

实时发布

腾讯公布二零一八年第四季度及全年业绩

香港，二零一九年三月二十一日 – 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）今天公布二零一八年第四季度（「二零一八年第四季度」）未经审核综合业绩及截至二零一八年十二月三十一日止年度（「二零一八年财政年度」）的经审核综合业绩。

二零一八年财政年度业绩摘要

总收入：同比增长 32%，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 3,126.94 亿元（455.61 亿美元¹），较截至二零一七年十二月三十一日止年度（「同比」）增长 32%。
- 经营盈利为人民币 976.48 亿元（142.28 亿美元），比去年同期增长 8%；经营利润率由去年同期的 38% 下降至 31%。
- 年度盈利为人民币 799.84 亿元（116.54 亿美元），比去年同期增长 10%；净利润率由去年同期的 30% 下降至 26%。
- 本公司权益持有人应占盈利为人民币 787.19 亿元（114.70 亿美元），比去年同期增长 10%。
- 每股基本盈利为人民币 8.336 元，每股摊薄盈利为人民币 8.228 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 924.81 亿元（134.75 亿美元），比去年同期增长 13%；经营利润率由去年同期的 34% 下降至 30%。
 - 年度盈利为人民币 802.92 亿元（116.99 亿美元），比去年同期增长 21%；净利润率由去年同期的 28% 下降至 26%。
 - 本公司权益持有人应占盈利为人民币 774.69 亿元（112.88 亿美元），比去年同期增长 19%。
 - 每股基本盈利为人民币 8.203 元，每股摊薄盈利为人民币 8.097 元。

二零一八年第四季度业绩摘要

总收入：同比增长 28%，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 13%

- 总收入为人民币 848.96 亿元（123.70 亿美元），较截至二零一七年第四季度（「同比」）增长 28%。
- 经营盈利为人民币 172.88 亿元（25.19 亿美元），同比下跌 33%；经营利润率由去年同期的 39% 下降至 20%。
- 期内盈利为人民币 140.26 亿元（20.44 亿美元），同比下跌 35%。净利润率由去年同期的 33% 下降至 17%。
- 本公司权益持有人应占盈利为人民币 142.29 亿元（20.73 亿美元），同比下跌 32%。
- 每股基本盈利为人民币 1.505 元，每股摊薄盈利为人民币 1.489 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 223.88 亿元（32.62 亿美元），同比增长 2%；经营利润率由去年同期的 33% 下降至 26%。
 - 期内盈利为人民币 202.40 亿元（29.49 亿美元），同比增长 10%；净利润率由去年同期的 28% 下降至 24%。
 - 本公司权益持有人应占盈利为人民币 197.30 亿元（28.75 亿美元），同比增长 13%。
 - 每股基本盈利为人民币 2.087 元，每股摊薄盈利为人民币 2.065 元。

¹美元数据基于 1 美元兑人民币 6.8632 元计算。

²非通用会计准则撇除股份酬金及併購帶來的效應，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。

董事会主席兼首席执行官马化腾表示：「二零一八年，我们继续提升本身在消费互联网领域的服务，亦加强我们把握产业互联网新机遇的举措，同时保持稳健的财务指标。我们的小程序拥有强大功能，深受用户及企业采用，现在已建立成为中国规模最大及最具有活力的小程序生态系统。我们已扩大在全球的手机游戏发行业务，并扩展了在中国的数字内容实力。我们增强了移动支付领域的领先地位，并丰富了金融科技服务的产品。通过公司的战略升级，以及持续的投资及创新，我们将可促进消费互联网的发展，并为合作伙伴和我们发挥产业互联网的潜力。」

二零一八年第四季度财务分析

于二零一八年第四季度，我们的增值服务业务同比增长 **9%**至人民币 **436.51** 亿元。网络游戏收入为人民币 **241.99** 亿元，与二零一七年第四季度相比大致稳定。社交网络收入增长 **25%**至人民币 **194.52** 亿元。该项增长主要反映直播服务及视频流媒体订购等数字内容服务的收入增长。

