

即時發佈

騰訊公佈二零一八年第四季度及全年業績

香港，二零一九年三月二十一日 – 中國領先的互聯網增值服務提供商—騰訊控股有限公司（「騰訊」或「本公司」，香港聯交所股票編號: 00700）今天公佈二零一八年第四季度（「二零一八年第四季度」）未經審核綜合業績及截至二零一八年十二月三十一日止年度（「二零一八年財政年度」）的經審核綜合業績。

二零一八年財政年度業績摘要

總收入：同比增長 32%，按非通用會計準則的本公司權益持有人應佔盈利：同比增長 19%

- 總收入為人民幣 3,126.94 億元（455.61 億美元¹），較截至二零一七年十二月三十一日止年度（「同比」）增長 32%。
- 經營盈利為人民幣 976.48 億元（142.28 億美元），比去年同期增長 8%；經營利潤率由去年同期的 38% 下降至 31%。
- 年度盈利為人民幣 799.84 億元（116.54 億美元），比去年同期增長 10%；淨利潤率由去年同期的 30% 下降至 26%。
- 本公司權益持有人應佔盈利為人民幣 787.19 億元（114.70 億美元），比去年同期增長 10%。
- 每股基本盈利為人民幣 8.336 元，每股攤薄盈利為人民幣 8.228 元。
- 董事會建議就截至二零一八年十二月三十一日止年度派發末期股息每股 1.00 港元（二零一七年：每股 0.88 港元）。此建議須待股東於二零一九年股東週年大會批准後，方可作實。
- 按非通用會計準則²，已排除若干非現金項目及併購交易的若干影響：
 - 經營盈利為人民幣 924.81 億元（134.75 億美元），比去年同期增長 13%；經營利潤率由去年同期的 34% 下降至 30%。
 - 年度盈利為人民幣 802.92 億元（116.99 億美元），比去年同期增長 21%；淨利潤率由去年同期的 28% 下降至 26%。
 - 本公司權益持有人應佔盈利為人民幣 774.69 億元（112.88 億美元），比去年同期增長 19%。
 - 每股基本盈利為人民幣 8.203 元，每股攤薄盈利為人民幣 8.097 元。

二零一八年第四季度業績摘要

總收入：同比增長 28%，按非通用會計準則的本公司權益持有人應佔盈利：同比增長 13%

- 總收入為人民幣 848.96 億元（123.70 億美元），較截至二零一七年第四季度（「同比」）增長 28%。
- 經營盈利為人民幣 172.88 億元（25.19 億美元），同比下跌 33%；經營利潤率由去年同期的 39% 下降至 20%。
- 期內盈利為人民幣 140.26 億元（20.44 億美元），同比下跌 35%。淨利潤率由去年同期的 33% 下降至 17%。
- 本公司權益持有人應佔盈利為人民幣 142.29 億元（20.73 億美元），同比下跌 32%。
- 每股基本盈利為人民幣 1.505 元，每股攤薄盈利為人民幣 1.489 元。
- 按非通用會計準則²，已排除若干非現金項目及併購交易的若干影響：
 - 經營盈利為人民幣 223.88 億元（32.62 億美元），同比增長 2%；經營利潤率由去年同期的 33% 下降至 26%。
 - 期內盈利為人民幣 202.40 億元（29.49 億美元），同比增長 10%；淨利潤率由去年同期的 28% 下降至 24%。

¹美元數據基於 1 美元兌人民幣 6.8632 元計算。

²非通用會計準則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。

- 本公司權益持有人應佔盈利為人民幣 197.30 億元（28.75 億美元），同比增長 13%。
- 每股基本盈利為人民幣 2.087 元，每股攤薄盈利為人民幣 2.065 元。

董事會主席兼首席執行官馬化騰表示：「二零一八年，我們繼續提升本身在消費互聯網領域的服務，亦加強我們把握產業互聯網新機遇的舉措，同時保持穩健的財務指標。我們的小程序擁有強大功能，深受用戶及企業採用，現在已建立成為中國規模最大及最具有活力的小程序生態系統。我們已擴大在全球的手機遊戲發行業務，並擴展了在中國數字內容實力。我們增強了移動支付領域的領先地位，並豐富了金融科技服務的產品。通過公司的戰略升級，以及持續的投資及創新，我們將可促進消費互聯網的發展，並為合作夥伴和我們發揮產業互聯網的潛力。」

