

即時發佈

## 騰訊公佈 2017 年第四季度及全年業績

香港 · 2018 年 3 月 21 日 – 中國領先的互聯網增值服務提供者 – 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 2017 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。

## 2017 年全年業績摘要

**總收入: 同比增長 56% · 按非通用會計準則的本公司權益持有人應占盈利: 同比增長 43%**

- 總收入為人民幣 2,377.60 億元 ( 363.87 億美元<sup>1</sup> ), 比去年同期增長 56%。
- 經營盈利為人民幣 903.02 億元 ( 138.20 億美元 ), 比去年同期增長 61%; 經營利潤率由去年同期的 37% 上升至 38%。
- 年度盈利為人民幣 724.71 億元 ( 110.91 億美元 ), 比去年同期增長 75%; 淨利潤率由去年同期的 27% 增長至 30%。
- 本公司權益持有人應占盈利為人民幣 715.10 億元 ( 109.44 億美元 ), 比去年同期增長 74%。
- 每股基本盈利為人民幣 7.598 元, 每股攤薄盈利為人民幣 7.499 元。
- 按非通用會計準則<sup>2</sup>, 已排除若干非現金項目及並購交易的若干影響:
  - 經營盈利為人民幣 820.23 億元 ( 125.53 億美元 ), 比去年同期增長 41%; 經營利潤率由去年同期的 38% 下降至 34%。
  - 年度盈利為人民幣 664.04 億元 ( 101.63 億美元 ), 比去年同期增長 44%; 淨利潤率由去年同期的 30% 下降至 28%。
  - 本公司權益持有人應占盈利為人民幣 651.26 億元 ( 99.67 億美元 ), 比去年同期增長 43%。
  - 每股基本盈利為人民幣 6.920 元, 每股攤薄盈利為人民幣 6.830 元。

## 2017 年第四季度業績摘要

**總收入: 同比增長 51% · 按非通用會計準則的本公司權益持有人應占盈利: 同比增長 42%**

- 總收入為人民幣 663.92 億元 ( 101.61 億美元 ), 比去年同期增長 51%。
- 經營盈利為人民幣 257.24 億元 ( 39.37 億美元 ), 比去年同期增長 85%; 經營利潤率由去年同期的 32% 上升至 39%。
- 期內盈利為人民幣 216.22 億元 ( 33.09 億美元 ), 比去年同期增長 105%; 淨利潤率由去年同期的 24% 增長至 33%。
- 本公司權益持有人應占盈利為人民幣 207.97 億元 ( 31.83 億美元 ), 比去年同期增長 98%。

<sup>1</sup>美元數據基於 1 美元兌人民幣 6.5342 元計算。

<sup>2</sup>非通用會計準則撇除股份酬金及並購帶來的效應, 如來自投資公司的 ( 收益 ) / 虧損淨額、無形資產攤銷及減值撥備。

- 每股基本盈利為人民幣 2.206 元，每股攤薄盈利為人民幣 2.177 元。
- 按非通用會計準則，已排除若干非現金項目及並購交易的若干影響：
  - 經營盈利為人民幣 218.53 億元 ( 33.44 億美元 )，比去年同期增長 46%；經營利潤率由去年同期的 34% 下降至 33%。
  - 期內盈利為人民幣 183.71 億元 ( 28.12 億美元 )，比去年同期增長 48%；淨利潤率為 28%，與去年相同。
  - 本公司權益持有人應占盈利為人民幣 174.54 億元 ( 26.71 億美元 )，比去年同期增長 42%。
  - 每股基本盈利為人民幣 1.852 元，每股攤薄盈利為人民幣 1.827 元。