于二零一八年第四季度，我们的网络广告业务同比增长 **38%**至人民币 **170.33** 亿元。社交及其他广告收入增长 **44%**至人民币 **118.46** 亿元，主要是由于微信朋友圈、小程序及 **QQ** 看点的广告收入增加。媒体广告收入增加 **26%**至人民币 **51.87** 亿元，主要反映我们腾讯视频及腾讯新闻等媒体平台的贡献增加。

于二零一八年第四季度，我们的其他业务收入同比增长 **72%**至人民币 **242.12** 亿元，该项增长主要反映我们金融科技及云服务与影视制作业务的收入增加。

于二零一八年第四季度，本公司权益持有人应占盈利同比下降 **32%**至人民币 **142.29** 亿元。该项减少主要是因为 **2018** 年第四季度附属公司集资的相关非现金支出，以及若干投资公司于二零一七年第四季度的资本活动（如易鑫、**SEA** 及搜狗的首次公开招股）有关的大额视同处置收益所致。按非通用会计准则计算的本公司权益持有人应占盈利增加 **13%**至人民币 **197.30** 亿元。

二零一八年第四季度其他主要财务信息

股份酬金开支为人民币 **24.59** 亿元，同比增加 **31%**。

EBITDA 为人民币 **271.80** 亿元，同比增加 **17%**。经调整的 **EBITDA** 为人民币 **297.01** 亿元，同比增加 **18%**。

资本开支为人民币 **45.64** 亿元，同比下跌 **8%**。

自由现金流为人民币 **286.23** 亿元，同比增加 **18%**。

于二零一八年十二月三十一日，本公司的债务净额为人民币 **121.70** 亿元。于二零一八年十二月三十一日，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 **2,380.40** 亿元。

业务回顾及展望

1. 公司战略摘要

二零一八年是本集团成立二十周年纪念。一直以来，我们不断迎合用户需求、科技及市况的变化，以保持在本行业的领先地位。二零一八年十月，我们启动新一轮整体战略升级，延展我们在消费互联网的优势，以及把握产业互联网带来的机遇。是次战略升级有助于我们推动未来社交、内容及技术趋势的融合，为企业及消费者提供更优质的服务。

年内，我们加强在创新及科技方面的投资，在瞬息万变的互联网行业保持竞争力。通过更广泛的数字内容组合，以及在线及线下服务组合，我们令社交平台更加丰富，深化与用户、广告主、商户及企业伙伴的连接。通过这些举措，我们加强了在社交、游戏、数字内容及支付领域的市场领导地位，为我们的核心业务持续增长作出了贡献。

我们的核心业务取得了以下的主要成就：

按月活跃账户数计算，我们微信及QQ是中国最大的的社交通信平台。截至二零一八年底，微信及WeChat的合并月活跃账户数增至约**10.98**亿。微信进一步提高了低线城市的渗透率，覆盖更广泛的用户年龄层。每天平均有超过**7.5**亿微信用户阅读朋友圈的发帖。

小程序现已为微信用户及企业广泛采用，奠定了连接在线用户与线下场景的行业趋势。日活跃账户数增长迅速，用户日均访问量同比增长**54%**。小程序覆盖超过**200**个服务行业，通过多方渠道与用户连接，包括聊天界面的快捷方式、微信应用内的搜索功能及线下小程序二维码。除了连接在线用户以外，小程序令开发者能够为他们的产品及服务实现跨平台开发及实时部署。我们亦为开发者提供云端开发工具，以提升其开发效率，特别是长尾开发者。中长尾小程序的日均访问量大幅提高，占小程序日均总访问量的**43%**。

截至二零一八年底，QQ的整体月活跃账户数增至**8.07**亿。QQ推出了创新及AI辅助功能，为用户带来更有趣及互动的聊天体验，维持了年轻用户的黏度。我们在不同垂直领域提供以娱乐为主的内容，包括电竞、漫画及直播流媒体服务，迎合千禧一代用户的娱乐需求。其中，凭借丰富的视频流内容，QQ看点现已成为广受年轻用户欢迎的信息流服务，其用户参与度进一步提升。

