

实时发布

## 腾讯公布二零二零年第四季及全年业绩

香港，二零二一年三月二十四日 – 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）今天公布截至二零二零年十二月三十一日止第四季（“二零二零年第四季”）未经审核综合业绩及二零二零年度（“二零二零年度”）经审核综合业绩。

## 二零二零年第四季业绩摘要

**总收入：同比增长 26%，按非国际财务报告准则<sup>1</sup>的本公司权益持有人应占盈利：同比增长 30%**

- 总收入为人民币 1,336.69 亿元（204.86 亿美元<sup>2</sup>），较二零一九年第四季（“同比”）增长 26%。
- 按非国际财务报告准则，撇除若干一次性及/或非现金项目的影响，以反映核心业务的表现：
  - 经营盈利为人民币 380.84 亿元（58.37 亿美元），同比增长 26%；经营利润率为 28%，同比大致持平。
  - 期内盈利为人民币 344.54 亿元（52.80 亿美元），同比增长 29%；净利润率为 26%，同比大致持平。
  - 期内本公司权益持有人应占盈利为人民币 332.07 亿元（50.89 亿美元），同比增长 30%。
  - 每股基本盈利为人民币 3.494 元，每股摊薄盈利为人民币 3.413 元。
- 按国际财务报告准则：
  - 经营盈利为人民币 637.13 亿元（97.65 亿美元），同比增长 123%；经营利润率由去年同期的 27% 上升至 48%。
  - 期内盈利为人民币 593.69 亿元（90.99 亿美元），同比增长 165%；净利润率由去年同期的 21% 上升至 44%。
  - 期内本公司权益持有人应占盈利为人民币 593.02 亿元（90.89 亿美元），同比增长 175%。
  - 每股基本盈利为人民币 6.240 元。每股摊薄盈利为人民币 6.112 元。
- 期末总现金为人民币 2,595.07 亿元（397.72 亿美元）。

## 二零二零年度业绩摘要

**总收入：增长 28%，按非国际财务报告准则的本公司权益持有人应占盈利：增长 30%**

- 总收入为人民币 4,820.64 亿元（738.81 亿美元），较二零一九年度增长 28%。
- 按非国际财务报告准则，撇除若干一次性及/或非现金项目的影响，以反映核心业务的表现：
  - 经营盈利为人民币 1,494.04 亿元（228.98 亿美元），增长 30%；经营利润率为 31%，与去年大致持平。
  - 年度盈利为人民币 1,269.83 亿元（194.61 亿美元），增长 30%；净利润率为 26%，与去年大致持平。
  - 年度本公司权益持有人应占盈利为人民币 1,227.42 亿元（188.11 亿美元），增长 30%。
  - 每股基本盈利为人民币 12.934 元，每股摊薄盈利为人民币 12.689 元。
- 按国际财务报告准则：
  - 经营盈利为人民币 1,842.37 亿元（282.36 亿美元），增长 55%；经营利润率由去年的 31% 上升至 38%。
  - 年度盈利为人民币 1,601.25 亿元（245.41 亿美元），增长 67%；净利润率由去年的 25% 上升至 33%。
  - 年度本公司权益持有人应占盈利为人民币 1,598.47 亿元（244.98 亿美元），增长 71%。
  - 每股基本盈利为人民币 16.844 元。每股摊薄盈利为人民币 16.523 元。
- 董事会建议就截至二零二零年十二月三十一日止年度派发末期股息每股 1.60 港元（二零一九年：每股 1.20 港元）。此建议须待股东于股东周年大会批准。

<sup>1</sup> 非国际财务报告准则（过往称为非通用会计准则）撇除股份酬金、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/（拨回），以及所得税影响。

<sup>2</sup> 美元数据基于 1 美元兑人民币 6.5249 元计算。

董事会主席兼首席执行官马化腾表示：“尽管二零二零年充满史无前例的挑战，我们各项业务取得稳健的业绩，印证了我们对用户价值、科技创新及业务可持续性的专注。在消费互联网，我们通过丰富产品内容及一系列的创新，进一步延伸领先地位，以游戏为起始点的国际业务也有长足进展。在产业互联网，我们凭借旗舰 SaaS 产品及升级的云基础设施，进一步渗透到各行各业。我们将一如既往地践行‘科技向善’，与行业合作伙伴携手，为用户、企业乃至整体社会带来不断价值提升的产品及服务。”

