

技術詞彙

本詞彙載有本文件所用與我們業務相關的若干詞彙釋義。該等詞彙及其釋義未必與任何行業標準釋義一致，且未必能與本公司營運所在行業內的其他公司所採納的類似名稱詞彙直接比較。

「活躍遊戲」	指	截至指定日期玩家能夠暢玩及購買遊戲內虛擬貨幣的遊戲
「活躍用戶」	指	於任何指定期間，(1)特定遊戲的活躍用戶指所有曾於該期間內至少登入該遊戲一次的該遊戲註冊用戶；及(2)我們特定類型遊戲或所有遊戲的活躍用戶指於該期間內該類型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，而一名曾於該期間內登入兩款或以上遊戲的註冊用戶則於該期間內作為兩名或以上的活躍用戶計算
「安卓」	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
「ARPPU」	指	每名付費用戶每月平均收益，即指一款特定遊戲、一種特定遊戲類型或我們所有遊戲（如適用）於一段期間內所確認的收益，除以該遊戲、該遊戲類型或我們所有遊戲（如適用）於該期間內的付費用戶數目
「平均付費用戶轉化率」	指	一段期間內每月付費用戶對每月活躍用戶的平均比率
「CCG」	指	可收集卡牌遊戲，為涉及特別設計的遊戲卡組的卡牌遊戲，當中玩家自行收集卡組，然後利用卡組取得勝利
「推出首月」	指	正式推出手遊後首31個曆日
「FPS」	指	第一人稱射擊遊戲，當中玩家可以第一人稱視角看見週邊環境及行動

技術詞彙

「免費暢玩」	指	網絡遊戲行業所採用的業務模式，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出售的虛擬物品，以提升其遊戲體驗
「總流水賬額」	指	在特定期間內出售的所有虛擬貨幣及虛擬物品的貨幣價值
「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；用於構建及在網頁上呈現內容以及創建網頁應用程序
「獨立手遊發行商」	指	主要業務為發行第三方開發的手遊的發行商
「獨立遊戲」	指	由獨立遊戲開發團隊製作及開發的遊戲，一般擁有簡單的故事情節及較為創新的玩法
「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
「IP」	指	知識產權
「IP地址」	指	互聯網協定地址，分配予網絡中各電腦及其他裝置的標識符，用於定位及識別與網絡其他節點通信的節點
「生命週期」	指	一款遊戲的市場壽命，自初始發行起，至活躍用戶及所產生收益均出現不可逆轉的大幅下滑為止
「每月活躍用戶」	指	每月活躍用戶，指於相關曆月的活躍用戶人數；而於特定期間的平均每月活躍用戶則指於該期間內各月的每月活躍用戶平均人數
「MMORPG」	指	大型多人網絡角色扮演遊戲，當中大量玩家在虛擬世界中使用其選定的遊戲角色暢玩遊戲並與其他玩家互動

技術詞彙

「手遊」	指	可在移動裝置上暢玩的遊戲
「中重度遊戲」	指	玩法更複雜，故事情節更成熟的遊戲，包括（其中包括）MMORPG、CCG及SLG
「每月付費用戶」	指	每月付費用戶，指於相關曆月的付費用戶人數；而於特定期間的平均每月付費用戶則指於該期間內各月的每月付費用戶平均人數
「二次元文化」	指	一種主要吸引出生於1990年至2010年人群的文化，一般以動畫、漫畫、遊戲及小說的形式出現
「網絡遊戲」	指	通過某種電腦或手機網絡形式（主要包括客戶端遊戲、網頁遊戲及手遊）暢玩的視像遊戲
「泛娛樂」	指	以（其中包括）IP為基礎開發的遊戲、文學、動畫及電影
「付費用戶」	指	於任何指定期間，(1)特定遊戲的付費用戶指所有曾於該期間內以向我們購買的虛擬物品為其遊戲賬戶充值至少一次的註冊用戶，不論該註冊用戶是否於該期間內消耗有關虛擬物品；及(2)特定遊戲類型或我們所有遊戲的付費用戶指於該期間內該遊戲類型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，而一名曾於該期間就兩款或以上遊戲購買虛擬物品的付費用戶則於該期間內作為兩名或以上的付費用戶計算
「電腦」	指	個人電腦
「註冊用戶」	指	截至任何時期，特定遊戲的註冊用戶指曾於有關時間前曾至少登入有關遊戲一次的用戶賬戶；而特定遊戲類型或我們所有遊戲的註冊用戶指截至有關時間該類型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，而一個已用於登入兩款或以上遊戲的用戶賬戶則作為兩名或以上的註冊用戶計算

技術詞彙

「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內與彼此互動的遊戲；每名用戶採用技能（如近身格斗或施展魔咒）及控制角色行動；遊戲情節具有無限的可能性，而遊戲世界的演變取決於用戶的行動，而即使用戶離線及離開遊戲後故事情節亦會繼續運轉
「SDK」	指	軟件開發組合，一般為一組軟件開發工具，以就若干軟件包、軟件框架、硬件平台、電腦系統、視像遊戲機、操作系統或類似的開發平台建立應用程序
「服務器」	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，其設計一般旨在仔細地模擬真實或虛構的現實情況
「TPS」	指	第三人稱射擊遊戲，當中玩家能以第三人稱視角看見周圍環境和行動
「垂直平台」	指	垂直平台包括用戶垂直平台（其用戶具有共同特徵）及內容垂直平台（其內容具有共同特徵）。就手遊發行商而言，用戶垂直平台提供準確的用戶流量，而內容垂直平台促進IP的創造
「虛擬物品」	指	我們提供予用戶的物品、角色、技能、特權或其他遊戲內可消耗品、特點或功能，有助彼等延長遊戲時間、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即可在電腦的網頁瀏覽器暢玩的遊戲