参考上面 **❗Win7 打开后没有画面** 一节的方法处理。

启动时卡在 Loading Steam Workshop

如果网络不好、正在下载创意工坊内容，或运气不好，的确会在这里卡一段时间（开发者本人调试时有时也会在此等待 1 - 5 分钟），一般是网络波动造成的。

如果仍然无法启动，可以尝试 **脱离 Steam 启动**：在关闭 Steam 的情况下，直接运行根目录下的 `VPet.Windows.exe`，看看是否还有问题。

附二：编译桌宠源代码

没有报错信息和位置是很难定位 bug 的。如果你稍微懂一点电脑，可以试着自己手动编译一下桌宠源代码，看看问题出在哪里。

源码地址：github.com/LorisYounger/VPet

需求

- Win10 及以上的系统
- C 盘拥有 **10 GB** 以上 的可用空间

1. 安装 Visual Studio

前往 visualstudio.microsoft.com，下载并安装 **Visual Studio 2022 Community**

Visual Studio 是由微软开发、适用于 Windows 上 .NET 和 C# 开发人员的最全面 IDE 下载完成后打开进行安装即可，记得勾选 **.NET 桌面开发**，之后一路下一步即可完成安装。

Visual Studio 安装时勾选 .NET 桌面开发 

2. 下载桌宠源代码

源码地址: github.com/LorisYounger/VPet

在 GitHub 页面选择 **Download ZIP**，然后解压。解压完毕后，双击 **VPet.sln** 即可打开桌宠源代码。

在 **GitHub** 选择 **Download ZIP** 

双击 **VPet.sln** 打开工程 

3. 开始编译

- 在 Visual Studio 左上角选择 **X64** 和 **VPet.Simulator.Windows**
- 选择 **X64** 与 **VPet.Simulator.Windows** 
- 点击 **深绿色的运行按钮**，运行桌宠源代码。
- 如果一切正常，游戏会报错：缺少模组Core,无法启动桌宠 / Missing module Core, can't start up（如图所示，这是正常现象）。
- “缺少模组 **Core**” 报错示意图 
- 打开代码所在文件夹目录下的 **VPet-Simulator.Windows** 文件夹，右键以 **管理员身份运行** **mklink.bat**
- 以管理员身份运行 **mklink.bat** 的结果 
- 运行结果如图所示后，重新点击 **深绿色的运行按钮** 运行桌宠源代码，即可正常运行桌宠。
- 接下来重新点击深绿色的运行按钮, 运行桌宠源代码, 就可以正常运行桌宠 

参考来源

- 小黑盒: [《桌宠存档丢失/云存档异常覆盖 本地备份存档恢复方式》](#)
- FIPS 解决方案: [雷子Ray 的 CSDN 博客](#)

From:

<https://wiki.exlb.net/> - **LB WIKI**

Permanent link:

<https://wiki.exlb.net/vpet/qa/lostsave?rev=1781870327>

Last update: **2026/06/19 11:58**