我们已建立了一个涵盖网络游戏、文学、视频、音乐、新闻及漫画的内容生态系统。在网络游戏方面，我们是按收入及用户计的全球领先平台。我们的技术优势支持多款个人计算机及手机畅销游戏的运营，每天为数以亿计的活跃用户提供服务。在国际上，我们的附属公司Riot Games经营拥有最高月活跃账户数的个人计算机游戏《英雄联盟》，我们则经营拥有最高月活跃账户数的智能手机游戏《PUBG MOBILE》。通过与Epic Games（《堡垒之夜》的开发商）及Supercell（《部落冲突》的开发商）等全球领先企业的合作及投资，我们支持全球游戏行业的创新及增长。在中国，我们的畅销智能手机游戏扩大了用户群及增加用户使用时长。我们率先推行健康游戏系统，协助家长管理子女的游戏时间。二零一八年九月，我们对该系统实行升级，加强实名认证功能，并实施了儿童游戏时间的限制及

向家长发出消费提醒等措施。通过腾讯游戏成长守护平台，家长能够与孩子连系，留意其在网络上玩游戏的情况。我们最近让教师也可以使用此平台，加强他们与那些玩游戏的学生的接触。此等措施为中国游戏行业树立先例，我们相信有助于行业长期的可持续健康发展。

凭借我们丰富的IP产品组合，我们通过网络媒体平台向用户提供数字内容。截至二零一八年底，我们的数字内容订购总数超过1亿，同比增长50%。优质的内容、更完善的IP保护、流媒体功能的提升及便利的移动支付是我们的数字内容订购业务增长的驱动力。以移动终端日活跃账户数及订购量计算，腾讯视频是中国领先的网络视频流媒体平台，凭借订购及广告业务成为中国收入最高的网络视频平台。腾讯音乐娱乐集团「TME」为中国领先的网络音乐娱乐平台，拥有中国广受喜爱和独具匠心的音乐应用—QQ音乐、酷狗音乐、酷我音乐及全民K歌。于二零一八年十二月，TME在纽约交易所上市。新闻信息流、短视频及小视频为我们的媒体及分发平台（包括腾讯新闻、QQ看点、手机QQ浏览器及微视）的流量增长作出重大贡献。

二零一八年，通过连接更多广告主、跨更多平台及提升目标用户精准定向能力，我们增强了平台的商业化潜力。在社交广告方面，我们通过朋友圈第二个广告位，并开始在小程序中加入广告位，增加了我们的广告资源。在媒体广告方面，我们于二零一八年初完成了新闻广告系统的升级。通过加强推荐算法、稳定的流量增长及上升的填充率，我们的新闻信息流业务令广告收入显著增加。由于我们的内容（特别是自制内容）广受欢迎及广告赞助收入强劲增长，视频业务取得了业内领先的广告收入及收入增长率。作为公司战略升级的一部分，我们合并了广告销售团队，为我们的广告主提供最佳的营销解决方案、数据分析及广告投放流程，进而提升其投资回报率。

支付是公司关键基础设施平台之一，有助我们及商业伙伴完成在线及线下服务的交易。我们扩大了移动支付市场的领先地位，以活跃用户及交易量计算，继续为中国领先的移动支付平台。商业支付占支付交易量的一半以上，而在其迅速增长的带动下，我们在二零一八年的日均总支付交易量超过10亿次。二零一八年，我们的商业支付收入同比增长逾一倍。我们的支付平台与数以千万计的商户连接，于二零一八年第四季，月活跃商户同比增长逾80%。凭借小程序及扫码购等功能，我们在食品及零售行业的支付渗透率上升。二零一八年十月，WeChat Pay于香港首次推出跨境移动支付服务，使WeChat Pay香港用户能够以港元进行人民币计价的交易。目前，该项跨境移动支付服务覆盖中国内地约100万商户，包括预订出租车、点餐及高铁售票服务。WeChat Pay香港的交易量同比增长逾10倍。二零一八年八月，WeChat Pay马来西亚正式推出，提供移动话费充值服务、机票及公交车票购买等在线交易服务，以及超市、时装及美妆商店等零售店的线下交易服务。此外，我们正在扩大全球足迹，为中国出境旅客在海外进行跨境支付提供支持，并在80多个机场为微信支付用户提供实时退税服务。微信支付目前可在中国内地以外的49个市场使用，支持16种货币的跨境支付交易。

