

实时发布**腾讯公布二零一九年第二季及中期业绩**

香港，二零一九年八月十四日 – 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）今天公布截至二零一九年六月三十日止第二季及上半年未经审核综合业绩。

二零一九年上半年业绩摘要

总收入：同比增长 18%，按非通用会计准则的本公司权益持有人应占盈利：同比增长 17%

- 总收入为人民币 1,742.86 亿元 (253.52 亿美元¹)，较二零一八年上半年(“同比”)增长 18%。
- 经营盈利为人民币 642.63 亿元 (93.48 亿美元)，同比增长 22%；经营利润率由去年的 36% 上升至 37%。
- 期内盈利为人民币 525.40 亿元 (76.43 亿美元)，同比增长 23%。净利润率由去年 29% 上升至 30%。
- 期内本公司权益持有人应占盈利为人民币 513.46 亿元 (74.69 亿美元)，同比增长 25%。
- 每股基本盈利为人民币 5.427 元。每股摊薄盈利为人民币 5.362 元。
- 按非通用会计准则²，已排除若干非现金项目及并购交易的若干影响：
 - 经营盈利为人民币 557.51 亿元 (81.10 亿美元)，同比增长 17%；经营利润率维持稳定，与去年同期的 32% 一致。
 - 期内盈利为人民币 458.64 亿元 (66.71 亿美元)，同比增长 16%；净利润率由去年同期的 27% 略为下降至 26%。
 - 期内本公司权益持有人应占盈利为人民币 444.55 亿元 (64.66 亿美元)，同比增长 17%。
 - 每股基本盈利为人民币 4.699 元。每股摊薄盈利为人民币 4.643 元。

二零一九年第二季业绩摘要

总收入：同比增长 21%，按非通用会计准则的本公司权益持有人应占盈利：同比增长 19%

- 总收入为人民币 888.21 亿元 (129.20 亿美元)，较二零一八年第二季(“同比”)增长 21%。
- 经营盈利为人民币 275.21 亿元 (40.03 亿美元)，同比增长 26%；经营利润率由去年同期的 30% 上升至 31%。
- 期内盈利为人民币 246.84 亿元 (35.91 亿美元)，同比增长 33%。净利润率由去年同期的 25% 上升至 28%。
- 期内本公司权益持有人应占盈利为人民币 241.36 亿元 (35.11 亿美元)，同比增长 35%。
- 每股基本盈利为人民币 2.550 元。每股摊薄盈利为人民币 2.520 元。
- 按非通用会计准则，已排除若干非现金项目及并购交易的若干影响：
 - 经营盈利为人民币 272.81 亿元 (39.68 亿美元)，同比增长 23%；经营利润率由去年同期的 30% 上升至 31%。
 - 期内盈利为人民币 241.91 亿元 (35.19 亿美元)，同比增长 18%。净利润率由去年同期的 28%

¹美元数据基于 1 美元兑人民币 6.8747 元计算。

²非通用会计准则撇除股份酬金及并购带来的效应，如来自投资公司的（收益）/ 亏损净额、无形资产摊销及减值拨备。

下降至 27%。

- 期内本公司权益持有人应占盈利为人民币 235.25 亿元 (34.22 亿美元)，同比增长 19%。
- 每股基本盈利为人民币 2.486 元，每股摊薄盈利为人民币 2.456 元。

腾讯董事会主席兼首席执行官马化腾表示：“在第二季，我们在用户、收入及盈利方面保持稳健的增长，并在充满挑战性的商业环境下实施了多项重大举措。最近几个月，我们加速了游戏业务的创新步伐，成功发布多款不同品类的新游戏，为部分旗舰游戏推出新模式，并进一步拓展季票服务。与此同时，我们继续强化健康游戏系统，提倡年轻用户培养健康的游戏习惯。我们的移动支付服务在商户间进一步普及，有助于平均交易额及总支付额迅速增长，商业支付用户亦不断增加。我们已延续并深化与美国职业篮球联赛 (NBA) 的独家合作关系，NBA 已成为中国最多观众观看的专业体育联赛，我们与 NBA 的合作巩固了我们作为领先数字娱乐平台的地位。在不断演变的宏观经济环境及竞争挑战中，我们将继续投入以提升平台、服务及技术，为我们的用户及企业客户提供更好的支持。”

