

即时发布

## 腾讯公布 2017 年第四季度及全年业绩

香港，2018 年 3 月 21 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 2017 年 12 月 31 日未经审核的第四季度综合业绩及经审核的全年综合业绩。

### 2017 年全年业绩摘要

**总收入：同比增长 56%，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 43%**

- 总收入为人民币 2,377.60 亿元（363.87 亿美元<sup>1</sup>），比去年同期增长 56%。
- 经营盈利为人民币 903.02 亿元（138.20 亿美元），比去年同期增长 61%；经营利润率由去年同期的 37% 上升至 38%。
- 年度盈利为人民币 724.71 亿元（110.91 亿美元），比去年同期增长 75%；净利润率由去年同期的 27% 增长至 30%。
- 本公司权益持有人应占盈利为人民币 715.10 亿元（109.44 亿美元），比去年同期增长 74%。
- 每股基本盈利为人民币 7.598 元，每股摊薄盈利为人民币 7.499 元。
- 按非通用会计准则<sup>2</sup>，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 820.23 亿元（125.53 亿美元），比去年同期增长 41%；经营利润率由去年同期的 38% 下降至 34%。
  - 年度盈利为人民币 664.04 亿元（101.63 亿美元），比去年同期增长 44%；净利润率由去年同期的 30% 下降至 28%。
  - 本公司权益持有人应占盈利为人民币 651.26 亿元（99.67 亿美元），比去年同期增长 43%。
  - 每股基本盈利为人民币 6.920 元，每股摊薄盈利为人民币 6.830 元。

### 2017 年第四季度业绩摘要

**总收入：同比增长 51%，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 42%**

- 总收入为人民币 663.92 亿元（101.61 亿美元），比去年同期增长 51%。
- 经营盈利为人民币 257.24 亿元（39.37 亿美元），比去年同期增长 85%；经营利润率由去年同期的 32% 上升至 39%。
- 期内盈利为人民币 216.22 亿元（33.09 亿美元），比去年同期增长 105%；净利润率由去年同期的 24% 增长至 33%。
- 本公司权益持有人应占盈利为人民币 207.97 亿元（31.83 亿美元），比去年同期增长 98%。
- 每股基本盈利为人民币 2.206 元，每股摊薄盈利为人民币 2.177 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 218.53 亿元（33.44 亿美元），比去年同期增长 46%；经营利润率由去年同期的 34% 下降至 33%。
  - 期内盈利为人民币 183.71 亿元（28.12 亿美元），比去年同期增长 48%；净利润率为 28%，与去年相同。

<sup>1</sup>美元数据基于 1 美元兑人民币 6.5342 元计算。

<sup>2</sup>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。

- 本公司权益持有人应占盈利为人民币 174.54 亿元（26.71 亿美元），比去年同期增长 42%。
- 每股基本盈利为人民币 1.852 元，每股摊薄盈利为人民币 1.827 元。

腾讯董事会主席兼首席执行官马化腾表示：「腾讯在 2017 年实施多项重要战略举措，进一步巩固了我们的领先地位，我们在 2018 年将持续执行有关举措。我们的视频服务已成为中国市场的领导者，拥有最多的移动端日活跃用户和月订购数。微信小程序平台的开发者数量和用户人数均迅速增长。我们的竞速类游戏《QQ 飞车手游》及射击类游戏《绝地求生：刺激战场》分别在各自的游戏类别中绝对领先，并带动有关类别玩家数量的增长。展望未来，我们正在大幅增加于视频、支付、云、人工智能及智慧零售等领域的投资，这将会在短期内对我们的盈利有些影响，但我们相信这些投资能为我们带来长远价值及增长机会。」

## 2017 年第四季度财务分析

增值服务业务 2017 年第四季的收入同比增长 37% 至人民币 399.47 亿元。网络游戏收入增长 32% 至人民币 243.67 亿元。该项增长主要反映来自我们的智能手机游戏（包括《王者荣耀》等现有游戏以及《乱世王者》与《经典版天龙手游》等新游戏）的收入增长。该项增长亦反映来自我们个人电脑客户端游戏（如《地下城与勇士》及《英雄联盟》）的收入增长。社交网络收入增长 45% 至人民币 155.80 亿元。该项增长主要由于订购视频流媒体及直播等数字内容服务与游戏内虚拟道具销售的收入增长。