二零一八年第四季度財務分析

於二零一八年第四季度，我們的增值服務業務同比增長 9% 至人民幣 436.51 億元。網絡遊戲收入為人民幣 241.99 億元，與二零一七年第四季度相比大致穩定。社交網絡收入增長 25% 至人民幣 194.52 億元。該項增長主要反映直播服務及視頻流媒體訂購等數字內容服務的收入增長。

於二零一八年第四季度，我們的網絡廣告業務同比增長 38% 至人民幣 170.33 億元。社交及其他廣告收入增長 44% 至人民幣 118.46 億元，主要是由於微信朋友圈、小程序及 QQ 看點的廣告收入增加。媒體廣告收入增加 26% 至人民幣 51.87 億元，主要反映我們騰訊視頻及騰訊新聞等媒體平台的貢獻增加。

於二零一八年第四季度，我們的其他業務收入同比增長 72% 至人民幣 242.12 億元，該項增長主要反映我們金融科技及雲服務與影視製作業務的收入增加。

於二零一八年第四季度，本公司權益持有人應佔盈利同比下降 32% 至人民幣 142.29 億元。該項減少主要是因為 2018 年第四季度附屬公司集資的相關非現金支出，以及若干投資公司於二零一七年第四季度的資本活動（如易鑫、SEA 及搜狗的首次公開招股）有關的大額視同處置收益所致。按非通用會計準則計算的本公司權益持有人應佔盈利增加 13% 至人民幣 197.30 億元。

二零一八年第四季度其他主要財務資訊

股份酬金開支為人民幣 24.59 億元，同比增加 31%。

EBITDA 為人民幣 271.80 億元，同比增加 17%。經調整的 EBITDA 為人民幣 297.01 億元，同比增加 18%。

資本開支為人民幣 45.64 億元，同比下跌 8%。

自由現金流為人民幣 286.23 億元，同比增加 18%。

於二零一八年十二月三十一日，本公司的債務淨額為人民幣 121.70 億元。於二零一八年十二月三十一日，我們於上市投資公司（不包括附屬公司）權益的公允價值合共為人民幣 2,380.40 億元。

業務回顧及展望

1. 公司戰略摘要

二零一八年是本集團成立二十週年紀念。一直以來，我們不斷迎合用戶需求、科技及市況的變化，以保持在行業的領先地位。二零一八年十月，我們啟動新一輪整體戰略升級，延展我們在消費互聯網的優勢，以及把握產業互聯網帶來的機遇。是次戰略升級有助於我們推動未來社交、內容及技術趨勢的融合，為企業及消費者提供更優質的服務。

年內，我們加強在創新及科技方面的投資，在瞬息萬變的互聯網行業保持競爭力。通過更廣泛的數字內容組合，以及線上及線下服務組合，我們令社交平台更加豐富，深化與用戶、廣告主、商戶及企業夥伴的連接。通過這些舉措，我們加強了在社交、遊戲、數字內容及支付領域的市場領導地位，為我們的核心業務持續增長作出了貢獻。

我們的核心業務取得了以下的主要成就：

按月活躍賬戶數計算，我們的微信及QQ是中國最大的社交通信平台。截至二零一八年底，微信及WeChat的合併月活躍賬戶數增至約**10.98**億。微信進一步提高了低線城市的滲透率，覆蓋更廣泛的用戶年齡層。每天平均有超過**7.5**億微信用戶閱讀朋友圈的發帖。

小程序現已為微信用戶及企業廣泛採用，奠定了連接線上用戶與線下場景的行業趨勢。日活躍賬戶數增長迅速，用戶日均訪問量同比增長**54%**。小程序覆蓋超過**200**個服務行業，通過多方渠道與用戶連接，包括聊天界面的快捷方式、微信應用內的搜索功能及線下小程序二維碼。除了連接線上用戶以外，小程序令開發者能夠為他們的產品及服務實現跨平台開發及即時部署。我們亦為開發者提供雲端開發工具，以提升其開發效率，特別是長尾開發者。中長尾小程序的日均訪問量大幅提高，佔小程序日均總訪問量的**43%**。

