



中华人民共和国国家标准

GB/T 32626—2016

信息技术 网络游戏 术语

Information technology—Online game—Vocabulary

2016-04-25 发布

2016-11-01 实施

中华人民共和国国家质量监督检验检疫总局
中国国家标准化管理委员会 发布

目 次

前言 I

1 范围 1

2 术语和定义 1

索引..... 5

前 言

本标准按照 GB/T 1.1—2009 给出的规则起草。

请注意本文件的某些内容可能涉及专利。本文件的发布机构不承担识别这些专利的责任。

本标准由全国信息技术标准化技术委员会(SAC/TC 28)提出并归口。

本标准起草单位:天津生态城产业园运营管理有限公司、天津电通信息技术有限公司、中国电子技术标准化研究院、上海隽逸信息技术有限公司、深圳天境世纪网络科技有限公司、中国音数协游戏工作委员会、吉林动画学院。

本标准主要起草人:唐亮、赵菁华、樊星、张展新、杨梦云、邱元锐、郑南、白立明、黄姗姗、武辰。

信息技术 网络游戏 术语

1 范围

本标准界定了信息技术网络游戏领域相关概念的术语。

本标准适用于网络游戏相关标准制定、网络游戏研发、网络游戏运营以及学术交流中的文字表述。

2 术语和定义

2.1 通用术语

2.1.1

网络游戏 online game

通过计算机网络、移动通信网等网络提供的游戏产品和服务。

2.1.2

客户端网络游戏 client-side online game

通过运行客户端软件进行的网络游戏。

2.1.3

家庭游戏机 household game console

以家庭成员为主要游戏对象,以游戏娱乐为核心内容,以家居环境为场合,以电视为主要输出对象的专用计算设备。

2.1.4

手持移动终端游戏 handheld mobile terminal game

应用于手持移动终端的游戏软件。

2.2 研发术语

2.2.1

回合制游戏 turn-based game

游戏角色在游戏中相互交替操作的游戏类型,通常一次交替操作被称为一回合。

2.2.2

属性 attribute

游戏角色具有的数值项。

2.2.3

加状态 buff

增强游戏角色某一属性能力的方法。

2.2.4

减状态 de-buff

减少游戏角色某一属性能力的方法。

2.2.5

非用户控制角色 non play control character

NPC

负责给游戏用户提供帮助,游戏剧情提示等功能的非真实游戏用户可控制的角色。

2.2.6

游戏宠物 game pet

属于某个游戏用户,在游戏用户主动行为下成长的一种受系统程序和用户共同控制的角色。

2.2.7

战斗宠物 combat pet

受游戏系统和用户共同控制的角色,可以在战斗中帮助游戏用户及其队伍中的队友。

2.2.8

虚拟货币 virtual money

由网络游戏运营企业发行,游戏用户使用法定货币按一定比例直接或间接购买,存在于游戏程序之外,以电磁记录方式存储于网络游戏运营企业提供的服务器内,并以特定数字单位表现的一种虚拟兑换工具。