网络广告业务 2017 年第四季的收入同比增长 49% 至人民币 123.61 亿元。媒体广告收入增长 22% 至人民币 41.21 亿元，主要受益于我们的腾讯视频（视频流媒体服务）收入的增长，部分被我们改进新闻应用的广告系统所导致的广告资源减少所抵销。社交及其他广告收入增长 68% 至人民币 82.40 亿元，主要由于来自微信（主要是微信朋友圈及微信公众账号）及我们的广告联盟的广告收入增长<sup>3</sup>。

其他业务 2017 年第四季的收入同比增长 121% 至人民币 140.84 亿元。该项增长主要受我们的支付相关服务及云服务收入的增长所推动。

## 2017 年第四季度其他主要财务信息

本季度股份酬金开支为人民币 18.74 亿元，较去年同期上升 7%。

EBITDA 为人民币 232.78 亿元，较去年同期上升 39%。经调整的 EBITDA 为人民币 251.27 亿元，较去年同期上升 36%。

资本开支为人民币 49.75 亿元，较去年同期增加 75%。

自由现金流为人民币 241.70 亿元，较去年同期上升 41%。

于 2017 年 12 月 31 日，本公司的现金净额为人民币 163.32 亿元。于 2017 年 12 月 31 日，我们于上市投资公司权益（包括联营公司以及可供出售金融资产，但不包括我们于阅文集团等附属公司的权益）的公允价值合共为人民币 2,108 亿元。

<sup>3</sup>自 2017 年第一季起，我们已重新分类网络广告收入。若不计重新分类，2017 年第四季度效果广告收入同比增长 59% 至人民币 82.04 亿元，品牌展示广告收入同比增长 33% 至人民币 41.57 亿元。

## 公司策略摘要

2017 年，我们通过丰富内容及服务、以创新方式促进用户互动及分享，强化了我们的「连接」策略。

- **QQ:** 我们专注于推出迎合年轻用户的娱乐导向特色功能，从而提高用户于智能设备的使用时长。我们的看点信息流服务锁定年轻用户的娱乐导向信息需求。我们已强化看点的內容管理能力及內容推荐算法，以提供更个性化的新闻信息流服务及提升用户黏性。QQ 推出了一系列人工智能辅助特色功能，鼓励用户使用娱乐工具以丰富的媒体形式互动，如换脸特效及视频聊天滤镜。
- **微信及 WeChat:** 微信及 WeChat 的用户群进一步增长，春节后微信及 WeChat 的合并月活跃账户超过 10 亿。自 2017 年 1 月推出小程序以来，我们在持续提升小程序的功能性，以便易于被用户发现并促进开发过程。小程序将用户与众多的线上及线下服务连接，包括零售、电子商务、生活服务、政务民生及游戏。尤其是，小游戏（小程序的子类目）于 2017 年 12 月推出后收到用户热烈反应，进一步带动了用户广泛使用小程序。于 2018 年 1 月，已推出 58 万个小程序，日活跃账户超过 1.7 亿个。