截至二零一八年底，QQ的整體月活躍賬戶數增至**8.07**億。QQ推出了創新及AI輔助功能，為用戶帶來更有趣及互動的聊天體驗，維持了年輕用戶的黏度。我們在不同垂直領域提供以娛樂為主的內容，包括電競、漫畫及直播流媒體服務，迎合千禧一代用戶的娛樂需求。其中，憑藉豐富的視頻流內容，QQ看點現已成為廣受年輕用戶歡迎的信息流服務，其用戶參與度進一步提升。

我們已建立了一個涵蓋網絡遊戲、文學、視頻、音樂、新聞及漫畫的內容生態系統。在網絡遊戲方面，我們是按收入及用戶計的全球領先平台。我們的技術優勢支持多款個人電腦及手機暢銷遊戲的運營，每天為數以億計的活躍用戶提供服務。在國際上，我們的附屬公司Riot Games經營擁有最高月活躍賬戶數的個人電腦遊戲《英雄聯盟》，我們則經營擁有最高月活躍賬戶數的智能手機遊戲《PUBG MOBILE》。通過與Epic Games（《堡壘之夜》的開發商）及Supercell（《部落衝突》的開發商）等全球領先企業的合作及投資，我們支持全球遊戲行業的創新及增長。在中國，我們的暢銷智能手機遊戲擴大了用戶群及增加用戶使用時長。我們率先推行健康遊戲系統，協助家長管理子女的遊戲時間。二零一八年九月，我們對該系統實行升級，加強實名認證功能，並實施了兒童遊戲時間的限制及向家

長發出消費提醒等措施。通過騰訊遊戲成長守護平台，家長能夠與孩子連繫，留意其在網絡上玩遊戲的狀況。我們最近讓教師也可以使用此平台，加強他們與那些玩遊戲的學生的接觸。此等措施為中國遊戲行業樹立先例，我們相信有助於行業長期的可持續健康發展。

憑藉我們豐富的IP產品組合，我們通過網絡媒體平台向用戶提供數字內容。截至二零一八年底，我們的數字內容訂購總數超過1億，同比增長50%。優質的內容、更完善的IP保護、流媒體功能的提升及便利的移動支付是我們的數字內容訂購業務增長的驅動力。以移動終端日活躍賬戶數及訂購量計算，騰訊視頻是中國領先的網絡視頻流媒體平台，憑藉訂購及廣告業務成為中國收入最高的網絡視頻平台。騰訊音樂娛樂集團「TME」為中國領先的網絡音樂娛樂平台，擁有中國廣受喜愛和獨具匠心的音樂應用—QQ音樂、酷狗音樂、酷我音樂及全民K歌。於二零一八年十二月，TME在紐約交易所上市。新聞信息流、短視頻及小視頻為我們的媒體及分發平台（包括騰訊新聞、QQ看點、手機QQ瀏覽器及微視）的流量增長作出重大貢獻。

二零一八年，通過連接更多廣告主、跨更多平台及提升目標用戶精準定向能力，我們增強了平台的商業化潛力。在社交廣告方面，我們通過在朋友圈第二個廣告位，並開始在小程序中加入廣告位，增加了我們的廣告資源。在媒體廣告方面，我們於二零一八年初完成了新聞廣告系統的升級。通過加強推薦算法、穩定的流量增長及上升的填充率，我們的新聞信息流業務令廣告收入顯著增加。由於我們的內容（特別是自製內容）廣受歡迎及廣告贊助收入強勁增長，視頻業務取得了業內領先的廣告收入及收入增長率。作為公司戰略升級的一部分，我們合併了廣告銷售團隊，為我們的廣告主提供最佳的營銷解決方案、數據分析及廣告投放流程，進而提升其投資回報率。

