**游戏专业术语**

Freddy.Hu

产品方向：

UCD:以用户为中心的设计

UE:用户体验

HCI:人机交互

Usability:易用性

QC:品质控制

QA:产品质量测试

ACU:平均同时在线用户=24小时每小时同时在线总和/24小时

PCU:最高同时在线人数=24小时内同时在线最高人数

APC:游戏活跃付费用户

APA:活跃付费账户

ARPU:付费用户平均贡献收入=收入/付费用户

UV:当日登陆账号数

TS:用户平均在线时长

AccRu:累计注册用户

CB:游戏封测，内测

OB:游戏公测，开放性测试

PR：公关，市场营销

PR值:谷歌网页评级分值

CPA:按注册成功支付佣金

CPC:每次点击费用根据根据广告被点击次数收费、关键词广告采用CPC模式

CPM:每千次印象费用广告条没显示1000次印象费用、常用在网络广告定价

CPS:营销效果指销售额

PPC:根据点击广告或电子邮件信息用户数量付费模式

PPS:根据网络广告产生直接销售数量付费定价模式

用户流失率:游戏当前活跃用户规模/历史注册总量

付费率:付费用户/活跃用户\*100

活跃率:登陆人次/平均在线人数

SEO:搜索引擎优化

SEM:搜索引擎营销

利用搜索引擎营销，追求最高的性价比，以最小的投入，获得最大来自搜索引擎的访问量。

KPI:关键绩效指标

用于衡量工作人员工作绩效表现的量化指标，80%工作任务是由20%的关键行为完成的。抓住20%的关键行为，进行分析和衡量就能抓住业绩评价的重心。

SWOT:一种分析方法。SWOT分别代表优势，劣势，机会，威胁。

用来确定企业本身的竞争优势，竞争劣势，机会和威胁，从而将公司战略与内部资源、外部环境有机结合。清楚的确定公司资源优势和缺陷，了解公司所面临机会和挑战。

活跃天数定义：

活跃天数是指用户当天登陆游戏一定时间、认定用户当天为活跃、活跃天数加一天

当天0：00-23：59登陆游戏时间2小时以上用户当天为活跃天、活跃累计天数一天。

当天0：00-23：59登陆游戏时间0.5小时至 2小时、活跃天数累计0.5天。

当天0：00-23：59登陆游戏时间0.5小时一下、不为其累计活跃天数。

游戏方向：

AP:魔法

AD：物理

GANK：游走类型

JUNGLE：野区

BRB：会基地补给

CARRY（AD CARRY）:专注打钱。后期英雄

FARM:打怪赚钱

CV:侦查点

BACK：撤退

STUN：控制

AOE：面积性伤害

MISS：敌人不在，或者未击中

FB（first blood）：第一滴血，第一个杀人的玩家

Lag:延迟

Combo:两个以及两个以上玩家配合，连续技

KS：抢人头

Ult:必杀技

Push:推进

Afk:玩家离开

BD:偷塔

MIA:敌人消失

Noob:菜鸟

Jungling:打野

Pub:路人局

Ban:禁用对方英雄

ARM(Armor):物理护甲

MR(Magic Resistance):魔法抗性

Buff:增益效果

DeBuff:负面增益效果

DPS:输出型

TANK:防御型

Blink:闪现

Stun:具有眩晕属性的技能

Slow:具有减速效果的技能

Brb:马上回来

Top:上路

Bot:下路

Mid:中路

Base:基地

Careful:小心

OOM:没魔了

SOLO:单线单独对战

DD:直接伤害技能

Feed:经验书，送人头

MS：移动速度

GLHF：good luck have fun.祝你好运。

GG：Good Game.认输，称赞对方玩儿的好。

游戏分类：

RPG=Role-playing Game：角色扮演游戏

　　由玩家扮演游戏中的一个或数个角色，有完整的故事情节的游戏。玩家可能会与冒险类游戏混淆，其 实区分很简单，RPG游戏更强调的是剧情发展和个人体验，一般来说，RPG可分为日式和美式两种，主要区别在于文化背景和战斗方式。日式RPG多采用回合 制或半即时制战斗，如《最终幻想》系列，大多国产中文 RPG也可归为日式RPG之列，如大家熟悉的《仙剑》、《剑侠》等；美式RPG如《暗黑破坏神》系列。

　　ACT=Action Game：动作游戏

　　玩家控制游戏人物用各种武器消灭敌人以过关的游戏，不追求故事情节，如熟悉的《超级玛里》、可 爱的《星之卡比》、华丽的《波斯王子》等等。电脑上的动作游戏大多脱胎于早期的街机游戏和动作游戏如《魂斗罗》、《三国志》等，设计主旨是面向普通玩家， 以纯粹的娱乐休闲为目的，一般有少部分简单的解谜成份，操作简单，易于上手，紧张刺激，属于“大众化”游戏。

　　AVG=Adventure Game：冒险游戏

由玩家控制游戏人物进行虚拟冒险的游戏。与RPG不同的是，AVG的特色是故事情节往往是以完 成一个任务或解开某些迷题的形式出现的，而且在游戏过程中刻意强调谜题的重要性。AVG也可再细分为动作类和解迷类两种，动作类AVG可以包含一些格斗或 射击成分如《生化危机》系列、《古墓丽影》系列、《恐龙危机》等；而解迷类AVG则纯粹依靠解谜拉动剧情的发展，难度系数较大，代表是超经典的《神秘岛》 系列。

