

## 即時發佈

## 騰訊公佈 2016 年第四季度及全年業績

香港，2017 年 3 月 22 日 – 中國領先的互聯網增值服務提供商 – 騰訊控股有限公司（「騰訊」或「本公司」，香港聯交所股票編號: 00700）今天公佈截至 2016 年 12 月 31 日未經審核的第四季度綜合業績及經審核的全年綜合業績。

**2016 年全年業績摘要：**

- 總收入為人民幣 1,519.38 億元（219.03 億美元<sup>1</sup>），比去年同期增長 48%。
- 經營盈利為人民幣 561.17 億元（80.90 億美元），比去年同期增長 38%；經營利潤率由去年同期的 39% 降至 37%。
- 年度盈利為人民幣 414.47 億元（59.75 億美元），比去年同期增長 42%；淨利潤率由去年同期的 28% 降至 27%。
- 本公司權益持有人應佔盈利為人民幣 410.95 億元（59.24 億美元），比去年同期增長 43%。
- 每股基本盈利為人民幣 4.383 元，每股攤薄盈利為人民幣 4.329 元。
- 按非通用會計準則（撇除股份酬金、來自投資公司的（收益）/ 虧損淨額、無形資產攤銷及減值撥備）：
  - 經營盈利為人民幣 581.54 億元（83.83 億美元），比去年同期增長 39%；經營利潤率由去年同期的 41% 降至 38%。
  - 年度盈利為人民幣 459.91 億元（66.30 億美元），比去年同期增長 40%；淨利潤率由去年同期的 32% 降至 30%。
  - 本公司權益持有人應佔盈利為人民幣 454.20 億元（65.47 億美元），比去年同期增長 40%。
- 每股基本盈利為人民幣 4.844 元，每股攤薄盈利為人民幣 4.784 元。

**2016 年第四季度業績摘要：**

- 總收入為人民幣 438.64 億元（63.23 億美元），比去年同期增長 44%。
- 經營盈利為人民幣 139.30 億元（20.08 億美元），比去年同期增長 28%；經營利潤率由去年同期的 36% 降至 32%。
- 期內盈利為人民幣 105.23 億元（15.17 億美元），比去年同期增長 46%；淨利潤率為 24%，與去年同期持平。
- 本公司權益持有人應佔盈利為人民幣 105.29 億元（15.18 億美元），比去年同期增長 47%。
- 每股基本盈利為人民幣 1.121 元，每股攤薄盈利為人民幣 1.108 元。
- 按非通用會計準則（撇除股份酬金、來自投資公司的（收益）/ 虧損淨額、無形資產攤銷及減值撥備）：
  - 經營盈利為人民幣 149.46 億元（21.55 億美元），比去年同期增長 30%；經營利潤率由去年同期的 38% 降至 34%。
  - 期內盈利為人民幣 124.32 億元（17.92 億美元），比去年同期增長 38%；淨利潤率由去年同期的 30% 降至 28%。
  - 本公司權益持有人應佔盈利為人民幣 123.32 億元（17.78 億美元），比去年同期增長 38%。
  - 每股基本盈利為人民幣 1.313 元，每股攤薄盈利為人民幣 1.298 元。

<sup>1</sup> 美元數據基於 1 美元兌人民幣 6.9370 元計算。

騰訊主席兼首席執行官馬化騰表示：「2016年，騰訊通過一系列的戰略舉措鞏固了行業領先地位、豐富了生態系統以及提高了競爭力。QQ和微信通過讓用戶溝通和社交、便捷地享受內容和服務，鞏固了其在中國用戶生活中無處不在的平台地位。我們發佈了數個成功的自研和授權的遊戲，並增強了我們作為全球遊戲公司領導者的角色。我們提升了媒體平台的普及程度，而數字內容的付費用戶數也迅速增加。我們也大大提高了移動支付服務的市場佔有率和日均交易筆數，在商業支付交易上取得了快速增長。展望未來，我們會通過進一步落實『連接』策略為用戶提供優質體驗，為生態系統中的合作夥伴創造業務機會。我們也將繼續大力投資領先的技術，如安全、雲、大數據和人工智能等以迎接下一輪的增長。」