二零一九年第二季财务分析

于二零一九年第二季，我们的增值服务收入同比增长 14%至人民币 480.80 亿元。网络游戏收入增加 8%至人民币 273.07 亿元。该项增长主要是由于智能手机游戏，包括《王者荣耀》、《PUBG MOBILE》及《红警 OL》等现有游戏，以及近期推出的《完美世界手游》等游戏的收入增长所致，但个人计算机客户端游戏收入的下跌抵销了其部分升幅。社交网络收入增长 23%至人民币 207.73 亿元。该项增长主要反映数字内容服务（如直播服务及视频流媒体订购）收入的增加。

金融科技及企业服务收入同比增长 37%至人民币 228.88 亿元。该增长主要是受商业支付及云服务收入增长所推动，但部分增长因将备付金余额转至中国人民银行后不再产生利息收入而有所抵销。

我们的网络广告收入同比增长 16%至人民币 164.09 亿元。社交及其他广告收入增长 28%至人民币 120.09 亿元，主要受惠于微信朋友圈及 QQ 看点的广告收入贡献增加。媒体广告收入减少 7%至人民币 44.00 亿元，主要由于去年同期举行 FIFA 世界杯赛，而本期无同类赛事，因此媒体平台贡献减少。

二零一九年第二季其他主要财务数据

股份酬金开支为人民币 24.53 亿元，同比增加 36%。

EBITDA 为人民币 326.49 亿元，同比增加 24%。经调整的 EBITDA 为人民币 351.02 亿元，同比增加 25%。

资本开支为人民币 43.62 亿元，同比下跌 38%。

自由现金流*为人民币 206.98 亿元，同比增加 27%。

于二零一九年六月三十日，本公司的债务净额为人民币 157.66 亿元。于二零一九年六月三十日，我们于上市投资公司（不包括附属公司）权益的公允价值合共为人民币 3,290.12 亿元。

*自二零一九年第一季起，本集团将现金流量呈列的已付利息从经营活动重新分类为融资活动，以反映业务性质。比较业绩已重列以符合当期呈列。

业务回顾及展望

1. 公司战略摘要

在第二季，我们在用户、收入及盈利方面保持稳健的增长，并在充满挑战性的商业环境下实施了多项重大举措。最近几个月，我们优化产品性能，扩展主要平台，并且加深与大型及小型合作伙伴的关系。例如：

- 我们已加速游戏业务的创新步伐，成功发布多款不同品类的新游戏，为部分旗舰游戏推出新模式，并进一步拓展季票服务。与此同时，我们继续强化健康游戏系统，提倡年轻用户培养健康的游戏习惯。
- 我们的移动支付服务在商户间进一步普及，有助于平均交易额及总支付额迅速增长，商业支付用户亦不断增加。
- 我们已延续并深化与美国职业篮球联赛(NBA)的独家合作关系，NBA 已成为中国最多人观看的专业体育联赛，我们与 NBA 的合作巩固了我们作为领先数字娱乐平台的地位。

在不断演变的宏观经济环境及竞争挑战中，我们将继续投入以提升平台、服务及技术，为我们的用户及企业客户提供更好的支持。

2. 公司财务表现

二零一九年第二季

收入同比增长 21%，主要是受商业支付服务及其他金融科技服务、智能手机游戏及其他数字内容销售所推动。

经营盈利同比增长 26%。非通用会计准则经营盈利同比增长 23%。

本公司权益持有人应占盈利同比增长 35%。非通用会计准则本公司权益持有人应占盈利同比增长 19%。

3. 公司业务摘要

经营数据

	于二零一九年 六月三十日	于二零一八年 六月三十日	同比 变动	于二零一九年 三月三十一日	环比 变动
QQ 的月活跃账户数	807.9	803.2	0.6%	823.0	-1.8%
QQ 的智能终端月活跃 账户数	706.7	708.6	-0.3%	700.4	0.9%
微信及 WeChat 的合并 月活跃账户数	1,132.7	1,057.7	7.1%	1,111.7	1.9%
QQ 空间的智能终端月 活跃账户数	553.5	542.7	2.0%	571.9	-3.2%
收费增值服务注册账户数	168.9	153.9	9.7%	165.5	2.1%