騰訊董事會主席兼首席執行官馬化騰表示：「騰訊在 2017 年實施多項重要戰略舉措，進一步鞏固了我們的領先地位，我們在 2018 年將持續執行有關舉措。我們的視頻服務已成為中國市場的領導者，擁有最多的移動端日活躍用戶和月訂購數。微信小程序平台的開發者數量和用戶人數均迅速增長。我們的競速類遊戲《QQ 飛車手遊》及射擊類遊戲《絕地求生：刺激戰場》分別在各自的遊戲類別中絕對領先，並帶動有關類別玩家數量的增長。展望未來，我們正在大幅增加於視頻、支付、雲、人工智能及智慧零售等領域的投資，這將會在短期內對我們的盈利有些影響，但我們相信這些投資能為我們帶來長遠價值及增長機會。」

## 2017 年第四季度財務分析

**增值服務業務** 2017 年第四季的收入同比增長 37% 至人民幣 399.47 億元。網絡遊戲收入增長 32% 至人民幣 243.67 億元。該項增長主要反映來自我們的智能手機遊戲 ( 包括《王者榮耀》等現有遊戲以及《亂世王者》與《經典版天龍手遊》等新遊戲 ) 的收入增長。該項增長亦反映來自我們個人電腦客戶端遊戲 ( 如《地下城與勇士》及《英雄聯盟》 ) 的收入增長。社交網絡收入增長 45% 至人民幣 155.80 億元。該項增長主要由於訂購視頻流媒體及直播等數字內容服務與遊戲內虛擬道具銷售的收入增長。

**網絡廣告業務** 2017 年第四季的收入同比增長 49% 至人民幣 123.61 億元。媒體廣告收入增長 22% 至人民幣 41.21 億元，主要受益於我們的騰訊視頻 ( 視頻流媒體服務 ) 收入的增長，部分被我們改進新聞應用的廣告系統所導致的廣告資源減少所抵銷。社交及其他廣告收入增長 68% 至人民幣 82.40 億元，主要由於來自微信 ( 主要是微信朋友圈及微信公眾帳號 ) 及我們的廣告聯盟的廣告收入增長<sup>3</sup>。

**其他業務** 2017 年第四季的收入同比增長 121% 至人民幣 140.84 億元。該項增長主要受我們的支付相關服務及雲服務收入的增長所推動。

## 2017 年第四季度其他主要財務資訊

本季度股份酬金開支為人民幣 18.74 億元，較去年同期上升 7%。

EBITDA 為人民幣 232.78 億元，較去年同期上升 39%。經調整的 EBITDA 為人民幣 251.27 億元，較去年同期上升

36%。

資本開支為人民幣 49.75 億元，較去年同期增加 75%。

自由現金流為人民幣 241.70 億元，較去年同期上升 41%。

於 2017 年 12 月 31 日，本公司的現金淨額為人民幣 163.32 億元。於 2017 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，但不包括我們于閱文集團等附屬公司的權益）的公允價值合共為人民幣 2,108 億元。

## 公司策略摘要

2017 年，我們通過豐富內容及服務、以創新方式促進使用者互動及分享，強化了我們的「連接」策略。

- QQ：我們專注於推出迎合年輕使用者的娛樂導向特色功能，從而提高使用者于智能設備的使用時長。我們的看點信息流服務鎖定年輕使用者的娛樂導向資訊需求。我們已強化看點的內容管理能力及內容推薦算法，以提供更個性化的新聞信息流服務及提升用戶黏性。QQ 推出了一系列人工智能輔助特色功能，鼓勵用戶用娛樂工具以豐富的媒體形式互動，如換臉特效及視頻聊天濾鏡。
- 微信及 WeChat：微信及 WeChat 的用戶群進一步增長，春節後微信及 WeChat 的合併月活躍帳戶超過 10 億。自 2017 年 1 月推出小程序以來，我們在持續提升小程序的功能性，以便易於被用戶發現並促進開發過程。小程序將使用者與眾多的線上及線下服務連接，包括零售、電子商務、生活服務、政務民生及遊戲。尤其是，小遊戲（小程序的子類目）於 2017 年 12 月推出後收到用戶熱烈反應，進一步帶動了使用者廣泛使用小程序。於 2018 年 1 月，已推出 58 萬個小程序，日活躍帳戶超過 1.7 億。

