

即时发布

腾讯公布 2016 年第四季度及全年业绩

香港，2017 年 3 月 22 日 – 中国领先的互联网增值服务提供商 – 腾讯控股有限公司（“腾讯”或“本公司”，香港联交所股票编号: 00700）今天公布截至 2016 年 12 月 31 日未经审核的第四季度综合业绩及经审核的全年综合业绩。

2016 年全年业绩摘要:

- 总收入为人民币 1,519.38 亿元（219.03 亿美元¹），比去年同期增长 48%。
- 经营盈利为人民币 561.17 亿元（80.90 亿美元），比去年同期增长 38%；经营利润率由去年同期的 39% 降至 37%。
- 年度盈利为人民币 414.47 亿元（59.75 亿美元），比去年同期增长 42%；净利润率由去年同期的 28% 降至 27%。
- 本公司权益持有人应占盈利为人民币 410.95 亿元（59.24 亿美元），比去年同期增长 43%。
- 每股基本盈利为人民币 4.383 元，每股摊薄盈利为人民币 4.329 元。
- 按非通用会计准则（撇除股份酬金、来自投资公司的（收益）/ 亏损净额、无形资产摊销及减值拨备）：
 - 经营盈利为人民币 581.54 亿元（83.83 亿美元），比去年同期增长 39%；经营利润率由去年同期的 41% 降至 38%。
 - 年度盈利为人民币 459.91 亿元（66.30 亿美元），比去年同期增长 40%；净利润率由去年同期的 32% 降至 30%。
 - 本公司权益持有人应占盈利为人民币 454.20 亿元（65.47 亿美元），比去年同期增长 40%。
- 每股基本盈利为人民币 4.844 元，每股摊薄盈利为人民币 4.784 元。

2016 年第四季度业绩摘要:

- 总收入为人民币 438.64 亿元（63.23 亿美元），比去年同期增长 44%。
- 经营盈利为人民币 139.30 亿元（20.08 亿美元），比去年同期增长 28%；经营利润率由去年同期的 36% 降至 32%。
- 期内盈利为人民币 105.23 亿元（15.17 亿美元），比去年同期增长 46%；净利润率为 24%，与去年同期持平。
- 本公司权益持有人应占盈利为人民币 105.29 亿元（15.18 亿美元），比去年同期增长 47%。
- 每股基本盈利为人民币 1.121 元，每股摊薄盈利为人民币 1.108 元。
- 按非通用会计准则（撇除股份酬金、来自投资公司的（收益）/ 亏损净额、无形资产摊销及减值拨备）：
 - 经营盈利为人民币 149.46 亿元（21.55 亿美元），比去年同期增长 30%；经营利润率由去年同期的 38% 降至 34%。
 - 期内盈利为人民币 124.32 亿元（17.92 亿美元），比去年同期增长 38%；净利润率由去年同期的 30% 降至 28%。
 - 本公司权益持有人应占盈利为人民币 123.32 亿元（17.78 亿美元），比去年同期增长 38%。

¹ 美元数据基于 1 美元兑人民币 6.9370 元计算。

- 每股基本盈利为人民币 1.313 元，每股摊薄盈利为人民币 1.298 元。

腾讯主席兼首席执行官马化腾表示：“2016 年，腾讯通过一系列的战略举措巩固了行业领先地位、丰富了生态系统以及提高了竞争力。QQ 和微信通过让用户沟通和社交、便捷地享受内容和服务，巩固了其在中国用户生活中无处不在的平台地位。我们发布了数个成功的自研和授权的游戏，并增强了我们作为全球游戏公司领导者的角色。我们提升了媒体平台的普及程度，而数字内容的付费用户数也迅速增加。我们也大大提高了移动支付服务的市场占有率和日均交易笔数，在商业支付交易上取得了快速增长。展望未来，我们会通过进一步落实‘连接’策略为用户提供优质体验，为生态系统中的合作伙伴创造业务机会。我们也将继续大力投资领先的技术，如安全、云、大数据和人工智能等以迎接下一轮的增长。”