基于我们的支付用户群基础，我们以便捷及低成本的方式，为消费者提供金融科技服务。于二零一八年底，我们的财富管理平台「理财通」协助管理的客户资产超过人民币6,000亿元。我们从事互联网银行业务的联营公司微众银行，其向消费者提供的小额贷款产品「微粒贷」贷款余额实现迅速增长。微众银行亦将贷款业务延伸到企业，以「微业贷」服务小型及微型企业客户。

腾讯云是我们智慧产业解决方案的基础。我们将云计算技术与AI及数据分析功能结合，协助不同行业的数字化转型。我们的网络安全功能令云解决方案更为稳定及可靠。二零一八年，凭借我们的行业专业知识及坚稳的基础设施，腾讯云在网络游戏及视频流媒体等垂直领域保持市场领先地位。目前，我们为超过一半的中国游戏公司提供服务，并正在拓展海外市场。透过在垂直领域的战略性合作，我们迅速扩大了互联网服务的客户基础。主要范畴包括电商、资讯社交、手机制造商应用商店及智慧交通。我们进一步扩大了在金融及零售等其他重要行业的业务。我们是中行、建行及招行等头部银行的首选合作伙伴。大部分的头部互联网金融和保险公司是我们的客户。我们基于我们独特的资源（如公众号及小程序）搭建零售云解决方案，以帮助零售商提高消费者参与度，凭借我们的目标消费者精准定向功能及防诈骗技术，帮助其提升营销投资回报率，并利用AI、LBS及大数据技术协助客户内部营运升级。

除发展内部核心业务外，我们亦投资于各行业最优秀的公司，令我们可以将管理层注意力及公司资源集中于我们自身的核心平台，同时通过投资公司把握相关垂直领域的新机遇。我们投资了逾700家公司，超过100家公司的每家估值超过10亿美元，其中超过60家已经上市的公司。我们亦通过投资于上游的公司，丰富涵盖游戏、视频、音乐及文学的IP组合；同时亦投资于垂直平台，以提升用户触达及参与度。此外，我们与包括O2O及智慧零售行业的公司合作，增加产品类型，满足不断转化的用户需求，并且加快我们的企业服务及产品的采用，此举有助于深化我们支付服务的渗透及扩大广告主基础。我们借着投资加深对未来重大前沿技术的理解，例如互联网汽车、互联网医疗保健及量子计算等。我们通过帮助其触达我们庞大的用户群，提供基础设施、技术及资金的支持，为投资公司创造价值，支持其发展。

2. 公司财务表现

二零一八年财政年度

收入同比增长**32%**，主要是受金融科技服务、社交及视频广告、数字内容订购及销售的推动。

经营盈利同比增长**8%**。非通用会计准则经营盈利同比增长**13%**。

本公司权益持有人应占盈利同比增长**10%**。非通用会计准则本公司权益持有人应占盈利增长**19%**。

3. 公司业务摘要

经营数据

	于二零一八年 十二月三十一日	于二零一七年 十二月三十一日	同比变动	于二零一八年 九月三十日	环比变动
			(百万计, 另有指明者除外)		
QQ 的月活跃账户数	807.1	783.4	3.0%	802.6	0.6%
QQ 的智能终端月活跃账户数	699.8	683.0	2.5%	697.9	0.3%
微信及 WeChat 的合并月活跃账户数	1,097.6	988.6	11.0%	1,082.5	1.4%
QQ 空间的智能终端月活跃账户数	532.4	554.0	-3.9%	531.1	0.2%
收费增值服务注册账户	160.3	134.6	19.1%	154.1	4.0%