我们继续在各核心业务分部实现稳健增长：

- **网络游戏:** 我们于本年度再次实现同时在智能手机及个人电脑游戏方面持续强劲增长。在移动端上，我们自研的多人在线战术竞技游戏《王者荣耀》实现大众普及，就日活跃账户而言成为中国最流行的手机游戏。该游戏在中国各应用商店总收入排行榜中始终排名首位。随着在东南亚推出该游戏海外版《Arena of Valor》，我们取得一些初步成功。我们进一步增强了作为中国国内及国际手机游戏开发商优先发行合作伙伴的领导地位。我们透过成功推出数款代理角色扮演游戏加强了我们在该高收益类型游戏的地位。我们透过推出策略及竞速游戏，亦多元化了我们的手机游戏组合。在个人电脑端，在充满挑战的市场环境下，我们于 2017 年巩固了我们的领导地位。我们通过组织电子竞技比赛及视频直播活动，增进了核心用户参与度。我们通过取得广受欢迎的生存射击类游戏《绝地求生》在中国的个人电脑端发行权及移动端开发权，我们已为在 2018 年进一步开发这种新兴游戏类型做好准备，春节前推出《绝地求生：刺激战场》手机游戏取得后来居上的成功就是明证。
- **数字内容:** 受我们独播电视剧、电影及自制内容的人气带动，腾讯视频的流量及付费用户数实现迅速增长。我们成为中国领先的视频流媒体平台，于第四季度移动端日活跃账户超过 1.37 亿，截至 2017 年年底，订购数目超过 5,600 万。于 11 月，我们的网络文学业务（阅文集团）成功地在香港联交所主板上市了。阅文集团运营着中国最大最多元化的网络文学内容库之一。我们仍为其控股股东，并将继续藉助其丰富多元的内容库探索改编为其他媒体形式。腾讯音乐娱乐运营着中国三款最流行（按日活跃账户计）的音乐应用程序，即 QQ 音乐、酷狗及全民 K 歌。其增加了订购收入并实现虚拟礼品销售强劲增长。在信息流内容及短视频的领域，我们升级了腾讯内容开放平台以集中内容库，使原创内容在我们的新闻、浏览器及社交平台上得以便利地进行发布内容。
- **广告:** 就社交及其他广告而言，我们运用自身人工智能技术及数据分析能力，进一步增强了我们广告平台的用户定向能力，让广告主实现更高投资回报率及效果。为满足广告主需求，我们在若干一线城市增加了微信朋友圈的广告投放量，并降低了微信公众账号广告流量门槛。在我们自助服务平台及合作伙伴平台的协助下，社交广告的广告主数量强劲增长。就媒体广告而言，我们原创及授权视频内容的流行促进了我们视频平台的流量增长、用户参与度，并有助吸引更多品牌推广及广告赞助。于 2017 年年底，我们完成新闻信息流广告系统改进并开始恢复商业化。为促进广告主有效投放资源，我们推出了统一广告平台，该平台整合了我们所有信息流产品的广告资源。
- **支付相关服务:** 我们扩大了在移动支付领域的领导地位（按活跃账户数计），并进一步增加了在商业交易领域的地位。就社交交易而言，红包收发量减少但交易总额同比增长，转账交易亦继续增长。就商业交易而言，我们的线下商业交易量同比增长超过一倍。我们加深了与主要渠道合作伙伴的关系，并利用技术为助力更多小商户，提升其运营效率。支付也是销售我们的互联网金融产品的重要平台。我们的财富管理平台「理财通」于截至 2018 年 1 月底管理资产累计超过人民币 3,000 亿元。微众银行的无担保消

费贷款业务「微粒贷」实现了快速增长，其截至 2017 年年底管理的贷款余额逾人民币 1,000 亿元，同时保持低的不良贷款率。2017 年 10 月，我们取得中国经营保险代理业务许可证，开始与保险公司合作提供定制保险产品。

- 云服务：腾讯云于本年度继续快速增长。我们保持在云服务垂直领域（包括网络游戏及视频云服务）的领先市场地位。我们加深了在互联网行业的渗透力度并赢得更多关键客户，扩大了在金融服务和政府机关的客户群。我们的销售、渠道及大数据能力有助于我们为超市、百货公司及快速消费品公司提供智慧零售解决方案。

我们致力于投资人工智能并将人工智能技术应用于我们现有产品，如效果广告系统、内容服务及金融服务。除该等核心业务使用案例外，我们正将人工智能运用于新领域，如医疗保健及翻译。我们推出了称作「腾讯觅影」的人工智能辅助诊疗影像产品，在中国目前有近 100 家医院正在使用该产品，该产品对食道癌诊断的准确率达到 90% 以上。我们的人工智能实验室已推出一款人工智能辅助翻译软件。鉴于传统零售商进行数字化转型的需求，我们推出了智慧零售策略，借助支付、云、数据分析及人工智能等技术能力，赋能线下零售商。我们亦提供流量支持以使商户能触达我们的网络用户群。此外，微信公众账号及小程序可作为零售商的客户关系管理系统使其更好地与客户连接。