## 2016年第四季度財務分析

**增值服務。**本公司增值服務業務的收入同比增長 27%至 2016年第四季的人民幣 291.91 億元。網絡遊戲收入增長 16%至人民幣 184.69 億元。該項增長主要受來自我們主要的玩家對戰及角色扮演遊戲類型的智能手機遊戲的貢獻所推動。社交網絡收入增長 51%至人民幣 107.22 億元。該項增長主要反映數字內容服務（包括擴展的數字音樂業務）及虛擬道具銷售收入的增長。

**網絡廣告。**本公司網絡廣告業務的收入同比增長 45%至 2016年第四季的人民幣 82.88 億元。效果廣告收入增長 77%至人民幣 51.68 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廣告收入的貢獻增長所推動。品牌展示廣告收入增長 11%至人民幣 31.20 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，並因一些品牌廣告資源被替換為效果廣告資源而有所抵銷。

**其他。**本公司其他業務的收入同比增長 289%至 2016年第四季的人民幣 63.85 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。

## 2016年第四季度其它主要財務信息

本季度股份報酬開支為人民幣 17.54 億元，較去年同期上升 117%。

EBITDA 為人民幣 167.75 億元，較去年同期上升 39%。經調整的 EBITDA 為人民幣 184.95 億元，較去年同期上升 44%。

資本開支為人民幣 28.39 億元，較去年同期上升 51%。

自由現金流為人民幣 171.56 億元，較去年同期上升 6%。

於 2016年 12月 31日，本公司的現金淨額為人民幣 181.40 億元。於 2016年 12月 31日，我們於上市投資公司權益（包括聯營公司以及可供出售金融資產）的公允價值合共為人民幣 890 億元。

## 公司策略摘要

2016 年，通過使我們的社交平台在用戶分享和溝通方面更具互動性，以及連接更多線上及線下服務，我們進一步加強了「連接」策略。我們日益致力於為 QQ 及微信平台的用戶提供差異化體驗。

- QQ 通過豐富和優化其娛樂導向的功能進一步迎合年輕用戶群。從社交角度而言，QQ 引入了一系列特色功能，如面部美妝工具、油畫風格照片以及動態視頻掛件，使其聊天及分享的體驗更具娛樂性。從內容方面而言，QQ 通過趣味性的內容，如文學、卡通及短視頻來提高用戶活躍度。
- 微信着重於為用戶的日常生活提供更多便捷。年內，微信豐富了其圍繞公眾賬號的內容生態，提高了微信支付在商戶與用戶間的使用率。微信於 2017 年 1 月推出小程序，相信未來將有助於我們在低頻次使用場景中提供更廣泛深入的服務，連接更多的線下服務與線上用戶，以及讓用戶有更多的途徑觸達及體驗類同手機應用所提供的功能以提高手機應用的下載轉化率。

我們也致力於深化用戶與我們核心業務引擎之間的「連接」：

- 網絡遊戲：我們的網絡遊戲業務再次取得穩健增長。通過數據挖掘，我們提升了現有遊戲的表現並獲得了對玩家行為更加深入的洞察。多款我們自研的遊戲如《王者榮耀》、《御龍在天》及《火影忍者》在中國取得了顯著的成績，鞏固了我們作為本土以及海外遊戲開發商在中國首選發行商的地位。在海外，我們通過投資 Supercell 及 Paradox 擴大了我們的市場版圖；我們亦在東南亞地區發行了數款自行研發的智能手機遊戲。

