

技術詞彙

本詞彙表載有本文件所用有關本公司及其業務的若干詞彙定義。部分定義可能與業內標準定義並不一致。

「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
「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
「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
「ARPPU」	指	每名每月付費用戶的平均收益，按某一期間的總收益除以同期平均每月付費用戶人數計算；平均每月付費用戶則為某一期間內各月我們遊戲付費用戶總數的平均數
「複合年增長率」	指	複合年增長率
「轉換率」	指	活躍用戶成為付費用戶的百分比
「每次操作費用」	指	每次操作費用，一種在線廣告定價模式，在該模式下，廣告費用根據獲取的次數釐定，如銷售次數、點擊次數或表單提交次數等
「每次點擊費用」	指	每次點擊費用，一種在線廣告定價模式，在該模式下，廣告費用根據廣告的點擊次數釐定
「千次展示費用」	指	每千次展示的費用，一種在線廣告定價模式，在該模式下，廣告費用根據廣告獲得的展示次數釐定
「每日活躍用戶」	指	每日活躍用戶，指於某一天登入特定遊戲的人數
「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
「免費暢玩」	指	網絡遊戲行業所採用的一種業務模式，在該模式下，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
「本地生產總值／國內生產總值」	指	本地生產總值／國內生產總值

技術詞彙

「總流水賬額」	指	在特定期間內售出的所有虛擬貨幣及虛擬物品以及高級功能的貨幣價值
「硬核遊戲」	指	涉及複雜操控且通常有複雜的故事情節或主題的遊戲
「HTML5」或「H5」	指	第五版超文字標記語言，超文字標記語言標準的第五版及目前的主要版本；用於在網頁上構建及呈現內容，及創建網絡應用程序
「iOS」	指	由Apple Inc.開發及維護的移動操作系統，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，指在有關曆月內登錄特定遊戲的人數；於特定期間的平均每月活躍用戶是指該期間各月的每月活躍用戶平均數
「MMORPG」	指	大型多人網絡角色扮演遊戲，一種結合角色扮演遊戲及大型多人網絡遊戲的遊戲，大量玩家於遊戲虛擬世界中彼此互動；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；每名用戶採用技能組合(如近身格鬥或施展魔咒)及控制角色動作；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
「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我們遊戲付費用戶總數的平均數
「網絡遊戲」	指	透過不同制式的電腦或手機網絡暢玩的視像遊戲，主要包括客戶端遊戲、網頁遊戲及手機遊戲
「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，不論註冊用戶是否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

技術詞彙

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物品的付費用戶，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，某一款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戶；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各款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款或以上遊戲的用戶賬戶均計算為兩名或以上的註冊用戶
「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，其設計一般旨在真切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、角色、技能、特權或其他遊戲內置消耗品、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
「網頁遊戲」	指	毋須下載任何客戶端或應用程序，在個人電腦的網頁瀏覽器暢玩的遊戲