

## 技術詞彙表

本詞匯表載有本文件所使用有關我們的業務的若干詞匯的涵義。該等詞匯及其涵義可能與業界標準定義或用法不同，且未必可與本公司的其他同業公司所採用類似名稱的詞彙直接比較。

「活躍玩家」	指	至少每個月一次或平均每星期至少花一個小時玩遊戲的人
「擴增實境」	指	利用電腦產生的感官數據實時修飾真實世界景觀的技術
「嬰兒潮」	指	於1940年代初至1960年代中出生的人
「雲端」	指	即透過服務供應商營運的基礎架構上代管的網絡提供的遊戲及其他數碼產品、服務及資源
「連接裝置」	指	可連接軟件平台及與其他連接裝置及軟件服務互動的硬件裝置
「主機遊戲」	指	以主機（而非個人電腦）進行的遊戲
「電競」	指	職業電子遊戲競賽
「第一人稱射擊遊戲」	指	圍繞第一人稱的其他武器作戰的遊戲類型
「玩家」	指	不受任何時間或次數限制，在任何平台上玩遊戲的人
「遊戲」	指	主要在個人電腦、流動裝置及主機上進行的遊戲
「遊戲電腦系統」	指	主要為玩遊戲而購買並標明作遊戲用途及宣傳的個人電腦，包括桌面電腦及手提電腦
「X世代」	指	於1960年代中至1980年代初出生的人
「物聯網」	指	物聯網，在網絡上接收或交換數據以實現互聯互通的運算裝置系統
「大型多人線上 角色扮演遊戲」	指	涉及大批玩家以「角色」身分在虛構世界中彼此互動的遊戲，這種遊戲按玩家的行動決定遊戲世界的變化，而故事情節持續變化

---

## 技術詞彙表

---

「千禧世代」	指	年齡介於12歲至35歲之間的人
「手機遊戲」	指	可在流動裝置上進行的遊戲
「多人線上對戰遊戲」	指	玩家控制一個角色及組隊競賽的一種電子遊戲
「非千禧世代」	指	年齡介乎36至65歲的人
「個人電腦」	指	個人使用的電腦
「周邊設備」	指	滑鼠、鍵盤、耳機、音響設備及控制器等硬件裝置，利用個人電腦或主機玩遊戲時使用
「即時策略遊戲」	指	著重策略規劃及戰略思考取勝的一種遊戲
「智能手機」	指	流動個人電腦，採用為作手提用途而設計的操作系統
「虛擬實境」	指	為在虛擬環境中模仿實境，而使用頭戴裝置營造真實感的電腦技術