我們繼續在各核心業務分部實現穩健增長：

- 網絡遊戲：我們於本年度再次實現同時在智能手機及個人電腦遊戲方面持續強勁增長。在移動端上，我們自研的多人線上戰術競技遊戲《王者榮耀》實現大眾普及，就日活躍帳戶而言成為中國最流行的智能手機遊戲。該遊戲在中國各應用商店總收入排行榜中始終排名首位。隨著在東南亞推出該遊戲海外版《Arena of Valor》，我們取得一些初步成功。我們進一步增強了作為中國國內及國際智能手機遊戲開發商優先發行合作夥伴的領導地位。我們透過成功推出數款代理角色扮演遊戲加強了我們在該高收益類型遊戲的地位。我們透過推出策略及競速遊戲，亦多元化了我們的智能手機遊戲組合。在個人電腦端，在充滿挑戰的市場環境下，我們於 2017 年鞏固了我們的領導地位。我們通過組織電子競技比賽及視頻直播活動，增進了核心用戶參與度。我們通過取得廣受歡迎的生存射擊類遊戲《絕地求生》在中國的個人電腦端發行權及移動端開發權，我們已為在 2018 年進一步開發這種新興遊戲類型做好準備，春節前推出《絕地求生：刺激戰場》手機遊戲取得後來居上的成功就是明證。
- 數字內容：受我們獨播電視劇、電影及自製內容的人氣帶動，騰訊視頻的流量及付費用戶數實現迅速增長。我們成為中國領先的視頻流媒體平台，於第四季度移動端日活躍帳戶超過 1.37 億，截至 2017 年年底，訂購數目超過 5,600 萬。於 11 月，我們的網絡文學業務（閱文集團）成功地在香港聯交所主機板上市了。

<sup>3</sup>自 2017 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，2017 年第四季度效果廣告收入同比增长 59%至人民幣 82.04 億元，品牌展示廣告收入同比增长 33%至人民幣 41.57 億元。

閱文集團運營著中國最大最多元化的網絡文學內容庫之一。我們仍為其控股股東，並將繼續藉助其豐富多元的內容庫探索改編為其他媒體形式。騰訊音樂娛樂運營著中國三款最流行（按日活躍帳戶計）的音樂應用程式，即 QQ 音樂、酷狗及全民 K 歌。其增加了訂購收入並實現虛擬禮品銷售強勁增長。在信息流內容及短視頻的領域，我們升級了騰訊內容開放平台以集中內容庫，使原創內容在我們的新聞、流覽器及社交平台得以便利地進行發佈內容。

- 廣告：就社交及其他廣告而言，我們運用自身人工智能技術及資料分析能力，進一步增強了我們廣告平台的用戶定向能力，讓廣告主實現更高投資回報率及效果。為滿足廣告主需求，我們在若干一線城市增加了微信朋友圈的廣告投放量，並降低了微信公眾帳號廣告的流量門檻。在我們自助服務平台及合作夥伴平台的協助下，社交廣告的廣告主數量強勁增長。就媒體廣告而言，我們原創及授權視頻內容的流行促進了我們視頻平台的流量增長、用戶參與度，並有助吸引更多品牌推廣及廣告贊助。於 2017 年年底，我們完成新聞信息流廣告系統改進並開始恢復商業化。為促進廣告主有效投放資源，我們推出了統一廣告平台，該平台整合了我們所有信息流產品的廣告資源。
- 支付相關服務：我們擴大了在移動支付領域的領導地位（按活躍帳戶數計），並進一步增加了在商業交易領域的地位。就社交交易而言，紅包收發量減少但交易總額同比增長，轉帳交易亦繼續增長。就商業交易而言，我們的線下商業交易量同比增長超過一倍。我們加深了與主要管道合作夥伴的關係，並利用技術為助力更多小商戶，提升其運營效率。支付也是銷售我們的互聯網金融產品的重要平台。我們的財富管理平台「理財通」於截至 2018 年 1 月底管理資產累計超過人民幣 3,000 億元。微眾銀行的無擔保消費貸款業務「微粒貸」實現了快速增長，其截至 2017 年年底管理的貸款餘額逾人民幣 1,000 億元，同時保持低的不良貸款率。2017 年 10 月，我們取得中國經營保險代理業務許可證，開始與保險公司合作提供定制保險產品。
- 雲服務：騰訊雲於本年度繼續快速增長。我們保持在雲服務垂直領域（包括網絡遊戲及視頻雲服務）的領先市場地位。我們加深了在互聯網行業的滲透力度並贏得更多關鍵客戶，擴大了在金融服務和政府機關的客戶群。我們的銷售、管道及大資料能力有助於我們為超市、百貨公司及快速消費品公司提供智慧零售解決方案。