2016 年第四季度财务分析

增值服务。本公司增值服务业务的收入同比增长 27%至 2016 年第四季的人民币 291.91 亿元。网络游戏收入增长 16%至人民币 184.69 亿元。该项增长主要来自我们主要的玩家对战及角色扮演游戏类型的智能手机游戏的贡献所推动。社交网络收入增长 51%至人民币 107.22 亿元。该项增长主要反映数字内容服务（包括扩展的数字音乐业务）及虚拟道具销售收入的增长。

网络广告。本公司网络广告业务的收入同比增长 45%至 2016 年第四季的人民币 82.88 亿元。效果广告收入增长 77%至人民币 51.68 亿元，主要受来自微信朋友圈、我们的移动端新闻应用及微信公众账号广告收入的贡献增长所推动。品牌展示广告收入增长 11%至人民币 31.20 亿元，主要受来自我们的移动端媒体平台（如腾讯新闻及腾讯视频）收入的增长所推动，并因一些品牌广告资源被替换为效果广告资源而有所抵销。

其他。本公司其他业务的收入同比增长 289%至 2016 年第四季的人民币 63.85 亿元。该项增长主要由于我们的支付相关服务及云服务收入的增长。

2016 年第四季度其它主要财务信息

本季度股份报酬开支为人民币 17.54 亿元，较去年同期上升 117%。

EBITDA 为人民币 167.75 亿元，较去年同期上升 39%。经调整的 EBITDA 为人民币 184.95 亿元，较去年同期上升 44%。

资本开支为人民币 28.39 亿元，较去年同期上升 51%。

自由现金流为人民币 171.56 亿元，较去年同期上升 6%。

于 2016 年 12 月 31 日，本公司的现金净额为人民币 181.40 亿元。于 2016 年 12 月 31 日，我们于上市投资公司权益（包括联营公司以及可供出售金融资产）的公允价值合共为人民币 890 亿元。

公司策略摘要

2016 年，通过使我们的社交平台在用户分享和沟通方面更具互动性，以及连接更多线上及线下服务，我们进一步加强了“连接”策略。我们日益致力于为 QQ 及微信平台的用户提供差异化体验。

- QQ 通过丰富和优化其娱乐导向的功能进一步迎合年轻用户群。从社交角度而言，QQ 引入了一系列特色功能，如面部美妆工具、油画风格照片以及动态视频挂件，使其聊天及分享的体验更具娱乐性。从内容方面而言，QQ 通过趣味性的内容，如文学、卡通及短视频来提高用户活跃度。
- 微信着重于为用户的日常生活提供更多便捷。年内，微信丰富了其围绕公众账号的内容生态，提高了微信支付在商户与用户间的使用率。微信于 2017 年 1 月推出小程序，相信未来将有助于我们在低频次使用场景中提供更广泛深入的服务，连接更多的线下服务与线上用户，以及让用户有更多的途径触达及体验类同手机应用所提供的功能以提高手机应用的下载转化率。

我们也致力于深化用户与我们核心业务引擎之间的“连接”：

- 网络游戏：我们的网络游戏业务再次取得稳健增长。通过数据挖掘，我们提升了现有游戏的表现并获得了为玩家行为更加深入的洞察。多款我们自研的游戏如《王者荣耀》、《御龙在天》及《火影忍者》在中国取得了显著的成绩，巩固了我们作为本土以及海外游戏开发商在中国首选发行商的地位。在海外，我们通过投资 Supercell 及 Paradox 扩大了我们的市场版图；我们亦在东南亚地区发行了数款自行研发的智能手机游戏。

智能手机游戏：我们的策略是吸引大量休闲玩家并逐步引导他们升级至中度和重度游戏类别。年内，我们持续巩固了在玩家对战游戏中的领先地位，并通过一系列成功的自研及代理游戏，扩展了我们在角色扮演类游戏中的地位。

PC 客户端游戏：我们通过在现有游戏中加入具有吸引力的新内容以及通过数据挖掘获取对用户行为的洞察，力图更好地服务重度玩家，也因此带来付费用户渗透率的同比增长。我们通过电子竞技、游戏视频，以及游戏兴趣群组来提升主要 PC 游戏的用户参与度。作为我们的综合 PC 游戏社区，腾讯游戏平台在向玩家推荐新游戏方面担当重要角色。

- 广告：对于大客户，我们提供品效合一的广告综合解决方案以提高渗透率。对于长尾客户，通过优化定向算法，及升级我们关于营销管理及效果衡量的广告自助服务工具，我们成功地提高了小型及区域性广告主的数量。