支付是公司關鍵基礎設施平台之一，有助我們及商業夥伴完成線上及線下服務的交易。我們擴大了移動支付市場的領先地位，以活躍用戶及交易量計算，繼續為中國領先的移動支付平台。商業支付佔支付交易量的一半以上，而在其迅速增長的帶動下，我們在二零一八年的日均總支付交易量超過10億次。二零一八年，我們的商業支付收入同比增長逾一倍。我們的支付平台與數以千萬計的商戶連接，於二零一八年第四季，月活躍商戶同比增長逾80%。憑藉小程序及掃碼購等功能，我們在食品及零售行業的支付滲透率上升。二零一八年十月，WeChat Pay於香港首次推出跨境移動支付服務，使WeChat Pay香港用戶能夠以港元進行人民幣計價的交易。目前，該項跨境移動支付服務覆蓋中國內地約100萬商戶，包括預訂出租車、點餐及高鐵售票服務。WeChat Pay香港的交易量同比增長逾10倍。二零一八年八月，WeChat Pay馬來西亞正式推出，提供移動話費充值服務、機票及公交車票購買等線上交易服務，以及超市、時裝及美妝商店等零售店的線下交易服務。此外，我們正在擴大全球足跡，為中國出境旅客在海外進行跨境支付提供支持，並在80多個機場為微信支付用戶提供即時退稅服務。微信支付目前可在中國內地以外的49個市場使用，支持16種貨幣的跨境支付交易。

基於我們的支付用戶群基礎，我們以便捷及低成本的方式，為消費者提供金融科技服務。於二零一八年底，我們的財富管理平台「理財通」協助管理的客戶資產超過人民幣6,000億元。我們從事互聯網銀行業務的聯營公司微眾銀行，其向消費者提供的小額貸款產品「微粒貸」貸款餘額實現迅速增長。微眾銀行亦將貸款業務延伸到企業，以「微業貸」服務小型及微型企業客戶。

騰訊雲是我們智慧產業解決方案的基礎。我們將雲計算技術與AI及數據分析功能結合，協助不同行業的數字化轉型。我們的網絡安全功能令雲解決方案更為穩定及可靠。二零一八年，憑藉我們的行業專業知識及堅穩的基礎設施，騰訊雲在網絡遊戲及視頻流媒體等垂直領域保持市場領先地位。目前，我們為超過一半的中國遊戲公司提供服務，並正在拓展海外市場。透過在垂直領域的戰略性合作，我們迅速擴大了互聯網服務的客戶基礎。主要範疇包括電商、資訊社交、手機製造商應用商店及智慧交通。我們進一步擴大了在金融及零售等其他重要行業的業務。我們是中行、建行及招行等頭部銀行的首選合作夥伴。大部分的頭部互聯網金融和保險公司是我們的客戶。我們基於我們獨特的資源（如公眾號及小程序）搭建零售雲解決方案，以幫助零售商提高消費者參與度，憑借我們的目標消費者精準定向功能及防詐騙技術，幫助其提升營銷投資回報率，並利用AI、LBS及大數據技術協助客戶內部營運升級。

除發展內部核心業務外，我們亦投資於各行業最優秀的公司，令我們可以將管理層注意力及公司資源集中於我們自身的核心平台，同時通過投資公司把握相關垂直領域的新機遇。我們投資了逾700家公司，超過100家公司的每家估值超過10億美元，其中超過60家已經上市的公司。我們亦通過投資於上游的公司，豐富涵蓋遊戲、視頻、音樂及文學的IP組合；同時亦投資於垂直平台，以提升用戶觸達及參與度。此外，我們與包括O2O及智慧零售行業的公司合作，增加產品類型，滿足不斷轉化的用戶需求，並且加快我們的企業服務及產品的採用，此舉有助於深化我們支付服務的滲透及擴大廣告主基礎。我們藉著投資加深對未來重大前沿技術的理解，例如互聯網汽車、互聯網醫療保健及量子計算等。我們通過幫助其觸達我們龐大的用戶群，提供基礎設施、技術及資金的支持，為投資公司創造價值，支持其發展。