我們致力於投資人工智能並將人工智能技術應用於我們現有產品，如效果廣告系統、內容服務及金融服務。除該等核心業務使用案例外，我們正將人工智能運用於新領域，如醫療保健及翻譯。我們推出了稱作「騰訊覓影」的人工智能輔助診療影像產品，在中國目前有近 100 家醫院正在使用該產品，該產品對食道癌診斷的準確率達到 90% 以上。我們的人工智能實驗室已推出一款人工智能輔助翻譯軟體。鑒於傳統零售商進行數字化轉型的需求，我們推出了智慧零售策略，借助支付、雲、資料分析及人工智能技術等技術能力，賦能線下零售商。我們亦提供流量支持以使商戶能觸達我們的網絡使用者群。此外，微信公眾帳號及小程序可作為零售商的客戶關係管理系統使其更好地與客戶連接。

## 業務回顧及展望

### 公司產品摘要

## 經營資料

- QQ 月活躍帳戶數達到 7.83 億，比去年同期下降 9.8%。
- QQ 智能終端機月活躍帳戶數達到 6.83 億，比去年同期上升 1.7%。
- QQ 最高同時線上帳戶數（季度）達到 2.71 億，比去年同期增長 11.1%。
- 微信和 WeChat 的合併月活躍帳戶數達到 9.89 億，比去年同期增長 11.2%。
- QQ 空間月活躍帳戶數達到 5.63 億，比去年同期下降 11.7%。
- QQ 空間智能終端機月活躍帳戶數達到 5.54 億，比去年同期下降 9.1%。
- 收費增值服務註冊帳戶數為 1.35 億，比去年同期增長 22.1%。

## 社交及通信

- QQ：智能終端機月活躍帳戶同比上升 1.7%至 6.830 億，包括個人電腦及移動端在內的最高同時線上帳戶同比增長 11.1%至 2.708 億。年齡為 21 歲或以下用戶的智能終端機月活躍帳戶同比增長，並且彼等的每個用戶使用時間亦增加，表明 QQ 在年輕用戶中有較高黏度。我們推出人工智能特色功能乃為吸引年輕用戶創建有趣的照片、音訊及視頻訊息。在春節期間，我們鼓勵使用者發送簡短問候視頻來領取紅包，以及使用春節主題的動畫及背景音樂來編輯個性化問候。
- QQ 空間：智能終端機月活躍帳戶同比下跌 9.1%至 5.540 億。校園空間進一步提升高中及大學覆蓋率。
- 微信及 WeChat：合併月活躍帳戶達 9.886 億，同比增長 11.2%。春節後，合併月活躍帳戶超過 10 億。我們優化了微信使用者介面以更能突出顯示小程序。2017 年年底推出的小遊戲已在用戶中贏得廣泛關注及快速普及。

## 網絡遊戲

個人電腦客戶端遊戲收入同比增長 13%至約人民幣 128 億元，主要受益於《地下城與勇士》及《英雄聯盟》的增長。活躍使用者數因使用者向移動終端整體轉移而下滑，而收入則受到二零一七年第四季虛擬道具銷售推廣活動較少的影響。于未來季度，受使用者向移動終端轉移的影響，個人電腦端遊戲收入可能仍會面臨壓力。我們將通過組織專業電子競技比賽、推廣突破性新遊戲（如《絕地求生》及《堡壘之夜》等），並發掘《深海迷航》等創新遊戲類型，提高我們核心用戶的參與度，持續發展個人電腦遊戲專營權，從而鞏固我們的平台。

