

## 技術詞彙表

本技術詞彙表載有本文件所用有關我們的業務的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。

「動漫遊戲」	指	大中華區的亞文化群，特指日本動畫、漫畫及遊戲，或有關作品中創作的虛擬世界或角色
「ACT遊戲」	指	動作遊戲，一款強調身體挑戰且通常需要實時手眼協調的遊戲
「活躍用戶」	指	於任何指定期間，(i)特定遊戲的活躍用戶指所有曾於該指定期間內(遊戲運作期間)至少登入該遊戲一次的該遊戲註冊玩家；及(ii)我們所有遊戲的活躍用戶指於該指定期間內(遊戲運作期間)我們所有遊戲的活躍用戶總數；按照行業慣例，用戶無需玩遊戲滿特定期間才計算作活躍用戶，相反，在指定期間內至少登入遊戲一次的註冊玩家會計算作該期間內的活躍用戶，且一名曾於該期間內登入兩款或以上遊戲的註冊玩家於該期間內作為兩名或以上的活躍用戶計算
「支付寶」	指	一個第三方移動及網絡支付平台
「安卓」	指	由Google LLC.開發及維護的手機操作系統，用於智能手機及平板電腦
「AR技術」	指	擴增實境技術
「ARPPU」	指	每名付費用戶每月平均收益，計算方法為(i)就針對一個遊戲於特定期間的收益除以相關遊戲於該期間的MPU總數；或(ii)就針對於特定期間我們的遊戲總收益除以我們所有遊戲於該期間的MPU總數(如適用)。我們計算ARPPU並未考慮每款遊戲於正式上線前的MPU數據。然而，我們用以計算每款遊戲及我們所有遊戲的ARPPU的收益(包括於往績記錄期間遊戲推出前測試階段所產生的收益(如適用))並不重要
「平均MAU」	指	計算方法為就針對於特定期間(i)遊戲的MAU總數；或(ii)我們所有遊戲的MAU總數(如適用)除以該期間的月數。我們計算平均MAU並未考慮每款遊戲於正式上線前的數據
「平均MPU」	指	計算方法為就針對於特定期間(i)遊戲的MPU；或(ii)我們所有遊戲的MPU總數(如適用)除以該期間的月數。我們計算平均MPU並未考慮每款遊戲於正式上線前的數據
「平均每週玩家留存率」	指	將指定期間的每週玩家留存率之和除以該期間的週數而計算得出

## 技術詞彙表

「複合年增長率」	指	複合年增長率
「休閒遊戲」	指	一款設計相對簡單但以簡約風格的玩法作招徠的遊戲(例如卡通)，用戶為消閒目的而玩，相比其他移動遊戲，每次的遊戲時間通常較短
「累計註冊玩家」	指	累計賬號數目，乃根據於指定日期我們的遊戲註冊的賬號數目計算。僅於最後實際可行日期仍在運作的遊戲才在計算中作考慮。其或不代表累計註冊玩家的實際數目，乃由於玩家可能於我們的任何遊戲註冊多個玩家賬號
「Diablo-like冒險」	指	通常含有黑暗及惡魔元素場景、有創始及魔法角色的一種遊戲類型
「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，惟可能須觀看遊戲內的廣告及付款購買遊戲中所售的虛擬道具，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商店
「流水」	指	玩家於指定期間就遊戲內購買支付的總金額
「放置類遊戲」	指	一種休閒遊戲，主要特點為遊戲玩家可於任何時間區間內遊玩以體驗遊戲的核心部分，而遊戲將於玩家再次登錄前自行運作，並繼續玩家的遊戲進度
「iOS」	指	由Apple Inc.開發及維護的移動操作系統，專門用於Apple設備，如iPhone、iPod及iPad
「iOS App Store」	指	由Apple Inc.運作及開發的數字分發平台，其作為iOS操作系統的官方應用商店
「IP」	指	知識產權
「KOL」	指	關鍵意見領袖，於特定領域其意見為公眾所信任及具影響力之人士
「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
「MAU」	指	月活躍用戶，是指於特定曆月期間內活躍用戶數目

## 技術詞彙表

「移動遊戲公司」	指	從事移動遊戲開發、發行或同時從事兩者的公司
「移動遊戲」	指	在移動設備上暢玩的遊戲
「硬核聯盟」	指	一個由智能手機生產商OPPO、vivo、酷派、金立、聯想、華為、魅族及努比亞組成的移動網絡增值服務組織
「MPU」	指	月付費用戶，是指於特定曆月期間內付費玩家的數目
「正式上線日期」	指	我們於官方網站公佈的推出日期
「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
「跑酷遊戲」	指	一種休閒遊戲，主要以第一人稱視角穿越玩家創建的房間，通常需要跑步、攀爬、跳躍或其他動作來穿越遊戲中的環境障礙
「付費玩家」	指	於任何指定期間，於遊戲內付費購買至少一次的玩家；於該期間付費超過一次的玩家僅算作一次
「青瓷鐵粉」	指	透過我們於社交媒體平台的官方賬號及／或群組與我們聯繫的累計玩家；(a)透過我們於多個社交媒體平台兩個或以上的官方賬號與我們聯繫或(b)在同一社交媒體平台上關注我們兩個或以上遊戲的官方賬號的玩家被視為兩名或以上的青瓷鐵粉計算
「二維碼」	指	由黑白方塊組成的機器可讀代碼，通常用於存儲URL或其他信息，以供智能手機上的相機讀取
「註冊玩家」	指	於特定時間點，特定遊戲的註冊玩家指於該時間點首次玩該遊戲的玩家註冊賬號的數目；我們所有遊戲的註冊玩家指於特定日期我們的所有遊戲的註冊玩家總數；曾登入兩個或以上的遊戲的玩家賬號被視為兩名或以上的註冊玩家計算
「Rogue-like RPG」	指	一款角色扮演遊戲，允許玩家通過尋寶、地圖探索及其他不可預測的事件，按級別於各種充滿隨機性及驚喜的冒險探索及解鎖新內容。玩家可於該等冒險中產生愉悅感及自我成功感，乃由於玩家的遊戲角色須通過彼等的努力成長
「RPG」	指	角色扮演遊戲，一款玩家於不斷演變的幻想或虛擬世界扮演人物角色彼此互動及控制角色動作的遊戲

## 技術詞彙表

「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，一款允許玩家控制角色及嘗試以遊戲模式模擬現實生活中各種活動的遊戲
「STG」	指	射擊遊戲，為玩家於其中通過射擊及進行任務以推進遊戲進度的方式與對手抗擊的一種遊戲。STG在單人玩家模式及線上多人玩家模式中通常考驗玩家的空間意識、反應能力及速度
「Unity3D」	指	一款由Unity Technologies開發的多平台3D遊戲引擎
「虛擬道具」	指	遊戲玩家使用的物品、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、增強或個性化彼等的遊戲環境，以及加快彼等的遊戲進度
「VR技術」	指	虛擬實境技術
「微信支付」	指	一個第三方移動支付平台
「每週玩家留存率」	指	賬號於特定週份在遊戲註冊後第二週登入遊戲的玩家賬號的百分比