通信及社交

- 微信及WeChat：合并月活跃账户数达**10.98**亿，同比增长**11.0%**。每日有数以亿计的社交视频上传及分享到微信平台上。我们加入新视频功能，让用户与朋友分享**15**秒的小视频，并附有**AI**推荐的背景音乐，为用户带来更丰富的体验。企业微信是一款与微信整合的企业应用，加强企业与客户的互动、将用户档案数字化以作数据分析，以及协助办公室管理及加强内部沟通。企业微信尤其于大型企业间迅速普及，为中小型企业提供模范，约有**80%**的中国**500**强企业成为企业微信的注册用户。
- QQ：智能终端月活跃账户数同比增长**2.5%**至**6.998**亿。**21**岁或以下用户的智能终端月活跃账户数同比增长**13%**。我们通过增强视频录制及信息流功能，进一步增加了年轻用户的黏性。我们推出了以**AI**辅助的视频聊天滤镜及贴纸，使年轻用户分享的短视频及小视频流量同比增长逾**50%**。在**QQ**看点方面，我们在视频内增添弹窗聊天功能，我们亦提升了视频流的推荐算法，令点击量及用户使用时长均有所上升。**QQ**看点的每日视频播放量同比增长逾**300%**。

网络游戏

二零一八年，我们的智能手机游戏业务录得人民币**778**亿元收入（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**24%**；第四季录得人民币**190**亿元收入，同比增长**12%**。我们在第四季发布了**9**款代理游戏，其中大部分是角色扮演游戏。行业监管机构暂停办理游戏商业化许可证（「版号」）的审批九个月后，于二零一八年十二月重启审批。至今共有**8**款（包括**7**款智能手机游戏及**1**款个人计算机游戏）腾讯游戏获批，包括角色扮演游戏、策略性、休闲型及功能性类别等。由于业界积存了大量版号申请，我们的游戏排期发布将较往年为慢。我们有**39**款智能手机游戏已经实施了升级后的健康游戏系统，其中包括我们最受欢迎的游戏，如《王者荣耀》、《QQ飞车手游》、《穿越火线手游》、《火影忍者手游》及《我叫MT4》。此系统大大减少了未成年用户在上述游戏的时长，但对成年玩家

的时长则无重大影响。

在中国，按活跃用户计算，我们在智能手机游戏的市场份额有所增加。我们各类游戏细分市场的用户参与度均有提升。在动作类游戏方面，《QQ飞车手游》的周年纪念推广活动使其日活跃账户数环比增长。《穿越火线手游》推出了季度通行证，鼓励游戏玩家投入参与。在角色扮演游戏方面，我们推出了几款IP游戏，如《斗破苍穹》、《火影忍者手游》及《侍魂》等，以吸引这些流行动漫及漫画的粉丝。在多人在线战术竞技游戏方面，《王者荣耀》在二零一八年十二月举办大型电竞活动秋季赛KPL总决赛，吸引了超过7,500万名用户观看现场直播。在国际市场上，《PUBG MOBILE》取得突破性的成绩，按月活跃账户数计算，《PUBG MOBILE》已成为全球最受欢迎游戏，亦被Google Play评为二零一八年最佳游戏。我们投资公司项目的成功，增添我们与游戏行业领先者合作的辉煌纪录。例如，Supercell在二零一八十二月全球发行的多人在线战术竞技游戏《荒野乱斗》，成为50个市场内下载次数最多的游戏。此外，Epic Games的《堡垒之夜》继续取得骄人成绩，在第四季成为美国iOS平台总收入排行榜的榜首。根据App Annie的数据，Sea的首款自主开发的游戏《Free Fire我要活下去》，成为二零一八年全球第四大下载的游戏。