## 二零二零年第四季财务分析

增值服务业务二零二零年第四季的收入同比增长 28% 至人民币 670 亿元。网络游戏收入增长 29% 至人民币 391 亿元。其中，我们的海外游戏收入同比增长 43% 至人民币 98 亿元。该项增长主要反映包括《和平精英》、《王者荣耀》、《PUBG Mobile》及近期推出《天涯明月刀手游》在内的智能手机游戏带来的收入贡献。二零二零年第四季，智能手机游戏收入总额（包括归属于我们社交网络业务的智能手机游戏收入）及个人电脑客户端游戏收入分别为人民币 367 亿元及人民币 102 亿元。社交网络收入增长 27% 至人民币 279 亿元。该项增长主要受虎牙直播服务的合并影响、音乐及视频会员服务数字内容服务以及游戏虚拟道具销售的收入增长所推动。

网络广告业务二零二零年第四季的收入增长 22% 至人民币 247 亿元，该项增长是由于来自教育、电子商务平台及快速消费品等行业的广告主的需求增加，以及易车广告收入的合并。社交及其他广告收入增长 25% 至人民币 204 亿元。该项增长主要反映广告主对微信朋友圈资源以及对移动广告联盟提供的定制化应用内广告解决方案的需求增加。媒体广告收入增长 8% 至人民币 43 亿元。该项增长主要受音乐流媒体应用以及腾讯视频热播电视剧所带来的贡献推动。

金融科技及企业服务业务二零二零年第四季的收入同比增长 29% 至人民币 385 亿元。该项增长主要来自商业支付及理财服务因交易量和单笔交易金额增加而带来的收入增长。随着我们于民生服务、金融服务及互联网服务等垂直领域的市场地位加深以及我们于二零二零年第四季开始合并易车的企业服务收入，我们的企业服务收入因此出现强劲的同同比增长。

## 二零二零年第四季其他主要财务信息

EBITDA 为人民币 428.72 亿元，同比增加 20%。经调整的 EBITDA 为人民币 465.33 亿元，同比增加 21%。资本开支为人民币 96.59 亿元，同比下降 43%。自由现金流\*为人民币 276.64 亿元，同比下降 11%。

于二零二零年十二月三十一日，本公司的现金净额为人民币 110.63 亿元。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 12,049 亿元。于二零二零年九月三十日，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 8,907 亿元。

\* 自二零二零年起，自由现金流调整为：经营活动所得现金流量在减去所支付的资本开支基础上，再减去所支付的媒体内容开支及租赁负债。于二零一九年第一季、第二季、第三季及第四季，重新呈列的自由现金流分别为人民币 168 亿元、126 亿元、281 亿元及 313 亿元。

## 经营数据

	于二零二零年 十二月三十一日	于二零一九年 十二月三十一日	同比变动	于二零二零年 九月三十日	环比变动
	(百万计, 另有指明者除外)				
微信及 WeChat 的 合并月活跃账户数	1,225.0	1,164.8	5.2%	1,212.8	1.0%
QQ 的智能终端月活跃账户数	594.9	647.0	-8.1%	617.4	-3.6%
收费增值服务注册账户数	219.5	180.1	21.9%	213.4	2.9%

## 业务回顾及展望

尽管二零二零年充满史无前例的挑战,但我们相信,稳健的运营及财务业绩印证了我们对用户价值及科技创新的专注。以下为我们主要产品及业务的重点表现:

## 通信及社交

过去十年,微信由一款实时通信应用演变为一项满足逾 12 亿用户数字需求的服务。每天超过 1.2 亿用户在朋友圈发表内容,3.6 亿用户阅读公众号文章,4 亿用户使用小程序。小程序及微信支付帮助中小企业及品牌加强与用户之间的联系,二零二零年通过小程序产生的交易额同比增长超过一倍。