## 业务回顾及展望

### 公司产品摘要

#### 经营数据

- QQ 月活跃账户数达到 7.83 亿，比去年同期下降 9.8%。
- QQ 智能终端月活跃账户数达到 6.83 亿，比去年同期上升 1.7%。
- QQ 最高同时在线账户数（季度）达到 2.71 亿，比去年同期增长 11.1%。
- 微信和 WeChat 的合并月活跃账户数达到 9.89 亿，比去年同期增长 11.2%。
- QQ 空间月活跃账户数达到 5.63 亿，比去年同期下降 11.7%。
- QQ 空间智能终端月活跃账户数达到 5.54 亿，比去年同期下降 9.1%。
- 收费增值服务注册账户数为 1.35 亿，比去年同期增长 22.1%。

#### 社交及通信

- QQ：智能终端月活跃账户同比上升 1.7% 至 6.830 亿，包括个人电脑及移动端在内的最高同时在线账户同比增长 11.1% 至 2.708 亿。年龄为 21 岁或以下用户的智能终端月活跃账户同比增长，并且彼等的每个用户使用时间亦增加，表明 QQ 在年轻用户中有较高黏度。我们推出人工智能特色功能乃为吸引年轻用户创建有趣的照片、音频及视频讯息。在春节期间，我们鼓励用户发送简短问候视频来领取红包，以及使用春节主题的动画及背景音乐来编辑个性化问候。
- QQ 空间：智能终端月活跃账户同比下跌 9.1% 至 5.540 亿。校园空间进一步提升高中及大学覆盖率。
- 微信及 WeChat：合并月活跃账户达 9.886 亿，同比增长 11.2%。春节后，合并月活跃账户超过 10 亿。我们优化了微信用户界面以更能突出显示小程序。2017 年年底推出的小游戏已在用户中赢得广泛关注及快速普及。

#### 网络游戏

个人电脑客户端游戏收入同比增长 13% 至约人民币 128 亿元，主要受益于《地下城与勇士》及《英雄联盟》的增

长。活跃用户数因用户向移动终端整体转移而下滑，而收入则受到二零一七年第四季虚拟道具销售推广活动较少的影响。于未来季度，受用户向移动终端转移的影响，个人电脑端游戏收入可能仍会面临压力。我们将通过组织专业电子竞技比赛、推广突破性新游戏（如《绝地求生》及《堡垒之夜》等），并发掘《深海迷航》等创新游戏类型，提高我们核心用户的参与度，持续发展个人电脑游戏专营权，从而巩固我们的平台。

智能手机游戏收入同比增长 59% 至约人民币 169 亿元。活跃用户数保持稳健，而 ARPU 环比下降。我们为射击类游戏《穿越火线手游》推出一款生存类的新版本，大大扩展了用户基础，但并未立即商业化。本季多款角色扮演游戏进入用户巩固阶段，故收入环比减少。我们通过推出新游戏品类巩固了我们在智能手机游戏领域的领先地位。我们已推出两款绝地求生手机游戏—《绝地求生：刺激战场》，成为迄今录得最高日活跃账户的生存射击品类游戏，而《绝地求生：全军出击》的日活跃账户亦表现不俗。目前，我们专注于用户体验，而该等游戏尚未开始商业化。我们于十二月推出《QQ 飞车手游》，其日活跃账户成功突破 2,000 万，并实现稳健收入。上述手机游戏顺利推出，足以证明我们研发原创游戏 IP、成功在个人电脑端运营、进而成功扩展至移动端运营的实力。

## 数字内容

收费增值服务订购账户同比增长 22% 至 1.35 亿，主要受视频及音乐服务带动。腾讯视频按移动日活跃账户及付费订购量计成为中国领先的网络视频平台。我们的移动视频日活跃账户同比增长 44% 至 2017 年第四季的 1.37 亿，而我们的订购用户数同比增长 121% 至 2017 年底的 5,600 万。凭借我们的多元化内容策略和行之有效的营运专长知识，截至 2018 年 2 月底，我们的视频订购用户进一步增至约 6,260 万。阅文集团及腾讯游戏旗下的版权组合为我们将优质内容改编成视频提供了丰富资源。我们亦积累了独家内容储备，包括电视连续剧、电影、综艺节目、动画、纪录片及音乐节目。我们致力投资于优质内容，以巩固我们作为中国最大、发展最迅速的网络视频平台的地位。