2. 公司財務表現

二零一八年財政年度

收入同比增長**32%**，主要是受金融科技服務、社交及視頻廣告、數字內容訂購及銷售的推動。

經營盈利同比增長**8%**。非通用會計準則經營盈利同比增長**13%**。

本公司權益持有人應佔盈利同比增長**10%**。非通用會計準則本公司權益持有人應佔盈利增長**19%**。

3. 公司業務摘要

經營資料

	於二零一八年	於二零一七年	同比變動	於二零一八年	環比變動
	十二月三十一日	十二月三十一日		九月三十日	
			(百萬計，另有指明者除外)		
QQ 的月活躍賬戶數	807.1	783.4	3.0%	802.6	0.6%
QQ 的智能終端月活躍賬戶數	699.8	683.0	2.5%	697.9	0.3%
微信及 WeChat 的合併月活躍賬戶數	1,097.6	988.6	11.0%	1,082.5	1.4%
QQ 空間的智能終端月活躍賬戶數	532.4	554.0	-3.9%	531.1	0.2%
收費增值服務註冊賬戶	160.3	134.6	19.1%	154.1	4.0%

通信及社交

- 微信及WeChat：合併月活躍賬戶數達**10.98**億，同比增長**11.0%**。每日有數以億計的社交視頻上傳及分享到微信平台。我們加入新視頻功能，讓用戶與朋友分享**15**秒的小視頻，並附有**AI**推薦的背景音樂，為用戶帶來更豐富的體驗。企業微信是一款與微信整合的企業應用，加強企業與客戶的互動、將用戶檔案數字化以作數據分析，以及協助辦公室管理及加強內部溝通。企業微信尤其於大型企業間迅速普及，為中小型企業提供模範，約有**80%**的中國**500**強企業成為企業微信的註冊用戶。
- QQ：智能終端月活躍賬戶數同比增長**2.5%**至**6.998**億。**21**歲或以下用戶的智能終端月活躍賬戶數同比增長**13%**。我們通過增強視頻錄製及信息流功能，進一步增加了年輕用戶的黏性。我們推出了以**AI**輔助的視頻聊天濾鏡及貼紙，使年輕用戶分享的短視頻及小視頻流量同比增長逾**50%**。在QQ看點方面，我們在視頻內增添彈窗聊天功能，我們亦提升了視頻流的推薦算法，令點擊量及用戶使用時長均有所上升。QQ看點的每日視頻播放量同比增長逾**300%**。

網絡遊戲

二零一八年，我們的智能手機遊戲業務錄得人民幣**778**億元收入（包括歸屬於我們社交網絡業務的智能手機遊戲收入），同比增長**24%**；第四季錄得人民幣**190**億元收入，同比增長**12%**。我們在第四季發佈了**9**款代理遊戲，其中大部分是角色扮演遊戲。行業監管機構暫停辦理遊戲商業化許可證（「版號」）的審批九個月後，於二零一八年十二月重啟審批。至今共有**8**款（包括**7**款智能手機遊戲及**1**款個人電腦遊戲）騰訊遊戲獲批，包括角色扮演遊戲、策略性、休閒型及功能性類別等。由於業界積存了大量版號申請，我們的遊戲排期發佈將較往年為慢。我們有**39**款智能手機遊戲已經實施了升級後的健康遊戲系統，其中包括我們最受歡迎的遊戲，如《王者榮耀》、《QQ飛車手遊》、《穿越火線手遊》、《火影忍者OL手遊》及《我叫MT4》。此系統大大減少了未成年用戶在上述遊戲的時長，但對成年玩家的時長則無重大影響。

在中國，按活躍用戶計算，我們在智能手機遊戲的市場份額有所增加。我們各類遊戲細分市場的用戶參與度均有提升。在動作類遊戲方面，《QQ飛車手遊》的週年紀念推廣活動使其日活躍賬戶數環比增長。《穿越火線手遊》推出了季度通行證，鼓勵遊戲玩家投入參與。在角色扮演遊戲方面，我們推出了幾款IP遊戲，如《鬥破蒼穹》、《火影忍者OL手游》及《侍魂》等，以吸引這些流行動漫及漫畫的粉絲。在多人在線戰術競技遊戲方面，《王者榮耀》在二零一八年十二月舉辦大型電競活動秋季賽KPL總決賽，吸引了超過7,500萬名用戶觀看現場直播。在國際市場上，《PUBG MOBILE》取得突破性的成績，按月活躍賬戶數計算，《PUBG MOBILE》已成為全球最受歡迎遊戲，亦被Google Play評為二零一八年最佳遊戲。我們投資公司項目的成功，增添我們與遊戲行業領先者合作的輝煌紀錄。例如，Supercell在二零一八十二月全球發行的多人在線戰術競技遊戲《荒野亂鬥》，成為50個市場內下載次數最多的遊戲。此外，Epic Games的《堡壘之夜》繼續取得驕人成績，在第四季成為美國iOS平台總收入排行榜的榜首。根據App Annie的數據，Sea的首款自主開發的遊戲《Free Fire我要活下去》，成為二零一八年全球第四大下載的遊戲。