越来越多的微信用户在朋友圈及聊天中上传个人视频,并与朋友分享。我们持续进行产品创新,用户现在也可以通过“视频号”公开分享资讯类视频。视频号让品牌及企业扩大受众范围并促进交易,其中打通小程序对此的成效尤为明显。

在 QQ 方面,我们专注于提升垂直社群的互动体验。我们通过丰富社群体验提高年轻用户的黏性,例如让用户可以在视频聊天中与朋友一起玩人工智能的社交游戏以及一起观看腾讯视频。我们在 QQ 的“小世界”视频及图片信息流服务中加入话题标签功能,推出能够引起 Z 世代共鸣的热门话题,提升用户活跃度。我们为《王者荣耀》、《使命召唤手游》等热门游戏推出联合宣传及名人电竞活动。此外,我们亦与教育机构合作,为用户带来如趣味知识竞赛等互动学习体验。

展望未来,我们将会致力提供生动有趣的聊天体验,方便用户与更广大的社群分享内容。我们致力丰富 QQ 年轻用户在兴趣社群的体验,并为消费者、中小企业及品牌在微信生态内带来更好的社交电商服务。

## 网络游戏

通过自研游戏及与合作伙伴和投资公司的 IP 合作,我们加强了在全球手机及个人电脑游戏市场的领先地位。我们的领先地位横跨各种游戏类型及多种平台,包括多人在线战术竞技场游戏、射击及大型多人在线角色扮演游戏,以及覆盖手机及个人电脑等。

《王者荣耀》连续两年荣登全球手机游戏畅销榜榜首,并继续荣膺中国最受欢迎手机游戏(按月活跃账户数计

算)。二零二一年一月，我们发布了《王者荣耀》至今最大规模的更新，推出一款全新的英雄、皮肤及用户界面。我们升级了渲染技术，以最小的性能消耗增强视觉效果，为未来的升级提供更丰富的内容及游戏体验。

《使命召唤手游》在中国推出，其节奏明快和紧张刺激的第一人称射击体验吸引硬核玩家参与，完善了我们在《和平精英》和《穿越火线手游》以外在射击类游戏领域的布局。

《天涯明月刀手游》展示出我们在大型多人在线角色扮演游戏类型的实力。极光工作室将此游戏 IP 从个人电脑拓展到移动端，同时保留了其独特的国风格调及半沙盒开放世界的设计。二零二零年第四季，《天涯明月刀手游》在 iOS 平台成为中国最畅销的大型多人在线角色扮演游戏。

我们与任天堂的合作让我们的家庭娱乐产品业务扩展至游戏主机。截至二零二零年底，我们已在中国销售超过 100 万台 Switch 主机，并发布了十多款受欢迎的 Switch 游戏。

我们持续升级健康游戏系统，旨在帮助家长管理年轻用户在游戏内的使用时长及消费，为中国青少年提供健康的游戏环境。于二零二零年第四季，18 岁以下未成年人对我们在中国网络游戏流水的占比为 6.0%，其中 16 岁以下未成年人的流水占比为 3.2%。

《英雄联盟》二零二零年全球总决赛同时观看人数最高超过 4,500 万，创下游戏电竞赛事的收视纪录，《英雄联盟》手机游戏版《激斗峡谷》的推出进一步扩大游戏的用户基础。

根据 App Annie 的数据，《PUBG Mobile》连续两年成为海外市场上最受欢迎的手机游戏（按月活跃账户数计算）。《PUBG Mobile》全球总决赛已成为手机游戏中观看人数最多的电竞赛事。

## 数字内容

我们的收费增值服务账户数同比增长 22% 至 2.19 亿。我们在长视频行业具有领导地位，视频付费服务会员数达到 1.23 亿，主要受益于热门动漫 IP 及剧集的推出。我们还增强了文学、动漫、游戏及长视频服务的跨 IP 价值，创造具吸引力的内容并吸纳付费用户。此外，我们正在建设充满活力的短视频社区，鼓励观众与创作者之间的互动，并提供知识型视频内容。我们在微视播出的微剧大受欢迎，录得数十亿的视频播放量及社交媒体评论量。付费流媒体的模式，带来了音乐服务会员数的持续增长。在阅读集团，我们致力丰富其免费及付费内容、社区功能及以 IP 为中心的内容生态。