社交及效果广告：凭借我们平台卓越的定向能力，突出的消费者触达能力以及优质的品牌形象，我们的社交广告资源对广告主而言格外具有吸引力。我们围绕广告形式进行创新，向用户提供更多原生及沉浸式体验，以增强广告效果。我们的微信公众账号互选广告允许广告主与微信公众账号进行互相选择，以更好的将相关广告和恰当的内容进行匹配。通过提升现有广告资源的点击率及售卖率，在毋需大幅上调广告加载率的情况下，我们取得了令人满意的收入增长。

品牌广告：视频方面，我们侧重招商广告以更好地利用我们优质的广告资源。新闻应用方面，我们进一步提升了广告定向能力。

- 数字内容：我们的社交平台在推进数字内容平台用户数量增长方面扮演重要角色，加速其成长为成功的独立业务。受益于优化的内容、更便利的支付解决方案，以及不断改善的中国版权保护环境，我们

数字内容业务的订购用户数取得了显著增长。视频方面，我们通过进一步投资优质内容（特别是我们深入参与制作的独家内容）提升我们的订购用户数。音乐方面，我们凭借优质的内容推动了订购用户数的增长，取得了数字专辑销售的初步成功，并促进了我们卡拉 OK 平台上虚拟礼品的消费。文学方面，我们通过 QQ 浏览器及 QQ 手机版等应用的阅读频道触达新用户，加强我们打击盗版的力度，并致力于通过自制电影及电视剧以增强 IP 的价值。

- 支付相关服务：于 2016 年 12 月，我们移动支付的月活跃账户及日均支付交易笔数均超过 6 亿。我们的支付相关服务为广泛的线下消费场景（如出租车预订、便利店、餐厅及超市）提供快捷无缝的体验。我们通过与代理商合作及简化商户接入流程来提高商户渗透率。我们的商业支付交易量增长迅速，从大型线上商户快速扩展到各类线下商户。我们稳固的支付基础架构在支付安全、服务可靠性及交易速度方面不断提升，使得我们在春节期间稳定地处理了每秒 76 万个的红包峰值。
- 云服务：通过持续投资云服务，我们为企业客户及合作伙伴提供了多项自研技术。我们在提供游戏及视频行业的解决方案方面成为明确的行业领导者，在提供 O2O 及金融服务解决方案方面巩固了市场地位。年内，我们在技术和基础设施方面持续投入，扩大了销售团队以及发展渠道代理商吸引了更多的小型应用开发商采用我们的服务，同时我们加强了出海能力以帮助中国企业部署海外业务。受益于企业客户数量及现有客户使用量的大幅增长，2016 年我们的云服务收入同比增长逾两倍。

此外，我们正在投资于前沿科技（如人工智能及机器学习）以布局我们未来的“连接”策略。我们将利用机器学习在我们数字内容服务中进行个性化推荐，提升我们的广告定向能力，丰富社交互动（如动态面具功能），以及节省成本（如优化客服需求）。

业务回顾及展望

公司产品摘要

经营资料

- QQ 月活跃账户数达到 8.68 亿，比去年同期增长 2%。
- QQ 智能终端月活跃账户达到 6.52 亿，比去年同期增长 2%。
- QQ 最高同时在线账户数（季度）达到 2.44 亿，比去年同期增长 1%。
- 微信和 WeChat 的合并月活跃账户数达到 8.89 亿，比去年同期增长 28%。
- QQ 空间月活跃账户数达到 6.38 亿，比去年同期下降 0.3%。
- QQ 空间智能终端月活跃账户数达到 5.95 亿，比去年同期增长 4%。
- 收费增值服务注册账户数为 1.10 亿，比去年同期增长 16%。

社交及通讯平台

- QQ：智能终端月活跃账户同比增长 2%至 6.52 亿。最高同时在线账户（包括 PC 及手机）达 2.44 亿。用户活跃度受益于厘米秀、照片美化、以及用于视频的动态挂件等新功能。通过在互动中引入增强现实技术，QQ 吸引了 2.5 亿用户于为期 5 天的春节活动期间开启了 20 亿次赞助红包。
- QQ 空间：智能终端月活跃账户同比增长 4%至 5.95 亿。用户活跃度受益于功能的提升，如沉浸式视频体验、直播，及允许家庭成员共同维护亲子相册这项照片功能的升级。

