

技術詞彙表

本技術詞彙載有本文件所用若干技術詞彙的解釋。因此，該等詞彙及其涵義可能與行業標準涵義或用法不同。

「ACT」	指	動作遊戲，強調身體挑戰，通常要求實時手眼協調且通常包括細分系列，例如射擊類遊戲、平台遊戲及戰術競技遊戲
「安卓」	指	由Google Inc.開發及維護的手機操作系統，用於智能手機及平板電腦
「App Store」	指	由Apple Inc.運作及開發的數字分發平台，為iOS操作系統的官方應用商店
「ARPG」	指	動作角色扮演遊戲，其中包含動作或動作冒險遊戲的元素，通常具有實時作戰系統，而非回合制或菜單制作戰系統
「付費用戶平均收入」	指	付費用戶每月平均收入，表示期間內我們針對特定遊戲或所有遊戲(視情況而定)確認的收入除以該期間該遊戲或所有遊戲(如適用)的付費用戶數
「非對稱戰術競技遊戲」	指	一種戰術競技遊戲，若干玩家進入兩組人數不均等的群組，在同一情境下一名捕手及其他逃亡者競爭的遊戲
「競技遊戲」	指	一種ACT遊戲的細分，通常為玩家進入人數相等的不同團隊，而同一團隊的成員須相互合作以與另一團隊競爭
「beta版測試」	指	一種外部用戶功能測試
「複合年增長率」	指	複合年增長率
「休閒遊戲」	指	通常針對廣大玩家而設計簡單遊戲玩法的遊戲
「CCG」	指	集換式卡牌遊戲，一種玩家在遊戲中搜集卡牌，透過策略性地製作發揮卡牌組合協同效應的定制套牌，創建定制的套牌並在比賽中挑戰其他玩家的遊戲

技術詞彙表

「每次獲取成本」	指	亦稱之為每次行動成本，指刊登廣告者就特定獲取行為（如一次銷售、點擊或表單提交）作出付款的在線廣告定價模式
「按銷售付費」	指	刊登廣告者根據廣告直接產生的銷售數量付費的在線廣告定價模式
「每日活躍用戶」	指	每日活躍用戶，通過計算每日進入產品的特定產品用戶數量衡量網絡產品的粘性
「免費暢玩」	指	網絡遊戲行業所採用的一種商業模式，在此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
「Google Play」	指	由Google LLC運作及開發的數字分發平台，其作為安卓操作系統的官方應用商店，及提供音樂、圖書、電影及電視節目之數字媒體
「充值流水」	指	付費用戶於一定期間內在我們平台購買遊戲內虛擬物品支付的總金額
「iOS」	指	由Apple Inc.開發及維護的移動操作系統，專門用於蘋果設備，如iPhone及iPad
「IP地址」	指	互聯網協議地址，分配予網絡中各電腦及其他設備的標識符，用以定位及識別與網絡其他節點通信的節點
「月活躍用戶」	指	月活躍用戶，指相關曆月內登陸特定遊戲或我們所有遊戲（如適用）玩遊戲的用戶數量，以及相關曆月內登陸TapTap移動應用程序的用戶數量，兩者均包括一名用戶持有的多個賬號。特定期間的平均月活躍用戶按該期間內的月活躍用戶總數除以該期間的月數計算
「MMORPG」	指	大型多人線上角色扮演遊戲
「MOBA」	指	多人線上戰術競技遊戲
「手遊」	指	在智能手機或平板電腦上暢玩的遊戲

技術詞彙表

「月付費用戶」	指	月付費用戶，指相關曆月內的付費用戶數量
「音樂遊戲」	指	一種遊戲設置是基於樂譜或單曲的以玩家互動為導向的手遊
「二次元」	指	具有傳奇浪漫色彩的日文詞，稱為「二次元」字面即為二維，尤其指稱日本動漫、漫畫及電子遊戲，或虛擬世界或該等作品中創作的角色
「付費即玩」	指	網絡遊戲行業的一種業務模式，用戶按模式須付費才可暢玩遊戲
「放置類遊戲」	指	故事情節通常根據系統的一系列運算規則自動運行的遊戲，通常不需要太多遊戲控制且玩家可根據故事情節的運行獲得經驗值
「付費遊戲」	指	用戶需支付固定價格後方可下載的遊戲，用戶付費後擁有暢玩此類遊戲的無限制權限
「註冊用戶」	指	我們平台上用戶賬戶的累計數量。一個人可能註冊超過一個賬戶，而該等賬戶會被計為超過一個註冊用戶
「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)及控制角色動作；遊戲有無限可能的情節，遊戲世界中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
「SLG」	指	模擬遊戲，廣義上指設計為模擬現實生活各種活動之遊戲，而狹義上及就本文件而言指回合制策略遊戲
「TMT」	指	通信、媒體和科技
「虛擬物品」	指	可在遊戲內購買的物品，包括消耗品、角色、技能、特權或其他遊戲內特點或功能
「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