　　SLG=Simulation Game：策略游戏

　　玩家运用策略与电脑或其它玩家较量，以取得各种形式胜利的游戏，或统一全国，或开拓外星殖民 地。策略游戏可分为回合制和即时制两种，回合制策略游戏如大家喜欢的《三国志》系列、《樱花大战》系列；即时制策略游戏如《命令与征服》系列、《帝国》系 列、《沙丘》等。后来有些媒体将细分出模拟经营，即SIM （simulation）类游戏，如《模拟人生》、《模拟城市》、《过山车大亨》、《主题公园》等。 TCG（养成类）游戏，比如《明星志愿》等。

　　RTS=Real-Time Strategy Game：即时战略游戏

　　本来属于策略游戏SLG的一个分支，但由于其在世界上的迅速风靡，使之慢慢发展成了一个单独的 类型，知名度甚至超过了SLG，有点像现在国际足联和国际奥委会的关系。代表作有《魔兽争霸》系列、《帝国时代》系列、《星际争霸》等等。后来，从其上又 衍生出了所谓“即时战术游戏”，多以控制一个小队完成任务的方式，突出战术的作用，以《盟军敢死队》为代表。

　　FTG=Fighting Game：格斗游戏

　　由玩家操纵各种角色与电脑或另一玩家所控制的角色进行格斗的游戏。按呈画技术可再分为2D和 3D两种，2D格斗游戏有著名的《街霸》系列、《侍魂》系列、《拳皇》系列等；3D格斗游戏如《铁拳》、《高达格斗》等。此类游戏谈不上什么剧情，最多有 个简单的场景设定，或背景展示，场景、人物、操控等也比较单一，但操作难度较大，主要依靠玩家迅速的判断和微操作取胜。

　　STG= Shooting Game：射击类游戏

　　这里所说的射击类，并非是类似《VR特警》的模拟射击（枪战），而是指纯的飞机射击，由玩家控 制各种飞行物(主要是飞机)完成任务或过关的游戏。此类游戏分为两种，一叫科幻飞行模拟游戏（Science-Simulation Game），非现实的，想象空间为内容，如《自由空间》、《星球大战》系列等；另一种叫真实飞行模拟游戏（Real- Simulation Game），以现实世界为基础，以真实性取胜，追求拟真，达到身临其境的感觉，如《Lockon》系列、《DCS》、《苏-27》等等。

　　FPS=First Personal Shooting Game：第一人称视角射击游戏

　　严格来说它是属于动作游戏的一个分支，但和RTS一样，由于其在世界上的迅速风靡，使之展成了一个单独的类型，典型的有使命召唤系列、DOOM系列、QUAKE系列、《虚幻》、《半条命》、《CS》……不胜枚举。

　　PZL=Puzzle Game：益智类游戏

　　Puzzle的原意是指以前用来培养儿童智力的拼图游戏，引申为各类有趣的益智游戏，总的来说适合休闲，最经典的嘛~就是大家耳熟能详的《俄罗斯方块》。

　　体育竞技

　　模拟各种体育赛事的游戏。比如《实况足球》等。

　　RCG=Racing Game：竞速游戏[也有称作为RAC的]

　　在电脑上模拟各类赛车运动的游戏，通常是在比赛场景下进行，非常讲究图像音效技术，往往是代表 电脑游戏的尖端技术。惊险刺激，真实感强，深受车迷喜爱，代表作有《极品飞车》、《山脊赛车》、《摩托英豪》等。另一种说法称之为“Driving Game”。目前，RCG内涵越来越丰富，出现了另一些其他模式的竞速游戏，如赛艇的，赛马等。

　　CAG=Card Game：卡片游戏

　　玩家操纵角色通过卡片战斗模式来进行的游戏。丰富的卡片种类使得游戏富于多变化性，给玩家无限的乐趣，代表作有著名的《信长的野望》系列、《游戏王》系列，包括卡片网游《武侠Online》，从广意上说《王国之心》也可以归于此类。

　　TAB=Table Game：桌面游戏

　　顾名思义，是从以前的桌面游戏脱胎到电脑上的游戏，如各类强手棋（即掷骰子决定移动格数的游戏），经典的如《大富翁》系列；棋牌类游戏也属于TAB，如《拖拉机》、《红心大战》、《麻将》等等。

　　MSC=Music Game∶音乐游戏

　　培养玩家音乐敏感性，增强音乐感知的游戏。伴随美妙的音乐，有的要求玩家翩翩起舞，有的要求玩家手指体操，例如大家都熟悉的跳舞机，就是个典型，目前的人气网游《劲乐团》也属其列。

　　WAG=Wap Game：手机游戏

　　目前游戏随处可以玩，连手机也必带休闲游戏，网民最喜欢手机游戏的种类，益智类比率最高，其次依次为动作类、战略类、模拟类、射击类。列举几个手机游戏例子：《金属咆哮》、《FF7 前传》等。

　　MUD=泥巴游戏

主要是依靠文字进行游戏的游戏，图形作为辅助。1978年，英国埃塞克斯大学的罗伊?特鲁布肖 用DEC-10编写了世界上第一款MUD游戏—— “MUD1”，是第一款真正意义上的实时多人交互网络游戏，这是一个纯文字的多人世界。（这可能就是MUD的命名来源吧）其他代表作有：《侠客行》、《子 午线59》、《万王之王》。

游戏设计研究空间：[无奈君的画板](http://hi.baidu.com/qeqwqiqy/home)