- 微信及 WeChat: 月活跃账户达 8.89 亿, 同比增长 28%。于农历新年除夕的 24 小时期间, 微信红包收发数量达 140 亿, 较去年同期增长 76%。

网络游戏平台

- PC 客户端游戏: 我们保持著作为中国最大的游戏运营商及发行平台的领先地位, 运营中国前三大 PC 客户端游戏 (分别是《英雄联盟》、《地下城与勇士》及《穿越火线》)。根据 SuperData, 2016 年《英雄联盟》在全球所有 PC 客户端游戏中收入排名第一。智能手机游戏对 PC 游戏的用户时长有一些负面影响, 特别是当我们运营的 PC 及智能手机游戏使用相同的 IP 时—例如我们的射击游戏《穿越火线》。然而, 这些使用相同 IP 的 PC 及智能手机游戏的合并使用量大幅增加。
- 智能手机游戏: 我们保持中国领先的智能手机游戏发行商的地位。根据 AppAnnie, 在 iOS 系统我们是全球游戏畅销榜中排名第一的发行商。一般来说, 我们的游戏在安卓系统上产生的收入普遍多于 iOS 系统, 主要由于中国的安卓系统手机用户更多, 以及我们的很多游戏对年轻用户 (使用安卓系统手机的更多) 更具吸引力。受益于我们游戏数量的增长及主要玩家对战游戏及角色扮演游戏强劲的经营表现, 我们于 2016 年第四季度取得的智能手机游戏收入¹约人民币 107 亿元, 同比增长 51%。于 2016 年底,《王者荣耀》的日活跃用户超过了 5 千万, 创造了我们平台上的智能手机游戏的新纪录。于 2016 年, 我们在角色扮演游戏中取得了持续进展, 比如《梦幻诛仙》、《剑侠情缘》、《征途》以及《御龙在天》等游戏的成功。

媒体及数字内容平台

- 新闻服务: 我们的新闻服务 (包括独立新闻应用和我们社交平台内的新闻插件) 按日活跃账户计保持行业领先地位。腾讯新闻作为国内最受欢迎的专业新闻应用, 聚焦深度新闻内容。快报通过有吸引力的以及高度个性化的休闲阅读内容, 亦成为中国最受欢迎的新闻应用之一。
- 网络视频: 我们的视频服务在移动视频观看量方面位居中国第一, 其付费用户数已逾 2 千万, 同比增长逾两倍。年内, 随着影视剧《鬼吹灯之精绝古城》及《如果蜗牛有爱情》的广受欢迎, 我们在自制内容领域取得了初步成功。
- 数字音乐: 我们扩充了在业界领先的音乐曲库, 并加强打击盗版措施。2016 年, 全民 K 歌 (我们的在线卡拉 OK 应用) 的日活跃账户超过 3,500 万, 同比增长逾一倍, 成为中国最大的在线卡拉 OK 社区。虚拟礼品作为听众与歌手互动的工具在全民 K 歌上广受欢迎。
- 网络文学: 我们加强了与头部作者的合作关系, 并通过将更多内容智能推荐给读者以帮助长尾作者扩大粉丝群。受益于盗版的减少, 日付费读者的人数接近约 250 万人, 同比增长逾一倍。

工具平台

- 安全: 根据 QuestMobile, 我们的移动安全应用进一步扩大其行业领先地位, 在中国排名第一 (按月活跃账户计)。我们在 2016 年赢得了两个世界级的安全漏洞发现比赛, 在 Pwn2Own 和移动 Pwn2Own 中均排名第一。于 2016 年, 我们进一步巩固了在病毒扫描、伪基站探测、反诈骗电话号码库、手机内存优化及设备加速等移动安全领域的领先地位。
- 应用商店: 应用宝 (我们的应用商店) 取得了显著的市场份额, 并超越了先行者成为明确的市场领导者。根据 QuestMobile, 应用宝在中国所有安卓应用商店中排名第一 (按月活跃账户计)。除应用程序发现功能外, 我们亦通过娱乐性的内容 (如视频、卡通及文学) 来提升用户活跃度。年内, 应用宝已成长为我们智能手机游戏在安卓系统市场的重要分发平台, 并为我们的社交及效果广告的增长作出了实质的贡献。