智能手機遊戲：我們的策略是吸引大量休閒玩家並逐步引導他們升級至中度和重度遊戲類別。年內，我們持續鞏固了在玩家對戰遊戲中的領先地位，並通過一系列成功的自研及代理遊戲，擴展了我們在角色扮演類遊戲中的地位。

PC 客戶端遊戲：我們通過在現有遊戲中加入具有吸引力的新內容以及通過數據挖掘獲取對用戶行為的洞察，力圖更好地服務重度玩家，也因此帶來付費用戶滲透率的同比增長。我們通過電子競技、遊戲視頻，以及遊戲興趣群組來提升主要 PC 遊戲的用戶參與度。作為我們的綜合 PC 遊戲社區，騰訊遊戲平台在向玩家推薦新遊戲方面擔當重要角色。

- 廣告：對於大客戶，我們提供品效合一的廣告綜合解決方案以提高滲透率。對於長尾客戶，通過優化定向算法，及升級我們關於營銷管理及效果衡量的廣告自助服務工具，我們成功地提高了小型及區域性廣告主的數量。

社交及效果廣告：憑借我們平台卓越的定向能力，突出的消費者觸達能力以及優質的品牌形象，我們的社交廣告資源對廣告主而言格外具有吸引力。我們圍繞廣告形式進行創新，向用戶提供更多原生及沉浸式體驗，以增強廣告效果。我們的微信公眾賬號互選廣告允許廣告主與微信公眾賬號進行互相選擇，以更好的將相關廣告和恰當的內容進行匹配。通過提升現有廣告資源的點擊率及售賣率，在毋需大幅上調廣告加載率的情況下，我們取得了令人滿意的收入增長。

品牌廣告：視頻方面，我們側重招商廣告以更好地利用我們優質的廣告資源。新聞應用方面，我們進一步提升了廣告定向能力。

- 數字內容：我們的社交平台在推進數字內容平台用戶數量增長方面扮演重要角色，加速其成長為成功的獨立業務。受益於優化的內容、更便利的支付解決方案，以及不斷改善的中國版權保護環境，我們

數字內容業務的訂購用戶數取得了顯著增長。視頻方面，我們通過進一步投資優質內容（特別是我們深入參與製作的獨家內容）提升我們的訂購用戶數。音樂方面，我們憑借優質的內容推動了訂購用戶數的增長，取得了數字專輯銷售的初步成功，並促進了我們卡拉 OK 平台上虛擬禮品的消費。文學方面，我們通過 QQ 瀏覽器及 QQ 手機版等應用的閱讀頻道觸達新用戶，加強我們打擊盜版的力度，並致力於通過自制電影及電視劇以增強 IP 的價值。

- 支付相關服務：於 2016 年 12 月，我們移動支付的月活躍賬戶及日均支付交易筆數均超過 6 億。我們的支付相關服務為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。我們通過與代理商合作及簡化商戶接入流程來提高商戶滲透率。我們的商業支付交易量增長迅速，從大型線上商戶快速擴展到各類線下商戶。我們穩固的支付基礎架構在支付安全、服務可靠性及交易速度方面不斷提升，使得我們在春節期間穩定地處理了每秒 76 萬個的紅包峰值。
- 雲服務：通過持續投資雲服務，我們為企業客戶及合作夥伴提供了多項自研技術。我們在提供遊戲及視頻行業的解決方案方面成為明確的行業領導者，在提供 O2O 及金融服務解決方案方面鞏固了市場地位。年內，我們在技術和基礎設施方面持續投入，擴大了銷售團隊以及發展渠道代理商吸引了更多的小型應用開發商採用我們的服務，同時我們加強了出海能力以幫助中國企業部署海外業務。受益於企業客戶數量及現有客戶使用量的大幅增長，2016 年我們的雲服務收入同比增長逾兩倍。

此外，我們正在投資於前沿科技（如人工智能及機器學習）以布局我們未來的「連接」策略。我們將利用機器學習在我們數字內容服務中進行個性化推薦，提升我們的廣告定向能力，豐富社交互動（如動態面具功能），以及節省成本（如優化客服需求）。

