
技術詞彙

本詞彙表載有本文件所採用若干有關本公司及本公司業務的用詞釋義。部分該等特殊詞語及其釋義未必與標準含義及業界用法相同：

「平均同步用戶」	指	平均同步用戶或玩家，即於某段時間內每隔十四分鐘登入本公司其中一款已推出遊戲的用戶數目的平均每日數據
「頻寬」	指	可傳送大量資訊的一種服務或連接，一般界定為頻寬至少1.5 Mbps
「匣」	指	放置於其本身的容器的可分開裝置
「封閉型beta測試」	指	研發遊戲的一個步驟，將遊戲給予一組獲選的個別人士，由用家進行測試，參與封閉型beta測試的玩家會匯報於遊戲時發現的任何技術問題，有時亦會指出他們期望於最終版本看到的細節
「電腦網絡」	指	兩部或以上的電腦利用電信系統連接，以進行通訊及分享資源
「下載」	指	由伺服器或主機傳送(數據或程式)到某人的電腦或裝置
「企業資源管理系統」	指	企業資源管理系統，為會計導向資訊系統，以確定及計劃滿足客戶訂單所需的資源，包括採購、生產與配銷
「遊戲機」	指	家用電視遊戲系統
「互聯網內容供應商」	指	互聯網內容供應商
「互聯網」	指	由獨立運作的公共及私人電腦網絡互相連接所組成的全球網絡，利用傳輸控制協定／互聯網協議進行通訊
「互聯網協議」	指	於互聯網交換資訊的一套經協定的規則、程序及形式
「資訊科技」	指	資訊科技指電腦系統及應用程式的開發、安裝及執行

技術詞彙

「推出」	指	根據FTP模式於進行封閉型beta測試或根據付款遊戲模型進行開放式beta測試後，在商業上正式推出一款網絡遊戲
「Mbps」	指	每秒一百萬個位元
「MMOG」	指	大型多用戶網絡遊戲，涉及大量玩家於網上同時參與一款遊戲的一種電腦遊戲形式
「MMORPG」	指	大型多用戶網絡角色扮演遊戲，涉及大量玩家同時參與同一角色扮演遊戲
「開放式beta測試」	指	開發遊戲的一個步驟，將遊戲給予一批人士，通常是普羅大眾，由用家進行測試，參與開放式beta測試的玩家會匯報於遊戲時發現的任何技術問題，有時亦會指出他們期望於最終版本看到的細節
「個人電腦」	指	個人電腦
「最高同步用戶」	指	最高同步用戶或玩家，於某段時間內每隔十四分鐘登入本公司其中一款已推出遊戲的用戶數目的最高數據
「伺服器」	指	透過電腦網絡向其他電腦系統提供服務的電腦系統
「訂購」	指	銷售定期(每月或每年)使用或登入的產品或服務
「傳輸控制協定」	指	於互聯網傳送資訊的一套經協定的規則、程序及形式(與互聯網協議一同應用)
「回合制遊戲」	指	回合制遊戲，亦稱為回合制策略遊戲，指遊戲流程劃分為完整及可見部分(稱為回合)的遊戲
「虛擬物品」	指	我們於遊戲中提供予玩家的虛擬物品，以提升遊戲中人物的能力或為遊戲加入額外的特色，如虛擬武器、盔甲及魔法符咒