(百万计, 另有指明者除外)

通信及社交

于二零一九年第二季, 微信及 WeChat 的合并月活跃账户数达 11.33 亿, 同比增长 7%。QQ 的智能终端月活跃账户数为 7.07 亿, 相比去年同期大致保持稳定。

微信小程序的生态系统越来越有生命力, 吸引更多的开发者及服务提供商参与。中长尾小程序数目同比增长超过一倍, 小程序的品类亦趋多元化。例如, 内容类小程序令用户在微信内制作、上传及分享有趣的视频、音乐及信息时更为方便。十数个内容类小程序的日活跃账户数已超过 100 万。在第二季, 主要用户指标包括每位用户的使用时长、每日信息发送量及视频上传量保持稳定同比增长。

我们为手机 QQ 进行了重要版本更新, 提升每日信息发送量, 也提高了用户活跃度。为了丰富核心聊天体验, 我们加强了语音及视频等不同形式信息的功能。为了扩大用户连接, 我们升级了算法, 依据共同兴趣及共同联系人推荐新朋友。我们推出了 QQ 小程序, 其中娱乐类及游戏类小程序尤其受到 QQ 用户欢迎。

网络游戏

网络游戏收入总额同比增长 8% 至人民币 273 亿元。

智能手机游戏收入(包括归属于我们社交网络业务的智能手机游戏收入)同比增长 26% 至人民币 222 亿元, 受益于现有主要游戏及最近推出游戏的大受欢迎。智能手机游戏收入环比增长 5%, 原因是游戏版号恢复审批后, 我们的游戏发行量增加, 抵销了淡季因素的影响。在本季, 我们发布了十款游戏, 包括自研 AR 游戏《一起来捉妖》, 以及自研角色扮演游戏《妖精的尾巴》及《拉结尔》, 而第一季只发布了一款游戏。

《王者荣耀》收入录得同比增长。《完美世界手游》是我们在三月发行的角色扮演代理游戏，对我们的第二季收入带来重大贡献。我们的自研战术竞技类游戏《和平精英》自五月推出以来，日活跃账户数已超过 5,000 万，开启了商业化并成功推出了季票，尽管由于递延影响，对第二季列报收入的贡献有限。

现在是我们为多款主要游戏推出季票的初期阶段，有助于提高该等游戏的付费意愿。我们的数据显示，用户在季票的消费可在很大程度上作为现有道具销售模式的补充，同时亦促进游戏内活跃度的提升。我们于七月推出 3 款不同品类的智能手机游戏，包括赛车游戏《跑跑卡丁车》、策略类游戏《权力的游戏：凛冬将至》及角色扮演游戏《龙族幻想》。以上 3 款游戏均曾列入中国 iOS 十大最畅销游戏排行榜。国际市场方面，通过现时备受欢迎的《PUBG MOBILE》(日活跃账户数超过 5,000 万)、新游戏如《极速领域》(《QQ 飞车》的国际版)及《Chess Rush》等，我们进一步扩大我们的用户基础。

尽管我们的个人计算机客户端游戏流水收入上升，但其收入同比下跌 9%至人民币 117 亿元，而在淡季影响下，其收入环比下跌 15%。《英雄联盟》流水收入录得同比增长，原因是其受惠于电竞主题的皮肤道具销售。在六月份，《英雄联盟》推出全新的游戏模式《云顶之弈》，带动日活跃账户数及用户使用时长增长，使其在自走棋游戏类别奠下国际领导地位。我们专注于提升《地下城与勇士》的用户体验，因此其商业化程度降低。

数字内容

收费增值服务订购账户数同比增长 10%至 1.689 亿，主要受视频及音乐服务订购数增加带动。腾讯视频订购账户数同比增长 30%至 9,690 万，主要由于我们与战略合作伙伴携手推出联合会员优惠，以及自制国漫系列《斗罗大陆》(第二季)大受欢迎所致。但受部分热门剧集延后播映影响，视频订购账户数增长有所放缓。