## 网络广告

我们的网络广告业务收入同比增长 49%。

就媒体广告而言，视频收入因热门视频内容（如自制王者荣耀主题综艺节目《王者出击》及精选剧集）而继续呈现强劲增长。由于我们于本季仍在改进广告系统，新闻收入同比下滑。我们已就所有信息流产品推出统一广告投放平台。

就社交及其他广告而言，我们平台的定向能力增强令广告需求提升，藉助我们合作伙伴平台令广告主数量增长，使得我们的广告收入实现同比增长。环比增长则主要是由于电子商务的旺季影响。微信朋友圈及公众账号以及移动联盟广告中的广告展现量亦有所增加。我们目前正在对公众账号按点击付费的广告链接进行测试，这种链接将让用户连接至广告主的小程序。

## 其他

我们的其他业务录得 121% 的收入同比增长，主要受支付相关服务及云服务强劲增长带动。受线下商业交易量同比增加一倍所带动，微信支付的商业交易量继续快速增长。

截至 2017 年年底，腾讯云的基础设施在全球覆盖 21 个地区，在全球运营 36 个可用区。我们保持在网络游戏及视

频等垂直领域的领先地位的同时，通过与主要银行及保险客户建立战略合作关系，我们亦在金融服务行业实现迅速增长。此外，我们提供面向超市、百货公司及快速消费品公司的智慧零售解决方案。

## 公司 2018 年展望及策略

展望未来，我们将采取更进取的投资策略，以增强在网络视频、支付服务、云服务及人工智能技术与智慧零售等领域的长期竞争优势。我们的发展举措包括：

- 强化我们的社交平台，以鼓励用户分享、加强与用户日常生活的联系及促进与生态系统合作伙伴的互动；
- 通过升级现有游戏内容及增加创新型新游戏，提升我们游戏的普及度；
- 投资包括长、短视频内容在内的数字内容，以进一步扩大订购用户群；
- 扩展支付相关服务的使用场景，以推动商户和用户普及使用，以及与合作伙伴共同发展互联网金融服务；
- 扩充我们的云基础设施并加强人才招聘，为客户提供更优质的服务；
- 投资应用于广告定向、推荐算法及医疗等领域的人工智能技术；
- 运用我们的智慧零售策略，藉助我们的技术服务赋能线下零售商。

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。公司旗下社交网络及通讯平台微信和 QQ 将用户连接到多元化的数字内容，包括游戏、视频、音乐和文学。腾讯自主开发的目标用户定向技术协助广告主触达数以亿计的中国消费者。在基础设施服务方面，腾讯在移动支付、网络安全、云服务及人工智能等范畴提供与别不同的产品，促进合作伙伴的业务增长。腾讯大力投资于人才及推动科技创新，务求与互联网行业共同发展。