## 業務回顧及展望

### 公司產品摘要

#### 經營資料

- QQ 月活躍賬戶數達到 8.68 億，比去年同期增長 2%。
- QQ 智能終端月活躍賬戶達到 6.52 億，比去年同期增長 2%。
- QQ 最高同時在線賬戶數（季度）達到 2.44 億，比去年同期增長 1%。
- 微信和 WeChat 的合併月活躍賬戶數達到 8.89 億，比去年同期增長 28%。
- QQ 空間月活躍賬戶數達到 6.38 億，比去年同期下降 0.3%。
- QQ 空間智能終端月活躍賬戶數達到 5.95 億，比去年同期增長 4%。
- 收費增值服務註冊賬戶數為 1.10 億，比去年同期增長 16%。

### 社交及通訊平台

- QQ：智能終端月活躍賬戶同比增長 2%至 6.52 億。最高同時在線賬戶（包括 PC 及手機）達 2.44 億。用戶活躍度受益於厘米秀、照片美化、以及用於視頻的動態掛件等新功能。通過在互動中引入增強現實技術，QQ 吸引了 2.5 億用戶於為期 5 天的春節活動期間開啟了 20 億次贊助紅包。
- QQ 空間：智能終端月活躍賬戶同比增長 4%至 5.95 億。用戶活躍度受益於功能的提升，如沉浸式視頻體驗、直播，及允許家庭成員共同維護親子相冊這項照片功能的升級。

- 微信及 WeChat：月活躍賬戶達 8.89 億，同比增長 28%。於農曆新年除夕的 24 小時期間，微信紅包收發數量達 140 億，較去年同期增長 76%。

## 網絡遊戲平台

- PC 客戶端遊戲：我們保持著作為中國最大的遊戲運營商及發行平台的領先地位，運營中國前三大 PC 客戶端遊戲（分別是《英雄聯盟》、《地下城與勇士》及《穿越火線》）。根據 SuperData，2016 年《英雄聯盟》在全球所有 PC 客戶端遊戲中收入排名第一。智能手機遊戲對 PC 遊戲的用戶時長有一些負面影響，特別是當我們運營的 PC 及智能手機遊戲使用相同的 IP 時—例如我們的射擊遊戲《穿越火線》。然而，這些使用相同 IP 的 PC 及智能手機遊戲的合併使用量大幅增加。
- 智能手機遊戲：我們保持中國領先的智能手機遊戲發行商的地位。根據 AppAnnie，在 iOS 系統我們是全球遊戲暢銷榜中排名第一的發行商。一般來說，我們的遊戲在安卓系統上產生的收入普遍多於 iOS 系統，主要由於中國的安卓系統手機用戶更多，以及我們的很多遊戲對年輕用戶（使用安卓系統手機的更多）更具吸引力。受益於我們遊戲數量的增長及主要玩家對戰遊戲及角色扮演遊戲強勁的經營表現，我們於 2016 年第四季度取得的智能手機遊戲收入<sup>1</sup>約人民幣 107 億元，同比增長 51%。於 2016 年底，《王者榮耀》的日活躍用戶超過了 5 千萬，創造了我們平台上的智能手機遊戲的新紀錄。於 2016 年，我們在角色扮演遊戲中取得了持續進展，比如《夢幻誅仙》、《劍俠情緣》、《徵途》以及《禦龍在天》等遊戲的成功。

