
詞 彙

本詞彙表載有本招股章程所用有關本公司及本公司業務的若干釋義及技術詞彙。因此，部分詞彙及釋義未必與業內標準釋義或該等詞彙的用法相符。

「動作角色扮演遊戲」	指	動作角色扮演遊戲，亦稱為即時戰鬥角色扮演遊戲，遊戲中玩家角色的動作與玩家每次輸入指令(透過點擊鼠標或按下鍵盤上若干的鍵)同步
「ARPPU」	指	付費用戶月均收入，以於一段期間內的總收入除以同一段期間付費玩家的數目計算
「客戶端遊戲」	指	玩家登入及玩遊戲前需要下載遊戲軟件並由玩家手動安裝的網絡遊戲
「主機遊戲」	指	通過遊戲機而非個人電腦遊玩的遊戲
「充值流水」	指	在若干期間內出售的所有虛擬道具的貨幣價值
「道具收入模式」	指	在道具收入模式下，玩家可免費享受遊戲的基本功能。遊戲研發商及發行商透過玩家購買虛擬道具以提升遊戲體驗來獲得收入
「MAUs」	指	月度活躍用戶，即於有關月份登入特定遊戲的玩家數目。根據此計算標準，1名玩家於同一月份玩兩款不同的遊戲計算為2名MAUs。同樣，1名玩家於1個月內在2個不同的發佈平台玩同一款遊戲計算為2名MAUs。於特定期間的平均MAUs即該期間各個月的平均MAUs數目
「移動遊戲」	指	可於移動裝置玩的遊戲。「移動遊戲」於本招股章程指只可於智能手機及平板電腦玩的遊戲(不包括非智能移動遊戲)
「MPUs」	指	月度付費用戶，於有關月份的付費用戶數目。特定期間的平均MPUs是在該特定期間每月的平均MPUs數目
「付費玩家」	指	於若干期間至少購買1次虛擬道具的玩家。倘玩家於一段期間在我們兩個獨立發行平台就我們的遊戲付款，或於我們的發行平台就兩款不同的遊戲付款，則該名玩家於該期間計算為遊戲研發業務或遊戲發行業務(視乎情況而定)

詞 彙

		的2名獨立付費玩家。此外，在91wan玩我們的遊戲及購買虛擬道具的1名玩家將分別計入我們的遊戲研發業務及我們的遊戲發行業務的付費玩家
「留存率」	指	於首次登入平台或遊戲後於平台或遊戲(視情況而定)持續活躍的玩家所佔百分比
「角色扮演遊戲」	指	涉及大量玩家於不斷演變的虛擬世界彼此互動的角色扮演遊戲。每名玩家挑選1個或以上的「玩家角色」，並發展特定技能(如格鬥格或施展魔咒)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玩家的行動，而即使玩家下線或離開遊戲後故事情節亦繼續發展
「社交遊戲」	指	可於社交網絡平台玩的網絡遊戲
「回合制角色扮演遊戲」	指	回合制角色扮演類遊戲，其戰鬥流程為回合制，各玩家可於指定時間內制定他的遊戲行動。每名玩家輪流行動後便完成1個回合，繼而開始下1個回合
「用戶」	指	玩家(就遊戲而言)
「虛擬道具」	指	可提升遊戲體驗的遊戲道具，如改善角色的能力、技能、外觀和社會互動或加快升級速度
「網頁遊戲」	指	毋須安裝客戶端軟件即可在支持flash的瀏覽器內玩的網絡遊戲。網頁遊戲及移動遊戲亦統稱為「輕遊戲」