

香港交易及結算所有限公司及香港聯合交易所有限公司對本公告的內容概不負責，對其準確性或完整性亦不發表任何聲明，並明確表示，概不對因本公告全部或任何部份內容而產生或因倚賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。

本公告不構成在美國或任何其他司法權區出售證券的要約或招攬購買證券的要約：在該等司法權區，上述要約、招攬或出售在根據該司法權區的證券法律進行登記或獲得資格前屬違法。在未辦理登記手續或未獲適用的登記規定豁免的情況下，不得在美國發售或出售任何證券。凡在美國公開發售任何證券，均須以刊發招股章程的方式進行。該招股章程須載有作出有關發售的本公司、其管理層及財務報表的詳盡資料。本公司無意在美國公開發售任何證券。

Tencent 騰訊
TENCENT HOLDINGS LIMITED
騰訊控股有限公司
(於開曼群島註冊成立的有限公司)
(股份代號：700)

更新全球中期票據計劃
根據 10,000,000,000 美元的全球中期票據計劃建議發行票據
及
財務資料摘要

茲提述本公司日期為二零一四年四月十日及二零一五年四月二十四日有關其設立計劃及提高計劃限額的公告。

董事會欣然宣佈本公司已於二零一八年一月九日更新計劃，包括(其中包括)本公司最近期公司及財務資料。本公司亦建議根據計劃向若干專業投資者進行票據的國際性發售。票據(在遵守所有相關法律、法規及指令的情況下)將按不同發行日期及條款以系列發行及可以任何貨幣計值。建議票據發行的完成須取決於多項因素，包括但不限於全球市場狀況、本公司的企業需求及投資者興趣。票據概不會在香港、美國或任何其他司法權區進行公開發售，票據亦不會向本公司的任何關連人士配售。

就計劃及建議票據發行而言，本公司將向若干專業投資者提供近期公司及財務資料。為了透明和適時向股東及更廣泛的投資團體發佈資料，管理層對本集團財務狀況及經營業績的討論與分析的相關資料摘要隨附於本公告。

本公司已委任德意志銀行擔任計劃的安排行。

德意志銀行、美銀美林及滙豐為建議票據發行的聯席全球協調人。本公司擬運用所得款項淨額作一般企業用途。

由於截至本公告日期並無就建議票據發行訂立具約束力的協議，故建議票據發行可能未必落實。建議票據發行的完成須取決於多項因素，包括但不限於全球市場狀況、本公司的企業需求及投資者興趣。建議投資者及股東於買賣本公司證券時審慎行事。

本公司將於適當時候就建議票據發行刊發進一步的公告。

更新計劃

緒言

茲提述本公司日期為二零一四年四月十日及二零一五年四月二十四日有關其設立計劃及提高計劃限額的公告。

董事會欣然宣佈本公司已於二零一八年一月九日更新計劃，包括(其中包括)本公司最近期公司及財務資料。

本公司已委任德意志銀行以日期為二零一五年四月二十四日的經修訂及重列交易商協議的方式擔任計劃的安排行。

於本公告刊發日期，本公司根據計劃仍有約46.4億美元未償還票據。

上市

本公司已向聯交所申請該計劃僅向若干專業投資者以債務發行的方式上市。就票據的任何發行而言，本公司可選擇與相關交易商協定票據在聯交所或任何其他獲認可證券交易所上市。

所得款項淨額建議用途

本公司目前擬運用每次根據計劃將予發行的票據所得款項淨額作本公司一般企業用途。倘(就任何特定發行而言)所得款項有特別指定用途，則會在適用的定價補充文件說明。

建議票據發行

緒言

本公司建議根據計劃向若干專業投資者進行票據的國際性發售。就建議票據發行而言，本公司將向若干專業投資者提供近期公司及財務資料。為了透明和適時向股東及更廣泛的投資團體發佈資料，管理層對本集團財務狀況及經營業績的討論與分析的相關資料摘要隨附於本公告。

建議票據發行的完成須取決於多項因素，包括但不限於全球市場狀況、本公司的企業需求及投資者興趣。德意志銀行、美銀美林及滙豐為建議票據發行的聯席全球協調人。本公司擬運用所得款項淨額作一般企業用途。

本公司將發行之票據未曾且不會根據美國證券法登記，或於美國任何州或其他司法權區的任何證券監管機關登記。票據將僅會(i)於美國境內根據美國證券法項下第144A條所提供的註冊要求的豁免規定或在不受美國證券法之註冊規定所限的交易中向合資格機構買家發售及(ii)根據S規例於離岸交易中向非美籍人士發售。票據概不會在香港、美國或任何其他司法權區進行公開發售，票據亦不會向本公司的任何關連人士配售。

上市

本公司擬尋求將票據於聯交所上市。票據獲准納入聯交所正式上市名單及票據在聯交所的報價不得視為本公司或票據的價值指標。

一般事項

由於截至本公告日期並無就建議票據發行訂立具約束力的協議，故建議票據發行可能未必落實。建議票據發行的完成須取決於多項因素，包括但不限於全球市場狀況、本公司的企業需求及投資者興趣。建議投資者及股東於買賣本公司證券時審慎行事。

本公司將於適當時候就建議票據發行刊發進一步的公告。

釋義

於本公告內，除文義另有所指外，下列詞彙具有以下涵義：

詞彙	釋義
「董事會」	本公司董事會
「美銀美林」	Merrill Lynch (Asia Pacific) Limited
「本公司」	騰訊控股有限公司，一間根據開曼群島法律組織及存續的有限責任公司，其股份於聯交所上市
「關連人士」	具有上市規則賦予該詞的涵義
「德意志銀行」	德意志銀行新加坡分行
「本集團」	本公司及其附屬公司

「港元」	港元，香港法定貨幣
「香港」	中華人民共和國香港特別行政區
「滙豐」	香港上海滙豐銀行有限公司
「上市規則」	聯交所證券上市規則
「非美籍人士」	根據S規例界定為非美籍人士的人士
「票據」	本公司可能根據計劃僅向專業投資者不時發行的中期票據
「定價補充文件」	載列根據計劃將予發行的各系列票據特定條款的文件
「計劃」	本公司以日期為二零一四年四月十日的交易商協議(經日期為二零一五年四月二十四日的經修訂及重列交易商協議所修訂及重列)的方式設立並不時更新及修改的全球中期票據計劃
「建議票據發行」	建議發行票據
「S規例」	美國證券法S規例
「第144A條」	美國證券法第144A條
「股份」	本公司股本中每股面值0.00002港元的普通股
「股東」	股份持有人
「聯交所」	香港聯合交易所有限公司

「美國」	美利堅合眾國，其領土、屬地及服從其司法權的所有地區
「美國證券法」	一九三三年美國證券法(經修訂)
「美元」	美元，美國法定貨幣

承董事會命
馬化騰
主席

二零一八年一月九日

於本公告刊發日期，本公司董事為：

執行董事：

馬化騰和劉熾平；

非執行董事：

Jacobus Petrus (Koos) Bekker 和 Charles St Leger Searle；及

獨立非執行董事：

李東生、Iain Ferguson Bruce、Ian Charles Stone 和楊紹信。

本公告載有前瞻性陳述，涉及本集團的業務展望、財務表現估計、預測業務計劃及發展策略，該等前瞻性陳述是根據本集團現有的資料，亦按本公告刊發之時的展望為基準，在本公告內載列。該等前瞻性陳述是根據若干預測、假設及前提，當中有些涉及主觀因素或不受我們控制，該等前瞻性陳述或會證明為不正確及可能不會在將來實現。該等前瞻性陳述涉及許多風險及不明朗因素。鑑於風險及不明朗因素，本公告內所載列的前瞻性陳述不應視為董事會或本公司聲明該等計劃及目標將會實現，故投資者不應過於倚賴該等陳述。

管理層對財務狀況及經營業績的討論與分析

以下為對於二零一四年、二零一五年及二零一六年十二月三十一日及截至該等日期止年度、於二零一六年及二零一七年三月三十一日及截至該等日期止三個月、於二零一六年及二零一七年六月三十日及截至該等日期止三個月及六個月以及於二零一六年及二零一七年九月三十日及截至該等日期止三個月及九個月的財務狀況及經營業績的討論，以及我們認為可能影響財務狀況及經營業績的重大因素的討論。閣下應將本節與第F-2頁開始的本發售通函所載經審計及未經審計綜合財務報表一併閱讀。我們的綜合財務報表乃按照國際財務報告準則編製。

此外，下列討論載有若干反映我們的計劃、估計及信念的前瞻性陳述。我們的實際業績可能與該等前瞻性陳述中的討論有顯著差異。可能導致或促使相關差異的因素包括但不限於下文及本發售通函其他章節之討論，包括「風險因素」。

概覽

我們是中國領先的綜合互聯網服務公司，經營着範圍廣泛的互聯網服務，包括社交服務、網絡遊戲、數字內容、網絡廣告及其他服務。根據艾瑞諮詢集團的資料，按二零一七年九月的日用戶規模計，我們的移動端及個人電腦社交社區在國內均為最大，截至二零一七年九月，QQ手機版及微信(就海外市場而言為WeChat)分別佔手機即時通信服務月活躍賬戶的40.47%及88.78%。截至二零一七年九月三十日，社交平台微信／WeChat的合併月活躍賬戶為9.80億，而跨平台通訊平台QQ的總月活躍賬戶為8.432億及智能終端月活躍賬戶為6.529億。根據艾瑞諮詢集團的資料，我們的社交社區用戶是國內最活躍的，截至二零一七年九月微信／WeChat賬戶佔移動社交網絡服務月使用時間的71.43%。就網絡遊戲而言，按用戶及收入計，我們保持著於中國的移動端及個人電腦遊戲市場的領先地位。我們已將遊戲優勢擴充至不同類型，如角色扮演及策略類遊戲。我們亦在多項內容範圍中確立了領先數字媒體平台，包括視頻、文學、新聞、音樂及其他。憑藉我們的流量及參與程度高的用戶，我們亦為對廣告收入作出貢獻的頭部及長尾廣告主提供富有吸引力的建議。

我們旨在通過範圍廣泛的產品供應及強大的合作網絡，成為滿足人們在通訊、社交網絡、娛樂、資訊及O2O服務等在線生活方式需要的樞紐。繼一九九九年二月我們推出QQ產品後，我們已創建多個廣受歡迎的平台及服務，如微信／WeChat、QQ空間、騰訊新聞、騰訊視頻及QQ音樂等。我們的社交產品微信／WeChat及QQ將用戶與豐富的數字內容相連，包括遊戲、視頻、文學、新聞、音樂及其他。通過允許第三方接入並在我們的開放平台上提供服務及產品，我們進一步拓寬了向用戶所提供服務的類型及數量。通過與垂直領域領先公司的戰略合作，我們已在平台上進一步擴大了生態系統及深化了與用戶的接觸。截至二零一七年六月，根據易觀的資料，將我們聯屬公司京東及搜狗包括在內，我們在中國擁有貫穿主要互聯網垂直領域的最大平台，擁有按月活躍用戶數排名的前二十大應用中的十一款。

我們的付款業務現正由社交支付擴展至商業交易，並由線上擴展至線下層面。社交付款是我們付款相關服務的主要部分，包括紅包、面對面轉賬及AA分賬等。我們的付款相關服務為越來越廣泛的線下消費場景(如出租車預訂、便利店、餐廳及超市)提供快捷無縫的體驗。我們的商業支付交易量迅速增長，從大型線上商戶擴展到各類線下商戶。二零一七年九月，我們的每月線下商業付款量按年增加280%。付款亦可使商戶有效計量廣告有效程度，並促進財務機構以更針對性方式分銷互聯網財務產品。我們穩固的支付基礎架構確保了支付安全、服務可靠性及交易速度方面的持續改善。

在業務核心上，我們專注於通過培養健康的移動生態系統及豐富的線上及線下用戶體驗，執行我們的「連接」策略，及通過強化我們與戰略合作夥伴的關係，利用多個平台向中國消費者提供我們自身及我們合作夥伴的產品及服務。我們的業務專注於

為用戶、應用開發商、內容供應商、廣告主、商戶及企業提供價值。目前，我們有三類業務：

- **增值服務**—我們的增值服務業務主要包括網絡遊戲及社交網絡。
 - **網絡遊戲**—根據Newzoo的資料，我們按收入計是全球最大的遊戲公司，於二零一六年在^前25大上市遊戲公司中佔有16%的全球市場份額。根據艾瑞諮詢集團的資料，我們亦是中國最大的網絡遊戲公司，佔有47.7%的市場份額，按截至二零一七年六月三十日止第二季度的收入計，在中國上市遊戲公司中，在個人電腦遊戲方面佔有65.9%及在智能手機遊戲方面佔有38.1%的市場份額。根據SuperData Research的資料，就個人電腦客戶端遊戲而言，我們保持作為中國最大遊戲運營商及發行平台的領先地位，運營着按二零一七年上半年所得收入計的全球範圍最高的前三大個人電腦客戶端遊戲，即《英雄聯盟》、《地下城與勇士》及《穿越火線：槍戰王者》。我們已成功將在個人電腦遊戲方面的領先地位擴展至智能手機遊戲。根據SuperData Research的資料，《王者榮耀》位居我們的領先遊戲之列，為一款自研的智能手機遊戲，根據SuperData Research的資料，該款遊戲為二零一七年上半年全球範圍流水最高的智能手機遊戲。根據Newzoo的資料，以二零一七年九月的總收入計，我們有八款智能手機遊戲位居中國iOS前二十大暢銷遊戲應用之列。
 - **社交網絡**—我們是中國領先的社交網絡服務提供者，在社交平台(包括微信／WeChat、QQ及QQ空間)方面具有明確領先地位。我們亦為用戶社區提供多元而全面的數字內容服務，包括網絡視頻、音樂、文學及其他。
 - **網絡廣告**—我們的網絡廣告服務主要包括媒體廣告以及社交及其他廣告。媒體廣告來源於我們的視頻、新聞及音樂的廣告位上的廣告。我們媒體廣告位上的巨大流量為我們提供了通過廣告實現變現的機會。社交及其他廣告來源於我們的社交廣告位(如微信朋友圈、微信公眾賬號和QQ空間)及工具廣告位(如應用商店和瀏覽器)及廣告聯盟。通過利用我們的綜合生態系統、規模及數據洞察，我們能夠投放更多相關及定向廣告，為廣告主帶來更高效率及回報。

- **其他**—我們的其他服務包括支付相關服務、雲服務及其他服務。我們為商戶提供基礎架構支持及移動支付解決方案，同時微信支付及QQ錢包為消費者的面對面移動支付提供解決方案，並具有延伸的用途，包括社交、O2O服務及網上金融。截至二零一六年十二月，我們的支付平台有逾6億月活躍賬戶及逾6億日平均交易量。通過持續投資雲服務，我們向企業客戶及合作夥伴提供若干內部開發的技術。截至二零一七年九月，騰訊雲已經持續擴大其全球基礎設施的覆蓋範圍，目前在全世界36個可用區提供服務，通過提供差異化及定製解決方案，騰訊雲已擴大客戶基礎，在網絡遊戲及視頻直播行業處於領先地位，並正在互聯網金融及市政服務等行業贏得市場份額。二零一六年我們的雲服務收入同比增長逾兩倍。