## 媒體及數字內容平台

- 新聞服務：我們的新聞服務（包括獨立新聞應用和我們社交平台內的新聞插件）按日活躍賬戶計保持行業領先地位。騰訊新聞作為國內最受歡迎的專業新聞應用，聚焦深度新聞內容。快報通過有吸引力的以及高度個性化的休閒閱讀內容，亦成為中國最受歡迎的新聞應用之一。
- 網絡視頻：我們的視頻服務在移動視頻觀看量方面位居中國第一，其付費用戶數已逾 2 千萬，同比增長逾兩倍。年內，隨着影視劇《鬼吹燈之精絕古城》及《如果蝸牛有愛情》的廣受歡迎，我們在自製內容領域取得了初步成功。
- 數字音樂：我們擴充了在業界領先的音樂曲庫，並加強打擊盜版措施。2016 年，全民 K 歌（我們的在線卡拉 OK 應用）的日活躍賬戶超過 3,500 萬，同比增長逾一倍，成為中國最大的在線卡拉 OK 社區。虛擬禮品作為聽眾與歌手互動的工具在全民 K 歌上廣受歡迎。
- 網絡文學：我們加強了與頭部作者的合作關係，並通過將更多內容智能推薦給讀者以幫助長尾作者擴大粉絲群。受益於盜版的減少，日付費讀者的人數接近約 250 萬人，同比增長逾一倍。

## 工具平台

- 安全：根據 QuestMobile，我們的移動安全應用進一步擴大其行業領先地位，在中國排名第一（按月活躍賬戶計）。我們在 2016 年贏得了兩個世界級的安全漏洞發現比賽，在 Pwn2Own 和移動 Pwn2Own 中均排名第一。於 2016 年，我們進一步鞏固了在病毒掃描、偽基站探測、反詐騙電話號碼庫、手機內存優化及設備加速等移動安全領域的領先地位。
- 應用商店：應用寶（我們的應用商店）取得了顯著的市場份額，並超越了先行者成為明確的市場領導者。根據 QuestMobile，應用寶在中國所有安卓應用商店中排名第一（按月活躍賬戶計）。除應用程序發現功能外，我們亦通過娛樂性的內容（如視頻、卡通及文學）來提升用戶活躍度。年內，應用寶已成長為我們智能手機遊戲在安卓系統市場的重要分發平台，並為我們的社交及效果廣告的增長作出了實質的貢獻。

<sup>1</sup> 包括歸屬於我們社交網絡業務的智能手機遊戲收入。

- 瀏覽器：根據 QuestMobile，我們的手機瀏覽器在中國排名第一（按月活躍賬戶計），進一步鞏固了其行業領先地位。個性化推薦帶來了網頁瀏覽量和視頻觀看量的同比強勁增長。QQ 瀏覽器亦為我們網絡文學用戶的增長作出了重要貢獻。

## 公司 2017 年展望及策略

於 2017 年，我們計劃圍繞着核心社交和通訊平台拓展我們的生態系統以深化我們的「連接」策略，具體措施包括：

- 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，並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，同時增加以品類為導向的 PC 遊戲；
- 通過打通我們在品牌和效果廣告中的能力，擴大我們的廣告市場份額；及通過更深化的定向算法和更方便的廣告自助服務工具來增加我們的小型 and 區域性廣告主數量；
- 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。

有關更詳細的披露，請瀏覽 <http://www.tencent.com/zh-cn/ir/> 或通過微信公眾賬號關注我們：



###

## 關於騰訊

騰訊以技術豐富互聯網用戶的生活。每天，數以億計的用戶通過我們的整合平台在綫溝通、分享經歷、獲取資訊和尋求娛樂。騰訊多元化的服務包括：社交和通信服務 QQ 及微信/WeChat、社交網絡平台 QQ 空間、騰訊遊戲旗下 QQ 遊戲平台、門戶網站騰訊網(QQ.com)、騰訊新聞客戶端和網絡視頻服務騰訊視頻。

騰訊 1998 年成立於中國深圳，2004 年在香港聯交所主板上市，騰訊是香港恒生指數成份股之一。通過投資創新、為合作夥伴提供雙互共贏的環境和貼近用戶的需求，騰訊致力與互聯網共同發展。