二零一八年，我們的個人電腦客戶端遊戲業務錄得約人民幣506億元的收入，同比下降8%，第四季的收入約為人民幣112億元，同比下降13%，原因是用戶繼續將時間轉移至手機遊戲。《英雄聯盟》推出其第一次英雄季卡，增加了用戶的平均使用時長，而自中國隊伍贏得了二零一八年十一月的世界錦標賽後，活躍用戶環比增長。我們發佈了《NBA2K》在中國的續集，顯著擴大了這款流行籃球遊戲的總用戶基礎。另外，我們推出了兩款全新的自研個人電腦遊戲《彩虹墜入》及《幽林怪談》，以迎合市場對獨特題材的興趣。

數字內容

我們的收費增值服務註冊賬戶同比增長19.1%至1.603億，主要由於視頻及音樂訂購用戶的增長。在優質內容及交叉推廣的推動下，騰訊視頻的訂購用戶同比增長58%至8,900萬。我們發佈了流行IP自製節目的續集，延長這些IP的生命周期及商業化機會，包括電視劇《鬼吹燈》（第三季）、中國動漫《鬥羅大陸》（第二季）及紀錄片《風味人間》（我們授權Netflix在中國境外發行其相關IP節目《風味原產地》）。我們升級了VIP會員計劃，為訂購者提供不同等級的特權。隨著消費者觀看更多的短片，我們保持良好的瀏覽趨勢，日活躍賬戶的視頻播放量同比增長超過40%。我們是中國體育迷的領先視頻流媒體平台，擁有40個頂級國際體育IP，包括美國的4大體育聯賽。我們通過騰訊體育、騰訊新聞、騰訊視頻、手機QQ瀏覽器及微視，以直播節目、新聞信息流及短視頻形式播放體育內容。自從二零一五年我們獲得NBA網絡直播的授權以來，我們已經擴大了NBA球賽在中國的總觀眾規模。期內，每場中國網絡直播的NBA球賽，平均每日個別觀賽用戶是之前的三倍。

網絡廣告

二零一八年，我們的網絡廣告業務錄得人民幣581億元的收入，同比增長44%；第四季的收入為人民幣170億元，同比增長38%。在微信朋友圈、小程序、QQ看點及移動廣告聯盟的推動下，社交及其他廣告收入全年同比增長55%至人民幣398億元，第四季則同比增長44%至人民幣118億元。在推出第二個每日廣告位後，我們收到廣告主積極反饋，而整體廣告填充率仍高，約50%的朋友圈日常活躍用戶會看到第二個廣告位，朋友圈廣告點擊率保持在健康水平。

媒體廣告收入全年增長**23%**至人民幣**183**億元，第四季增長**26%**至人民幣**52**億元。其中，二零一八年視頻廣告收入同比增長**34%**，第四季同比增長**21%**，這是由於我們自製的綜藝節目大受歡迎，以致視頻播放量及廣告贊助增加所致。我們的新聞廣告業務在系統升級後恢復增長，收入在下半年重拾同比增長。媒體信息流廣告收入同比增長逾**10**倍。

其他

我們的其他業務在二零一八年收入錄得同比增長**80%**，主要來自金融科技及雲服務。金融科技服務收入的增長來自向商戶收取商業交易手續率、向用戶收取提現費用及信用卡還款費用，以及向金融機構收取分銷金融科技及雲產品（例如「微粒貸」及在「理財通」平台提供的財富管理產品）的服務費。二零一九年一月，我們完成遷移至中央的清算及結算系統，並將所有託管現金轉入中國人民銀行的賬戶。