通過使我們的社交平台更具互動性及吸引用戶分享及交流，以及將我們的社交平台與更大範圍的線上及線下服務連接，我們努力深化「連接」策略。我們已建立一個全面互聯網生態系統，為用戶、內容供應商、商戶、企業、我們自有平台及整個互聯網行業提供價值。我們相信，用戶會被我們龐大而活躍的網絡社區以及我們所提供的多樣化不同創新產品及服務所吸引。我們將繼續藉助我們的巨大用戶基礎、多樣化網絡平台及廣受認可的品牌，從中國互聯網及手機使用持續增長中獲利。我們一直在通過以下舉措圍繞我們的核心社交平台拓展自身的生態系統：

- 在我們的社交平台中添加更多服務，進一步為用戶提供便利，以及為我們生態系統的合作夥伴創造商機；
- 擴大我們主要智能手機遊戲的受歡迎程度，同時增加新的以品類為導向的個人電腦遊戲；
- 通過用戶高度參與提升平台用戶流量，擴大我們的廣告市場份額，同時通過更深入的定向算法及更便利的廣告自助服務工具，增加我們的小型及區域廣告主數量；
- 促進我們數字內容訂購用戶群的增長；
- 通過覆蓋更多的線上和線下消費場景，提高我們支付相關服務的使用頻率；及

- 發展我們在新興技術領域的能力，如機器學習和雲服務。

我們採取審慎方式評估投資及併購機會。受我們「連接」策略驅動，我們已投資中國多家行業領先公司，包括京東(中國最大的網上直銷公司)、美團點評(中國最大的服務型電子商務平台)、滴滴出行(中國領先的打車公司)及易鑫(中國最大的互聯網汽車零售交易平台)。我們亦已直接或間接對全球領先公司作出戰略投資，包括 Supercell Oy (全球領先的手機遊戲開發商)、Flipkart Internet Private Limited (印度領先的電子商務平台)及 Tesla Inc. (全球電動汽車及能源解決方案領先公司)。

我們採取靈活的組合管理方式，包括行業內整合以提升資產及投資的競爭地位。例如，二零一四年三月，我們向京東出售電子商務業務(包括網上商城拍拍及QQ網購)並與京東簽訂戰略合作關係。我們亦定期為附屬公司評估外部融資的選擇。例如，二零一七年十一月，我們的附屬公司閱文集團(根據Frost & Sullivan的資料，按作者、讀者及文學內容種類的規模及質量計，其為中國領先的網絡文學平台)在香港聯交所完成首次公開發售，從首次股份發售中籌集所得款項總額96億港元。此外，我們的一些投資，如眾安在綫、Sea、搜狗及易鑫，已擴大並成功使其資金來源多元化。二零一七年九月，眾安在綫(中國一家在綫保險科技公司)在香港聯交所完成首次公開發售，從首次股份發售中籌集所得款項總額137億港元。二零一七年十月，Sea(大東南亞區的領先互聯網公司之一)在紐約證券交易所完成首次公開發售，從首次股份發售中籌集所得款項總額8.844億美元。二零一七年十一月，搜狗(中國一家領先互聯網搜索公司)在紐約證券交易所完成首次公開發售，從首次股份發售中籌集所得款項總額5.850億美元。二零一七年十一月，易鑫(中國領先的互聯網汽車零售交易平台)在香港聯交所完成首次公開發售，從首次股份發售中籌集所得款項總額68億港元。

我們於一九九八年十一月開始業務及於二零零四年六月在香港聯交所上市(股份代號：00700)。我們自二零零八年六月起成為恒生指數成份股之一。截至二零一六年十二月三十一日止年度，我們的收入總額為人民幣1,519.38億元，而年度盈利為人民幣414.47億元，較截至二零一五年十二月三十一日止年度分別增長48%及42%。截至二零一七年九月三十日止九個月，我們的收入總額為人民幣1,713.68億元(257.57億美元)，而期間盈利為人民幣508.49億元(76.43億美元)，分別較截至二零一六年九月三十日止九個月分別增長59%及64%。截至二零一七年九月三十日，我們的現金及現金等價物及定期存款及其他為人民幣1,507.97億元(226.65億美元)。

影響我們經營業績的主要因素

我們相信已經影響或預計會影響我們經營業績及財務狀況的最主要因素包括(其中包括)：

提高龐大用戶群的參與度並將其變現的能力

我們業務及收入的增長有賴於我們深化用戶參與及進一步提高龐大用戶群變現的能力。我們的微信／WeChat用戶群呈現大幅增長，而QQ用戶由個人電腦向智能終端遷移。於二零一七年九月三十日，微信及WeChat的合併月活躍賬戶達到9.80億，較二零一六年九月三十日的8.461億增長15.8%。於二零一六年十二月三十一日，微信及WeChat的合併月活躍賬戶達到8.893億，較二零一五年十二月三十一日的6.970億增長27.6%。二零一六年，逾一半微信用戶每天在該應用上至少花費1.5個小時，逾三分之一微信用戶每天在微信上花費逾4個小時。截至二零一七年九月三十日，QQ的總月活躍賬戶為8.432億，其中智能終端月活躍賬戶為6.529億。

我們認為，我們龐大網絡社區的用戶參與深度是我們的重要競爭優勢。我們計劃通過提升用戶體驗以及拓寬產品及服務範圍來提高用戶參與度。例如，我們已在多個網絡媒體平台推出高質量內容，包括網絡視頻、文學、新聞、音樂及其他。我們亦已尋求將該等媒體平台與我們的社交平台進行整合，以為用戶營造全方位、差異化的社交體驗。我們不斷尋求將微信／WeChat與QQ平台之間的用戶體驗差異化。我們亦尋求深化我們的用戶、核心業務與戰略合作夥伴之間的「連接」。

我們不斷尋求憑借用戶群的規模及一體化的平台性質為我們的新服務及產品增進用戶流量，並推動增值服務及網絡廣告的收入增長。此外，我們龐大的登陸用戶群及整合支付平台亦令我們的平台更加吸引網絡廣告商及商戶合作夥伴。

我們相信我們的用戶群規模亦是免費用戶轉化為付費用戶的基礎。我們已在交叉營銷服務及產品方面積累了專業知識，並已能將大量微信／WeChat、QQ、QQ空間及其他免費服務用戶轉移至付費服務及產品，如某些主要個人電腦及智能手機遊戲、平台上的按條銷售及會員訂購。

我們主要數字媒體平台上多樣化的內容(包含差異化的獨家內容)，包括視頻、文學、新聞、音樂及其他，有助於吸引用戶並轉化為付費用戶。我們取得符合用戶品味及偏好的優質廣泛內容的能力，將影響我們數字媒體平台的變現能力及財務表現。這有助於支持我們的增值服務收入增長。

截至二零一四年、二零一五年及二零一六年十二月三十一日止年度，我們的增值服務收入分別為人民幣633.10億元、人民幣806.69億元及人民幣1,078.10億元。截至二零一六年及二零一七年九月三十日止九個月，我們的增值服務收入分別為人民幣786.19億元及人民幣1,140.36億元(171.40億美元)。

保持市場地位及保護品牌權益的能力

我們利用先發優勢，建立了強大的市場地位，並打造中國消費者及業內參與者廣泛認可的品牌名稱。用戶可能因為我們的現有市場地位及品牌名聲而選擇我們的平台、產品及服務。例如，QQ是中國廣受認可的品牌，欲加入社交平台的用戶很可能因為QQ的品牌知名度及市場領先地位將QQ視為其首要選擇。同樣地，微信已成為中國領先的移動社交平台。二零一七年一月，微信推出小程序，我們相信隨著時間的推移，小程序將有助於我們在中種使用場景中擴寬及深化服務提供，將更多線下服務連接至線上用戶，以及讓用戶有更多途徑接觸其他應用所提供的典型功能，並因此提高應用下載的轉化率。

憑藉內部及代理遊戲的成功，我們亦繼續保持我們在中國及國際遊戲市場的領先地位。我們依賴內部及第三方遊戲的成功。中國最大個人電腦客戶端遊戲《英雄聯盟》由附屬公司 Riot Games 自行研發，而中國最大的智能手機遊戲《王者榮耀》則由附屬公司 Timi Studio 自行研發。我們鞏固了作為本土以及海外遊戲開發商的首選中國發行商(包括個人電腦客戶端遊戲的 *Electronic Arts*、*Activision Blizzard*、*Take2* 及 *Nexon*，以及智能手機遊戲的 *Shanda Games*、*Changyou*、*Giant Interactive* 及 *金山軟件*)的地位。在國際上，我們通過投資多家公司(如 Supercell Oy)而擴大了業務版圖，我們亦在東南亞地區發行了幾款自研的智能手機遊戲。我們在社交平台上保持龐大用戶基礎及加強用戶於平台活躍度的能力，是我們有效競爭來保持領先品牌和市場地位，以及吸引和擴大與廣告客戶關係，增加我們收入的的關鍵。

憑藉產品及平台的多樣化及不斷擴大的用戶基礎，我們的產品及平台已在更廣闊的社會中取得巨大影響力。我們的產品及平台面臨來自社會責任方面的更多監督。作為回應，我們限制青少年玩家的遊戲時長，這可能影響我們的收入及市場地位。

開發、收購及授權內容及應用的能力

為吸引及鞏固我們平台的使用，我們需要為用戶開發、收購及授權相關內容及應用。我們維持現有授權安排、獲得新授權安排及開發相關內容及應用的能力將影響我們用戶的參與度及平台的使用。我們在內容及應用的研發方面投入大量資源以使現有平台與用戶相關並具有吸引力。由於第三方內容及應用的競爭，內容及應用供應商會不斷提高對前端授權費及/或專利費用的要求。由於我們爭取擴大業務範圍及令服務及產品組合多元化，我們在保持內容及應用的高質量及吸引力的同時，管理及控制第三方內容及應用收購成本的能力在未來將繼續影響我們的經營業績。

維持與戰略合作夥伴關係的能力

我們的價值及收益來自於與多家網絡遊戲開發商、內容供應商、應用開發商、應用商店運營商(包括蘋果iOS應用商店及其他安卓應用商店)、設備製造商、商戶、供應商、廣告代理及電信運營商的合作約定。我們一部分增值服務費通過中國移動、中國聯通及中國電信的網絡根據定期續簽的收入分成協議收取。我們已採用開放平台策略，且我們的微信／WeChat、QQ、QQ空間、QQ遊戲平台及應用寶等多個平台支持第三方應用。我們亦與廣告代理訂有協議。我們與眾多內容提供商(包括作家、音樂公司及視頻製作室)的關係，對於我們在媒體平台上取得高質量版權內容十分重要。

截至二零一四年、二零一五年及二零一六年十二月三十一日止年度，第三方的內容費用及成本(不包括無形資產攤銷)及廣告代理費用，加上渠道成本以及頻寬及服務器託管費，分別為人民幣172.49億元、人民幣272.77億元及人民幣380.97億元。第三方的內容費用及成本(不包括無形資產攤銷)及廣告代理費用，加上渠道成本以及頻寬及服務器託管費，截至二零一六年九月三十日止九個月的人民幣280.35億元，同比增長人民幣168.27億元或60%至截至二零一七年九月三十日止九個月的人民幣448.62億元(67.43億美元)。

我們保持現有以及發展及培育新的戰略合作關係的能力將成為重大因素，推動我們滿足用戶及客戶日趨複雜的需求，擴大分銷渠道，並使收入來源多元化。

持續提供吸引用戶的服務及產品的能力

我們的財務狀況及經營業績視乎我們的服務及產品供應的吸引力及需求而定。網絡及電信行業的現有技術及基礎設施日新月異，例如擴大先進移動數據平台可能會使我們為用戶提供更具新意的產品及服務。

網絡遊戲是我們增值服務業務增長的一個主要推動力。我們須通過推出新遊戲、新資料片及能夠延長我們受歡迎智能手機遊戲生命週期的新遊戲模式，持續多樣化遊戲組合及擴展用戶基礎，並進一步提升商業化。在加強我們在個人電腦客戶端遊戲

領域內領導地位的同時，我們亦努力利用自身平台加速智能手機遊戲的增長。我們亦須鑒別並推出能夠抓住行業增長潛力的新遊戲類型，以實現我們網絡遊戲業務的可持續增長。

我們的社交網絡業務亦是我們增值服務業務增長的一個關鍵驅動力。為保持我們社交平台的領先地位及財務成功，我們須不斷取得吸引用戶的高質量、有關聯及多樣化數字內容。例如，騰訊音樂已與三大全球音樂公司(即 Universal Music Group、Warner Music Group 及 Sony Music Group) 訂立戰略分發協議。此外，騰訊影業及企鵝影業在騰訊的文化及創意部門戰略(包括與騰訊視頻的深度合作)中日益發揮重要作用。

創新及勝出行業競爭對手的能力

互聯網行業面臨著激烈競爭，產品的更新換代迅速，互聯網行業門檻相對不高令市場新加入者眾多，用戶的偏好亦不斷變化，如何吸引新用戶、保持市場的佔有率是我們的一大挑戰。若技術及產品創新不足將影響我們相較競爭對手的核心競爭力。

我們非常注重用戶體驗，及時跟蹤新技術動態並關注用戶體驗的變化，並不斷開發符合市場用戶期望的產品。並且，我們作為「互聯網+」的倡議者，建立多個開放平台，提倡互利理念，加強與業務夥伴合作，以鞏固在市場的領導地位。

我們不僅提倡創新精神，鼓勵員工不斷創新，還投入大量資源研發新技術及提升產品功能，優化用戶體驗。

中國湧現了眾多大型競爭的生態系統，成為具有大規模的行業領導者。中國大型科技生態系統的競爭可能會對我們的業績造成影響。我們的競爭優勢在於大量積極參與的用戶基礎，提供廣泛的差異化內容及服務，並擁有強大的財務、經營及技術實力。

影響互聯網及電信行業的中國法規

由於我們大部分業務位於中國，我們的經營業績、財務狀況及前景會受制於中國監管發展的影響。互聯網、電信及其他相關行業在中國受到高度監管。國務院、工信部、商務部、國家新聞出版廣電總局及其他相關政府機構頒佈或實施的法規涵蓋電信、互聯網信息及其他相關服務，包括電信行業的進入、不同業務活動及外商投資的許可經營範圍、牌照及許可。有關進一步描述，請參閱「互聯網及電信行業的一般法規」。例如，由於我們大部分收入來自網絡遊戲及其他產品及服務，而網絡遊戲及其他產品及服務均依賴大型互聯網用戶社區，因此影響互聯網訪問及使用的任何法規，如與網絡遊戲上癮、網吧及其他設施的運營、互聯網隱私、進口遊戲、手機用戶註銷政策有關的法規及其他法規將會影響我們經營及提供服務及產品的方式。

此外，由於我們若干符合「高新技術企業」資格的中國附屬公司及綜合實體於二零一六年十二月三十一日獲得優惠稅率或豁免並申請重續二零一七年至二零一九年三年，故相關優惠稅率或豁免資格的任何不利的變更會提高我們業務的成本。