二零一八年，我们的个人电脑客户端游戏业务录得约人民币506亿元的收入，同比下降8%，第四季的收入约为人民币112亿元，同比下降13%，原因是用户继续将时间转移至手机游戏。《英雄联盟》推出其第一次英雄季卡，增加了用户的平均使用时长，而自中国队伍赢得了二零一八年十一月的世界锦标赛后，活跃用户环比增长。我们发布了《NBA2K》在中国的续集，显著扩大了这款流行篮球游戏的总用户基础。另外，我们推出了两款全新的自研个人计算机游戏《彩虹坠入》及《幽林怪谈》，以迎合市场对独特题材的兴趣。

数字内容

我们的收费增值服务注册账户同比增长19.1%至1.603亿，主要由于视频及音乐订购用户的增长。在优质内容及交叉推广的推动下，腾讯视频的订购用户同比增长58%至8,900万。我们发布了流行IP自制节目的续集，延长这些IP的生命周期及商业化机会，包括电视剧《鬼吹灯》（第三季）、中国动漫《斗罗大陆》（第二季）及纪录片《风味人间》（我们授权Netflix在中国境外发行其相关IP节目《风味原产地》）。我们升级了VIP会员计划，为订购者提供不同等级的特权。随着消费者观看更多的短片，我们保持良好的浏览趋势，日活跃账户的视频播放量同比增长超过40%。我们是中国体育迷的领先视频流媒体平台，拥有40个顶级国际体育IP，包括美国的4大体育联赛。我们通过腾讯体育、腾讯新闻、腾讯视频、手机QQ浏览器及微视，以直播节目、新闻信息流及短视频形式播放体育内容。自从二零一五年我们获得NBA网络直播的授权以来，我们已经扩大了NBA球赛在中国的总观众规模。期内，每场中国网络直播的NBA球赛，平均每日个别观赛用户是之前的三倍。

网络广告

二零一八年，我们的网络广告业务录得人民币581亿元的收入，同比增长44%；第四季的收入为人民币170亿元，同比增长38%。在微信朋友圈、小程序、QQ看点及移动广告联盟的推动下，社交及其他广告收入全年同比增长55%至

人民币398亿元，第四季则同比增长44%至人民币118亿元。在推出第二个每日广告位后，我们收到广告主积极反馈，而整体广告填充率仍高，约50%的朋友圈日常活跃用户会看到第二个广告位，朋友圈广告点击率保持在健康水平。媒体广告收入全年增长23%至人民币183亿元，第四季增长26%至人民币52亿元。其中，二零一八年视频广告收入同比增长34%，第四季同比增长21%，这是由于我们自制的综艺节目大受欢迎，以致视频播放量及广告赞助增加所致。我们的新闻广告业务在系统升级后恢复增长，收入在下半年重拾同比增长。媒体信息流广告收入同比增长逾10倍。

其他

我们的其他业务在二零一八年收入录得同比增长80%，主要来自金融科技及云服务。金融科技服务收入的增长来自向商户收取商业交易手续费率、向用户收取提现费用及信用卡还款费用，以及向金融机构收取分销金融科技及云产品（例如「微粒贷」及在「理财通」平台提供的财富管理产品）的服务费。二零一九年一月，我们完成迁移至中央的清算及结算系统，并将所有托管现金转入中国人民银行的账户。

随着我们为支付服务增加更多的在线及线下使用场景，我们的支付活跃用户同比增长强劲。用户的交易频率及每笔交易金额也有所增加。微信支付推出了一个新的用户界面，方便用户使用新功能，包括送赠父母及子女的虚拟亲属卡。我们提升了商户的账户管理工具，包括收款、记账及收入分成结算等功能。理财通亦扩大了用户群，截至二零一八年底累计用户达1亿。我们扩充了金融科技的服务范畴，推出了零钱通，让用户能够以微信支付内未动用的现金余额投资于基金。

二零一八年，我们的云收入增长超过100%至人民币91亿元。于二零一八年第四季，付费客户同比增长逾一倍。于二零一八年底，腾讯云的全球基础设施现已覆盖25个地区，运营53个可用区。我们在第四季开发并推出新的IaaS和PaaS产品。除了加强在游戏和视频垂直领域的领先地位外，我们还利用AI及安全技术能力，进一步加强我们在金融及零售云服务领域的地位。