## 投資者查詢：

呂淑瑩 電話：(86) 755 86013388 內綫68870 或 (852)31485100 [stellalui@tencent.com](mailto:stellalui@tencent.com)

劉雅萍 電話：(86) 755 86013388 內綫68958 或 (852)31485100 [kennislau@tencent.com](mailto:kennislau@tencent.com)

## 媒體查詢：

羅啟琳 電話：(86) 755 86013388 內綫66630 或 (852)31485100 [cannylo@tencent.com](mailto:cannylo@tencent.com)

陳麗敏 電話：(86) 755 86013388 內綫56011 [liminchen@tencent.com](mailto:liminchen@tencent.com)

## 非通用會計準則財務計量

為補充根據國際財務報告準則編製的本集團綜合業績，若干非通用會計準則財務計量（包括非通用會計準則經營盈利、非通用會計準則經營利潤率、非通用會計準則期內盈利、非通用會計準則純利率、非通用會計準則本公司權益持有人應佔盈利、非通用會計準則每股基本盈利及非通用會計準則每股攤薄盈利）已於本公佈內呈列。此等未經審核非通用會計準則財務計量應被視為根據國際財務報告準則編製的本公司財務業績的補充而非替代計量。此外，此等非通用會計準則財務計量的定義可能與其他公司所用的類似詞彙有所不同。

本公司的管理層相信，非通用會計準則財務計量藉排除若干非現金項目及併購交易的若干影響為投資者評估本集團核心業務的業績提供有用的補充資料。此外，非通用會計準則調整包括本集團主要聯營公司的相關非通用會計準則調整，此乃基於相關主要聯營公司可獲得的已公佈財務資料或本公司管理層根據所獲得的資料、若干預測、假設及前提所作出的估計。

## 重要注意事項

本新聞稿載有前瞻性陳述，其涉及業務展望、預測業務計劃及本公司的增長策略。該等前瞻性陳述是根據本公司現有的資料，亦按本新聞稿刊及之時的展望為基準，在本新聞稿內載列。該等前瞻性陳述是根據若干預測、假設及前提，其中，若干部份為主觀性或不受我們控制。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。該等前瞻性陳述之內大部分為風險及不明朗因素。該等風險及不明朗因素的其它詳情載於我們的其它公開披露文件和公司網站。

## 綜合收益表

人民幣百萬元（特別說明除外）

	未經審核		經審核	
	4Q2016	4Q2015	2016	2015
收入	<b>43,864</b>	<b>30,441</b>	<b>151,938</b>	<b>102,863</b>
增值服務	29,191	23,068	107,810	80,669
網絡廣告	8,288	5,733	26,970	17,468
其它	6,385	1,640	17,158	4,726
收入成本	<b>(20,238)</b>	<b>(12,661)</b>	<b>(67,439)</b>	<b>(41,631)</b>
毛利	<b>23,626</b>	<b>17,780</b>	<b>84,499</b>	<b>61,232</b>
	<i>毛利率</i>	<b>54%</b>	<b>58%</b>	<b>56%</b>
利息收入	653	649	2,619	2,327
其它收益淨額	1,022	249	3,594	1,886
銷售及市場推廣開支	(4,462)	(3,024)	(12,136)	(7,993)
一般及行政開支	(6,909)	(4,766)	(22,459)	(16,825)
經營盈利	<b>13,930</b>	<b>10,888</b>	<b>56,117</b>	<b>40,627</b>
	<i>經營利潤率</i>	<b>32%</b>	<b>36%</b>	<b>37%</b>
財務成本淨額	(483)	(363)	(1,955)	(1,618)
分佔聯營公司及合營公司虧損	(522)	(1,329)	(2,522)	(2,793)
除稅前盈利	<b>12,925</b>	<b>9,196</b>	<b>51,640</b>	<b>36,216</b>
所得稅開支	(2,402)	(1,998)	(10,193)	(7,108)
期內盈利	<b>10,523</b>	<b>7,198</b>	<b>41,447</b>	<b>29,108</b>
	<i>淨利潤率</i>	<b>24%</b>	<b>24%</b>	<b>27%</b>
下列人士應佔：				
本公司權益持有人	10,529	7,164	41,095	28,806
非控制性權益	(6)	34	352	302
非通用會計準則本公司權益持有人應佔盈利	12,332	8,953	45,420	32,410
歸屬於本公司權益持有人的				
每股盈利（每股人民幣元）				
- 基本	1.121	0.769	4.383	3.097
- 攤薄	1.108	0.759	4.329	3.055