我們經營所在市場的宏觀經濟狀況

我們的經營業績及財務狀況會受到中國經濟狀況的影響，並在較小程度上受到世界其他地方經濟狀況的影響。中國經濟於過往三十年迅速增長。中國經濟增長致使個人財富及人均年可支配收入大幅增長，從而擴大了對我們在不同業務分部提供的增值服務及產品的需求。

中國經濟的不斷成熟隨之而來的是經濟增長的逐漸放緩。世界銀行預測中國經濟於二零一七年將增長6.5%。儘管我們力求將大部分產品及服務的價格定為普通用戶能負擔得起的水平，這亦導致我們的盈利及現金流量於經濟週期更有彈性，中國經濟潛在的投資過剩及槓桿比率過高的擔憂、歐元區主權債務危機及再次出現如二零零八年經濟危機般全球經濟衰退的擔憂等宏觀經濟狀況可能會影響中國經濟的增長及

類似我們以中國業務為主要的公司。廣告行業對經濟衰退尤為敏感，且負面經濟前景可能會導致互聯網訪問及消費者自由決定的消費開支下降，從而影響我們的網絡廣告業務。此外，中國經濟狀況如何影響中國法規、稅收或貨幣政策尚不確定，中國法規、稅收或貨幣政策的變動亦會影響我們的增長策略、業務運營及獲得額外資本的渠道。

僱員的招聘、薪酬及留用

僱員的表現對我們的業務產生重大影響。例如，我們的高級管理層團隊利用其對中國互聯網及電信行業、當地用戶的喜好及主要從業者的經驗及了解制訂未來增長策略，對行業變動作出回應。熟練的研發人員亦對我們開發新服務及產品(如新網絡遊戲)以及利用新技術及基礎設施至關重要。

截至二零一四年、二零一五年及二零一六年十二月三十一日止年度以及截至二零一六年及二零一七年九月三十日止，我們的全職僱員數目分別為27,690人、30,641人、38,775人、38,072人及43,472人。隨著我們職員總數的增長，我們列支更多的僱員成本作為我們業務的收入成本及經營開支。截至二零一四年、二零一五年及二零一六年十二月三十一日止年度以及截至二零一六年及二零一七年九月三十日止九個月，我們的總薪酬成本分別為人民幣154.51億元、人民幣184.75億元、人民幣234.33億元、人民幣162.17億元及人民幣256.34億元(38.53億美元)。為進一步發展，我們將需要繼續為我們組織內的所有領域識別、僱用、發展、激勵及留用高技術人員，並投資於培訓、花紅及購股權計劃，這些因素會進一步影響我們的僱員成本。

呈列基準

於綜合財務報表呈列期間，我們幾乎所有收入來自於我們的外商獨資企業與綜合聯屬實體之間的一系列合約安排。該等合約安排使得我們及外商獨資企業能夠有效控制綜合聯屬實體並(在中國法律允許的範圍內)有權收購綜合聯屬實體的股權及資產。根據相關合約安排，我們認為將我們的綜合聯屬實體的財務報表綜合入賬乃屬適合，儘管缺乏直接股份所有權，但實質上合約安排將該等綜合聯屬實體的經濟風險及利益轉移至我們。

我們的綜合聯屬實體包括(其中包括)騰訊計算機、世紀凱旋、騰訊文化傳媒及北京市掌中星天下信息技術有限公司。請參閱「風險因素－與我們的企業架構有關的風險－倘中國政府發現建立在中國經營我們業務的架構的協議不符合中國政府對外商投資增值電信業務或其他相關業務的限制，或倘該等法規或對現有法規的詮釋未來有所變動，我們會面臨嚴重罰款或被迫於該等業務放棄我們的權益」及「風險因素－與我們的企業架構有關的風險－與綜合聯屬實體及其股東訂立的合約安排與業務的主要方面有關，可能在提供直接擁有權的經營控制時未必會有效。此外，根據中國法律，該等安排可能會難以實施或實施起來造價高昂」。

經選定收益表項目的描述

收入

我們的收入主要來自三個業務領域：

- 增值服務；
- 網絡廣告；及
- 其他。

截至二零一四年、二零一五年及二零一六年十二月三十一日止年度以及截至二零一六年及二零一七年九月三十日止九個月，我們的收入分別為人民幣789.32億元、人民幣1,028.63億元、人民幣1,519.38億元、人民幣1,080.74億元及人民幣1,713.68億元(257.57億美元)。下表載列我們於所示期間按業務領域劃分的收入：

	截至十二月三十一日止年度						截至九月三十日止九個月				
	二零一四年		二零一五年		二零一六年		二零一六年		二零一七年		
	(人民幣 百萬元)	佔收入總額 百分比	(人民幣 百萬元)	佔收入總額 百分比	(人民幣 百萬元)	佔收入總額 百分比	(人民幣 百萬元)	佔收入總額 百分比	(人民幣 百萬元)	(百萬 美元)	佔收入總額 百分比
收入											
增值服務	63,310	80	80,669	78	107,810	71	78,619	73	114,036	17,140	67
網絡廣告	8,308	11	17,468	17	26,970	18	18,682	17	28,078	4,220	16
其他 ⁽¹⁾	7,314	9	4,726	5	17,158	11	10,773	10	29,254	4,397	17
收入總額	<u>78,932</u>	<u>100</u>	<u>102,863</u>	<u>100</u>	<u>151,938</u>	<u>100</u>	<u>108,074</u>	<u>100</u>	<u>171,368</u>	<u>25,757</u>	<u>100</u>

附註：

- (1) 鑒於電子商務業務規模縮減，我們自二零一五年第一季起將電子商務載入我們財務報表的「其他」業務分部。比較數字經重新分類以與新呈列一致。

增值服務

增值服務的收入主要來自於提供網絡遊戲、社區增值服務、網絡數字內容服務以及各種互聯網及移動平台的其他應用。我們的增值服務主要按包月基準、按條基準或收入分成基準提供。

我們網絡遊戲的大部分收入來源於虛擬道具銷售。我們擁有範圍廣泛的遊戲組合，包括在市場具有領先地位的智能手機遊戲和個人電腦遊戲。於二零一七年九月三十日，在我們的個人電腦平台，我們有19款中型休閒遊戲以及19款大型多人在線遊戲。截至二零一七年九月三十日，我們累計已在微信／WeChat及QQ手機版推出超過100款智能手機遊戲。

我們的收入亦來源於通過社交網絡和平台產生的大量活躍用戶基礎，通過提供高級會員升級及更多增值服務，包括QQ會員訂購服務，我們從會員中產生特權訂購收入。此外，我們亦通過在我們的數字內容平台(如QQ音樂VIP會員及騰訊視頻VIP會員)提供高品質數字內容及其他特權而產生訂購收入。通過創立高度參與及互動的社交體驗(包括NOW直播應用程式及全民K歌應用程式)，我們亦從虛擬禮物中產生收入。對我們社交網絡增值服務收入的另外一個關鍵貢獻因素為我們對第三方開發者在我們應用程式(包括應用寶應用商店、微信遊戲中心、QQ遊戲中心及騰訊開放平台)的道具銷售進行收入分成。

截至二零一四年、二零一五年及二零一六年十二月三十一日止年度以及截至二零一六年及二零一七年九月三十日止九個月，我們的增值服務收入分別為人民幣633.10億元、人民幣806.69億元、人民幣1,078.10億元、人民幣786.19億元及人民幣1,140.36億元(171.40億美元)。

有關增值服務的收入如何於我們的綜合財務報表內確認的詳細討論，請參閱「主要會計政策、估計及判斷－收入確認－增值服務」。

網絡廣告

自二零一七年第一季度起，網絡廣告收入主要包括來自媒體廣告以及社交及其他廣告的收入。媒體廣告與我們的視頻、新聞、音樂及其他數字內容平台的廣告相關。我們媒體平台的巨大流量為我們提供通過廣告進行盈利的機會。社交及其他廣告收

入與我們的社交平台(如微信朋友圈、微信公眾賬號和QQ空間)、我們的應用平台(如應用商店和瀏覽器)以及廣告網絡的廣告相關。

截至二零一四年、二零一五年及二零一六年十二月三十一日止年度以及截至二零一六年及二零一七年九月三十日止九個月，網絡廣告收入分別為人民幣83.08億元、人民幣174.68億元、人民幣269.70億元、人民幣186.82億元及人民幣280.78億元(42.20億美元)。

應付廣告代理的佣金確認為收入成本的一部分。

有關網絡廣告的收入如何確認載於我們的綜合財務報表內的詳細討論，請參閱「主要會計政策、估計及判斷－收入確認－網絡廣告」。

其他

我們其他業務的收入包括提供支付相關服務、雲服務及其他服務的收入。截至二零一四年、二零一五年及二零一六年十二月三十一日止年度以及截至二零一六年及二零一七年九月三十日止九個月，其他收入分別為人民幣73.14億元、人民幣47.26億元、人民幣171.58億元、人民幣107.73億元及人民幣292.54億元(43.97億美元)。

其他業務收入大幅增長主要受支付相關服務及雲服務增長所推動。

收入成本

截至二零一四年、二零一五年及二零一六年十二月三十一日止年度以及截至二零一六年及二零一七年九月三十日止九個月，我們的收入成本分別為人民幣308.73億元、人民幣416.31億元、人民幣674.39億元、人民幣472.01億元及人民幣859.38億元(129.17億美元)。

收入成本包括經營及提供我們服務及產品的直接成本，主要由分成及內容成本、代理費、銷售商品成本、渠道成本、頻寬及服務器托管費、我們的無形資產攤銷和設備折舊及其他直接成本。與提供我們的服務及產品直接有關的僱員成本亦載於收入成本內。

利息收入

利息收入主要包括銀行存款的利息收入，銀行存款包括活期存款及定期存款。

其他收益淨額

其他收益淨額主要包括處置／視同處置投資公司及業務的收益／虧損、股息收入、補貼及退稅、向騰訊公益慈善基金會的捐款、其他金融工具的公允價值收益、於投資公司及收購產生的無形資產的減值撥備。

銷售及市場推廣開支

銷售及市場推廣開支主要包括推廣廣告活動產生的成本，如購買第三方廣告、開展推廣活動及相關僱員成本。近年來，我們的銷售及市場推廣開支有所增長，乃由於我們繼續推出及推廣新服務，旨在提升品牌知名度所致。

一般及行政開支

一般及行政開支主要包括研究及開發開支、相關僱員成本、辦公租金、差旅及招待費、諮詢費、辦公維護及其他一般辦公開支。

財務成本淨額

財務成本淨額主要包括借款、應付票據產生的利息支出及我們的外匯收益或虧損。

所得稅開支

我們於二零一四年、二零一五年及二零一六年以及截至二零一六年及二零一七年九月三十日止九個月毋須繳納開曼群島及英屬處女群島的任何所得稅。截至二零一四年、二零一五年及二零一六年十二月三十一日止年度以及截至二零一六年及二零一七年九月三十日止九個月，我們已按估計應課稅盈利及按16.5%的稅率作出香港利得稅撥備，就其他司法權區(包括美國、歐洲、東亞及南美洲)的年內估計應課稅盈利按其各自的現行稅率(介於12.5%至36%)計算有關司法權區所產生盈利的所得稅。

我們的收入主要來自於在中國註冊成立的實體。我們在中國註冊成立的實體須繳納中國所得稅。截至二零一四年、二零一五年及二零一六年十二月三十一日止年度以及截至二零一六年及二零一七年九月三十日止九個月，我們的所得稅開支分別為人民幣51.25億元、人民幣71.08億元、人民幣101.93億元、人民幣77.91億元及人民幣126.21億元(18.97億美元)。

根據於二零零八年一月一日生效的二零零八年企業所得稅法，國內及外資企業須就其全球收入繳納25%的企業所得稅。根據二零零八年企業所得稅法及其實施條例，本集團若干中國附屬公司獲批准為高新技術企業，因此，根據適用的企業所得稅法，於二零一一年至二零一三年三年期間該等附屬公司可按15%的較低優惠企業所得稅稅率繳稅並重續二零一四年至二零一六年三年。此外，根據相關政府部門發佈的公告及通告，於二零一五年及以後年度，作為國家重點軟件企業(可享受10%的優惠稅率)的軟件企業應於各年度滙算清繳時按照有關規定向稅務機關備案。備案記錄將由相關政府部門核查。因此，期內正在申請該項稅收優惠的本公司相關附屬公司已分別按其現行稅率計提中國企業所得稅撥備。當核查程序完成後，本公司相關附屬公司可享受10%的企業所得稅稅率，並予以確認相關稅項調整。

此外，根據中國稅務機關頒佈的相關稅務通告，本公司若干附屬公司可於兩年內豁免繳納企業所得稅，並於其後三年適用稅率扣減50%，該等稅收優惠自首個商業營運年度起或於彌補以前年度稅項虧損後的首個獲利年度起開始。

根據中國相關的稅務規定，於中國成立的公司向其境外投資者派付於二零零八年一月一日之後賺取的利潤所產生的股息，將徵收10%的預提所得稅。倘若境外投資者於香港註冊成立，若符合若干條件，我們適用的相關預提所得稅稅率將從10%降低至5%。

主要會計政策、估計及判斷

我們已確認對編製我們的綜合財務資料屬重要的若干會計政策。確定此等會計政策對我們的財務狀況及經營業績尤為重要，並需要管理層根據於未來期間可能變化的資料及數據對存在固有不確定因素的事件作出主觀而複雜的判斷。因此，確定此等事項必然涉及就日後事項採用假設及作出主觀判斷，且可能發生變動，而採用不同的假設或數據可能產生極為不同的結果。此外，實際業績可能與估計不同，或會對我們的業務、財務狀況、經營業績及現金流量產生重大不利影響。

若干會計估計因其對綜合財務報表的重要性以及可能出現影響估計的未來事項與管理層現時判斷有重大差異，故特別敏感。我們認為以下各項為我們的重大會計政策、判斷及估計。

收入確認

我們主要於中國提供增值服務及網絡廣告服務而獲得收入。

增值服務

增值服務的收入主要來自通過多個互聯網及移動平台提供的網絡／手機遊戲、社區增值服務及應用。

增值服務可由最終用戶直接通過網絡支付渠道或使用我們發行的充值卡及代幣(指一定金額的支付單位)訂購。此外，若干增值服務可透過各種第三方平台訂購。

我們透過多種渠道(如我們委任的銷售代理、電信營運商、第三方平台提供商、寬帶服務提供商及網吧等)出售充值幣。最終用戶可在我們平台上將充值幣注入至其賬戶，然後使用我們的付費在線產品或服務。來自銷售充值幣的收款會遞延計算，並作為「遞延收入」計入綜合財務狀況表。

來自銷售在線服務的收入於提供有關服務時確認。我們的互聯網／移動平台上虛擬產品／道具的收入在相關虛擬產品／道具的估計使用年期內確認。不同虛擬產品／道具的估計使用年期由管理層基於預期用戶關係期限或相關虛擬產品／道具規定的有效期限(視乎相關虛擬產品／道具各自期限而定)釐定。

就直接提供予我們客戶及透過多個第三方平台支付的本集團增值服務而言，該等第三方平台代表我們收取相關服務收費(「**互聯網及移動服務收費**」)並有權按預先釐定的百分比收取佣金(稱為「**渠道成本**」)。渠道成本由該等平台從向用戶代為收取的互聯網及移動服務收費中扣除，餘額交予我們。鑒於我們為該等交易的主體，故將互聯網及移動服務收費按總額基準確認為收入，將渠道成本確認為收入成本。

