

技術詞彙

本技術詞彙載有若干與本公司有關及有關本公司業務或本公司而被用於本文件的詞彙之解釋。該等詞彙及其被賦予的涵義未必與業內標準釋義或用法一致。

「活躍用戶」	指	於任何指定期間內，(1)某遊戲的活躍用戶指於該期間內至少登錄該遊戲一次的所有註冊用戶；及(2)某類型遊戲或我們所有遊戲的活躍用戶指於該期間該類各款遊戲或我們所有遊戲(倘適用)活躍用戶的簡單總和，且註冊用戶於該期間登錄兩款或以上遊戲則會於該期間計為兩名或以上活躍用戶
「ACT」	指	動作遊戲，強調身體挑戰的遊戲，玩家通常控制主角或代表自身的角色進行遊戲
「Android」	指	Google Inc.開發及維護的用於智能手機及平板等觸摸屏技術的一款操作系統
「ARPPU」	指	付費用戶每月的平均收入，按某一特定期間的總收益除以相同期間平均每月付費用戶數量計算；平均每月用戶數量為某期間內我們遊戲付費用戶的各月平均總數
「休閒遊戲」	指	容易學習且通常擁有簡單故事線的遊戲，用戶需克服挑戰，從而繼續進行遊戲
「CCG」	指	集換式卡片遊戲，提供多種卡片的遊戲，玩家收集並使用該等卡片與其他玩家競賽或完成遊戲任務
「轉換率」	指	活躍用戶成為付費用戶的百分比
「CPA」	指	每次行動成本，一種根據行為(例如銷售、點擊、安裝或表格提交)次數釐定廣告費用的在線廣告計費模式
「CPC」	指	每次點擊成本，一種根據廣告點擊次數釐定廣告費用的在線廣告計費模式
「CPM」	指	千人成本，一種根據廣告獲得的印象次數釐定廣告費用的在線廣告計費模式
「CPS」	指	每次銷售成本，一種根據廣告帶來的銷售額上升基於表現支付廣告費的計費模式
「下載」	指	將(數據或程式)從伺服器或主機上轉移至自己的電腦或設備上

技術詞彙

「免費暢玩」	指	網絡遊戲行業使用的一種用戶免費暢玩遊戲的業務模式，惟用戶或需支付遊戲中出售的虛擬物品以提升遊戲體驗
「FPS」	指	第一人稱射擊遊戲，遊戲類型圍繞基於第一人稱視角的武器戰鬥
「總流水賬額」	指	於特定期間所有虛擬貨幣及虛擬物品以及向付費玩家售出高級功能的貨幣價值
「硬核遊戲」	指	涉及複雜控制尤其複雜故事主線或主題的遊戲
「iOS」	指	Apple Inc. 開發及維護的用於iPhone、iPod及iPad等Apple獨家觸摸屏技術的一款移動操作系統
「知識產權」	指	知識產權
「IP地址」	指	網絡協議地址，分配給各電腦及其他裝置鏈接至網絡的識別碼，用於尋找及識別與網絡其他節點通訊的節點
「知識產權遊戲」	指	知識產權遊戲
「MAU」	指	每月活躍用戶，於相關曆月內登錄特定遊戲的個人數量；某一特定期間內的平均每月活躍用戶為該期間內活躍用戶的每月平均數
「MOBA」	指	多人在線戰鬥競技場，為即時策略類遊戲的子類型，玩家在戰鬥中控制兩隊中其中一隊的一個角色
「手機遊戲」	指	可於手機設備進行的遊戲
「MPU」	指	每月付費用戶，於相關曆月的付費用戶數量；某一特定期間的平均每月付費用戶為該期間內遊戲付費用戶總數的每月平均值
「網絡遊戲」	指	透過電腦或手機網絡等形式進行的電子遊戲，主要包括客戶端遊戲、網頁遊戲及手機遊戲

技術詞彙

「付費玩家」	指	於任何指定期間內，(1)某遊戲的付費用戶指於該期間因向我們購買虛擬物品而為其賬戶充值至少一次的所有註冊用戶，不論註冊用戶是否於該期間使用該等虛擬物品；及(2)某類遊戲或我們所有遊戲的付費用戶指於該期間該類每款遊戲或我們所有遊戲(倘適用)的付費用戶的簡單總和，且於該期間購買兩次或以上虛擬物品計為該期間的兩名或以上付費用戶
「個人電腦」	指	個人電腦
「註冊用戶」	指	於任何一段期間，某遊戲的註冊用戶指於該期間前至少登錄該遊戲一次的玩家賬戶；某類遊戲或我們所有遊戲的註冊用戶指於該期間該類每款遊戲或我們所有遊戲(倘適用)的註冊玩家的簡單總和，且用於登錄兩款或以上遊戲的玩家賬戶計為兩個或以上註冊玩家
「RPG」	指	角色扮演遊戲，涉及多名用戶並於不斷演變的虛擬世界中互動的遊戲；各用戶使用技能裝備(例如打鬥或施展魔咒)並控制角色動作；遊戲情節存在無限可能，遊戲世界的情節發展取決於玩家的行動，而即使玩家下線或離開遊戲，故事情節亦繼續發展
「SDK」	指	軟件開發套件，一組軟件開發工具，可為特定軟件套件建立應用程式
「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，即模擬真實世界活動的遊戲，涉及策略、規劃、決策、分析及預測等
「虛擬物品」	指	我們向用戶提供的用以協助用戶拓展遊戲、提高或自定遊戲環境及加快遊戲進程的項目、角色、技能、特權或其他遊戲內消費品、特性或功能