智能手機遊戲收入同比增長 59%至約人民幣 169 億元。活躍用戶數保持穩健，而 ARPU 環比下降。我們為射擊類遊戲《穿越火線手遊》推出一款生存類的新版本，大大擴展了用戶基礎，但並未立即商業化。本季多款角色扮演遊戲進入用戶鞏固階段，故收入環比減少。我們通過推出新遊戲品類鞏固了我們在智能手機遊戲領域的領先地位。我們已推出兩款絕地求生手機遊戲 - 《絕地求生：刺激戰場》，成為迄今錄得最高日活躍帳戶的生存射擊品類遊戲，而《絕地求生：全軍出擊》的日活躍帳戶亦表現不俗。目前，我們專注於用戶體驗，而該等遊戲尚未開始商業化。我們于十二月推出《QQ 飛車手遊》，其日活躍帳戶成功突破 2,000 萬，並實現穩健收入。上述手機遊戲順利推出，足以證明我們研發原創遊戲 IP、成功在個人電腦端運營、進而成功擴展至移動端運營的實力。

## 數字內容

收費增值服務訂購帳戶同比增長 22%至 1.35 億，主要受視頻及音樂服務帶動。騰訊視頻按移動日活躍帳戶及付費訂購量計成為中國領先的網絡視頻平台。我們的移動視頻日活躍帳戶同比增長 44%至 2017 年第四季的 1.37 億，而我們的訂購用戶數同比增長 121%至 2017 年底的 5,600 萬。憑藉我們的多元化內容策略和行之有效的營運專長知識，截至 2018 年 2 月底，我們的視頻訂購使用者進一步增至約 6,260 萬。閱文集團及騰訊遊戲旗下的版權組合為我們將優質內容改編成視頻提供了豐富資源。我們亦積累了獨家內容儲備，包括電視連續劇、電影、綜藝節目、動畫、紀錄片及音樂節目。我們致力投資於優質內容，以鞏固我們作為中國最大、發展最迅速的網絡視頻平台的地位。

## 網絡廣告

我們的網絡廣告業務收入同比增長 49%。

就媒體廣告而言，視頻收入因熱門視頻內容（如自製王者榮耀主題綜藝節目《王者出擊》及精選劇集）而繼續呈現強勁增長。由於我們于本季仍在改進廣告系統，新聞收入同比下滑。我們已就所有信息流產品推出統一廣告投放平台。

就社交及其他廣告而言，我們平台的定向能力增強令廣告需求提升，藉助我們合作夥伴平台令廣告主數量增長，使得我們的廣告收入實現同比增長。環比增長則主要是由於電子商務的旺季影響。微信朋友圈及公眾帳號以及移動聯盟廣告中的廣告展現量亦有所增加。我們目前正在對公眾帳號按點擊付費的廣告連結進行測試，這種連結將讓使用者連接至廣告主的小程序。

## 其他

我們的其他業務錄得 121%的收入同比增長，主要受支付相關服務及雲服務強勁增長帶動。受線下商業交易量同比增加一倍所帶動，微信支付的商業交易量繼續快速增長。

截至 2017 年年底，騰訊雲的基礎設施在全球覆蓋 21 個地區，在全球運營 36 個可用區。我們保持在網絡遊戲及視頻等垂直領域的領先地位的同時，通過與主要銀行及保險客戶建立戰略合作關係，我們亦在金融服務行業實現迅速增長。此外，我們提供面向超市、百貨公司及快速消費品公司的智慧零售解決方案。