我們亦根據若干合作協議向第三方遊戲／應用開發商開放互聯網及移動平台，當中我們就互聯網及移動平台的用戶購買虛擬產品／道具而支付及交納的費用按預定百分比向第三方遊戲／應用開發商支付分成。我們根據於交易中是否擔任主體或代理，按總額或淨額確認有關收入。由於我們有義務維護及向用戶提供通過我們平台進入由開發商運營的遊戲／應用的通道，故我們亦在有關虛擬產品／道具的估計使用年期內遞延按總額或淨額確認的相關收入。

釐定我們收入是按總額亦或按淨額呈報乃不斷根據多項因素的持續性評估。主要因素為我們是否為向客戶提供服務的主體或在交易中擔任代理。我們已釐定我們為提供服務的主體，只要我們(i)為安排的主要義務方；(ii)自主確立售價；(iii)酌情選擇供應商；及(iv)參與釐定產品或服務規格。我們根據所提供不同增值服務的特定責任／義務採用不同收入確認法。

網絡廣告

自二零一七年第一季度起，網絡廣告收入主要包括來自媒體廣告以及社交及其他廣告的收入。媒體廣告與我們的視頻、新聞、音樂及其他數字內容平台的廣告相關。我們媒體平台的巨大流量為我們提供通過廣告進行盈利的機會。社交及其他廣告收入與我們的社交平台(如微信朋友圈、微信公眾帳號和QQ空間)、我們的應用平台(如應用商店和瀏覽器)以及廣告聯盟的廣告相關。

應付廣告代理的佣金確認為收入成本的一部分。

研究及開發費用

研究費用在發生時確認為開支。有關設計及測試新產品或改良產品的開發項目成本，於符合確認條件時資本化為無形資產，並每年進行減值測試。未能符合該等條件的其他開發支出乃於產生時被確認作開支。之前已確認作開支的開發成本不得於往後期間確認作資產。

股份酬金福利

我們經營若干股份酬金計劃(包括購股權計劃及股份獎勵計劃)，據此我們得到僱員及其他合資格參與者的服務，作為我們權益工具(包括購股權計劃及股份獎勵計劃)的代價。所得僱員及其他合資格參與者的服務以交換本集團授出權益工具的公允價值確認為歸屬期(滿足所有具體歸屬條件的期間)的開支，並計入權益項下的股本溢價中。就授出購股權而言，將予列支的總額是經參考採用期權定價模式—Black-Scholes 評估模式及「Enhanced FAS 123」二項式模式授出的購股權的公允價值而釐定，包括市場表現條件(如本公司股價)的影響，但並無考慮任何服務條件及非市場表現條件的影響。就授出獎勵股份而言，將予列支的總額是經參考本公司股份於授出日期的市價釐定。我們亦採用估值方法評估其他權益工具(根據股份酬金計劃適

當授出)的公允價值。於截至二零一四年、二零一五年及二零一六年十二月三十一日止年度，運用有關評估模式釐定的所授出購股權的公允價值分別約為5.08億港元、0.76億港元及6.68億港元。

非市場表現及服務條件載於有關預期已歸屬購股權數目的假設內。於各報告期末本集團修訂其對預期最終歸屬的購股權及獎勵股份數目的估計。其於本集團綜合收益表內確認對原有估計作出的修訂(如有)的影響，並於餘下歸屬期內對權益作出相應調整。所得款項(已扣除任何直接歸屬交易成本)於購股權獲行使時貸入股本(面值)及股本溢價。

所得稅

我們須繳納多個司法權區的所得稅。在釐定全球所得稅撥備金額時需作出重大判斷。我們根據將到期的額外應繳稅項估計確認預期稅務審核項目所產生的負債及該等事宜的最終稅務結果是否與最初入賬的金額不同。該等差額將影響稅務釐定期內的當期所得稅及遞延所得稅負債。

非金融資產及於聯營公司可贖回工具的投資的可收回性

我們每年測試商譽是否出現任何減值。當發生事件或情況有變而顯示可能無法收回賬面價值時，我們會審查商譽及其他非金融資產(主要包括物業、設備及器材、在建工程、其他無形資產、投資物業、土地使用權，於聯營公司及合營公司的投資以及於聯營公司可贖回工具的投資等)減值。可收回金額乃根據使用價值計算或公允價值減處置成本釐定。該等計算須運用判斷及估計。

識別商譽及非金融資產存在的任何減值跡象，就減值審閱目的釐定合適減值方法(即公允價值減處置成本或使用價值)以及就所採用的估值模型選擇適用的主要假設(包括貼現現金流量及市場法)均需要作出判斷。改變管理層選定用來評估減值的假

設可能會對減值測試的結果產生重大影響，並因此而影響我們的財務狀況及經營業績。倘所使用主要假設出現重大不利變動，則可能需要在綜合收益表中扣除額外減值。

經營業績

截至二零一七年九月三十日止三個月與截至二零一六年九月三十日止三個月的比較

收入。收入由截至二零一六年九月三十日止三個月的人民幣403.88億元增長人民幣248.22億元或61%至截至二零一七年九月三十日止三個月的人民幣652.10億元(98.01億美元)。

下表載列我們於截至二零一六年及二零一七年九月三十日止三個月按業務劃分的收入：

	截至九月三十日止三個月				
	二零一六年		二零一七年		
	(未經審核)	佔收入總額	(未經審核)	佔收入總額	
	金額	百分比	金額	百分比	
	(人民幣 百萬元)		(人民幣 百萬元)	(百萬美元)	
增值服務	27,975	69	42,124	6,331	65
網絡廣告	7,449	19	11,042	1,660	17
其他	4,964	12	12,044	1,810	18
收入總額	40,388	100	65,210	9,801	100

增值服務的收入由截至二零一六年九月三十日止三個月的人民幣279.75億元增長人民幣141.49億元或51%至截至二零一七年九月三十日止三個月的人民幣421.24億元(63.31億美元)。網絡遊戲收入增長48%至人民幣268.44億元(40.34億美元)。該項增長主要反映我們的智能手機遊戲(包括《王者榮耀》、《魂斗羅：歸來》與《經典版天龍手遊》等現有遊戲以及《軒轅傳奇手遊》、《尋仙手遊》與《亂世王者》等新遊戲的貢獻。個人電腦客戶端遊戲收入亦有所增長，受益於《地下城與勇士》及《英雄聯盟》等主要遊戲。社交網絡收入增長56%至人民幣152.80億元(22.97億美元)。該項增長主要受直播及訂購視頻點播等數字內容服務與遊戲內虛擬道具銷售的收入增長所推

動。以收入總額百分比計，增值服務的收入由截至二零一六年九月三十日止三個月的69%下降至截至二零一七年九月三十日止三個月的65%。

網絡廣告的收入由截至二零一六年九月三十日止三個月的人民幣74.49億元增長人民幣35.93億元或48%至截至二零一七年九月三十日止三個月的人民幣110.42億元(16.60億美元)。媒體廣告收入增長29%至人民幣41.22億元(6.20億美元)，主要由於騰訊視頻等我們的移動端媒體平台的收入增長，部分被去年因奧運會帶來較高廣告收入基數的影響所抵銷。社交及其他廣告收入增長63%至人民幣69.20億元(10.40億美元)，主要反映來自微信(主要是微信朋友圈及微信公眾賬號)及其他移動端應用的廣告收入的增長。以收入總額百分比計，網絡廣告的收入由截至二零一六年九月三十日止三個月的19%下降至截至二零一七年九月三十日止三個月的17%。

自二零一七年第一季起，我們已重新分類網絡廣告收入。若不計重新分類，截至二零一七年九月三十日止三個月，效果廣告收入同比增長61%至人民幣70.17億元，品牌展示廣告收入同比增長31%至人民幣40.25億元。

其他的收入由截至二零一六年九月三十日止三個月的人民幣49.64億元增長143%至截至二零一七年九月三十日止三個月的人民幣120.44億元(18.10億美元)。該項增長主要反映我們的支付相關服務及雲服務收入的增長。以收入總額百分比計，其他的收入由截至二零一六年九月三十日止三個月的12%增長至截至二零一七年九月三十日止三個月的18%。

收入成本。收入成本由截至二零一六年九月三十日止三個月的人民幣185.60億元增長人民幣149.69億元或81%至截至二零一七年九月三十日止三個月的人民幣335.29億元(50.39億美元)。該項增長主要反映較多的分成及內容成本、支付相關服務成本以及渠道成本。以收入百分比計，收入成本由截至二零一六年九月三十日止三個月的46%增長至截至二零一七年九月三十日止三個月的51%。

下表載列我們於截至二零一六年及二零一七年九月三十日止三個月按業務劃分的收入成本：

	截至九月三十日止三個月				佔分部收入 百分比
	二零一六年		二零一七年		
	(未經審核)	佔分部收入	(未經審核)		
	金額	百分比	金額		
	(人民幣 百萬元)	(人民幣 百萬元)	(百萬元 美元)		
增值服務	9,748	35	16,903	2,540	40
網絡廣告	4,748	64	7,031	1,057	64
其他	4,064	82	9,595	1,442	80
收入成本總額	18,560		33,529	5,039	

增值服務的收入成本由截至二零一六年九月三十日止三個月的人民幣97.48億元增加人民幣71.55億元或73%至截至二零一七年九月三十日止三個月的人民幣169.03億元(25.40億美元)。該項增長主要由於較多的分成及內容成本，以及因擴大與第三方應用商店的合作而導致的智能手機遊戲渠道成本增加。以該分部所得收入百分比計，增值服務的收入成本由截至二零一六年九月三十日止三個月的35%增長至截至二零一七年九月三十日止三個月的40%。

網絡廣告的收入成本由截至二零一六年九月三十日止三個月的人民幣47.48億元增長人民幣22.83億元或48%至截至二零一七年九月三十日止三個月的人民幣70.31億元(10.57億美元)。該項增長主要由於視頻內容投資、流量獲取成本以及頻寬及服務器托管費增加。以該分部所得收入百分比計，網絡廣告的收入成本於截至二零一六年及二零一七年九月三十日止三個月保持在64%。

其他的收入成本由截至二零一六年九月三十日止三個月的人民幣40.64億元增長人民幣55.31億元或136%至截至二零一七年九月三十日止三個月的人民幣95.95億元(14.42億美元)。該項增長主要由於支付相關服務及雲服務的成本增加。

毛利。毛利由截至二零一六年九月三十日止三個月的人民幣218.28億元增長人民幣98.53億元或45%至截至二零一七年九月三十日止三個月的人民幣316.81億元(47.62億美元)。截至二零一七年九月三十日止三個月我們的毛利率為49%，而截至二零一六年九月三十日止三個月毛利率為54%。

利息收入。利息收入由截至二零一六年九月三十日止三個月的人民幣6.37億元增長人民幣3.80億元或60%至截至二零一七年九月三十日止三個月的人民幣10.17億元(1.53億美元)。

其他收益淨額。我們於截至二零一七年九月三十日止三個月錄得其他收益淨額人民幣39.18億元(5.89億美元)，主要包括因若干投資公司的資本活動(包括眾安保險首次公開售股)產生的視同處置收益、於垂直領域(如醫療保健)的若干投資估值增加而產生的公允價值收益，以及補貼及退稅。

銷售及市場推廣開支。銷售及市場推廣開支由截至二零一六年九月三十日止三個月的人民幣32.77億元增長人民幣15.35億元或47%至截至二零一七年九月三十日止三個月的人民幣48.12億元(7.23億美元)。該項增長主要反映產品及平台(如網絡遊戲及網絡媒體)的市場推廣開支以及僱員成本增加。以收入百分比計，銷售及市場推廣開支由截至二零一六年九月三十日止三個月的8%下降至截至二零一七年九月三十日止三個月的7%。

一般及行政開支。一般及行政開支由截至二零一六年九月三十日止三個月的人民幣58.83億元增長人民幣31.75億元或54%至截至二零一七年九月三十日止三個月的人民幣90.58億元(13.62億美元)。該項增長主要由於研究及開發開支以及僱員成本增加。以收入百分比計，一般及行政開支由截至二零一六年九月三十日止三個月的15%下降至截至二零一七年九月三十日止三個月的14%。

經營盈利。經營盈利由截至二零一六年九月三十日止三個月的人民幣144.60億元增長人民幣82.86億元或57%至截至二零一七年九月三十日止三個月的人民幣227.46億元(34.19億美元)。

財務成本淨額。財務成本淨額由截至二零一六年九月三十日止三個月的人民幣6.04億元下降人民幣0.80億元或13%至截至二零一七年九月三十日止三個月的人民幣5.24億元(0.79億美元)。該項減少主要由於截至二零一七年九月三十日止三個月錄得滙兌收益，而去年同期則錄得滙兌虧損，該滙兌收益大部分被利息開支增加所抵銷。

分佔聯營公司及合營公司盈利／(虧損)。我們於截至二零一七年九月三十日止三個月錄得分佔聯營公司及合營公司盈利人民幣8.18億元，而於截至二零一六年九月三十日止三個月則錄得分佔虧損人民幣6.19億元。我們的若干投資公司於截至二零一七年九月三十日止三個月錄得盈利(包括一次性收益)，而於截至二零一六年九月三十日止三個月則錄得虧損。

除所得稅前盈利。除所得稅前盈利由截至二零一六年九月三十日止三個月的人民幣132.37億元增長人民幣98.03億元或74%至截至二零一七年九月三十日止三個月的人民幣230.40億元(34.63億美元)。

所得稅開支。所得稅開支由截至二零一六年九月三十日止三個月的人民幣24.61億元增長人民幣25.32億元或103%至截至二零一七年九月三十日止三個月的人民幣49.93億元(7.51億美元)。該項增長主要由於除所得稅前盈利及預提所得稅增加。

期內盈利。由於上述因素所致，期內盈利由截至二零一六年九月三十日止三個月的人民幣107.76億元增長人民幣72.71億元或67%至截至二零一七年九月三十日止三個月的人民幣180.47億元(27.12億美元)。我們的純利率由截至二零一六年九月三十日止三個月的27%增長至截至二零一七年九月三十日止三個月的28%。

本公司權益持有人應佔盈利。本公司權益持有人應佔盈利由截至二零一六年九月三十日止三個月的人民幣106.46億元增長人民幣73.60億元或69%至截至二零一七年九月三十日止三個月的人民幣180.06億元(27.06億美元)。

截至二零一七年六月三十日止三個月與截至二零一六年六月三十日止三個月的比較

收入。收入由截至二零一六年六月三十日止三個月的人民幣356.91億元增長人民幣209.15億元或59%至截至二零一七年六月三十日止三個月的人民幣566.06億元。

下表載列我們於截至二零一六年及二零一七年六月三十日止三個月按業務劃分的收入：

	截至六月三十日止三個月			
	二零一六年		二零一七年	
	(未經審核)	佔收入總額	(未經審核)	佔收入總額
	金額	百分比	金額	百分比
	(人民幣 百萬元)		(人民幣 百萬元)	
增值服務	25,680	72	36,804	65
網絡廣告	6,532	18	10,148	18
其他	3,479	10	9,654	17
收入總額	35,691	100	56,606	100