在 NBA 的 2018-2019 赛季，共有 4.9 亿中国互联网用户透过腾讯平台观看赛事，是 2014-2015 赛季的近三倍。我们的合作伙伴关系不仅帮助 NBA 提升了球迷活跃度、品牌认知度及商业化能力，更巩固了腾讯体育作为中国体育运动爱好者首选互联网平台的地位，带动我们的广告及订购账户收入。最近，我们宣布与 NBA 延长五年的合作关系。我们将与 NBA 合作开发篮球相关的智能手机游戏及电竞活动。

网络广告

在充满挑战性的宏观环境及整个行业短视频广告库存供应增加的情况下，我们的网络广告收入为人民币 164 亿元，同比增长 16%。我们预计当前商业环境的负面影响将在二零一九年下半年持续。此方面业务的收入录得环比增长，是由于电子商务及网络教育行业的广告需求旺季所致。社交及其他广告收入为人民币 120 亿元，同比增长 28%，主要原因是广告库存及曝光量提升，例如微信朋友圈及 QQ 看点等产品。

媒体广告收入为人民币 44 亿元，同比下降 7%，原因是部分热门剧集意外延后播映，加上缺乏 FIFA 世界杯的带动，导致广告招商收入减少。移动端视频日活跃账户数稳定，带动腾讯视频应用内的信息流广告同比及环比显著增长。四月，我们推出备受欢迎的自制综艺节目《创造营 2019》(即《创造 101》第二季)，创下腾讯视频单个节目广告招商纪录。

金融科技及企业服务

金融科技及企业服务收入为人民币 229 亿元，同比增长 37%。撇除备付金余额的利息收入，金融科技及

企业服务收入同比增长 57%。金融科技服务方面，商业支付用户数、商户数、交易额及收入均迅速增长，推动此分部收入增长。截至第二季末，我们的财富管理平台“理财通”的总客户资产达人民币 8,000 亿元，显示出用户越来越多地将资金留存在我们的支付系统内的趋势。该趋势降低了用户使用我们支付系统的资金流转成本，减少了我们的提现收入及银行手续费。我们相信，整体上的影响将长远增加我们金融科技业务的生命力。我们在金融科技业务方面仍会专注于风险管理，以维持平台的长远发展。

在企业服务方面，随着我们扩大销售团队及产品类型，以获得更多主要客户及大型合同，云业务的收入同比稳健增长。我们亦透过与独立软件开发商及代理商建立紧密的合作伙伴关系，深化我们对中小型企业客户的渗透。我们进一步加强基于云的开发工具包，帮助小程序开发者实现更高效的开发及运维。我们在金融行业获得保险公司、银行及证券公司的关键合约，包括中国人民保险集团、交通银行及海通证券。在七月，我们推出了基于云的「WeCity 未来城市」解决方案，在包括长沙在内的多个城市为公共服务提供智慧产业解决方案支持，例如医疗保健、交通及教育。根据国际数据公司，于二零一八年，我们在中国公有云 IaaS 市场排名第二，并在全球市场位列前十。

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



###

关于腾讯

腾讯以技术丰富互联网用户的生活。

通过通信及社交平台微信和QQ 促进用户互相连系，并其连接数字内容，线上及线下服务。通过定向广告平台，助力广告主触达数以亿计的中国消费者。通过金融科技及企业服务，促进合作伙伴业务增长，助力实现数字化升级。

腾讯大力投资于人才及推动科技创新，积极参与互联网行业共同发展。腾讯于 1998 年在中国深圳成立，腾讯的股份(00700.HK)于2004年在香港联合交易所主板上市。

如有查询，请联系：

陈慧芬	电话: (86) 755 86013388 内线 88369/ (852) 3148 5100 电邮: cchan@tencent.com
黄志芸	电话: (86) 755 86013388 内线 50839/ (852) 3148 5100 电邮: wendyyhuang@tencent.com
叶帼贞	电话: (86) 755 86013388 内线 68961/ (852) 3148 5100 电邮: janeyip@tencent.com
张沛恒	电话: (86) 755 86013388 内线 68919/ (852) 3148 5100 电邮: phcheung@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公司综合业绩, 若干额外的非通用会计准则财务计量 (经营盈利、经营利润率、期内盈利、纯利率、本公司权益持有人应占盈利、每股基本盈利及每股摊薄盈利) 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公司核心业务的业绩提供有用的补充数据。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他详情载于我们的其他公开披露档和公司网站。