## 公司 2018 年展望及策略

展望未來，我們將採取更進取的投資策略，以增強在網絡視頻、支付服務、雲服務及人工智能技術與智慧零售等領域的長期競爭優勢。我們的發展舉措包括：

- 強化我們的社交平台，以鼓勵用戶分享、加強與用戶日常生活的聯繫及促進與生態系統合作夥伴的互動；
- 通過升級現有遊戲內容及增加創新型新遊戲，提升我們遊戲的普及度；

- 投資包括長、短視頻內容在內的數字內容，以進一步擴大訂購用戶群；
- 擴展支付相關服務的使用場景，以推動商戶和用戶普及使用，以及與合作夥伴共同發展互聯網金融服務；
- 擴充我們的雲基礎設施並加強人才招聘，為客戶提供更優質的服務；
- 投資應用於廣告定向、推薦算法及醫療等領域的人工智能技術；
- 運用我們的智慧零售策略，藉助我們的技術服務賦能線下零售商。

有關更詳細的披露，請流覽 <http://www.tencent.com/zh-cn/ir/> 或通過微信公眾帳號關注我們：



###

## 關於騰訊

騰訊以技術豐富互聯網用戶的生活。公司旗下社交網絡及通訊平台微信和 QQ 將使用者連接到多元化的數字內容，包括遊戲、視頻、音樂和文學。騰訊自主開發的目標使用者定向技術協助廣告主觸達數以億計的中國消費者。在基礎設施服務方面，騰訊在移動支付、網絡安全、雲服務及人工智能等範疇提供與別不同的產品，促進合作夥伴的業務增長。騰訊大力投資于人才及推動科技創新，務求與互聯網行業共同發展。

騰訊於 1998 年在中國深圳成立。騰訊控股 (00700.HK) 在香港聯合交易所的主板上市。

## 投資者及媒體查詢：

陳慧芬 電話: (86) 755 86013388 內線 88369/ (852) 3148 5100 電郵: [cchan@tencent.com](mailto:cchan@tencent.com)  
葉楓貞 電話: (86) 755 86013388 內線 68961/ (852) 3148 5100 電郵: [janeyip@tencent.com](mailto:janeyip@tencent.com)  
呂淑瑩 電話: (86) 755 86013388 內線 68870/ (852) 3148 5100 電郵: [stellalui@tencent.com](mailto:stellalui@tencent.com)  
張沛恒 電話: (86) 755 86013388 內線 68919/ (852) 3148 5100 電郵: [phcheung@tencent.com](mailto:phcheung@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制的本公司綜合業績，若干額外的非通用會計準則財務計量 ( 經營盈利、經營利潤率、期內盈利、純利率、本公司權益持有人應占盈利、每股基本盈利及每股攤薄盈利 ) 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制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並購交易的若干影響為投資者評估本公司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公司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、預測業務計畫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他詳情載於我們的其他公開披露檔和公司網站。



## 綜合收益表

人民幣百萬元 (特別說明除外)

	未經審核		經審核	
	4Q2017	4Q2016	2017	2016
收入	<b>66,392</b>	<b>43,864</b>	<b>237,760</b>	<b>151,938</b>
增值服務	39,947	29,191	153,983	107,810
網絡廣告	12,361	8,288	40,439	26,970
其他	14,084	6,385	43,338	17,158
收入成本	<b>(34,897)</b>	<b>(20,238)</b>	<b>(120,835)</b>	<b>(67,439)</b>
毛利	<b>31,495</b>	<b>23,626</b>	<b>116,925</b>	<b>84,499</b>
	<i>毛利率</i>	<b>47%</b>	<b>49%</b>	<b>56%</b>
利息收入	1,156	653	3,940	2,619
其他收益淨額	7,906	1,022	20,140	3,594
銷售及市場推廣開支	(6,022)	(4,462)	(17,652)	(12,136)
一般及行政開支	(8,811)	(6,909)	(33,051)	(22,459)
經營盈利	<b>25,724</b>	<b>13,930</b>	<b>90,302</b>	<b>56,117</b>
	<i>經營利潤率</i>	<b>39%</b>	<b>38%</b>	<b>37%</b>
財務成本淨額	(859)	(483)	(2,908)	(1,955)
分占聯營公司及合營公司盈利/(虧損)	(120)	(522)	821	(2,522)
除稅前盈利	<b>24,745</b>	<b>12,925</b>	<b>88,215</b>	<b>51,640</b>
所得稅開支	(3,123)	(2,402)	(15,744)	(10,193)
期內盈利	<b>21,622</b>	<b>10,523</b>	<b>72,471</b>	<b>41,447</b>
	<i>淨利潤率</i>	<b>33%</b>	<b>30%</b>	<b>27%</b>
下列人士應占：				
本公司權益持有人	20,797	10,529	71,510	41,095
非控制性權益	825	(6)	961	352
非通用會計準則本公司權益持有人應占盈利	17,454	12,332	65,126	45,420
歸屬於本公司權益持有人的				
每股盈利 (每股人民幣元)				
- 基本	2.206	1.121	7.598	4.383
- 攤薄	2.177	1.108	7.499	4.329