增值服務的收入由截至二零一六年六月三十日止三個月的人民幣256.80億元增長人民幣111.24億元或43%至截至二零一七年六月三十日止三個月的人民幣368.04億元。網絡遊戲收入增長39%至人民幣238.61億元，主要來自我們的智能手機遊戲（包括《王者榮耀》等現有遊戲以及《魂斗羅：歸來》、《龍之谷》與《經典版天龍手游》等新遊戲）及我們的主要個人電腦遊戲（如《英雄聯盟》及《地下城與勇士》）的收入增長。社交網絡收入增長51%至人民幣129.43億元，主要反映直播、視頻及音樂等數字內容服務與虛擬道具銷售的收入增長。以收入總額百分比計，增值服務的收入由截至二零一六年六月三十日止三個月的72%下降至截至二零一七年六月三十日止三個月的65%。

網絡廣告的收入由截至二零一六年六月三十日止三個月的人民幣65.32億元增長人民幣36.16億元或55%至截至二零一七年六月三十日止三個月的人民幣101.48億元。媒體廣告收入增長48%至人民幣40.77億元。該項增長主要反映我們的騰訊視頻服務的流量增長推動收入增長，以及騰訊新聞產品的信息流的發展。社交及其他廣告收入增長61%至人民幣60.71億元。該項增長主要反映來自微信（主要是微信朋友圈及微信公眾賬號）及其他移動端應用的廣告收入增長。以收入總額百分比計，截至二零一六年六月三十日止三個月及截至二零一七年六月三十日止三個月網絡廣告的收入均為18%。

自二零一七年第一季起，我們已重新分類網絡廣告收入。若不計重新分類，截至二零一七年六月三十日止三個月，效果廣告收入同比增長71%至人民幣63.32億元。品牌展示廣告同比增長35%至人民幣38.16億元。

其他的收入由截至二零一六年六月三十日止三個月的人民幣34.79億元增長人民幣61.75億元或177%至截至二零一七年六月三十日止三個月的人民幣96.54億元。該項增長主要由於我們的支付相關服務及雲服務收入的增長。以收入總額百分比計，其他的收入由截至二零一六年六月三十日止三個月的10%增長至截至二零一七年六月三十日止三個月的17%。

收入成本。收入成本由截至二零一六年六月三十日止三個月的人民幣152.35億元增長人民幣130.65億元或86%至截至二零一七年六月三十日止三個月的人民幣283.00億元。該項增長主要反映較多的分成及內容成本、支付相關服務成本以及渠道成本。以收入百分比計，收入成本由截至二零一六年六月三十日止三個月的43%增長至截至二零一七年六月三十日止三個月的50%，主要由於業務結構變化所致。

下表載列我們於截至二零一六年及二零一七年六月三十日止三個月按業務劃分的收入成本：

	截至六月三十日止三個月			
	二零一六年		二零一七年	
	(未經審核) 佔分部收入		(未經審核) 佔分部收入	
	金額	百分比	金額	百分比
	(人民幣		(人民幣	
	百萬元)		百萬元)	
增值服務	8,550	33	14,501	39
網絡廣告	3,575	55	6,307	62
其他	3,110	89	7,492	78
	<u>15,235</u>		<u>28,300</u>	
收入成本總額	<u>15,235</u>		<u>28,300</u>	

增值服務的收入成本由截至二零一六年六月三十日止三個月的人民幣85.50億元增長人民幣59.51億元或70%至截至二零一七年六月三十日止三個月的人民幣145.01億元。該項增長主要反映分成及內容成本的增加，以及由於與第三方應用商店更緊密的合作及通過iOS結算的智能手機遊戲收入的佔比增加而導致的智能手機遊戲渠

道成本的增加。以該分部所得收入百分比計，增值服務的收入成本由截至二零一六年六月三十日止三個月的33%增長至截至二零一七年六月三十日止三個月的39%。

網絡廣告的收入成本由截至二零一六年六月三十日止三個月的人民幣35.75億元增長人民幣27.32億元或76%至截至二零一七年六月三十日止三個月的人民幣63.07億元。該項增長主要由於視頻內容(尤其是自製視頻內容)投資及攤銷的增加。流量獲取成本等其他成本亦有所增加。以該分部所得收入百分比計，網絡廣告的收入成本由截至二零一六年六月三十日止三個月的55%增長至截至二零一七年六月三十日止三個月的62%。

其他的收入成本由截至二零一六年六月三十日止三個月的人民幣31.10億元增長人民幣43.82億元或141%至截至二零一七年六月三十日止三個月的人民幣74.92億元。該項增長主要反映支付相關服務及雲服務的成本增加。

毛利。毛利由截至二零一六年六月三十日止三個月的人民幣204.56億元增長人民幣78.50億元或38%至截至二零一七年六月三十日止三個月的人民幣283.06億元。截至二零一七年六月三十日止三個月我們的毛利率為50%，而截至二零一六年六月三十日止三個月為57%。

利息收入。利息收入由截至二零一六年六月三十日止三個月的人民幣6.26億元增長人民幣3.33億元或53%至截至二零一七年六月三十日止三個月的人民幣9.59億元。

其他收益淨額。我們於截至二零一七年六月三十日止三個月錄得其他收益淨額合共人民幣51.25億元，主要包括於垂直領域(包括共享單車及金融科技)的若干投資估值大幅增加而產生的公允價值收益，以及因若干投資公司的資本活動(特別是韓國手機遊戲發行商Netmarble首次公開售股)產生的視同處置收益，部分被若干投資公司的減值撥備支出所抵銷。

銷售及市場推廣開支。銷售及市場推廣開支由截至二零一六年六月三十日止三個月的人民幣23.65億元增長人民幣12.95億元或55%至截至二零一七年六月三十日止三個月的人民幣36.60億元。該項增長主要反映產品及平台(如網絡遊戲、支付相關服

務及網絡媒體)的市場推廣開支以及僱員成本增加。以收入百分比計，銷售及市場推廣開支由截至二零一六年六月三十日止三個月的7%下降至截至二零一七年六月三十日止三個月的6%。

一般及行政開支。一般及行政開支由截至二零一六年六月三十日止三個月的人民幣52.99億元增長人民幣28.71億元或54%至截至二零一七年六月三十日止三個月的人民幣81.70億元。該項增長主要受研究及開發開支以及僱員成本增加所導致。以收入百分比計，一般及行政開支由截至二零一六年六月三十日止三個月的15%下降至截至二零一七年六月三十日止三個月的14%。

經營盈利。經營盈利由截至二零一六年六月三十日止三個月的人民幣143.29億元增長人民幣82.31億元或57%至截至二零一七年六月三十日止三個月的人民幣225.60億元。

財務成本淨額。財務成本淨額由截至二零一六年六月三十日止三個月的人民幣3.77億元增長人民幣4.57億元或121%至截至二零一七年六月三十日止三個月的人民幣8.34億元。該項增長主要反映因債務金額增加而導致利息開支增加。

分佔聯營公司及合營公司盈利／(虧損)。我們於截至二零一七年六月三十日止三個月錄得分佔聯營公司及合營公司盈利人民幣4.98億元，而於截至二零一六年六月三十日止三個月則錄得分佔虧損人民幣2.92億元。我們的若干投資公司於截至二零一七年六月三十日止三個月年錄得盈利(若干公司包括一次性收益)，而於截至二零一六年六月三十日止三個月則錄得虧損。

除所得稅前盈利。除所得稅前盈利由截至二零一六年六月三十日止三個月的人民幣136.60億元增長人民幣85.64億元或63%至截至二零一七年六月三十日止三個月的人民幣222.24億元。

所得稅開支。所得稅開支由截至二零一六年六月三十日止三個月的人民幣27.80億元增長人民幣11.90億元或43%至截至二零一七年六月三十日止三個月的人民幣39.70億元。該項增長主要反映除所得稅前盈利及預提所得稅增加。

期內盈利。由於上述因素所致，期內盈利由截至二零一六年六月三十日止三個月的人民幣108.80億元增長人民幣73.74億元或68%至截至二零一七年六月三十日止三個月的人民幣182.54億元。我們的純利率由截至二零一六年六月三十日止三個月的30%增長至截至二零一七年六月三十日止三個月的32%。

本公司權益持有人應佔盈利。本公司權益持有人應佔盈利由截至二零一六年六月三十日止三個月的人民幣107.37億元增長人民幣74.94億元或70%至截至二零一七年六月三十日止三個月的人民幣182.31億元。

截至二零一七年三月三十一日止三個月與截至二零一六年三月三十一日止三個月的比較

收入。收入由截至二零一六年三月三十一日止三個月的人民幣319.95億元增長人民幣175.57億元或55%至截至二零一七年三月三十一日止三個月的人民幣495.52億元。

下表載列我們於截至二零一六年及二零一七年三月三十一日止三個月按業務劃分的收入：

	截至三月三十一日止三個月			
	二零一六年		二零一七年	
	(未經審核)	佔收入總額	(未經審核)	佔收入總額
	金額	百分比	金額	百分比
	(人民幣 百萬元)		(人民幣 百萬元)	
增值服務	24,964	78	35,108	71
網絡廣告	4,701	15	6,888	14
其他	2,330	7	7,556	15
收入總額	<u>31,995</u>	<u>100</u>	<u>49,552</u>	<u>100</u>

增值服務的收入由截至二零一六年三月三十一日止三個月的人民幣249.64億元增長人民幣101.44億元或41%至截至二零一七年三月三十一日止三個月的人民幣351.08億元。網絡遊戲收入增長34%至人民幣228.11億元。該項增長主要反映來自智能手機遊戲(如《王者榮耀》及《龍之谷》)及個人電腦客戶端遊戲(如《英雄聯盟》及《地下城與勇士》)收入的增長。社交網絡收入增長56%至人民幣122.97億元。該項增長主要反映數字內容服務(包括數字音樂、視頻及文學服務)及虛擬道具銷售收入的增長。以收入總額百分比計，增值服務的收入由截至二零一六年三月三十一日止三個月的78%下降至截至二零一七年三月三十一日止三個月的71%。

網絡廣告的收入由截至二零一六年三月三十一日止三個月的人民幣47.01億元增長人民幣21.87億元或47%至截至二零一七年三月三十一日止三個月的人民幣68.88億元。鑒於效果廣告與品牌展示廣告之間的界限日益模糊以及廣告主日益在傳統品牌導向資源位中加大效果廣告的購買量，我們將網絡廣告收入重新按廣告屬性而非廣告定價模式分類。

媒體廣告收入(主要包括新聞、視頻及音樂的廣告位產生的收入)同比增長20%至人民幣25.09億元，主要反映我們移動端媒體平台騰訊新聞及騰訊視頻收入的增長。社交及其他廣告收入(主要包括社交平台、應用商店、瀏覽器及廣告聯盟產生的收入)增長67%至人民幣43.79億元，主要受來自微信朋友圈、微信公眾賬號、我們的應用商店及手機瀏覽器的廣告收入增長所推動。以收入總額百分比計，網絡廣告的收入由截至二零一六年三月三十一日止三個月的15%下降至截至二零一七年三月三十一日止三個月的14%。

其他的收入由截至二零一六年三月三十一日止三個月的人民幣23.30億元增長人民幣52.26億元或224%至截至二零一七年三月三十一日止三個月的人民幣75.56億元。該項增長主要受來自我們的支付相關服務及雲服務收入的增加所推動。以收入總額百分比計，其他的收入由截至二零一六年三月三十一日止三個月的7%增長至截至二零一七年三月三十一日止三個月的15%。

收入成本。收入成本由截至二零一六年三月三十一日止三個月的人民幣134.06億元增長人民幣107.03億元或80%至截至二零一七年三月三十一日止三個月的人民幣241.09億元。該項增長主要反映較多的分成及內容成本、支付相關服務成本以及渠道成本。以收入百分比計，收入成本由截至二零一六年三月三十一日止三個月的42%增長至截至二零一七年三月三十一日止三個月的49%，主要反映業務結構變化。

下表載列我們於截至二零一六年及二零一七年三月三十一日止三個月按業務劃分的收入成本：

	截至三月三十一日止三個月			
	二零一六年		二零一七年	
	(未經審核)	佔分部收入	(未經審核)	佔分部收入
	金額	百分比	金額	百分比
	(人民幣		(人民幣	
	百萬元)		百萬元)	
增值服務	8,590	34	13,717	39
網絡廣告	2,649	56	4,489	65
其他	2,167	93	5,903	78
收入成本總額	13,406		24,109	

增值服務的收入成本由截至二零一六年三月三十一日止三個月的人民幣85.90億元增長人民幣51.27億元或60%至截至二零一七年三月三十一日止三個月的人民幣137.17億元。該項增長主要反映分成及內容成本(尤其是視頻訂購服務)以及智能手機遊戲的渠道成本的增長。以該分部所得收入百分比計,收入成本由截至二零一六年三月三十一日止三個月的34%增長至截至二零一七年三月三十一日止三個月的39%。

網絡廣告的收入成本由截至二零一六年三月三十一日止三個月的人民幣26.49億元增長人民幣18.40億元或69%增長至截至二零一七年三月三十一日止三個月的人民幣44.89億元。該項增長主要反映視頻內容投資、流量獲取成本及應付廣告代理佣金的增加。以該分部所得收入百分比計,收入成本由截至二零一六年三月三十一日止三個月的56%增長至截至二零一七年三月三十一日止三個月的65%。

其他的收入成本由截至二零一六年三月三十一日止三個月的人民幣21.67億元增長人民幣37.36億元或172%至截至二零一七年三月三十一日止三個月的人民幣59.03億元。該項增長主要由於較多的支付相關服務及雲服務成本,與該等服務的業務增長相稱。

毛利。毛利由截至二零一六年三月三十一日止三個月的人民幣185.89億元增長人民幣68.54億元或37%至截至二零一七年三月三十一日止三個月的人民幣254.43億元。截至二零一七年三月三十一日止三個月我們的毛利率為51%,而截至二零一六年三月三十日止三個月為58%。

利息收入。利息收入由截至二零一六年三月三十一日止三個月的人民幣7.03億元增長人民幣1.05億元或15%至截至二零一七年三月三十一日止三個月的人民幣8.08億元。

其他收益淨額。我們於截至二零一七年三月三十一日止三個月錄得其他收益淨額合共人民幣31.91億元，主要包括來自若干投資公司的處置／視同處置收益淨額及股息收入，以及補貼及退稅，部分被向騰訊公益慈善基金會的捐款及為若干投資公司作出的減值撥備支出所抵銷。

銷售及市場推廣開支。銷售及市場推廣開支由截至二零一六年三月三十一日止三個月的人民幣20.32億元增長人民幣11.26億元或55%至截至二零一七年三月三十一日止三個月的人民幣31.58億元。該項增長主要受市場推廣開支以及僱員成本增加所導致。以收入百分比計，銷售及市場推廣開支於截至二零一七年三月三十一日止三個月為6%，與截至二零一六年三月三十一日止三個月大致保持穩定。