2.2.9

经验值 experience point

游戏角色通过完成游戏事件,获得用于提升游戏角色等级的分数。

2.2.10

跨服战斗 cross-server battle

以临时提取数据的形式,将同一游戏不同服务器中的用户,实现一起互相战斗的效果。

2.2.11

新手指南 newbie guide

为新进入游戏的游戏用户提供帮助和指导的资料。

2.2.12

用户对战 player versus player

用户彼此对抗的游戏模式。

2.2.13

用户和环境对战 player versus environment

用户和游戏环境进行对抗的游戏模式。

2.2.14

游戏副本 game raid

由系统创建出的一个游戏用户或一支游戏队伍所专有的,有一定时效性的游戏空间。

2.2.15

组建队伍 build team

在游戏中,为了共同完成某个游戏事件,联合其他游戏用户的行为。

2.2.16

风险控制判断 risk control judgement

针对账号和应用限制和保护,设置风险判定条件。

2.2.17

加壳 packer

对可执行程序、动态链接库文件里的资源进行加密。

2.2.18

虚拟机环境 virtual machine environment

通过虚拟化软件在宿主机上建立的模拟环境。

2.2.19

多开检测 logins detection

检测同一游戏用户账户是否通过多个游戏客户端同时登录。

2.2.20

寻路 find way

游戏角色根据任务完成条件,自动寻找到达目的地的道路。

2.2.21

道具 item

游戏中供游戏角色使用的物品。

2.3 运营术语

2.3.1

充值 charge

游戏用户将现实的货币转换为游戏中的虚拟货币的一种行为。

2.3.2

付费用户 paid user

注册的游戏用户中产生充值行为的用户。

2.3.3

内部测试 closed beta test

由游戏开发团队的测试人员和一部分限定人数的,且满足测试条件的游戏用户共同对游戏中设计的功能进行的测试。

2.3.4

不删档内部测试 not delete data closed bata test

不删除游戏用户在游戏里的相关行为数据的内部开放性测试。

2.3.5

删档内部测试 delete data closed bata test

删除游戏用户在游戏里的相关行为数据的内部开放性测试。

2.3.6

公开测试 open test

在完成内部测试后,向所有游戏用户开放的以游戏体验测试为主的测试。

2.3.7

官方网站 official website

游戏运营商的唯一正式网站,为其游戏用户提供游戏客户端下载、游戏资料浏览、公告、新闻发布等服务。

2.3.8

活跃用户 active user

在数据统计时间段内,有过至少一次登录行为的用户。可分为日活跃用户、周活跃用户、月活跃用户等。

2.3.9

账号 user account

用户向网游服务企业注册的用于进入网络游戏的一组信息,包括用户名、密码、个人信息等内容。

2.3.10

同时在线人数 concurrent user

在数据统计时间段内,游戏中同时在线的游戏用户数量。

2.3.11

外挂 cheating program

利用信息技术针对一个或多个网络游戏,实现自动进行游戏的作弊程序。

2.3.12

时长收费 online time charge

根据游戏用户在网络游戏中的在线时长进行计费的一种时间收费模式。

2.3.13

游戏公告 game bulletin

游戏运营商发布的与某款游戏相关的信息。

2.3.14

游戏管理员 game master

游戏运营商的在线游戏管理者,主要职责是维护游戏规则和监督网络游戏秩序。

2.3.15

回档 rollback

服务器的部分或全部数据回滚先前某一个时间点的状态。

2.3.16

封号 forzen account

冻结游戏用户的游戏账号使其不能继续使用的行为。

2.3.17

防沉迷措施 anti-addiction measure

为防止未成年人沉迷网络游戏所设定的一套行为限制性功能。

2.3.18

开启服务器 open server

游戏在内部测试、公开测试等关键运营节点,实现游戏可正常登录的行为。

2.3.19

开启新服务器 open a new server

为同一游戏增加新的游戏服务器的行为。

2.3.20

网络游戏运营商 online game operator

通过自主开发或取得其他游戏开发者的代理权运营网络游戏的公司。

2.3.21

停权 termination

游戏运营商为了中止或终止游戏用户部分或全部的权利而采取的处理行为。

2.3.22

投诉处理时限 time limit for complaint handling

从游戏运营商记录投诉人有效投诉信息开始,到游戏运营商提出投诉处理方案的时间间隔。

索引

汉语拼音索引

- B**
- 不删档内部测试 2.3.4
- C**
- 充值 2.3.1
- D**
- 多开检测 2.2.19
- 道具 2.2.21
- F**
- 非用户控制角色 2.2.5
- 风险控制判断 2.2.16
- 付费用户 2.3.2
- 封号 2.3.16
- 防沉迷措施 2.3.17
- G**
- 公开测试 2.3.6
- 官方网站 2.3.7
- H**
- 回合制游戏 2.2.1
- 活跃用户 2.3.8
- 回档 2.3.15
- J**
- 家庭游戏机 2.1.3
- 加状态 2.2.3
- 减状态 2.2.4
- 经验值 2.2.9
- 加壳 2.2.17
- K**
- 客户端游戏 2.1.2
- 跨服战斗 2.2.10
- 开启服务器 2.3.18
- 开启新服务器 2.3.19
- N**
- 内部测试 2.3.3
- S**
- 手持移动终端游戏 2.1.4
- 属性 2.2.2
- 删档内部测试 2.3.5
- 时长收费 2.3.12
- T**
- 同时在线人数 2.3.10
- 停权 2.3.21
- 投诉处理时限 2.3.22
- W**
- 网络游戏 2.1.1
- 外挂 2.3.11
- 网络游戏运营商 2.3.20
- X**
- 虚拟货币 2.2.8
- 新手指南 2.2.11
- 虚拟机环境 2.2.18
- 寻路 2.2.20
- Y**
- 游戏宠物 2.2.6
- 用户对战 2.2.12
- 用户和环境对战 2.2.13
- 游戏副本 2.2.14
- 游戏公告 2.3.13
- 游戏管理员 2.3.14
- Z**
- 战斗宠物 2.2.7
- 组建队伍 2.2.15
- 账号 2.3.9

英文对应词索引

A

active user	2.3.8
anti-addiction measure	2.3.17
attribute	2.2.2

B

buff	2.2.3
build team	2.2.15

C

charge	2.3.1
cheating program	2.3.11
closed beta test	2.3.3
client-side online game	2.1.2
concurrent user	2.3.10
combat pet	2.2.7
cross-server battle	2.2.10

D

de-buff	2.2.4
delete data closed bata test	2.3.5

E

experience point	2.2.9
------------------------	-------

F

find way	2.2.20
forzen account	2.3.16

G

game bulletin	2.3.13
game master	2.3.14
game pet	2.2.6
game raid	2.2.21

H

handheld mobile terminal game	2.1.4
household game console	2.1.3

I

item	2.2.21
------------	--------

L

logins detection	2.2.19
------------------------	--------

N

newbie guide	2.2.11
non play control character	2.2.5
not delete data closed bata test	2.3.4

O

official website	2.3.7
online game	2.1.1
online game operator	2.3.20
online time charge	2.3.12
open a new server	2.3.19
open server	2.3.18
open test	2.3.6

P

packer	2.2.17
paid user	2.3.2
player versus environment	2.2.13
player versus player	2.2.12

R

risk control judgement	2.2.16
rollback	2.3.15

T

termination	2.3.21
time limit for complaint handling	2.3.22
turn-based game	2.2.1

U

user account	2.3.9
--------------------	-------

V

virtual machine environment	2.2.18
virtual money	2.2.8