## 綜合全面收益表

人民幣百萬元（特別說明除外）

	經審核	
	2016	2015
年度盈利	41,447	29,108
其他全面收益（除稅淨額）：		
其後可能重新分類至損益的項目		
分佔聯營公司其他全面收益	863	329
可供出售金融資產公允價值變動 收益淨額	2,929	12,586
處置可供出售金融資產後轉至損益	(1,176)	(11)
外幣折算差額	4,198	1,975
其他公允價值收益	600	-
其後可能不會重新分類至損益的項目		
其他公允價值（虧損）／收益	(244)	736
年度全面收益總額	48,617	44,723
下列人士應佔：		
本公司權益持有人	48,194	44,416
非控制性權益	423	307

## 其他財務信息

人民幣百萬元（特別說明除外）

	未經審核		經審核	
	4Q2016	4Q2015	2016	2015
EBITDA (a)	16,775	12,040	62,550	43,049
經調整的 EBITDA (a)	18,495	12,831	66,863	45,805
經調整的 EBITDA 比率 (b)	42%	42%	44%	45%
利息開支	611	409	2,167	1,510
現金淨額 (c)	18,140	19,114	18,140	19,114
資本開支 (d)	2,839	1,883	12,100	7,709

附注：

(a) EBITDA 包括經營盈利減利息收入、其他收益／虧損淨額加物業、設備以及器材及投資物業的折舊

(b) 以及無形資產攤銷。經調整的 EBITDA 包括 EBITDA 加按股權結算的股份酬金開支。

(c) 調整的 EBITDA 比率根據經調整的 EBITDA 除以收入計算。

(d) 資本開支包括添置（不包括業務合併）物業、設備及器材、在建工程、土地使用權以及無形資產（不包括網絡遊戲及其他內容授權）。

## 綜合財務狀況表

人民幣百萬元（特別說明的除外）

	經審核	
	於 12 月 31 日	
	2016 年	2015 年
<b>資產</b>		
<b>非流動資產</b>		
物業、設備及器材	13,900	9,973
在建工程	4,674	4,248
投資物業	854	292
土地使用權	5,174	2,293
無形資產	36,467	13,439
於聯營公司的投資	70,042	60,171
於聯營公司可贖回工具的投資	9,627	6,230
於合營公司的投資	630	544
可供出售的金融資產	83,806	44,339
預付款項、按金及其它資產	7,363	5,480
其他金融資產	1,760	-
遞延所得稅資產	7,033	757
定期存款	5,415	3,674
	<b>246,745</b>	<b>151,440</b>
<b>流動資產</b>		
存貨	263	222
應收賬款	10,152	7,061
預付款項、按金及其它資產	14,118	11,397
其他金融資產	1,649	1,198
定期存款	50,320	37,331
受限制現金	750	54,731
現金及現金等價物	71,902	43,438
	<b>149,154</b>	<b>155,378</b>
<b>資產總額</b>	<b>395,899</b>	<b>306,818</b>

