

詞彙

本詞彙表載有本文件所用有關本公司的若干技術詞彙。該等詞彙及其涵義未必與業內標準定義或用法相符。

「Android」	指	由Google Inc.開發及維護的操作系統，用於包括智能手機及平板電腦在內的觸屏技術
「活躍用戶」	指	於任何指定期間，(1)某一款遊戲的活躍用戶是指所有曾於該段期間內最少進入該遊戲一次的註冊用戶；及(2)某一類型遊戲或我們所有遊戲的活躍用戶是指於該段期間內該類型遊戲中各款遊戲或我們所有遊戲（如適用）的活躍用戶的簡單總和，而一名曾於該段期間內進入兩款或以上遊戲的註冊用戶，於該段期間內將作為兩名或以上的活躍用戶計算
「ARPG」	指	動作角色扮演遊戲，其結合動作或動作冒險遊戲的元素，並通常有格鬥系統
「擴增實境」	指	擴增實境，現實物理世界的直接或間接的實時景象，並輔以由電腦生成的感應輸入數據（如聲音、視頻或圖像）
「ARPPU」	指	付費用戶每月平均收入，指一款遊戲、一類遊戲或我們所有遊戲（如適用）於一段期間內所確認的收入，除以該款遊戲、該類遊戲或我們所有遊戲（如適用）於該期間內的付費用戶數目
「客戶遊戲」	指	可首先從遊戲供應商網站下載客戶端，然後透過互聯網瀏覽器連接伺服器暢玩的遊戲
「下載」	指	由伺服器或主機傳送（數據或程序）到某人的電腦或裝置
「免費任玩」	指	網絡遊戲行業所採用的一種業務模式，用戶可免費暢玩遊戲，但可能須付款購買遊戲中所售的虛擬物品，以提升其遊戲體驗

詞 彙

「iOS」	指	由Apple Inc.開發及維護的手機操作系統，專門用於包括iPhone、iPod及iPad在內的蘋果觸屏技術
「知識產權」	指	知識產權
「IP地址」	指	互聯網協議地址，分配予網絡中各電腦及其他裝置的標識符，用以定位及識別與網絡其他節點通信的節點
「每月活躍用戶」	指	每月活躍用戶數，指在相關曆月內登錄特定遊戲的人數；特定期間的平均每月活躍用戶是該期間各月的每月活躍用戶平均數
「手機遊戲」	指	可在移動設備上暢玩的遊戲
「每月付費用戶」	指	每月付費用戶，指於有關曆月的付費用戶人數；於特定期間的平均每月付費用戶是指於該期間內各月的每月付費用戶平均值
「網絡遊戲」	指	透過不同的電腦或手機網絡形式（主要包括客戶遊戲、網頁遊戲及手機遊戲）暢玩的視像遊戲
「付費用戶」	指	於任何指定期間，(1)某一款遊戲的付費用戶是指所有曾於該段期間內以向我們購買的虛擬物品為其遊戲賬戶充值最少一次的註冊用戶，當中並不考慮註冊用戶是否已於該段期間內消耗有關虛擬物品；及(2)某一類型遊戲或我們所有遊戲的付費用戶是指於該段期間內該類型遊戲中各款遊戲或我們所有遊戲（如適用）的付費用戶的簡單總和，而一名曾於該段期間為兩款或以上遊戲購買虛擬代幣的付費用戶，於該段期間內將作為兩名或以上的付費用戶計算
「個人電腦」	指	個人電腦
「註冊用戶」	指	截至任何時期，某一個遊戲的註冊用戶是指曾於該時間前最少進入該遊戲一次的用戶賬；某一類遊戲或我們所有遊戲的註冊用戶是指截至該時間該類遊戲中的每個遊戲或我們所有遊戲（如適用）的註冊用戶的簡單總和，而一個曾用以進入兩個或以上遊戲的用戶賬均計算為兩名或以上的註冊用戶

詞 彙

「RPG」	指	角色扮演遊戲，指涉及大量用戶於不斷演變的虛擬世界彼此互動的遊戲；每名用戶採用技能（如近身格鬥或施展魔咒）及控制頭像動作；遊戲有無限可能的情節，於遊戲世界的情節發展取決於用戶的行動，而即使用戶下線或離開遊戲後故事情節亦繼續發展
「RTS」	指	實時戰略遊戲，指並不按回合而逐漸進展的遊戲；RTS種類的典型遊戲具有資源收集、基礎建設、遊戲內技術開發及單位間接控制的特點
「SDK」	指	軟件開發組合，一般為一組軟件開發工具，以就特定軟件包、軟件框架、硬件平台、電腦系統、視像遊戲機、營運系統或類近開發平台建立應用程式
「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
「SLG」	指	模擬遊戲，其設計一般旨在緊密地模擬真實或虛構的現實情況
「虛擬物品」	指	我們提供予用戶的物品、頭像、技能、特權或其他遊戲內可消耗品、特點或功能，以協助彼等延長遊戲、增強或個人化彼等的遊戲環境，以及加快彼等的遊戲進度
「虛擬實境」	指	虛擬實境，利用若干設備產生真實的圖像、聲音及其他感覺，從而模擬出用戶身處虛擬或虛構環境的效果的電腦技術
「網頁遊戲」	指	毋須下載任何客戶端或應用程式在個人電腦的網頁瀏覽器暢玩的遊戲