¹ 包括归属于我们社交网络业务的智能手机游戏收入。

- 浏览器：根据 QuestMobile，我们的手机浏览器在中国排名第一（按月活跃账户计），进一步巩固了其行业领先地位。个性化推荐带来了网页浏览量和视频观看量的同比强劲增长。QQ 浏览器亦为我们网络文学用户的增长作出了重要贡献。

公司 2017 年展望及策略

于 2017 年，我们计划围绕着核心社交和通讯平台拓展我们的生态系统以深化我们的“连接”策略，具体措施包括：

- 在我们的社交平台中添加更多服务，进一步为用户提供便利，并为我们生态系统的合作伙伴创造商机；
- 扩大我们主要智能手机游戏的受欢迎程度，同时增加以品类为导向的 PC 游戏；
- 通过打通我们在品牌和效果广告中的能力，扩大我们的广告市场份额；及通过更深化的定向算法和更方便的广告自助服务工具来增加我们的小型和区域性广告主数量；
- 促进我们数字内容订购用户群的增长；
- 通过覆盖更多的线上和线下消费场景，提高我们支付相关服务的使用频率；及
- 发展我们在新兴技术领域的能力，如机器学习和云服务。

有关更详细的披露，请浏览 <http://www.tencent.com/zh-cn/ir/> 或通过微信公众号关注我们：



###

关于腾讯

腾讯以技术丰富互联网用户的生活。每天，数以亿计的用户通过我们的整合平台在线沟通、分享经历、获取资讯和寻求娱乐。腾讯多元化的服务包括：社交和通信服务 QQ 及微信/WeChat、社交网络平台 QQ 空间、腾讯游戏旗下 QQ 游戏平台、门户网站腾讯网(QQ.com)、腾讯新闻客户端和网络视频服务腾讯视频。

腾讯 1998 年成立于中国深圳，2004 年在香港联交所主板上市，腾讯是香港恒生指数成份股之一。通过投资创新、为合作伙伴提供双互共赢的环境和贴近用户的需求，腾讯致力与互联网共同发展。

投资者查询：

吕淑莹 电话：(86) 755 86013388 内线68870 或 (852)31485100 stellalui@tencent.com

刘雅萍 电话：(86) 755 86013388 内线68958 或 (852)31485100 kennislau@tencent.com

媒体查询：

罗启琳 电话：(86) 755 86013388 内线66630 或 (852)31485100 cannylo@tencent.com

陈丽敏 电话：(86) 755 86013388 内线56011 liminchen@tencent.com

非通用会计准则财务计量

为补充根据国际财务报告准则编制的本集团综合业绩，若干非通用会计准则财务计量（包括非通用会计准则经营盈利、非通用会计准则经营利润率、非通用会计准则期内盈利、非通用会计准则纯利率、非通用会计准则本公司权益持有人应占盈利、非通用会计准则每股基本盈利及非通用会计准则每股摊薄盈利）已于本公布内呈列。此等未经审核非通用会计准则财务计量应被视为根据国际财务报告准则编制的本公司财务业绩的补充而非替代计量。此外，此等非通用会计准则财务计量的定义可能与其他公司所用的类似词汇有所不同。

本公司的管理层相信，非通用会计准则财务计量藉排除若干非现金项目及并购交易的若干影响为投资者评估本集团核心业务的业绩提供有用的补充资料。此外，非通用会计准则调整包括本集团主要联营公司的相关非通用会计准则调整，此乃基于相关主要联营公司可获得的已公布财务资料或本公司管理层根据所获得的资料、若干预测、假设及前提所作出的估计。

重要注意事项

本新闻稿载有前瞻性陈述，其涉及业务展望、预测业务计划及本公司的增长策略。该等前瞻性陈述是根据本公司现有的资料，亦按本新闻稿刊及之时的展望为基准，在本新闻稿内载列。该等前瞻性陈述是根据若干预测、假设及前提，其中，若干部份为主观性或不受我们控制。该等前瞻性陈述或会证明为不正确及可能不会在将来实现。该等前瞻性陈述之内大部分为风险及不明朗因素。该等风险及不明朗因素的其它详情载于我们的其它公开披露文件和公司网站。