## 綜合財務狀況表（續上）

人民幣百萬元（特別說明的除外）

	經審核	
	於 12 月 31 日	
	2016 年	2015 年
<b>權益</b>		
本公司權益持有人應佔權益		
股本	-	-
股本溢價	17,324	12,167
股份獎勵計劃所持股份	(3,136)	(1,817)
其它儲備	23,693	9,673
保留盈利	136,743	100,012
	<b>174,624</b>	<b>120,035</b>
非控制性權益	11,623	2,065
<b>權益總額</b>	<b>186,247</b>	<b>122,100</b>
<b>負債</b>		
非流動負債		
借款	57,549	12,922
應付票據	36,204	37,092
長期應付款項	4,935	3,626
其他金融負債	2,576	-
遞延所得稅負債	5,153	3,668
遞延收入	2,038	3,004
	<b>108,455</b>	<b>60,312</b>
流動負債		
應付帳款	27,413	15,700
其它應付款項及預提費用	20,873	70,199
借款	12,278	11,429
應付票據	3,466	3,886
流動所得稅負債	5,219	1,608
其它稅項負債	745	462
遞延收入	31,203	21,122
	<b>101,197</b>	<b>124,406</b>
<b>負債總額</b>	<b>209,652</b>	<b>184,718</b>
<b>權益及負債總額</b>	<b>395,899</b>	<b>306,818</b>

## 非通用會計準則財務計量與根據國際財務報告準則編制的計量的差異

人民幣百萬元 百分比除外	已報告	調整					非通用會計準則
		按股權結算 的股份酬金	按現金結算 的股份酬金(a)	來自投資 公司的(收益)/虧損淨額(b)	無形資產 攤銷(c)	減值撥備(d)	
截至 2016 年 12 月 31 日年度							
經營盈利	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
本公司權益持有人 應佔盈利	41,095	4,982	141	(7,770)	1,547	5,425	45,420
經營利潤率	37%						38%
純利率	27%						30%
截至 2015 年 12 月 31 日年度							
經營盈利	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
本公司權益持有人 應佔盈利	28,806	3,221	81	(4,016)	1,149	3,169	32,410
經營利潤率	39%						41%
純利率	28%						32%

## 非通用會計準則財務計量與根據國際財務報告準則編制的計量的差異（續上）

人民幣百萬元 百分比除外	已報告	調整					非通用會計準則
		按股權結算 的股份酬金	按現金結算 的股份酬金(a)	來自投資 公司的(收益)/虧損淨額(b)	無形資產 攤銷(c)	減值撥備(d)	
截至 2016 年 12 月 31 日三個月未經審核							
經營盈利	13,930	1,720	34	(1,502)	162	602	14,946
期內盈利	10,523	1,946	34	(1,440)	541	828	12,432
本公司權益持有人 應佔盈利	10,529	1,906	34	(1,440)	493	810	12,332
經營利潤率	32%						34%
純利率	24%						28%
截至 2016 年 9 月 30 日三個月未經審核							
經營盈利	14,460	1,098	34	(2,404)	139	1,710	15,037
期內盈利	10,776	1,259	34	(2,309)	426	1,743	11,929
本公司權益持有人 應佔盈利	10,646	1,224	33	(2,297)	389	1,742	11,737
經營利潤率	36%						37%
純利率	27%						30%
截至 2015 年 12 月 31 日三個月未經審核							
經營盈利	10,888	791	18	(929)	46	719	11,533
期內盈利	7,198	959	17	(995)	313	1,525	9,017
本公司權益持有人 應佔盈利	7,164	939	16	(995)	304	1,525	8,953
經營利潤率	36%						38%
純利率	24%						30%

附注：

- (a) 包括授予投資公司僱員的認沽期權（可由本集團收購的投資公司的股份及根據其股份獎勵計劃而發行的股份）及其他獎勵
- (b) 包括視同處置及處置投資公司和業務，以及我們於投資公司的購股權公允價值變動的（收益）／虧損淨額
- (c) 因收購而產生的無形資產攤銷，已扣除相關遞延所得稅
- (d) 於聯營公司、可供出售金融資產及收購產生的無形資產的減值撥備