## 网络广告

我们整合了广告平台，加强了自有广告资源以及移动广告联盟，受到广告主的青睐。

于微信朋友圈内，效果广告主可以将广告连接到小程序，以提升他们的销售转化率。我们的移动广告联盟提供定制化的应用内广告解决方案，显著增加了第三方游戏公司及互联网服务提供商在游戏内投放的广告收入。

展望未来，我们将继续加强推荐算法及分析服务，为广告主提高获客效率及销售转化率。

## 金融科技

我们金融科技业务的战略重点是积极配合监管机构，与行业合作伙伴一起推出合规及普惠的金融科技产品，同时优先考虑风险管理，而非追求规模。

随着消费反弹及支付数字化加速，我们的支付交易额同比健康增长，主要由于在零售、公共服务及食品杂货等多个垂直领域的日活跃消费者增加，以及支付频率有所提高。我们的商业手续费率保持稳定。我们理财服务的客户资产保有量同比增长稳健。

## 云及其他企业服务

我们投入于 IaaS 技术，包括“星星海”定制化云服务器解决方案及自研的数据中心技术“T-block”，以提升我们云服务的表现及成本效益。我们开发了新一代星星海 SA3 服务器，采用最新的 AMD 霄龙处理器，提升了人工智能、安全、存储及网络能力，更加节能。

SaaS 产品方面，腾讯会议成为中国最大规模的独立云会议应用，最近发布的企业版腾讯会议在能源、医疗及教育行业提升了渗透率；我们推出全新的会议室解决方案“腾讯会议 Rooms”和“会议室连接器”，能够与客户现有的音视频设备兼容，提供高质量的互动通信体验。企业微信已经成为远程办公不可或缺的通信工具，目前服务超过 550 万企业客户，使其实现更好的内部沟通并与超过 4 亿微信用户连接。

我们将继续投资云计算基础设施及技术，发挥在通信及效率办公方面的优势，并与合作伙伴协作升级我们的 PaaS 及 SaaS 解决方案。

## 环境、社会及管治措施

可持续性对于本公司的战略及运营发展至关重要，我们一直将社会责任融入公司的产品及服务中。

### 环境

我们最近宣布致力迈向碳中和，协助应对气候变化，并在办公大楼及数据中心的运营中探索可再生能源的解决方案。我们亦利用在人工智能、大数据及云计算方面的专业知识，致力于通过创新方案共同解决地球的可持续性问题，例如发展智慧农业解决方案。开发《王者荣耀》的天美工作室最近加入联合国环境规划署发起的“玩游戏，救地球”联盟 (Playing for the Planet Alliance)，将减少碳排放与倡导环保理念融入游戏。

### 社会

维护用户隐私及数据安全为腾讯的首要任务。我们注重用户体验，在产品与服务中恪守“将隐私保护融入设计”的理念。我们使用数据加密、数据脱敏、去标识化及量子加密等先进技术，保障用户的数据安全。

我们在中国升级了未成年人健康上网保护体系，帮助家长防止未成年人过度使用互联网服务。

腾讯健康码在疫情期间，协助用户安全有序地交通出行。我们亦通过微信支付、小程序等数字化解决方案帮助企业维持业务经营。

我们将腾讯公益平台建立为高效的募捐平台，提供技术帮助公益机构数字化，吸引更多公众参与。二零二零年，我们的旗舰慈善活动“99 公益日”吸引了超过 1,800 万用户及 1 万个募捐项目参与，在三日内筹集超过人民币 30 亿元善款。通过微信及 QQ，我们帮助老年人及弱势群体跨越数字鸿沟。我们推出“为村”计划以推动乡村振兴，现已连接超过 1.6 万个村庄及 250 万村民。