综合收益表

人民币百万元（特别说明除外）

	未经审核		经审核	
	4Q2016	4Q2015	2016	2015
收入	43,864	30,441	151,938	102,863
增值服务	29,191	23,068	107,810	80,669
网络广告	8,288	5,733	26,970	17,468
其它	6,385	1,640	17,158	4,726
收入成本	(20,238)	(12,661)	(67,439)	(41,631)
毛利	23,626	17,780	84,499	61,232
	<i>毛利率</i>	54%	58%	56%
				60%
利息收入	653	649	2,619	2,327
其它收益净额	1,022	249	3,594	1,886
销售及市场推广开支	(4,462)	(3,024)	(12,136)	(7,993)
一般及行政开支	(6,909)	(4,766)	(22,459)	(16,825)
经营盈利	13,930	10,888	56,117	40,627
	<i>经营利润率</i>	32%	36%	37%
				39%
财务成本净额	(483)	(363)	(1,955)	(1,618)
分占联营公司及合营公司亏损	(522)	(1,329)	(2,522)	(2,793)
除税前盈利	12,925	9,196	51,640	36,216
所得税开支	(2,402)	(1,998)	(10,193)	(7,108)
期内盈利	10,523	7,198	41,447	29,108
	<i>净利润率</i>	24%	27%	28%
下列人士应占：				
本公司权益持有人	10,529	7,164	41,095	28,806
非控制性权益	(6)	34	352	302
非通用会计准则本公司权益持有人应占盈利	12,332	8,953	45,420	32,410
归属于本公司权益持有人的				
每股盈利（每股人民币元）				
- 基本	1.121	0.769	4.383	3.097
- 摊薄	1.108	0.759	4.329	3.055

综合全面收益表

人民币百万元（特别说明除外）

	经审核	
	2016	2015
年度盈利	41,447	29,108
其他全面收益（除税净额）：		
其后可能重新分类至损益的项目		
分占联营公司其他全面收益	863	329
可供出售金融资产公允价值变动收益净额	2,929	12,586
处置可供出售金融资产后转至损益	(1,176)	(11)
外币折算差额	4,198	1,975
其他公允价值收益	600	-
其后可能不会重新分类至损益的项目		
其他公允价值（亏损）/收益	(244)	736
年度全面收益总额	48,617	44,723
下列人士应占：		
本公司权益持有人	48,194	44,416
非控制性权益	423	307

其他财务信息

人民币百万元（特别说明除外）

	未经审核		经审核	
	4Q2016	4Q2015	2016	2015
EBITDA (a)	16,775	12,040	62,550	43,049
经调整的 EBITDA (a)	18,495	12,831	66,863	45,805
经调整的 EBITDA 比率 (b)	42%	42%	44%	45%
利息开支	611	409	2,167	1,510
现金净额 (c)	18,140	19,114	18,140	19,114
资本开支 (d)	2,839	1,883	12,100	7,709

附注：

- (a) EBITDA 包括经营盈利减利息收入、其他收益/亏损净额加物业、设备以及器材及投资物业的折旧以及无形资产摊销。经调整的 EBITDA 包括 EBITDA 加按股权结算的股份酬金开支。
- (c) 调整的 EBITDA 比率根据经调整的 EBITDA 除以收入计算。
- (d) 资本开支包括添置（不包括业务合并）物业、设备及器材、在建工程、土地使用权以及无形资产（不包括网络游戏及其他内容授权）。

综合财务状况表

人民币百万元（特别说明的除外）

	经审核	
	于 12 月 31 日	
	2016 年	2015 年
资产		
非流动资产		
物业、设备及器材	13,900	9,973
在建工程	4,674	4,248
投资物业	854	292
土地使用权	5,174	2,293
无形资产	36,467	13,439
于联营公司的投资	70,042	60,171
于联营公司可赎回工具的投资	9,627	6,230
于合营公司的投资	630	544
可供出售的金融资产	83,806	44,339
预付款项、按金及其它资产	7,363	5,480
其他金融资产	1,760	-
递延所得税资产	7,033	757
定期存款	5,415	3,674
	246,745	151,440
流动资产		
存货	263	222
应收账款	10,152	7,061
预付款项、按金及其它资产	14,118	11,397
其他金融资产	1,649	1,198
定期存款	50,320	37,331
受限制现金	750	54,731
现金及现金等价物	71,902	43,438
	149,154	155,378
资产总额	395,899	306,818

