

ICS 35.240.99  
L 66



# 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