一般及行政開支。一般及行政開支由截至二零一六年三月三十一日止三個月的人民幣43.68億元增長人民幣26.44億元或61%至截至二零一七年三月三十一日止三個月的人民幣70.12億元。該項增長主要反映研究及開發開支以及僱員成本(包括股份酬金開支)增加。以收入百分比計，一般及行政開支於截至二零一七年三月三十一日止三個月為14%，與截至二零一六年三月三十一日止三個月相比略高。

經營盈利。經營盈利由截至二零一六年三月三十一日止三個月的人民幣133.98億元增長人民幣58.74億元或44%至截至二零一七年三月三十一日止三個月的人民幣192.72億元。

財務成本淨額。財務成本淨額由截至二零一六年三月三十一日止三個月的人民幣4.91億元增長人民幣2.00億元或41%至截至二零一七年三月三十一日止三個月的人民幣6.91億元。該項增長主要反映因債務金額增加而導致利息開支增加。

除所得稅前盈利。除所得稅前盈利由截至二零一六年三月三十一日止三個月的人民幣118.18億元增長人民幣63.88億元或54%至截至二零一七年三月三十一日止三個月的人民幣182.06億元。

所得稅開支。所得稅開支由截至二零一六年三月三十一日止三個月的人民幣25.50億元增長人民幣11.08億元或43%至截至二零一七年三月三十一日止三個月的人民幣36.58億元。該項增長主要反映除所得稅前盈利及預提所得稅增加。

期內盈利。由於上述因素所致，期內盈利由截至二零一六年三月三十一日止三個月的人民幣92.68億元增長人民幣52.80億元或57%至截至二零一七年三月三十一日止三個月的人民幣145.48億元。我們的純利率於截至二零一六年及二零一七年三月三十一日止三個月保持在29%。

本公司權益持有人應佔盈利。本公司權益持有人應佔盈利由截至二零一六年三月三十一日止三個月的人民幣91.83億元增加人民幣52.93億元或58%至截至二零一七年三月三十一日止三個月的人民幣144.76億元。

截至二零一六年十二月三十一日止年度與截至二零一五年十二月三十一日止年度的比較

收入。收入由二零一五年的人民幣1,028.63億元增長人民幣490.75億元或48%至二零一六年的人民幣1,519.38億元。

下表載列我們於截至二零一五年及二零一六年十二月三十一日止年度按業務劃分的收入：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零一五年		二零一六年	
	金額	佔收入總額	金額	佔收入總額
	(人民幣	百分比	(人民幣	百分比
	百萬元)		百萬元)	
增值服務	80,669	78	107,810	71
網絡廣告	17,468	17	26,970	18
其他	4,726	5	17,158	11
收入總額	102,863	100	151,938	100

增值服務的收入由二零一五年的人民幣806.69億元增長人民幣271.41億元或34%至二零一六年的人民幣1,078.10億元。網絡遊戲收入由二零一五年的人民幣565.87億元增長人民幣142.57億元或25%至二零一六年的人民幣708.44億元。該項增長主要

反映主要智能手機遊戲(如《王者榮耀》、《穿越火線：槍戰王者》及《劍俠情緣》)收入及若干主要個人電腦客戶端遊戲收入的增長。社交網絡的收入由二零一五年的人民幣240.82億元增長人民幣128.84億元或54%至二零一六年的人人民幣369.66億元。該項增長主要反映數字內容服務及虛擬道具銷售收入的增長。

網絡廣告的收入由二零一五年的人人民幣174.68億元增長人民幣95.02億元或54%至二零一六年的人人民幣269.70億元。效果廣告收入增長81%至人民幣157.65億元，主要受來自微信朋友圈、我們的移動端新聞應用及微信公眾賬號的廣告收入的增長所推動。品牌展示廣告收入增長28%至人民幣112.05億元，主要受來自我們的移動端媒體平台(如騰訊新聞及騰訊視頻)收入的增長所推動。以收入總額百分比計，網絡廣告的收入由二零一五年的17%增長至二零一六年的18%。

其他的收入由二零一五年的人人民幣47.26億元增長人民幣124.32億元或263%至二零一六年的人人民幣171.58億元。以收入總額百分比計，其他的收入由二零一五年的5%增長至二零一六年的11%。

收入成本。收入成本由二零一五年的人人民幣416.31億元增長人民幣258.08億元或62%至二零一六年的人人民幣674.39億元。該項增長主要反映較多的分成及內容成本、支付相關服務的成本以及渠道成本。以收入百分比計，收入成本由截至二零一五年十二月三十一日止年度的40%增長至截至二零一六年十二月三十一日止年度的44%，主要由於業務結構變化所致。

下表載列我們於截至二零一五年及二零一六年十二月三十一日止年度按業務劃分的收入成本：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零一五年		二零一六年	
	金額	佔分部收入	金額	佔分部收入
	(人民幣	百分比	(人民幣	百分比
	百萬元)		百萬元)	
增值服務	28,422	35	37,622	35
網絡廣告	8,941	51	15,396	57
其他	4,268	90	14,421	84
	<u>41,631</u>		<u>67,439</u>	
收入成本總額	<u>41,631</u>		<u>67,439</u>	

增值服務的收入成本由二零一五年的人民幣284.22億元增長人民幣92.00億元或32%至二零一六年的人人民幣376.22億元。該項增長主要反映收入較高導致的分成及內容成本以及渠道成本的增加。以該分部所得收入百分比計，二零一五年及二零一六年收入成本保持相同，為35%。

網絡廣告的收入成本由二零一五年的人民幣89.41億元增長人民幣64.55億元或72%至二零一六年的人人民幣153.96億元。該項增長主要受較多的視頻內容投資以及在較小程度上受較高的流量獲取成本及僱員成本影響。以該分部所得收入百分比計，收入成本由二零一五年的51%增長至二零一六年的57%。

其他的收入成本由二零一五年的人民幣42.68億元增長人民幣101.53億元或238%至二零一六年的人人民幣144.21億元。該項增長主要由於支付相關服務及雲服務的成本增加。

毛利。毛利由二零一五年的人民幣612.32億元增長人民幣232.67億元或38%至二零一六年的人人民幣844.99億元。二零一六年我們的毛利率為56%，而二零一五年為60%。

利息收入。利息收入由二零一五年的人民幣23.27億元增長人民幣2.92億元或13%至二零一六年的人人民幣26.19億元。

其他收益淨額。我們於二零一六年錄得其他收益淨額合共人民幣35.94億元，主要包括來自若干投資公司的處置及視同處置收益淨額以及我們於一間投資公司的購股權公允價值收益，部分被若干投資公司的減值撥備支出及向騰訊公益慈善基金會的捐款所抵銷。

銷售及市場推廣開支。銷售及市場推廣開支由二零一五年的人民幣79.93億元增長人民幣41.43億元或52%至二零一六年的人人民幣121.36億元。該項增長主要反映產品及平台(如網絡媒體、網絡遊戲及支付相關服務)的市場推廣開支以及僱員成本增加。以收入百分比計，二零一五年及二零一六年銷售及市場推廣開支保持相同，為8%。

一般及行政開支。一般及行政開支由二零一五年的人民幣168.25億元增長人民幣56.34億元或33%至二零一六年的人人民幣224.59億元。該項增長主要由於研究及開發開支以及僱員成本增加。以收入百分比計，一般及行政開支由二零一五年的16%下降至二零一六年的15%。

經營盈利。經營盈利由二零一五年的人民幣406.27億元增長人民幣154.90億元或38%至二零一六年的人人民幣561.17億元。

財務成本淨額。我們於二零一六年錄得財務成本淨額人民幣19.55億元，而二零一五年錄得財務成本淨額人民幣16.18億元。該項增長主要反映因債務金額增加而導致利息開支增加。

除所得稅前盈利。除所得稅前盈利由二零一五年的人民幣362.16億元增長人民幣154.24億元或43%至二零一六年的人人民幣516.40億元。

所得稅開支。所得稅開支由二零一五年的人民幣71.08億元增長人民幣30.85億元或43%至二零一六年的人人民幣101.93億元。該項增長主要反映除所得稅前盈利及預提所得稅增加。

年度盈利。由於上述因素所致，年度盈利由二零一五年的人民幣291.08億元增長人民幣123.39億元或42%至二零一六年的人人民幣414.47億元。我們的純利率由二零一五年的28%下降至二零一六年的27%。

本公司權益持有人應佔盈利。本公司權益持有人應佔盈利由截至二零一五年十二月三十一日止年度的人人民幣288.06億元增長人民幣122.89億元或43%至截至二零一六年十二月三十一日止年度的人人民幣410.95億元。

截至二零一五年十二月三十一日止年度與截至二零一四年十二月三十一日止年度的比較

收入。收入由二零一四年的人人民幣789.32億元增長人民幣239.31億元或30%至二零一五年的人人民幣1,028.63億元。

下表載列我們於截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度按業務劃分的收入：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零一四年		二零一五年	
	金額	佔收入總額	金額	佔收入總額
	(人民幣 百萬元)	百分比	(人民幣 百萬元)	百分比
增值服務 ⁽¹⁾	63,310	80	80,669	78
網絡廣告	8,308	11	17,468	17
其他 ⁽²⁾	7,314	9	4,726	5
收入總額	78,932	100	102,863	100

附註：

- (1) 自二零一四年第四季起我們按照總額確認由我們獨家代理的智能手機遊戲的收入，主要為了反映我們就若干遊戲的合作模式從代理變為主導經營。相應地，我們將此等遊戲與第三方開發商的收入分成以及渠道成本確認為收入成本項，而非將其視為收入抵減項。按淨額式總額確認收入均不會影響本集團的盈利。
- (2) 鑒於電子商務業務規模縮減，我們自二零一五年第一季起將電子商務載入我們財務報表的「其他」業務分部。比較數字經重新分類以與新呈列一致。

增值服務的收入由二零一四年的人民幣633.10億元增長人民幣173.59億元或27%至二零一五年的人民幣806.69億元。網絡遊戲收入由二零一四年的人民幣447.56億元增長人民幣118.31億元或26%至二零一五年的人民幣565.87億元。該項增加主要反映智能手機遊戲收入的增加，主要受我們的多元化遊戲組合及前述採用總額確認收入的較小程度的影響所推動。個人電腦客戶端遊戲收入亦有所增長，主要受我們的主要遊戲及於二零一五年推出的新遊戲所推動。社交網絡的收入由二零一四年的人民幣185.54億元增加人民幣55.28億元或30%至二零一五年的人民幣240.82億元。該項增加主要反映從數字內容訂購服務和QQ會員取得較高的訂購收入，以及虛擬道具銷售收入的增加。倘於截至二零一四年止年度智能手機遊戲收入採用總額確認，則於截至二零一五年止年度本集團增值服務業務的收入將增長24%，其中網絡遊戲及社交網絡的收入將分別增長23%及27%。

網絡廣告的收入由二零一四年的人民幣83.08億元增長人民幣91.60億元或110%至二零一五年的人民幣174.68億元。效果廣告收入增長172%至人民幣86.93億元，主要受QQ空間手機版廣告收入增長、微信公眾賬號廣告收入的全年影響以及新推出的微信朋友圈廣告服務收入的貢獻所推動。品牌展示廣告收入增長72%至人民幣87.75億元，主要來自因流量增加而推動的騰訊視頻及騰訊新聞等媒體平台移動側收入的增長。以收入總額百分比計，網絡廣告的收入由二零一四年的11%增長至二零一五年的17%。

其他(包括電子商務)的收入由二零一四年的人民幣73.14億元減少人民幣25.88億元或35%至二零一五年的人民幣47.26億元。以收入總額百分比計，其他的收入由二零一四年的9%下降至二零一五年的5%。

收入成本。收入成本由二零一四年的人民幣308.73億元增長人民幣107.58億元或35%至二零一五年的人民幣416.31億元。該項增長主要反映較多的分成及內容成本、渠道成本以及C2C轉賬銀行手續費，部分被電子商務自營業務收入減少導致的銷貨成本減少所抵銷。以收入百分比計，收入成本由截至二零一四年十二月三十一日止年度的39%增長至截至二零一五年十二月三十一日止年度的40%。

下表載列我們於截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度按業務劃分的收入成本：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零一四年		二零一五年	
	金額	佔分部收入	金額	佔分部收入
	(人民幣	百分比	(人民幣	百分比
	百萬元)		百萬元)	
增值服務	20,619	33	28,422	35
網絡廣告	4,660	56	8,941	51
其他 ⁽¹⁾	5,594	76	4,268	90
	<u>30,873</u>		<u>41,631</u>	
收入成本總額	<u>30,873</u>		<u>41,631</u>	

附註：

(1) 「其他」業務分部的收入成本自二零一五年第一季起包括電子商務自營業務的銷貨成本和其他電子商務收入成本。比較數字經重新分類以與新呈列一致。

增值服務的收入成本由二零一四年的人民幣206.19億元增長人民幣78.03億元或38%至二零一五年的人民幣284.22億元。該項增長主要反映：(1)較多的分成及內容成本(特別是代理智能手機遊戲)及渠道成本；(2)前述採用總額確認收入的影響；及(3)較多的頻寬及服務器託管費。倘於截至二零一四年十二月三十一日止年度智能手機遊戲收入採用總額確認，則增值服務業務的收入成本將增長27%。以該分部所得收入百分比計，收入成本由二零一四年的33%增長至二零一五年的35%。

網絡廣告的收入成本由二零一四年的人民幣46.60億元增長人民幣42.81億元或92%至二零一五年的人民幣89.41億元。該項增加主要反映流量獲取成本、視頻內容的投資及應付廣告代理佣金增加。以該分部所得收入百分比計，收入成本由二零一四年的56%下降至二零一五年的51%。

其他(包括電子商務)的收入成本由二零一四年的人民幣55.94億元減少人民幣13.26億元或24%至二零一五年的人民幣42.68億元。該項減少主要由於電子商務自營業務收入減少導致銷貨成本減少，部分被C2C轉賬銀行手續費的增加所抵銷。

毛利。毛利由二零一四年的人民幣480.59億元增長人民幣131.73億元或27%至二零一五年的人民幣612.32億元。二零一五年我們的毛利率為60%，而二零一四年為61%。

利息收入。利息收入由二零一四年的人民幣16.76億元增長人民幣6.51億元或39%至二零一五年的人民幣23.27億元。

其他收益淨額。我們於二零一五年錄得其他收益淨額人民幣18.86億元，而二零一四年錄得其他收益淨額人民幣27.59億元。該項減少主要反映來自若干投資公司的處置／視同處置收益淨額減少，部分被於二零一五年第四季確認的我們於一間投資公司的購股權公允價值收益所抵銷。

銷售及市場推廣開支。銷售及市場推廣開支由二零一四年的人民幣77.97億元增長人民幣1.96億元或3%至二零一五年的人民幣79.93億元。該項增長主要反映僱員成本增加，部分被電子商務自營業務收入減少導致履單開支減少所抵銷。推廣及廣告開支基本穩定，主要反映產品及平台(如網絡遊戲、網絡文學及移動工具)的市場推廣開支增加，大部分被微信支付用戶的出行補貼減少及WeChat市場推廣開支減少所抵銷。以收入百分比計，銷售及市場推廣開支由二零一四年的10%下降至二零一五年的8%。