综合财务状况表 (续上)

人民币百万元 (特别说明的除外)

	经审核	
	于 12 月 31 日	
	2016 年	2015 年
权益		
本公司权益持有人应占权益		
股本	-	-
股本溢价	17,324	12,167
股份奖励计划所持股份	(3,136)	(1,817)
其它储备	23,693	9,673
保留盈利	136,743	100,012
	174,624	120,035
非控制性权益	11,623	2,065
权益总额	186,247	122,100
负债		
非流动负债		
借款	57,549	12,922
应付票据	36,204	37,092
长期应付款项	4,935	3,626
其他金融负债	2,576	-
递延所得税负债	5,153	3,668
递延收入	2,038	3,004
	108,455	60,312
流动负债		
应付帐款	27,413	15,700
其它应付款项及预提费用	20,873	70,199
借款	12,278	11,429
应付票据	3,466	3,886
流动所得税负债	5,219	1,608
其它税项负债	745	462
递延收入	31,203	21,122
	101,197	124,406
负债总额	209,652	184,718
权益及负债总额	395,899	306,818

非通用会计准则财务计量与根据国际财务报告准则编制的计量的差异

人民币百万元 百分比除外	已报告	调整					非通用会计准则
		按股权结算 的股份酬金	按现金结算 的股份酬金(a)	来自投资 公司的(收益)/亏损净额(b)	无形资产 摊销(c)	减值拨备(d)	
截至 2016 年 12 月 31 日年度							
经营盈利	56,117	4,313	142	(7,624)	397	4,809	58,154
年度盈利	41,447	5,085	142	(7,786)	1,651	5,452	45,991
本公司权益持有人 应占盈利	41,095	4,982	141	(7,770)	1,547	5,425	45,420
经营利润率	37%						38%
纯利率	27%						30%
截至 2015 年 12 月 31 日年度							
经营盈利	40,627	2,756	85	(4,275)	198	2,373	41,764
年度盈利	29,108	3,304	85	(4,016)	1,186	3,185	32,852
本公司权益持有人 应占盈利	28,806	3,221	81	(4,016)	1,149	3,169	32,410
经营利润率	39%						41%
纯利率	28%						32%

非通用会计准则财务计量与根据国际财务报告准则编制的计量的差异（续上）

人民币百万元 百分比除外	已报告	调整					非通用会计准则
		按股权结算 的股份酬金	按现金结算 的股份酬金(a)	来自投资 公司的(收益)/亏损净额(b)	无形资产 摊销(c)	减值拨备(d)	
截至 2016 年 12 月 31 日三个月未经审核							
经营盈利	13,930	1,720	34	(1,502)	162	602	14,946
期内盈利	10,523	1,946	34	(1,440)	541	828	12,432
本公司权益持有人 应占盈利	10,529	1,906	34	(1,440)	493	810	12,332
经营利润率	32%						34%
纯利率	24%						28%
截至 2016 年 9 月 30 日三个月未经审核							
经营盈利	14,460	1,098	34	(2,404)	139	1,710	15,037
期内盈利	10,776	1,259	34	(2,309)	426	1,743	11,929
本公司权益持有人 应占盈利	10,646	1,224	33	(2,297)	389	1,742	11,737
经营利润率	36%						37%
纯利率	27%						30%
截至 2015 年 12 月 31 日三个月未经审核							
经营盈利	10,888	791	18	(929)	46	719	11,533
期内盈利	7,198	959	17	(995)	313	1,525	9,017
本公司权益持有人 应占盈利	7,164	939	16	(995)	304	1,525	8,953
经营利润率	36%						38%
纯利率	24%						30%

附注：

- (a) 包括授予投资公司雇员的认沽期权（可由本集团收购的投资公司的股份及根据其股份奖励计划而发行的股份）及其他奖励
- (b) 包括视同处置及处置投资公司和业务，以及我们于投资公司的购股权公允价值变动的（收益）／亏损净额
- (c) 因收购而产生的无形资产摊销，已扣除相关递延所得税
- (d) 于联营公司、可供出售金融资产及收购产生的无形资产的减值拨备