4. 二零一九年公司展望及战略

展望未来，我们将投资于核心基础设施及前沿技术，以拥抱产业互联网的发展趋势，并继续推动消费互联网的变革。

通过持续扩展及互相连接的开放型生态系统，我们助力企业合作伙伴加强与用户的连接。凭借我们的创新科技及技术能力，我们致力协助各产业实现数字化升级和转型。

在社交平台方面，我们将加强用户跟数字内容、在线功能及线下服务的连接。我们还将利用小程序、微信支付及企业微信加强与企业的联系。在网络游戏方面，我们将通过加强内部研发能力及外部合作伙伴关系，让游戏产品组合更丰富。我们将探索新游戏类型，以及提升海外发行能力，进一步扩大海外业务。在数字内容方面，我们将继续投资及发展订购业务。在广告业务方面，我们将提升客户定向的技术能力，以进一步提高广告主的投资回报率，及广

告与消费者的相关性。在金融科技方面，我们将推动支付产品开发的创新，增加新的支付使用场景。我们亦会扩展金融科技解决方案及产品组合，以满足用户的财富管理及财务需要。在云服务方面，我们将整合先进的云计算能力、数据分析、AI及安全解决方案，为零售、金融、交通运输、医疗保健及教育等不同产业提供定制解决方案。我们将助力企业升级及创新，迎接数字化时代。

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
叶帼贞 电话: (86) 755 86013388 内线 68961/ (852) 3148 5100 电邮: janeyip@tencent.com
吕淑莹 电话: (86) 755 86013388 内线 68870/ (852) 3148 5100 电邮: stellalui@tencent.com
刘雅萍 电话: (86) 755 86013388 内线 68958/ (852) 3148 5100 电邮: kennislau@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	
	4Q2018	4Q2017	2018	2017
收入	84,896	66,392	312,694	237,760
增值服务	43,651	39,947	176,646	153,983
网络广告	17,033	12,361	58,079	40,439
其他	24,212	14,084	77,969	43,338
收入成本	(49,744)	(34,897)	(170,574)	(120,835)
毛利	35,152	31,495	142,120	116,925
	<i>毛利率</i>			
	41%	47%	45%	49%
利息收入	1,350	1,156	4,569	3,940
其他(亏损)/收益净额	(2,139)	7,906	16,714	20,140
销售及市场推广开支	(5,730)	(6,022)	(24,233)	(17,652)
一般及行政开支	(11,345)	(8,811)	(41,522)	(33,051)
经营盈利	17,288	25,724	97,648	90,302
	<i>经营利润率</i>			
	20%	39%	31%	38%
财务成本净额	(1,372)	(859)	(4,669)	(2,908)
分占联营公司及合营公司盈利/(亏损)	16	(120)	1,487	821
除税前盈利	15,932	24,745	94,466	88,215
所得税开支	(1,906)	(3,123)	(14,482)	(15,744)
期内盈利	14,026	21,622	79,984	72,471
	<i>净利润率</i>			
	17%	33%	26%	30%
下列人士应占：				
本公司权益持有人	14,229	20,797	78,719	71,510
非控制性权益	(203)	825	1,265	961
非通用会计准则本公司权益持有人应占盈利	19,730	17,454	77,469	65,126
归属于本公司权益持有人的				
每股盈利（每股人民币元）				
- 基本	1.505	2.206	8.336	7.598
- 摊薄	1.489	2.177	8.228	7.499

综合全面收益表

人民币百万元（特别说明除外）

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

可供出售金融资产公允价值变动

收益净额

处置可供出售金融资产后转至损益

外币折算差额

其他公允价值收益

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亏损净额

其他公允价值亏损

年度全面收益总额

下列人士应占：

本公司权益持有人

非控制性权益

经审核	
2018	2017
79,984	72,471
23	907
-	16,854
-	(2,561)
4,133	(9,316)
181	756
(16,391)	-
(170)	(50)
(12,224)	6,590
67,760	79,061
66,339	78,218
1,421	843