一般及行政開支。一般及行政開支由二零一四年的人民幣141.55億元增長人民幣26.70億元或19%至二零一五年的人民幣168.25億元。該項增長主要由於研究及開發開支以及僱員成本增加。以收入百分比計，一般及行政開支由二零一四年的18%下降至二零一五年的16%。

經營盈利。經營盈利由二零一四年的人民幣305.42億元增長人民幣100.85億元或33%至二零一五年的人民幣406.27億元。

財務成本淨額。我們於二零一五年錄得財務成本淨額人民幣16.18億元，而二零一四年錄得財務成本淨額人民幣11.82億元。該項增長主要反映因債務金額增加所導致的利息開支增加。

除所得稅前盈利。除所得稅前盈利由二零一四年的人民幣290.13億元增長人民幣72.03億元或25%至二零一五年的人民幣362.16億元。

所得稅開支。所得稅開支由二零一四年的人民幣51.25億元增長人民幣19.83億元或39%至二零一五年的人民幣71.08億元。該項增長主要反映除所得稅前盈利增加，部分被預提所得稅減少所抵銷。

年度盈利。由於上述因素所致，年度盈利由二零一四年的人民幣238.88億元增長人民幣52.20億元或22%至二零一五年的人民幣291.08億元。我們的純利率由二零一四年的30%下降至二零一五年的28%。

本公司權益持有人應佔盈利。本公司權益持有人應佔盈利由截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣238.10億元增長人民幣49.96億元或21%至截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣288.06億元。

季度經營業績

下表呈列我們最近八個季度的未經審計季度經營業績。閣下應將此表格與本發售通函其他部分所載綜合財務資料一併閱讀。此表格包括所有我們認為對公平呈列所呈

列季度經營業績屬必要的調整(僅包括正常重複調整)。任何季度的經營業績未必為未來季度或全年業績的指標。

	截至以下日期止三個月(未經審計)							
	二零一五年	二零一六年	二零一六年	二零一六年	二零一六年	二零一七年	二零一七年	二零一七年
	十二月三十一日	三月三十一日	六月三十日	九月三十日	十二月三十一日	三月三十一日	六月三十日	九月三十日
	(人民幣百萬元)							
收入：								
增值服務	23,068	24,964	25,680	27,975	29,191	35,108	36,804	42,124
網絡廣告	5,733	4,701	6,532	7,449	8,288	6,888	10,148	11,042
其他	1,640	2,330	3,479	4,964	6,385	7,556	9,654	12,044
收入總額	30,441	31,995	35,691	40,388	43,864	49,552	56,606	65,210
收入成本	(12,661)	(13,406)	(15,235)	(18,560)	(20,238)	(24,109)	(28,300)	(33,529)
毛利	17,780	18,589	20,456	21,828	23,626	25,443	28,306	31,681
利息收入	649	703	626	637	653	808	959	1,017
其他收益淨額	249	506	911	1,155	1,022	3,191	5,125	3,918
銷售及市場推廣開支	(3,024)	(2,032)	(2,365)	(3,277)	(4,462)	(3,158)	(3,660)	(4,812)
一般及行政開支	(4,766)	(4,368)	(5,299)	(5,883)	(6,909)	(7,012)	(8,170)	(9,058)
經營盈利	10,888	13,398	14,329	14,460	13,930	19,272	22,560	22,746
財務成本淨額	(363)	(491)	(377)	(604)	(483)	(691)	(834)	(524)
分佔聯營公司及合營公司								
(虧損)/盈利	(1,329)	(1,089)	(292)	(619)	(522)	(375)	498	818
除所得稅前盈利	9,196	11,818	13,660	13,237	12,925	18,206	22,224	23,040
所得稅開支	(1,998)	(2,550)	(2,780)	(2,461)	(2,402)	(3,658)	(3,970)	(4,993)
期內盈利	7,198	9,268	10,880	10,776	10,523	14,548	18,254	18,047

於二零一五年十二月三十一日至二零一七年九月三十日止八個季度期間，我們的季度收入錄得增長。我們的季度收入增長主要是由於增值服務收入的增加所致，該增長受電腦遊戲收入的增長(受益於日益流行的現有遊戲和推出的新遊戲)、QQ 手機版、微信/WeChat 上智能手機遊戲的貢獻及社交網絡業務(包括我們的媒體及數字內容平台)增長所帶動，我們的網絡廣告業務受季節性波動的影響通常由於廣告在第一季度農曆新年假期前後減少其廣告開支。

流動資金及資本資源

按綜合基準，我們目前主要利用經營活動所得現金流量為我們的營運提供資金。我們的現金需求主要涉及：

- 營運資金需求，如分成及內容成本、僱員成本、頻寬租賃及服務器托管費、銷售及市場推廣開支以及研發開支；及
- 與業務擴充有關的成本。

於二零一四年、二零一五年及二零一六年十二月三十一日以及二零一七年九月三十日，我們的現金及現金等價物分別為人民幣427.13億元、人民幣434.38億元、人民幣719.02億元及人民幣873.43億元(131.28億美元)。於二零一四年、二零一五年及二零一六年十二月三十一日以及截至二零一七年九月三十日止九個月，我們計入流動及非流動資產的定期存款和其他分別為人民幣156.29億元、人民幣410.05億元、人民幣557.35億元及人民幣634.54億元(95.37億美元)。

我們主要通過該等預付渠道就增值服務計費及收取收入：手機支付解決方案(微信支付、QQ錢包及應用商店)、網上銀行及我們的電子銷售系統。我們來自增值服務的大部分收入為預付，從而令我們最大限度地降低信貸風險。

於二零一四年、二零一五年及二零一六年十二月三十一日以及二零一七年九月三十日，我們的應收賬款分別為人民幣45.88億元、人民幣70.61億元、人民幣101.52億元及人民幣155.67億元(23.40億美元)。應收結餘主要指應收網絡廣告客戶及代理商，第三方平台提供商及電信營運商的款項。若干網絡廣告客戶及代理商的餘賬期為簽訂的廣告訂單報行完成後90天。第三方平台提供商及電信營運商通常分別於60天內及30至120天期間內支付款項。

於二零一四年、二零一五年及二零一六年十二月三十一日以及二零一七年九月三十日，我們的應付賬款分別為人民幣86.83億元、人民幣157.00億元、人民幣274.13億元及人民幣418.50億元(62.90億美元)。我們一般根據合約條款安排支付結算款項。

現金流量

下表載列我們截至二零一四年、二零一五年及二零一六年十二月三十一日止年度以及截至二零一六年及二零一七年九月三十日止九個月的現金流量資料：

	截至十二月三十一日止年度			截至九月三十日止九個月		
	二零一四年	二零一五年	二零一六年	二零一六年	二零一七年	
	(經審計)	(經審計)	(經審計)	(未經審計)	(未經審計)	(百萬元)
	(人民幣百萬元)	(人民幣百萬元)	(人民幣百萬元)	(人民幣百萬元)	(人民幣百萬元)	(百萬元)
經營活動所得						
現金流量淨額	32,711	45,431	65,518	45,518	77,546	11,655
投資活動耗用						
現金流量淨額 ⁽¹⁾	(28,388)	(63,605)	(70,923)	(56,169)	(79,089)	(11,887)
融資活動所得						
現金流量淨額 ⁽²⁾	18,350	18,528	31,443	18,552	19,023	2,859
現金及現金等價物增加淨額	22,673	354	26,038	7,901	17,480	2,627
年/期初的現金及現金等價物	20,228	42,713	43,438	43,438	71,902	10,807
現金及現金等價物的匯兌(虧損)/收益	(188)	371	2,426	1,078	(2,039)	(306)
年/期末的現金及現金等價物	42,713	43,438	71,902	52,417	87,343	13,128

附註：

- (1) 包括資本開支以及遊戲及其他內容授權付款等。資本開支付款指就購置物業、設備及器材、在建工程及投資物業支付的款項、土地使用權付款及無形資產(不包括媒體內容、遊戲特許權及其他內容)付款，截至二零一四年、二零一五年及二零一六年十二月三十一日止年度以及截至二零一六年及二零一七年九月三十日止九個月分別為人民幣47.52億元、人民幣88.77億元、人民幣105.66億元、人民幣77.22億元及人民幣83.44億元(12.54億美元)。
- (2) 包括支付予本公司股東及非控制性權益擁有人的股息，截至二零一四年、二零一五年及二零一六年十二月三十一日止年度以及截至二零一六年及二零一七年九月三十日止九個月分別為人民幣19.19億元、人民幣31.89億元、人民幣46.06億元、人民幣46.06億元及人民幣58.37億元(8.77億美元)。

經營活動的現金流量

截至二零一七年九月三十日止九個月，我們的經營活動所得現金流量淨額為人民幣775.46億元(116.55億美元)。這主要是由於未計營運資金變動前的經營活動所得現金流量為人民幣708.18億元及營運資金變動人民幣178.01億元所致。我們的經營活動現金流入淨額經扣除已付所得稅人民幣110.73億元。營運資金變動主要包括(i)其他應付款項及預提費用增加人民幣43.93億元，(ii)遞延收入增加人民幣118.05億元，(iii)應付賬款增加人民幣99.54億元，及(iv)其他稅項負債增加人民幣5.02億元，部分被(i)預付款項、按金及其他應收款項增加人民幣33.74億元，(ii)應收賬款增加人民幣54.23億元，及(iii)存貨增加人民幣0.56億元所抵銷。

於二零一六年，我們的經營活動所得現金流量淨額人民幣655.18億元。這主要是由於未計營運資金變動前的經營活動所得現金流量為人民幣650.67億元及營運資金變動人民幣109.67億元所致。我們的經營活動現金流入淨額經扣除已付所得稅人民幣105.16億元。營運資金變動主要包括(i)其他應付款項及預提費用增加人民幣25.06億元，(ii)遞延收入增加人民幣84.28億元，(iii)應付賬款增加人民幣70.60億元，及(iv)其他稅項負債增加人民幣0.49億元，部分被(i)預付款項、按金及其他應收款項增加人民幣41.08億元，(ii)應收賬款增加人民幣29.30億元，及(iii)存貨增加人民幣0.38億元所抵銷。

於二零一五年，我們的經營活動所得現金流量淨額為人民幣454.31億元。這主要是由於未計營運資金變動前的經營活動所得現金流量為人民幣440.89億元及營運資金變動人民幣63.89億元所致。我們的經營活動現金流入淨額經扣除已付所得稅人民幣50.47億元。營運資金變動主要包括(i)其他應付款項及預提費用增加人民幣36.54億元，(ii)遞延收入增加人民幣44.39億元，及(iii)應付賬款增加人民幣59.69億元，部分被(i)預付款項、按金及其他應收款項增加人民幣50.81億元，(ii)應收賬款增加人民幣24.69億元，(iii)其他稅項負債減少人民幣1.06億元，及(iv)存貨增加人民幣0.17億元所抵銷。

於二零一四年，我們的經營活動所得現金流量淨額為人民幣327.11億元。這主要是由於未計營運資金變動前的經營活動所得現金流量為人民幣318.58億元及營運資金變動人民幣55.56億元所致。我們的經營活動現金流入淨額經扣除已付所得稅人民幣47.03億元。營運資金變動主要包括(i)其他應付款項及預提費用增加人民幣29.75億元，(ii)遞延收入增加人民幣26.87億元，(iii)應付賬款增加人民幣17.88億元，及(iv)存貨減少人民幣13.00億元，部分被(i)預付款項、按金及其他應收款項增加人民幣17.51億元，(ii)應收賬款增加人民幣14.18億元，及(iii)其他稅項負債減少人民幣0.25億元所抵銷。

投資活動耗用現金流量

截至二零一七年九月三十日止九個月，投資活動耗用現金流量淨額為人民幣790.89億元(118.87億美元)，主要反映對聯營公司投資的付款人民幣96.21億元及收購於聯營公司可贖回工具投資的付款人民幣144.38億元、購買可供出售金融資產的款項人民幣328.96億元及購置物業、設備及器材、在建工程及投資物業的款項人民幣78.68億元、購買或預付無形資產的款項人民幣135.69億元及初步為期超過三個月的定期存款的存入淨額人民幣70.00億元，部分被處置可供出售金融資產的所得款項人民幣33.31億元、已收利息人民幣25.47億元及已收股息人民幣11.02億元所抵銷。

截至二零一六年十二月三十一日止年度，投資活動耗用現金流量淨額為人民幣709.23億元，主要反映對聯營公司投資的付款人民幣89.34億元及對聯營公司可贖回工具投資的付款人民幣33.24億元、購買可供出售金融資產及相關衍生金融工具的款項人民幣335.56億元及購置物業、設備及器材、在建工程及投資物業的款項人民幣83.99億元、購買或預付無形資產的款項人民幣88.49億元、初步為期超過三個月的定期存款的存入淨額人民幣147.30億元，部分被向投資公司提供貸款的結算所得款項及其他與投資公司有關的收款人民幣40.46億元及已收利息人民幣17.18億元所抵銷。

截至二零一五年十二月三十一日止年度，投資活動耗用現金流量淨額為人民幣636.05億元，主要反映對聯營公司投資的付款人民幣114.23億元及對聯營公司可贖回優先股投資的付款人民幣23.94億元、購買可供出售金融資產的付款人民幣130.01億元及購置物業、設備及器材、在建工程及投資物業的款項人民幣54.40億元、購買或預付無形資產的款項人民幣46.20億元、初步為期超過三個月的定期存款的存入淨額人民幣253.76億元，部分被已收利息人民幣22.74億元所抵銷。

截至二零一四年十二月三十一日止年度，投資活動耗用現金流量淨額為人民幣283.88億元，主要反映對聯營公司投資的付款人民幣319.29億元及對聯營公司可贖回優先股投資的付款人民幣25.24億元、購買可供出售金融資產的款項人民幣46.22億元購置物業、設備及器材、在建工程及投資物業的款項人民幣42.96億元，及購買或預付無形資產款項人民幣23.20億元，部分被初步為期超過三個月的定期存款的現金流入淨額人民幣154.44億元及已收利息人民幣14.68億元所抵銷。

融資活動所得現金流量淨額

截至二零一七年九月三十日止九個月，融資活動所得現金流量淨額為人民幣190.23億元(28.59億美元)，主要反映長期借款所得款項人民幣315.37億元及短期借款所得款項人民幣166.76億元，部分被向本公司股東及非控制性權益派付股息人民幣58.37億元、償還短期借款人民幣124.35億元、償還長期借款人民幣52.81億元及償還應付票據人民幣34.50億元所抵銷。

截至二零一六年十二月三十一日止年度，融資活動所得現金流量淨額為人民幣314.43億元，主要反映長期借款所得款項人民幣553.94億元及短期借款所得款項人民幣23.87億元，部分被向本公司股東及非控制性權益派付股息人民幣46.06億元、償還長期借款人民幣139.57億元以及償還應付票據人民幣41.32億元所抵銷。

截至二零一五年十二月三十一日止年度，融資活動所得現金流量淨額為人民幣185.28億元，主要反映發行長期票據所得款項淨額人民幣136.19億元、長期借款所得款項人民幣85.81億元及短期借款所得款項人民幣85.65億元，部分被購買非全資附屬公司非控制性權益的付款人民幣45.47億元、向本公司股東及非控制性權益派付股息人民幣31.89億元以及償還長期借款人民幣22.00億元所抵銷。