综合收益表

人民币百万元（特别说明除外）

	未经审核		未经审核	
	2Q2019	2Q2018	2Q2019	1Q2019
收入	88,821	73,675	88,821	85,465
增值服务	48,080	42,069	48,080	48,974
金融科技及企业服务	22,888	16,666	22,888	21,789
网络广告	16,409	14,110	16,409	13,377
其他	1,444	830	1,444	1,325
收入成本	(49,695)	(39,229)	(49,695)	(45,645)
毛利	39,126	34,446	39,126	39,820
	<i>毛利率</i>			
	44%	47%	44%	47%
利息收入	1,652	1,072	1,652	1,408
其他收益净额	4,038	2,506	4,038	11,089
销售及市场推广开支	(4,718)	(6,360)	(4,718)	(4,244)
一般及行政开支	(12,577)	(9,857)	(12,577)	(11,331)
经营盈利	27,521	21,807	27,521	36,742
	<i>经营利润率</i>			
	31%	30%	31%	43%
财务成本净额	(1,982)	(1,151)	(1,982)	(1,117)
分占联营公司及合营公司盈利/(亏损)	2,370	1,526	2,370	(2,957)
除税前盈利	27,909	22,182	27,909	32,668
所得税开支	(3,225)	(3,602)	(3,225)	(4,812)
期内盈利	24,684	18,580	24,684	27,856
	<i>净利润率</i>			
	28%	25%	28%	33%
下列人士应占:				
本公司权益持有人	24,136	17,867	24,136	27,210
非控制性权益	548	713	548	646
非通用会计准则本公司权益持有人应占盈利	23,525	19,716	23,525	20,930
归属于本公司权益持有人的				
每股盈利 (每股人民币元)				
- 基本	2.550	1.893	2.550	2.877
- 摊薄	2.520	1.868	2.520	2.844

综合全面收益表

人民币百万元 (特别说明除外)

	未经审核	
	2Q2019	2Q2018
期内盈利	24,684	18,580
其他全面收益 (除税净额) :		
<i>其后可能会重新分类至损益的项目</i>		
分占联营公司及合营公司其他全面(亏损)	(2)	(123)
外币折算差额	3,059	5,579
其他公允价值(亏损)/收益	(1,388)	332
<i>其后不会重新分类至损益的项目</i>		
以公允价值计量且其变动计入	2,582	(535)
其他全面收益的金融资产的公允价值变动收益/(亏损)净额	(70)	(72)
其他公允价值亏损		
	4,181	5,181
期内全面收益总额	28,865	23,761
下列人士应占:		
本公司权益持有人	28,080	22,636
非控制性权益	785	1,125

其他财务数据

人民币百万元 (特别说明除外)

	未经审核		
	2Q2019	1Q2019	2Q2018
EBITDA (a)	32,649	33,566	26,409
经调整的 EBITDA (a)	35,102	35,598	28,139
经调整的 EBITDA 比率 (b)	40%	42%	38%
利息及相关开支	1,757	1,499	1,188
债务净额 (c)	(15,766)	(9,595)	(35,301)
资本开支 (d)	4,362	4,506	7,085

附注:

- (a) EBITDA 乃按经营盈利扣除利息收入、其他收益/ 亏损净额, 加回物业、设备及器材以及投资物业及使用权资产的折旧、以及无形资产摊销计算。经调整的 EBITDA 乃按 EBITDA 加按权益结算的股份酬金开支计算。
- (b) 经调整的 EBITDA 比率乃按经调整的 EBITDA 除以收入计算。
- (c) 债务净额为期末余额, 乃根据现金及现金等价物加定期存款及其他, 减借款及应付票据计算。
- (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、投资物业、土地使用权以及无形资产 (不包括媒体内容、游戏特许权和其他内容)

综合财务状况表

人民币百万元 (特别说明除外)