## 綜合全面收益表

人民幣百萬元 (特別說明除外)

	經審核	
	2017	2016
年度盈利	72,471	41,447
其他全面收益 (除稅淨額) :		
<i>其後可能會重新分類至損益的項目</i>		
分占聯營公司其他全面收益	907	863
可供出售金融資產公允價值變動		
收益淨額	16,854	2,929
處置可供出售金融資產後轉至損益	(2,561)	(1,176)
外幣折算差額	(9,316)	4,198
其他公允價值收益	756	600
<i>其後可能不會重新分類至損益的項目</i>		
其他公允價值收益	(50)	(244)
	6,590	7,170
年度全面收益總額	79,061	48,617
下列人士應占 :		
本公司權益持有人	78,218	48,194
非控制性權益	843	423

## 其他財務資料

人民幣百萬元 (特別說明除外)

	未經審核		經審核	
	4Q2017	4Q2016	2017	2016
EBITDA (a)	23,278	16,775	89,724	62,550
經調整的 EBITDA (a)	25,127	18,495	95,861	66,863
經調整的 EBITDA 比率 (b)	38%	42%	40%	44%
利息開支	839	611	3,060	2,167
現金淨額 (c)	16,332	18,140	16,332	18,140
資本開支 (d)	4,975	2,839	13,585	12,100

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、設備及器材以及投資物業的折舊、以及無形資產攤銷。經調整的 EBITDA 包括 EBITDA 加按權益結算的股份酬金開支。
- (b) 經調整的 EBITDA 比率根據經調整的 EBITDA 除以收入計算。

- (c) 現金淨額為期末餘額，乃根據現金及現金等價物、定期存款及其他，減借款及應付票據計算。
- (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、投資物業、土地使用權以及無形資產（不包括媒體內容、遊戲特許權和其他內容）。

## 綜合財務狀況表

人民幣百萬元 (特別說明除外)

	經審核	
	於 12 月 31 日	
	2017 年	2016 年
<b>資產</b>		
<b>非流動資產</b>		
物業、設備及器材	23,597	13,900
在建工程	3,163	4,674
投資物業	800	854
土地使用權	5,111	5,174
無形資產	40,266	36,467
於聯營公司的投資	113,779	70,042
於聯營公司可贖回工具的投資	22,976	9,627
於合營公司的投資	7,826	630
可供出售金融資產	127,218	83,806
預付款項、按金及其他資產	11,173	7,363
其他金融資產	5,159	1,760
遞延所得稅資產	9,793	7,033
定期存款	5,365	5,415
	<b>376,226</b>	<b>246,745</b>
<b>流動資產</b>		
存貨	295	263
應收賬款	16,549	10,152
預付款項、按金及其他資產	17,110	14,118
其他金融資產	465	1,649
定期存款	36,724	50,320
受限制現金	1,606	750
現金及現金等價物	105,697	71,902
	<b>178,446</b>	<b>149,154</b>
<b>資產總額</b>	<b>554,672</b>	<b>395,899</b>