截至二零一四年十二月三十一日止年度，融資活動所得現金流量淨額為人民幣183.50億元，主要反映發行長期票據所得款項淨額人民幣178.42億元、長期借款所得款項人民幣42.93億元及短期借款所得款項人民幣25.49億元，部分被向本公司股東及非控制性權益派付股息人民幣19.19億元、償還短期借款人民幣23.72億元以及償還長期借款人民幣16.93億元所抵銷。

資本開支

我們的資本開支包括添置(不包括業務合併)物業、設備及器材，主要包括電腦及服務器、在建工程、投資物業、土地使用權及無形資產(不包括媒體內容、遊戲特許權及其他內容)，截至二零一四年、二零一五年及二零一六年十二月三十一日止年度以及截至二零一七年九月三十日止九個月分別為人民幣47.18億元、人民幣77.09億元、人民幣121.00億元及人民幣86.10億元(12.94億美元)。

我們相信，我們現有的現金及現金等價物、經營活動的現金流量、定期存款將足以應付未來至少12個月經營活動及資本開支的預計現金需求。

債務

於二零一四年、二零一五年及二零一六年十二月三十一日以及二零一七年九月三十日，我們的借款總額分別為人民幣87.22億元、人民幣243.51億元、人民幣698.27億元及人民幣972.90億元(146.23億美元)。

於二零一四年、二零一五年及二零一六年十二月三十一日以及二零一七年九月三十日，我們的應付票據總額分別為人民幣268.62億元、人民幣409.78億元、人民幣396.70億元及人民幣346.45億元(52.07億美元)。二零一二年九月五日，我們完成發行二零一八年票據。自二零一二年九月五日起，二零一八年票據按年利率3.375%

計息，並自二零一三年三月五日起每半年於三月五日及九月五日支付。二零一八年票據將於二零一八年三月五日期到。請參閱「其他重大債務的說明－二零一八年票據」。二零一四年四月二十九日，我們完成發行二零一九年票據。自二零一四年四月二十九日起，二零一九年票據按年利率3.375%計息，每半年於十一月二日及五月二日支付。二零一九年票據將於二零一九年五月二日期到。請參閱「其他重大債務的說明－二零一九年票據」。二零一四年五月十六日，我們完成發行二零二零年一月票據。自二零一四年五月十六日起，二零二零年一月票據按年利率3.200%計息，每季度於七月十日、十月十日、一月十日及四月十日支付。二零二零年一月票據將於二零二零年一月十日期到。請參閱「其他重大債務的說明－二零二零年一月票據」。二零一四年十月二十一日，我們完成發行二零二零年四月票據。二零二零年四月票據自二零一四年十月二十一日起按年利率2.900%計息，每年於十月二十一日支付。二零二零年四月票據將於二零二零年四月二十一日日期到。請參閱「其他重大債務的說明－二零二零年四月票據」。二零一五年二月十一日，我們完成發行二零二零年二月票據。二零二零年二月票據自二零一五年二月十一日起按年利率2.875%計息，每半年於二月十一日及八月十一日支付。二零二零年二月票據將於二零二零年二月十一日期到。請參閱「其他重大債務的說明－二零二零年二月票據及二零二五年票據」。二零一五年二月十一日，我們完成發行二零二五年票據。二零二五年票據自二零一五年二月十一日起按年利率3.800%計息，每半年於二月十一日及八月十一日支付。二零二五年票據將於二零二五年二月十一日期到。請參閱「其他重大債務的說明－二零二零年二月票據及二零二五年票據」。二零一五年七月十五日，我們完成發行二零三五年票據。二零三五年票據自二零一五年七月十五日起按年利率4.700%計息，每半年於一月十五日及七月十五日支付。二零三五年票據將於二零三五年七月十五日期到。請參閱「其他重大債務的說明－二零三五年票據」。二零一五年九月二十四日，我們完成發行二零一八年九月票據。二零一八年九月票據自二零一五年九月二十四日起按年利率2.300%計息，每季度於三月二十四日、六月二十四日、九月二十四日及十二月二十四日支付。二零一八年九月票據將於二零一八年九月二十四日期到。請參閱「其他重大債務的說明－二零一八年九月票據」。

下表載列我們於所示日期的債項：

	於十二月三十一日			於九月三十日	
	二零一四年	二零一五年	二零一六年	二零一七年	
	(人民幣 百萬元)	(人民幣 百萬元)	(人民幣 百萬元)	(人民幣 百萬元)	(百萬 美元)
流動：					
人民幣銀行借款					
— 無抵押 ⁽¹⁾	125	—	—	15	2
長期人民幣銀行借款的 流動部分					
— 無抵押 ⁽¹⁾	—	—	—	30	5
港元銀行借款					
— 無抵押 ⁽²⁾	—	—	—	14,535	2,185
美元銀行借款					
— 無抵押 ⁽¹⁾	1,836	10,715	12,139	1,327	199
長期美元銀行借款的 流動部分					
— 無抵押	1,254	714	139	—	—
	3,215	11,429	12,278	15,907	2,391
非流動：					
人民幣銀行借款					
長期人民幣銀行借款的 非流動部分					
— 無抵押 ⁽²⁾	—	—	—	4,459	670
— 有抵押 ⁽²⁾	—	—	—	475	71
港元銀行借款					
長期港元銀行借款的 非流動部分					
— 無抵押 ⁽²⁾	—	—	—	848	128
美元銀行借款					
長期美元銀行借款的 非流動部分					
— 無抵押 ⁽²⁾	5,507	12,922	57,549	75,601	11,363
	5,507	12,922	57,549	81,383	12,232
借款總額	8,722	24,351	69,827	97,290	14,623
流動：					
應付票據 ⁽³⁾	1,834	3,886	3,466	4,826	725
非流動：					
應付票據 ⁽⁴⁾	25,028	37,092	36,204	29,819	4,482
應付票據總額	26,862	40,978	39,670	34,645	5,207
總計	35,584	65,329	109,497	131,935	19,830

附註：

- (1) 於二零一七年九月三十日，短期美元銀行借款、短期港元銀行借款及短期人民幣銀行借款的本金總額分別為2.00億美元、171.33億港元及人民幣0.15億元。對非人民幣銀行借款的適用利率為LIBOR/HIBOR加0.50%至0.55%，對人民幣銀行借款的固定年利率為5.655%。
- (2) 於二零一七年九月三十日，長期美元銀行借款、長期人民幣銀行借款及長期港元銀行借款的本金總額分別為113.91億美元、人民幣49.64億元及10.00億港元。對非人民幣銀行借款的適用利率為LIBOR/HIBOR加0.70%至1.51%或1.875%的固定利率，對人民幣銀行借款的固定年利率為4.18%至4.275%。
- (3) 二零一三年九月十日，我們發行本金總額為3.00億美元的二零一五年票據。二零一五年票據已到期並於二零一五年九月十日悉數支付。
- (4) 二零一一年十二月十二日，我們發行本金總額為6.00億美元的二零一六年票據，其已於二零一六年十二月十二日到期。二零一二年九月五日，我們發行本金總額為6.00億美元的二零一八年票據，其將於二零一八年三月五日期到。自二零一二年九月五日起，二零一八年票據按年利率3.375%計息，每半年於三月五日及九月五日支付。二零一八年票據按本金總額的99.771%發行。二零一四年四月二十九日，我們發行本金總額為5.00億美元的二零一七年票據，其已於二零一七年五月二日期到。二零一四年四月二十九日，我們發行本金總額為20.00億美元的二零一九年票據，其將於二零一九年五月二日期到。自二零一四年四月二十九日起，二零一九年票據按年利率3.375%計息，每半年於十一月二日及五月二日支付。二零一九年票據按本金總額的99.895%發行。二零一四年五月十六日，我們發行本金總額為20.00億港元的二零二零年一月票據，其將於二零二零年一月十日期到。自二零一四年五月十六日起，二零二零年一月票據按年利率3.200%計息，每季度於七月十日、十月十日、一月十日及四月十日支付。二零二零年一月票據按本金總額的100.0%發行。二零一四年十月二十一日，我們完成發行本金總額為12.00億港元的二零二零年四月票據，其將於二零二零年四月二十一日到期。二零二零年四月票據自二零一四年十月二十一日起按年利率2.900%計息，每年於十月二十一日支付。二零二零年四月票據按本金總額的100.0%發行。二零一五年二月十一日，我們完成發行二零二零年二月票據，其將於二零二零年二月十一日期到。二零二零年二月票據自二零一五年二月十一日起按年利率2.875%計息，每半年於二月十一日及八月十一日支付。二零二零年二月票據按本金總額的99.797%發行。二零一五年二月十一日，我們完成發行二零二五年票據，其將於二零二五年二月十一日期到。二零二五年票據自二零一五年二月十一日起按年利率3.800%計息，每半年於二月十一日及八月十一日支付。二零二五年票據按本金總額的99.605%發行。二零一五年七月十五日，我們完成發行二零三五年票據，其將於二零三五年七月十五日期到。二零三五年票據自二零一五年七月十五日起按年利率4.700%計息，每半年於一月十五日及七月十五日支付。

二零三五年票據按本金總額的99.359%發行。二零一五年九月二十四日，我們發行本金總額為10.00億港元的二零一八年九月票據，其將於二零一八年九月二十四日到期。二零一八年九月票據按年利率2.300%計息，每季度於三月二十四日、六月二十四日、九月二十四日及十二月二十四日支付。二零一八年九月票據按本金總額的100.0%發行。

合約責任

資本承擔

下表載列我們於所示日期的資本承擔：

	於十二月三十一日			於九月三十日	
	二零一四年 (人民幣 百萬元)	二零一五年 (人民幣 百萬元)	二零一六年 (人民幣 百萬元)	二零一七年 (人民幣 百萬元)	(百萬 美元)
已訂約：					
興建、購買樓宇及購買 土地使用權	2,496	2,239	1,911	1,373	206
購置其他物業、設備 及器材	494	631	44	128	19
於投資公司的資本投資	912	2,249	2,866	2,321	349
總計	3,902	5,119	4,821	3,822	574

經營租賃承擔

下表載列於所示日期根據不可取消經營租賃樓宇的未來最低租金總額：

	於十二月三十一日			於九月三十日	
	二零一四年 (人民幣 百萬元)	二零一五年 (人民幣 百萬元)	二零一六年 (人民幣 百萬元)	二零一七年 (人民幣 百萬元)	(百萬 美元)
已訂約：					
不超過一年	746	428	302	241	36
一年以上但五年以內	1,347	827	632	532	80
五年以上	1,200	1,198	1,156	1,015	153
總計	3,293	2,453	2,090	1,788	269

其他承擔

下表載列於所示日期根據不可註銷頻寬及服務器托管租賃及網絡遊戲代理協議的未來最低付款總額：

	於十二月三十一日			於九月三十日	
	二零一四年 (人民幣 百萬元)	二零一五年 (人民幣 百萬元)	二零一六年 (人民幣 百萬元)	二零一七年 (人民幣 百萬元)	(百萬 美元)
已訂約：					
不超過一年	1,778	2,090	3,404	6,880	1,034
一年以上但五年以內	1,566	3,363	4,081	8,744	1,314
五年以上	5	540	1,540	2,445	367
總計	<u>3,349</u>	<u>5,993</u>	<u>9,025</u>	<u>18,069</u>	<u>2,715</u>

資產負債表外承擔及安排

除上文所載的承擔外，於二零一七年九月三十日，我們並無重大資產負債表外交易或安排。

財務風險的定量及定性披露

利率風險

我們的收入及經營現金流量幾乎不受市場利率變動的影響，而我們並無任何重大計息資產，惟向投資公司及投資公司股東提供的貸款、初步為期超過三個月的定期存款、受限制現金以及現金及現金等價物除外。我們面臨主要來自借款及應付票據（代表我們大部分債務）的利率變動。按浮動利率計息的借款及應付票據遂使我們面臨現金流量利率風險，至於按固定利率計息的借款及應付票據則使我們面臨公允價值利率風險。我們定期監控利率風險以識別在出現重大利率變動時是否有任何過高的風險，並在必要時透過使用利率掉期管理現金流量利率風險。

於截至二零一六年十二月三十一日止年度，我們訂立若干利率掉期合約以對沖浮動利率借款產生的風險。根據該等利率掉期合約，我們與對手方同意按規定的間隔交換按參考協定名義金額計算的固定合約利率與浮動利率利息金額之間的差額。該等利率掉期合約具有將借款由浮動利率轉為固定利率的經濟影響並合資格作為對沖會計法。

價格風險

我們持有的列作為可供出售金融資產的投資須承擔價格風險。該等投資乃為策略目的，或為同步實現投資收益及平衡流動資金水平而進行。為管理投資產生的價格風險，我們已多樣化投資組合。每項投資均由高級管理層逐項處理。

信貸風險

我們面臨與現金、銀行及金融機構的存款、其他債務投資、應收賬款及其他應收款項相關的信貸風險。上述各類別金融資產的賬面價值為我們面臨與相應類別金融資產相關的最大信貸風險。為管理該等風險，存款主要存放於中國的國有金融機構及中國境外的著名國際金融機構。該等金融機構近期並無拖欠記錄。

我們制定政策以確保與按信貸條款向信貸記錄良好的對手方交易獲取收入，且管理層持續對其對手方進行信貸評估。

根據我們的信貸政策，我們就向／透過廣告代理或向廣告主直接銷售的網絡廣告收取全額預付款、部分預付款或進行信用銷售。授予客戶的信用期通常不超過90天，並經考慮該等客戶的財務狀況、過往經歷及其他因素對其信用質素進行評估。管理層於認為客戶違約可能產生虧損時就逾期結餘計提撥備。我們過往收取應收款項的經歷屬於可列記範圍內。

我們增值服務的收入一般由最終用戶透過網上付款渠道或使用我們發行及出售的預付卡及代幣支付，透過第三方平台交付予最終用戶的增值服務的收入由該等第三方平台提供商收取，並在30至120天的信用期內滙予本集團。此外，我們亦透過銷售代理、電信運營商、第三方平台提供商及網吧等多種渠道出售充值幣。除授予電信運營商及第三方平台提供商的30至120天的信用期外，其他渠道須全額預付。

鑒於與該等第三方平台提供商及電信運營商的合作歷史、該等對手方良好的財務狀況及應收其款項的收回歷史，我們相信我們未收回的應收該等對手方賬款結餘中的固有信用風險低。

外匯風險

我們從事國際營運，須承受多種主要與人民幣、港元、美元及歐元有關的貨幣風險所產生的外匯風險。未來商業交易或已確認資產及負債以非本集團實體各功能性貨幣的貨幣計值，則產生外匯風險。我們及主要海外附屬公司的功能性貨幣為美元，而在中國營運的附屬公司的功能性貨幣為人民幣。

我們透過對我們的外匯淨額風險進行定期檢討管理其外匯風險並在可行時透過自然對沖嘗試降低該等風險，並於必要時訂立遠期外匯合約。

流動性風險

我們旨在持有充足的現金及現金等價物以及有價證券。由於相關業務的多變性，我們通過持有充裕的現金及現金等價物維持資金的靈活性。為提高流動性，我們亦發行長期票據及訂立長期借款。我們將根據對相關未來成本及利益的評估，力求作出適當的資金選擇。