	未经审核 2019年6月30日	经审核 2018年12月31日
资产		
非流动资产		
物业、设备及器材	40,157	35,091
使用权资产	10,816	-
土地使用权	7,180	7,106
在建工程	2,318	4,879
投资物业	909	725
无形资产	56,256	56,650
于联营公司的投资	227,187	219,215
于合营公司的投资	8,560	8,575
以公允价值计量且其变动计入 损益的金融资产	107,575	91,702
以公允价值计量且其变动计入 其他全面收益的金融资产	69,068	43,519
预付款项、按金及其他资产	26,491	21,531
其他金融资产	187	1,693
递延所得税资产	16,883	15,755
	<u>573,587</u>	<u>506,441</u>
流动资产		
存货	312	324
应收账款	32,199	28,427
预付款项、按金及其他资产	23,504	18,493
其他金融资产	714	339
以公允价值计量且其变动计入 损益的金融资产	4,659	6,175
定期存款	57,037	62,918
受限制现金	2,014	2,590
现金及现金等价物	122,838	97,814
	<u>243,277</u>	<u>217,080</u>
资产总额	<u>816,864</u>	<u>723,521</u>

综合财务状况表 (续上)

人民币百万元 (特别说明除外)

Tencent 腾讯

	未经审核 2019年6月30日	经审核 2018年12月31日
权益		
本公司权益持有人应占权益		
股本	-	-
股本溢价	31,667	27,294
股份奖励计划所持股份	(3,936)	(4,173)
其他储备	16,038	729
保留盈利	342,687	299,660
	386,456	323,510
非控制性权益	34,576	32,697
权益总额	421,032	356,207
负债		
非流动负债		
借款	82,038	87,437
应付票据	82,096	51,298
长期应付款项	2,873	4,797
其他金融负债	2,025	3,306
递延所得税负债	10,547	10,964
租赁负债	8,662	-
递延收入	5,643	7,077
	193,884	164,879
流动负债		
应付账款	67,764	73,735
其他应付款项及预提费用	32,314	33,312
借款	25,691	26,834
应付票据	10,367	13,720
流动所得税负债	9,711	10,210
其他税项负债	1,248	1,049
其他金融负债	1,228	1,200
租赁负债	2,778	-
递延收入	50,847	42,375
	201,948	202,435
负债总额	395,832	367,314
权益及负债总额	816,864	723,521

简明综合现金流量表

人民币百万元 (特别说明除外)

	未经审核	
	二零一九年 上半年	二零一八年 上半年 (经重列)
经营活动所得现金流量净额	53,804	43,265
投资活动耗用现金流量净额	(36,300)	(72,896)
融资活动所得现金流量净额	7,252	28,261
现金及现金等价物增加/(减少)净额	24,756	(1,370)
期初的现金及现金等价物	97,814	105,697
现金及现金等价物的汇兑收益	268	296
期末的现金及现金等价物	122,838	104,623
现金及现金等价物结余的分析:		
银行结余及现金	53,244	44,058
初始为期不超过三个月的定期存款及高流动性投资	69,594	60,565
	122,838	104,623

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
		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)	所得税影响 (e)	
截至 2019 年 6 月 30 日止三个月未经审核							
经营盈利	27,521	2,453	(4,950)	118	2,139	-	27,281
期内盈利	24,684	2,373	(6,523)	1,486	2,492	(321)	24,191
本公司权益持有人 应占盈利	24,136	2,296	(6,522)	1,432	2,492	(309)	23,525
经营利润率	31%						31%
净利润率	28%						27%
截至 2019 年 3 月 31 日止三个月未经审核							
经营盈利	36,742	2,033	(10,546)	114	127	-	28,470
期内盈利	27,856	2,868	(10,374)	1,084	589	(350)	21,673
本公司权益持有人 应占盈利	27,210	2,782	(10,351)	1,033	589	(333)	20,930
经营利润率	43%						33%
净利润率	33%						25%
截至 2018 年 6 月 30 日止三个月未经审核							
经营盈利	21,807	1,798	(4,010)	99	2,564	-	22,258
期内盈利	18,580	2,562	(4,232)	831	2,578	180	20,499
本公司权益持有人 应占盈利	17,867	2,478	(4,170)	790	2,578	173	19,716
经营利润率	30%						30%
净利润率	25%						28%

附注：

(a) 包括授予投资公司雇员的认沽期权（可由本公司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 / 处置投资公司、投资公司的公允价值变动的（收益） / 亏损净额以及与投资公司股权交易相关的其他开支

(c) 因收购而产生的无形资产摊销

(d) 于联营公司、合营公司及收购产生的无形资产的减值拨备

(e) 非通用会计准则调整的所得税影响