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	
	4Q2018	4Q2017	2018	2017
EBITDA(a)	27,180	23,278	110,404	89,724
经调整的 EBITDA (a)	29,701	25,127	118,273	95,861
经调整的 EBITDA 比率 (b)	35%	38%	38%	40%
利息及相关开支	1,345	839	4,898	3,060
(债务)/ 现金净额 (c)	(12,170)	16,332	(12,170)	16,332
资本开支 (d)	4,564	4,975	23,941	13,585

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) (债务)/ 现金净额为期末余额，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	
	2018	2017
资产		
非流动资产		
物业、设备及器材	35,091	23,597
在建工程	4,879	3,163
投资物业	725	800
土地使用权	7,106	5,111
无形资产	56,650	40,266
于联营公司的投资	219,215	113,779
于联营公司可赎回工具的投资	—	22,976
于合营公司的投资	8,575	7,826
以公允价值计量且其变动计入 损益的金融资产	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	43,519	—
可供出售金融资产	—	127,218
预付款项、按金及其他资产	21,531	11,173
其他金融资产	1,693	5,159
递延所得税资产	15,755	9,793
定期存款	—	5,365
	506,441	376,226
流动资产		
存货	324	295
应收账款	28,427	16,549
预付款项、按金及其他资产	18,493	17,110
其他金融资产	339	465
以公允价值计量且其变动计入 损益的金融资产	6,175	—
定期存款	62,918	36,724
受限制现金	2,590	1,606
现金及现金等价物	97,814	105,697
	217,080	178,446
资产总额	723,521	554,672

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	
	2018	2017
权益		
本公司权益持有人应占权益		
股本	—	—
股本溢价	27,294	22,204
股份奖励计划所持股份	(4,173)	(3,970)
其他储备	729	35,158
保留盈利	299,660	202,682
	323,510	256,074
非控制性权益	32,697	21,019
权益总额	356,207	277,093
负债		
非流动负债		
借款	87,437	82,094
应付票据	51,298	29,363
长期应付款项	4,797	3,862
其他金融负债	3,306	2,154
递延所得税负债	10,964	5,975
递延收入	7,077	2,391
	164,879	125,839
流动负债		
应付账款	73,735	50,085
其他应付款项及预提费用	33,312	29,433
借款	26,834	15,696
应付票据	13,720	4,752
流动所得税负债	10,210	8,708
其他财务负债	1,200	-
其他税项负债	1,049	934
递延收入	42,375	42,132
	202,435	151,740
负债总额	367,314	277,579
权益及负债总额	723,521	554,672

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 特别说明除外	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 2018 年 12 月 31 日止年度						
经营盈利	97,648	7,900	(31,168)	524	17,577	92,481
年度盈利	79,984	10,654	(32,121)	4,142	17,633	80,292
本公司权益持有人 应占盈利	78,719	10,325	(32,696)	3,964	17,157	77,469
经营利润率	31%					30%
净利润率	26%					26%
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%

- 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) 包括视同处置及处置投资公司、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，已扣除相关递延所得税
- (d) 于联营公司、合营公司、可供出售金融资产(二零一七年)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 特别说明除外	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 2018 年 12 月 31 日止三个月未经审核						
经营盈利	17,288	2,459	1,579	198	864	22,388
期内盈利	14,026	2,879	517	1,882	936	20,240
本公司权益持有人 应占盈利	14,229	2,804	(125)	1,814	1,008	19,730
经营利润率	20%					26%
净利润率	17%					24%
截至 2018 年 9 月 30 日止三个月未经审核						
经营盈利	27,861	2,011	(20,949)	127	13,513	22,563
期内盈利	23,405	3,531	(20,840)	916	13,411	20,423
本公司权益持有人 应占盈利	23,333	3,458	(20,819)	876	12,862	19,710
经营利润率	35%					28%
净利润率	29%					25%
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%

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) 包括视同处置及处置投资公司、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，已扣除相关递延所得税

(d) 于联营公司、合营公司、可供出售金融资产(二零一七年)及收购产生的无形资产的减值拨备