隨著我們為支付服務增加更多的線上及線下使用場景，我們的支付活躍用戶同比增長強勁。用戶的交易頻率及每筆交易金額也有所增加。微信支付推出了一個新的用戶界面，方便用戶使用新功能，包括送贈父母及子女的虛擬親屬卡。我們提升了商戶的賬戶管理工具，包括收款、記賬及收入分成結算等功能。理財通亦擴大了用戶群，截至二零一八年底累計用戶達**1**億。我們擴充了金融科技的服務範疇，推出了零錢通，讓用戶能夠以微信支付內未動用的現金餘額投資於基金。

二零一八年，我們的雲收入增長超過**100%**至人民幣**91**億元。於二零一八年第四季，付費客戶同比增長逾一倍。於二零一八年底，騰訊雲的全球基礎設施現已覆蓋**25**個地區，運營**53**個可用區。我們在第四季開發並推出新的**IaaS**和**PaaS**產品。除了加強在遊戲和視頻垂直領域的領先地位外，我們還利用**AI**及安全技術能力，進一步加強我們在金融及零售雲服務領域的地位。

4. 二零一九年公司展望及戰略

展望未來，我們將投資於核心基礎設施及前沿技術，以擁抱產業互聯網的發展趨勢，並繼續推動消費互聯網的變革。

通過持續擴展及互相連接的開放型生態系統，我們助力企業合作夥伴加強與用戶的連接。憑藉我們的創新科技及技術能力，我們致力協助各產業實現數字化升級和轉型。

在社交平台方面，我們將加強用戶跟數字內容、線上功能及線下服務的連接。我們還將利用小程序、微信支付及企業微信加強與企業的聯繫。在網絡遊戲方面，我們將通過加強內部研發能力及外部合作夥伴關係，讓遊戲產品組合更豐富。我們將探索新遊戲類型，以及提升海外發行能力，進一步擴大海外業務。在數字內容方面，我們將繼續投資及發展訂購業務。在廣告業務方面，我們將提升客戶定向的技術能力，以進一步提高廣告主的投資回報率，及廣告與消費者的相關性。在金融科技方面，我們將推動支付產品開發的創新，增加新的支付使用場景。我們亦會擴展金融科技解決方案及產品組合，以滿足用戶的財富管理及財務需要。在雲服務方面，我們將整合先進的雲計算能力、

數據分析、AI及安全解決方案，為零售、金融、交通運輸、醫療保健及教育等不同產業提供定制解決方案。我們將助力企業升級及創新，迎接數字化時代。

有關更詳細的披露，請瀏覽 <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 將用戶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用戶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。騰訊大力投資於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機板上市。

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
葉囡貞	電話: (86) 755 86013388 內線 68961/ (852) 3148 5100 電郵: janeyip@tencent.com
呂淑瑩	電話: (86) 755 86013388 內線 68870/ (852) 3148 5100 電郵: stellalui@tencent.com
劉雅萍	電話: (86) 755 86013388 內線 68958/ (852) 3148 5100 電郵: kennislau@tencent.com
張沛恒	電話: (86) 755 86013388 內線 68919/ (852) 3148 5100 電郵: 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佔盈利、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併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、預測業務計劃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	
	4Q2018	4Q2017	2018	2017
收入	84,896	66,392	312,694	237,760
增值服務	43,651	39,947	176,646	153,983
網絡廣告	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(虧損)/收益淨額	(2,139)	7,906	16,714	20,140
銷售及市場推廣開支	(5,730)	(6,022)	(24,233)	(17,652)
一般及行政開支	(11,345)	(8,811)	(41,522)	(33,051)
經營盈利	17,288	25,724	97,648	90,302
	<i>經營利潤率</i>			
	20%	39%	31%	38%
財務成本淨額	(1,372)	(859)	(4,669)	(2,908)
分佔聯營公司及合營公司盈利/(虧損)	16	(120)	1,487	821
除稅前盈利	15,932	24,745	94,466	88,215
所得稅開支	(1,906)	(3,123)	(14,482)	(15,744)
期內盈利	14,026	21,622	79,984	72,471
	<i>淨利潤率</i>			
	17%	33%	26%	30%
下列人士應佔：				
本公司權益持有人	14,229	20,797	78,719	71,510
非控制性權益	(203)	825	1,265	961
非通用會計準則本公司權益持有人應佔盈利	19,730	17,454	77,469	65,126
歸屬於本公司權益持有人的				
每股盈利（每股人民幣元）				
- 基本	1.505	2.206	8.336	7.598
- 攤薄	1.489	2.177	8.228	7.499