腾讯于 1998 年在中国深圳成立。腾讯控股（00700.HK）在香港联合交易所的主板上市。

## 投资者及媒体查询：

陈慧芬 电话: (86) 755 86013388 内线 88369/ (852) 3148 5100 电邮: [cchan@tencent.com](mailto:cchan@tencent.com)  
叶帼贞 电话: (86) 755 86013388 内线 68961/ (852) 3148 5100 电邮: [janeyip@tencent.com](mailto:janeyip@tencent.com)  
吕淑莹 电话: (86) 755 86013388 内线 68870/ (852) 3148 5100 电邮: [stellalui@tencent.com](mailto:stellalui@tencent.com)  
张沛恒 电话: (86) 755 86013388 内线 68919/ (852) 3148 5100 电邮: [phcheung@tencent.com](mailto: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公司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		经审核	
	4Q2017	4Q2016	2017	2016
收入	<b>66,392</b>	<b>43,864</b>	<b>237,760</b>	<b>151,938</b>
增值服务	39,947	29,191	153,983	107,810
网络广告	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>54%</b>	<b>49%</b>	<b>56%</b>
利息收入	1,156	653	3,940	2,619
其他收益净额	7,906	1,022	20,140	3,594
销售及市场推广开支	(6,022)	(4,462)	(17,652)	(12,136)
一般及行政开支	(8,811)	(6,909)	(33,051)	(22,459)
经营盈利	<b>25,724</b>	<b>13,930</b>	<b>90,302</b>	<b>56,117</b>
<i>经营利润率</i>	<b>39%</b>	<b>32%</b>	<b>38%</b>	<b>37%</b>
财务成本净额	(859)	(483)	(2,908)	(1,955)
分占联营公司及合营公司盈利/(亏损)	(120)	(522)	821	(2,522)
除税前盈利	<b>24,745</b>	<b>12,925</b>	<b>88,215</b>	<b>51,640</b>
所得税开支	(3,123)	(2,402)	(15,744)	(10,193)
期内盈利	<b>21,622</b>	<b>10,523</b>	<b>72,471</b>	<b>41,447</b>
<i>净利润率</i>	<b>33%</b>	<b>24%</b>	<b>30%</b>	<b>27%</b>
下列人士应占：				
本公司权益持有人	20,797	10,529	71,510	41,095
非控制性权益	825	(6)	961	352
非通用会计准则本公司权益持有人应占盈利	17,454	12,332	65,126	45,420
归属于本公司权益持有人的				
每股盈利（每股人民币元）				
- 基本	2.206	1.121	7.598	4.383
- 摊薄	2.177	1.108	7.499	4.329



## 综合全面收益表

人民币百万元（特别说明除外）

	经审核	
	2017	2016
<b>年度盈利</b>	<b>72,471</b>	<b>41,447</b>
<b>其他全面收益（除税净额）：</b>		
<i>其后可能会重新分类至损益的项目</i>		
分占联营公司其他全面收益	907	863
可供出售金融资产公允价值变动收益净额	16,854	2,929
处置可供出售金融资产后转至损益	(2,561)	(1,176)
外币折算差额	(9,316)	4,198
其他公允价值收益	756	600
<i>其后可能不会重新分类至损益的项目</i>		
其他公允价值收益	(50)	(244)
	6,590	7,170
<b>年度全面收益总额</b>	<b>79,061</b>	<b>48,617</b>
<b>下列人士应占：</b>		
本公司权益持有人	78,218	48,194
非控制性权益	843	423

## 其他财务资料

人民币百万元（特别说明除外）

	未经审核		经审核	
	4Q2017	4Q2016	2017	2016
<b>EBITDA (a)</b>	<b>23,278</b>	<b>16,775</b>	<b>89,724</b>	<b>62,550</b>
经调整的 EBITDA (a)	25,127	18,495	95,861	66,863
<b>经调整的 EBITDA 比率 (b)</b>	<b>38%</b>	<b>42%</b>	<b>40%</b>	<b>44%</b>
利息开支	839	611	3,060	2,167
<b>现金净额 (c)</b>	<b>16,332</b>	<b>18,140</b>	<b>16,332</b>	<b>18,140</b>
<b>资本开支 (d)</b>	<b>4,975</b>	<b>2,839</b>	<b>13,585</b>	<b>12,100</b>

附注：

- (a) EBITDA 包括经营盈利减利息收入、其他收益/ 亏损净额，加物业、设备及器材以及投资物业的折旧、以及无形资产摊销。经调整的 EBITDA 包括 EBITDA 加按权益结算的股份酬金开支。
- (b) 经调整的 EBITDA 比率根据经调整的 EBITDA 除以收入计算。
- (c) 现金净额为期末余额，乃根据现金及现金等价物、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）