## 綜合財務狀況表 (續上)

人民幣百萬元 (特別說明除外)

	經審核	
	於 12 月 31 日	
	2017 年	2016 年
<b>權益</b>		
<b>本公司權益持有人應占權益</b>		
股本	-	-
股本溢價	22,204	17,324
股份獎勵計畫所持股份	(3,970)	(3,136)
其他儲備	35,158	23,693
保留盈利	202,682	136,743
	<u>256,074</u>	<u>174,624</u>
<b>非控制性權益</b>	<b>21,019</b>	<b>11,623</b>
	<u>277,093</u>	<u>186,247</u>
<b>權益總額</b>		
<b>負債</b>		
<b>非流動負債</b>		
借款	82,094	57,549
應付票據	29,363	36,204
長期應付款項	3,862	4,935
其他金融負債	2,154	2,576
遞延所得稅負債	5,975	5,153
遞延收入	2,391	2,038
	<u>125,839</u>	<u>108,455</u>
<b>流動負債</b>		
應付帳款	50,085	27,413
其他應付款項及預提費用	29,433	20,873
借款	15,696	12,278
應付票據	4,752	3,466
流動所得稅負債	8,708	5,219
其他稅項負債	934	745
遞延收入	42,132	31,203
	<u>151,740</u>	<u>101,197</u>
<b>負債總額</b>	<b>277,579</b>	<b>209,652</b>
<b>權益及負債總額</b>	<b>554,672</b>	<b>395,899</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
		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 2017 年 12 月 31 日止年度						
經營盈利	90,302	6,253	(17,816)	490	2,794	82,023
年度盈利	72,471	7,080	(18,112)	1,841	3,124	66,404
本公司權益持有人	71,510	6,875	(18,051)	1,706	3,086	65,126
經營利潤率	38%					34%
淨利潤率	30%					28%
截至 2016 年 12 月 31 日止年度						
經營盈利	56,117	4,455	(7,624)	397	4,809	58,154
年度盈利	41,447	5,227	(7,786)	1,651	5,452	45,991
本公司權益持有人	41,095	5,123	(7,770)	1,547	5,425	45,420
經營利潤率	37%					38%
淨利潤率	27%					30%

附注：

- (a) 包括授予投資公司雇員的認沽期權 (可由本公司收購的投資公司的股份及根據其股份獎勵計畫而發行的股份) 及其他獎勵
- (b) 包括視同處置及處置投資公司和業務，以及因投資產生的公允價值變動的 (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

## 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	已報告	調整				非通用會計準則
		股份酬金 (a)	來自投資	無形資產	減值撥備 (d)	
截至 2017 年 12 月 31 日止三個月未經審核						
經營盈利	25,724	1,874	(6,281)	112	424	21,853
期內盈利	21,622	2,146	(6,229)	474	358	18,371
本公司權益持有人	20,797	2,084	(6,189)	442	320	17,454
經營利潤率	39%					33%
淨利潤率	33%					28%
截至 2017 年 9 月 30 日止三個月未經審核						
經營盈利	22,746	1,632	(3,169)	110	295	21,614
期內盈利	18,047	1,851	(3,475)	395	356	17,174
本公司權益持有人	18,006	1,816	(3,475)	367	356	17,070
經營利潤率	35%					33%
淨利潤率	28%					26%
截至 2016 年 12 月 31 日止三個月未經審核						
經營盈利	13,930	1,754	(1,502)	162	602	14,946
期內盈利	10,523	1,980	(1,440)	541	828	12,432
本公司權益持有人	10,529	1,940	(1,440)	493	810	12,332
經營利潤率	32%					34%
淨利潤率	24%					28%

附注：

- (a) 包括授予投資公司雇員的認沽期權（可由本公司收購的投資公司的股份及根據其股份獎勵計畫而發行的股份）及其他獎勵
- (b) 包括視同處置及處置投資公司和業務，以及因投資產生的公允價值變動的（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