## 管治

我们建立了严谨的风险管理及内部控制体系，恪守最高的企业管治标准。我们亦已订立反舞弊及举报政策，以识别并防止欺诈及贪腐行为。我们相信多元性是有效管治的关键，并致力提高董事会在性别、背景及专业知识方面的多元性。

展望未来，我们将秉承“用户为本，科技向善”的愿景，继续运用科技的力量，开发创新的产品及服务，为所有持份者创造价值。

有关更详细的披露，请浏览 [www.tencent.com/zh-cn/investors.html](http://www.tencent.com/zh-cn/investors.html) 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。

通过通信及社交服务微信和QQ，促进用户互相连接，并助其连接数字内容、网上及线下服务。通过定向广告服务，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队伍和推动科技创新，积极参与互联网行业协同发展。腾讯于 1998 年在中国深圳成立，腾讯的股份 (00700.HK) 在香港联合交易所主板上市。

如有查询，请联系：[IR#tencent.com](mailto:IR#tencent.com)

陈慧芬	电话: (86) 755 86013388 / (852) 3148 5100 内线 888369 电邮: <a href="mailto:cchan#tencent.com">cchan#tencent.com</a>
黄志芸	电话: (86) 755 86013388 / (852) 3148 5100 内线 850839 电邮: <a href="mailto:wendyyhuang#tencent.com">wendyyhuang#tencent.com</a>
叶帼贞	电话: (86) 755 86013388 / (852) 3148 5100 内线 868961 电邮: <a href="mailto:janeyip#tencent.com">janeyip#tencent.com</a>
张沛恒	电话: (86) 755 86013388 / (852) 3148 5100 内线 868919 电邮: <a href="mailto:phcheung#tencent.com">phcheung#tencent.com</a>

## 非国际财务报告准则财务计量

为补充根据国际财务报告准则编制的本公司综合业绩，若干额外的非国际财务报告准则财务计量（经营盈利、经营利润率、期内盈利、净利润率、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。此等未经审核非国际财务报告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，此等非国际财务报告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，非国际财务报告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，非国际财务报告准则调整包括本集团主要联营公司的相关非国际财务报告准则调整，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		经审核	
	4Q2020	4Q2019	2020	2019
收入	<b>133,669</b>	105,767	<b>482,064</b>	377,289
增值服务	<b>66,979</b>	52,308	<b>264,212</b>	199,991
网络广告	<b>24,655</b>	20,225	<b>82,271</b>	68,377
金融科技及企业服务	<b>38,494</b>	29,920	<b>128,086</b>	101,355
其他	<b>3,541</b>	3,314	<b>7,495</b>	7,566
收入成本	<b>(74,788)</b>	(59,659)	<b>(260,532)</b>	(209,756)
毛利	<b>58,881</b>	46,108	<b>221,532</b>	167,533
	<i>毛利率</i>			
	<b>44%</b>	44%	<b>46%</b>	44%
利息收入	<b>1,708</b>	1,580	<b>6,957</b>	6,314
其他收益净额	<b>32,936</b>	3,630	<b>57,131</b>	19,689
销售及市场推广开支	<b>(10,033)</b>	(6,712)	<b>(33,758)</b>	(21,396)
一般及行政开支	<b>(19,779)</b>	(16,002)	<b>(67,625)</b>	(53,446)
经营盈利	<b>63,713</b>	28,604	<b>184,237</b>	118,694
	<i>经营利润率</i>			
	<b>48%</b>	27%	<b>38%</b>	31%
财务成本净额	<b>(2,253)</b>	(2,767)	<b>(7,887)</b>	(7,613)
分占联营公司及合营公司盈利/(亏损)	<b>1,618</b>	(1,328)	<b>3,672</b>	(1,681)
除税前盈利	<b>63,078</b>	24,509	<b>180,022</b>	109,400
所得税开支	<b>(3,709)</b>	(2,137)	<b>(19,897)</b>	(13,512)
期内盈利	<b>59,369</b>	22,372	<b>160,125</b>	95,888
	<i>净利润率</i>			
	<b>44%</b>	21%	<b>33%</b>	25%
下列人士应占：				
本公司权益持有人	<b>59,302</b>	21,582	<b>159,847</b>	93,310
非控制性权益	<b>67</b>	790	<b>278</b>	2,578
非国际财务报告准则本公司权益持有人应占盈利	<b>33,207</b>	25,484	<b>122,742</b>	94,351
归属于本公司权益持有人的 每股盈利（每股人民币元）				
- 基本	<b>6.240</b>	2.278	<b>16.844</b>	9.856
- 摊薄	<b>6.112</b>	2.248	<b>16.523</b>	9.643