	经审核	
	于 12 月 31 日	
	2017 年	2016 年
<b>资产</b>		
<b>非流动资产</b>		
物业、设备及器材	23,597	13,900
在建工程	3,163	4,674
投资物业	800	854
土地使用权	5,111	5,174
无形资产	40,266	36,467
于联营公司的投资	113,779	70,042
于联营公司可赎回工具的投资	22,976	9,627
于合营公司的投资	7,826	630
可供出售金融资产	127,218	83,806
预付款项、按金及其他资产	11,173	7,363
其他金融资产	5,159	1,760
递延所得税资产	9,793	7,033
定期存款	5,365	5,415
	<u>376,226</u>	<u>246,745</u>
<b>流动资产</b>		
存货	295	263
应收账款	16,549	10,152
预付款项、按金及其他资产	17,110	14,118
其他金融资产	465	1,649
定期存款	36,724	50,320
受限制现金	1,606	750
现金及现金等价物	105,697	71,902
	<u>178,446</u>	<u>149,154</u>
<b>资产总额</b>	<u><u>554,672</u></u>	<u><u>395,899</u></u>

## 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 12 月 31 日	
	2017 年	2016 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	22,204	17,324
股份奖励计划所持股份	(3,970)	(3,136)
其他储备	35,158	23,693
保留盈利	202,682	136,743
	<u>256,074</u>	<u>174,624</u>
<b>非控制性权益</b>	<b>21,019</b>	<b>11,623</b>
	<u>277,093</u>	<u>186,247</u>
<b>负债</b>		
<b>非流动负债</b>		
借款	82,094	57,549
应付票据	29,363	36,204
长期应付款项	3,862	4,935
其他金融负债	2,154	2,576
递延所得税负债	5,975	5,153
递延收入	2,391	2,038
	<u>125,839</u>	<u>108,455</u>
<b>流动负债</b>		
应付账款	50,085	27,413
其他应付款项及预提费用	29,433	20,873
借款	15,696	12,278
应付票据	4,752	3,466
流动所得税负债	8,708	5,219
其他税项负债	934	745
递延收入	42,132	31,203
	<u>151,740</u>	<u>101,197</u>
<b>负债总额</b>	<b>277,579</b>	<b>209,652</b>
	<u>554,672</u>	<u>395,899</u>
<b>权益及负债总额</b>	<b>554,672</b>	<b>395,899</b>

## 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)	
截至 2017 年 12 月 31 日止年度						
经营盈利	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
本公司权益持有人 应占盈利	71,510	6,875	(18,051)	1,706	3,086	65,126
经营利润率	38%					34%
净利润率	30%					28%
截至 2016 年 12 月 31 日止年度						
经营盈利	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
本公司权益持有人 应占盈利	41,095	5,123	(7,770)	1,547	5,425	45,420
经营利润率	37%					38%
净利润率	27%					30%

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) 包括视同处置及处置投资公司和业务, 以及因投资产生的公允价值变动的 (收益) / 亏损净额
- (c) 因收购而产生的无形资产摊销, 已扣除相关递延所得税
- (d) 于联营公司、可供出售金融资产及收购产生的无形资产的减值拨备

## 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)	
截至 2017 年 12 月 31 日止三个月未经审核						
经营盈利	25,724	1,874	(6,281)	112	424	21,853
期内盈利	21,622	2,146	(6,229)	474	358	18,371
本公司权益持有人 应占盈利	20,797	2,084	(6,189)	442	320	17,454
经营利润率	39%					33%
净利润率	33%					28%
截至 2017 年 9 月 30 日止三个月未经审核						
经营盈利	22,746	1,632	(3,169)	110	295	21,614
期内盈利	18,047	1,851	(3,475)	395	356	17,174
本公司权益持有人 应占盈利	18,006	1,816	(3,475)	367	356	17,070
经营利润率	35%					33%
净利润率	28%					26%
截至 2016 年 12 月 31 日止三个月未经审核						
经营盈利	13,930	1,754	(1,502)	162	602	14,946
期内盈利	10,523	1,980	(1,440)	541	828	12,432
本公司权益持有人 应占盈利	10,529	1,940	(1,440)	493	810	12,332
经营利润率	32%					34%
净利润率	24%					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) 包括视同处置及处置投资公司和业务, 以及因投资产生的公允价值变动的 (收益) / 亏损净额
- (c) 因收购而产生的无形资产摊销, 已扣除相关递延所得税
- (d) 于联营公司、可供出售金融资产及收购产生的无形资产的减值拨备