## 综合全面收益表

人民币百万元（特别说明除外）

经审核	
2020	2019
<b>160,125</b>	95,888
<b>334</b>	125
<b>(3)</b>	(3)
<b>(7,262)</b>	3,089
<b>(1,552)</b>	(2,139)
<b>130,525</b>	23,119
<b>(1,285)</b>	-
<b>291</b>	(178)
<b>121,048</b>	24,013
<b>281,173</b>	119,901
<b>277,834</b>	116,670
<b>3,339</b>	3,231

## 年度盈利

## 其他全面收益（除税净额）：

## 其后可能会重新分类至损益的项目

分占联营公司及合营公司其他全面收益	334	125
处置及视同处置联营公司后分占其他全面收益转至损益	(3)	(3)
外币折算差额	(7,262)	3,089
其他公允价值亏损	(1,552)	(2,139)

## 其后不会重新分类至损益的项目

以公允价值计量且其变动计入 其他全面收益的金融资产的公允价值变动收益净额	130,525	23,119
外币折算差额	(1,285)	-
其他公允价值收益/(亏损)	291	(178)

## 年度全面收益总额

## 下列人士应占：

本公司权益持有人	277,834	116,670
非控制性权益	3,339	3,231

## 其他财务数据

人民币百万元（特别说明除外）

	未经审核		经审核	
	4Q2020	4Q2019	2020	2019
EBITDA (a)	42,872	35,675	170,680	137,268
经调整的 EBITDA (a)	46,533	38,572	183,314	147,395
经调整的 EBITDA 比率 (b)	35%	36%	38%	39%
利息及相关开支	1,766	2,348	7,449	7,690
现金/(债务) 净额 (c)	11,063	(15,552)	11,063	(15,552)
资本开支 (d)	9,659	16,869	33,960	32,369

## 附注：

- (a) EBITDA 乃按经营盈利扣除利息收入及其他收益/亏损净额，加回物业、设备及器材、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) 现金/(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（不包括视频及音乐内容、游戏特许权及其他内容）。

## 综合财务状况表

人民币百万元 (特别说明除外)

	经审核	
	于十二月三十一日	
	二零二零年	二零一九年
<b>资产</b>		
<b>非流动资产</b>		
物业、设备及器材	59,843	46,824
土地使用权	16,091	15,609
使用权资产	12,929	10,847
在建工程	4,939	3,935
投资物业	583	855
无形资产	159,437	128,860
于联营公司的投资	297,609	213,614
于合营公司的投资	7,649	8,280
以公允价值计量且其变动计入损益的金融资产	165,944	128,822
以公允价值计量且其变动计入 其他全面收益的金融资产	213,091	81,721
预付款项、按金及其他资产	24,630	23,442
其他金融资产	4	-
递延所得税资产	21,348	18,209
定期存款	31,681	19,000
	<b>1,015,778</b>	<b>700,018</b>
<b>流动资产</b>		
存货	814	718
应收账款	44,981	35,839
预付款项、按金及其他资产	40,321	27,840
其他金融资产	1,133	375
以公允价值计量且其变动计入损益的金融资产	6,593	7,114
定期存款	68,487	46,911
受限制现金	2,520	2,180
现金及现金等价物	152,798	132,991
	<b>317,647</b>	<b>253,968</b>
<b>资产总额</b>	<b>1,333,425</b>	<b>953,986</b>

## 综合财务状况表 (续上)

人民币百万元 (特别说明除外)

	经审核	
	于十二月三十一日	
	二零二零年	二零一九年
<b>权益</b>		
<b>本公司权益持有人应占权益</b>		
股本	-	-
股本溢价	48,793	35,271
股份奖励计划所持股份	(4,412)	(4,002)
其他储备	121,139	16,786
保留盈利	538,464	384,651
	<b>703,984</b>	<b>432,706</b>
<b>非控制性权益</b>	<b>74,059</b>	<b>56,118</b>
<b>权益总额</b>	<b>778,043</b>	<b>488,824</b>
<b>负债</b>		
<b>非流动负债</b>		
借款	112,145	104,257
应付票据	122,057	83,327
长期应付款项	9,910	3,577
其他金融负债	9,254	5,242
递延所得税负债	16,061	12,841
租赁负债	10,198	8,428
递延收入	6,678	7,334
	<b>286,303</b>	<b>225,006</b>
<b>流动负债</b>		
应付账款	94,030	80,690
其他应付款项及预提费用	54,308	45,174
借款	14,242	22,695
应付票据	-	10,534
流动所得税负债	12,134	9,733
其他税项负债	2,149	1,245
其他金融负债	5,567	5,857
租赁负债	3,822	3,279
递延收入	82,827	60,949
	<b>269,079</b>	<b>240,156</b>
<b>负债总额</b>	<b>555,382</b>	<b>465,162</b>
<b>权益及负债总额</b>	<b>1,333,425</b>	<b>953,986</b>

## 非国际财务报告准则财务计量与根据国际财务报告准则编制的计量的调节

人民币百万元 百分比除外	已报告	调整					非国际财务报告准则
		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/(拨回) (d)	所得税影响 (e)	
截至 2020 年 12 月 31 日止年度经审核							
经营盈利	184,237	13,745	(63,299)	3,299	11,422	–	149,404
年度盈利	160,125	17,089	(69,348)	7,723	12,684	(1,290)	126,983
本公司权益持有人应占盈利	159,847	16,228	(69,473)	6,387	10,673	(920)	122,742
经营利润率	38%						31%
净利润率	33%						26%
截至 2019 年 12 月 31 日止年度经审核							
经营盈利	118,694	10,500	(19,650)	1,051	4,006	–	114,601
年度盈利	95,888	12,774	(20,818)	5,781	5,202	(1,238)	97,589
本公司权益持有人应占盈利	93,310	12,309	(20,720)	5,362	5,185	(1,095)	94,351
经营利润率	31%						30%
净利润率	25%						26%

## 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 / 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、商誉及收购产生的其他无形资产的减值拨备 / （拨回）
- (e) 非国际财务报告准则调整的所得税影响

## 非国际财务报告准则财务计量与根据国际财务报告准则编制的计量的调节

人民币百万元 百分比除外	已报告	调整					非国际财务报告准则
		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/(拨回) (d)	所得税影响 (e)	
截至 2020 年 12 月 31 日止三个月未经审核							
经营盈利	63,713	3,744	(34,652)	885	4,394	–	38,084
期内盈利	59,369	4,896	(36,149)	2,260	4,407	(329)	34,454
本公司权益持有人应占盈利	59,302	4,735	(36,928)	1,926	4,407	(235)	33,207
经营利润率	48%						28%
净利润率	44%						26%
截至 2020 年 9 月 30 日止三个月未经审核							
经营盈利	43,953	3,059	(8,703)	905	(1,098)	–	38,116
期内盈利	38,899	3,770	(10,099)	2,005	(973)	(277)	33,325
本公司权益持有人应占盈利	38,542	3,517	(10,133)	1,620	(1,026)	(217)	32,303
经营利润率	35%						30%
净利润率	31%						27%
截至 2019 年 12 月 31 日止三个月未经审核							
经营盈利	28,604	3,269	(2,340)	701	72	–	30,306
期内盈利	22,372	3,965	(1,412)	1,667	140	(93)	26,639
本公司权益持有人应占盈利	21,582	3,756	(1,403)	1,406	133	10	25,484
经营利润率	27%						29%
净利润率	21%						25%

## 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 / 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、商誉及收购产生的其他无形资产的减值拨备 / （拨回）
- (e) 非国际财务报告准则调整的所得税影响