綜合全面收益表

人民幣百萬元（特別說明除外）

	經審核	
	2018	2017
年度盈利	79,984	72,471
其他全面收益（除稅淨額）：		
其後可能會重新分類至損益的項目		
分佔聯營公司及合營公司其他全面收益	23	907
可供出售金融資產公允價值變動	-	16,854
收益淨額	-	(2,561)
處置可供出售金融資產後轉至損益	-	(9,316)
外幣折算差額	4,133	756
其他公允價值收益	181	
其後不會重新分類至損益的項目		
以公允價值計量且其變動計入其他		
全面收益的金融資產的公允價值變動虧損淨額	(16,391)	-
其他公允價值虧損	(170)	(50)
	(12,224)	6,590
年度全面收益總額	67,760	79,061
下列人士應佔：		
本公司權益持有人	66,339	78,218
非控制性權益	1,421	843

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	
	4Q2018	4Q2017	2018	2017
EBITDA(a)	27,180	23,278	110,404	89,724
經調整的 EBITDA (a)	29,701	25,127	118,273	95,861
經調整的 EBITDA 比率 (b)	35%	38%	38%	40%
利息及相關開支	1,345	839	4,898	3,060
(債務)/ 現金淨額 (c)	(12,170)	16,332	(12,170)	16,332
資本開支 (d)	4,564	4,975	23,941	13,585

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) (債務)/ 現金淨額為期末餘額，乃根據現金及現金等價物加定期存款及其他，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、遊戲特許權及其他內容）。

綜合財務狀況表

人民幣百萬元 (特別說明除外)

	經審核	
	於十二月三十一日	
	2018	2017
資產		
非流動資產		
物業、設備及器材	35,091	23,597
在建工程	4,879	3,163
投資物業	725	800
土地使用權	7,106	5,111
無形資產	56,650	40,266
於聯營公司的投資	219,215	113,779
於聯營公司可贖回工具的投資	—	22,976
於合營公司的投資	8,575	7,826
以公允價值計量且其變動計入 損益的金融資產	91,702	—
以公允價值計量且其變動計入 其他全面收益的金融資產	43,519	—
可供出售金融資產	—	127,218
預付款項、按金及其他資產	21,531	11,173
其他金融資產	1,693	5,159
遞延所得稅資產	15,755	9,793
定期存款	—	5,365
	506,441	376,226
流動資產		
存貨	324	295
應收賬款	28,427	16,549
預付款項、按金及其他資產	18,493	17,110
其他金融資產	339	465
以公允價值計量且其變動計入 損益的金融資產	6,175	—
定期存款	62,918	36,724
受限制現金	2,590	1,606
現金及現金等價物	97,814	105,697
	217,080	178,446
資產總額	723,521	554,672

綜合財務狀況表 (續上)

人民幣百萬元 (特別說明除外)

	經審核	
	於十二月三十一日	
	2018	2017
權益		
本公司權益持有人應佔權益		
股本	—	—
股本溢價	27,294	22,204
股份獎勵計劃所持股份	(4,173)	(3,970)
其他儲備	729	35,158
保留盈利	299,660	202,682
	323,510	256,074
非控制性權益	32,697	21,019
權益總額	356,207	277,093
負債		
非流動負債		
借款	87,437	82,094
應付票據	51,298	29,363
長期應付款項	4,797	3,862
其他金融負債	3,306	2,154
遞延所得稅負債	10,964	5,975
遞延收入	7,077	2,391
	164,879	125,839
流動負債		
應付賬款	73,735	50,085
其他應付款項及預提費用	33,312	29,433
借款	26,834	15,696
應付票據	13,720	4,752
流動所得稅負債	10,210	8,708
其他財務負債	1,200	-
其他稅項負債	1,049	934
遞延收入	42,375	42,132
	202,435	151,740
負債總額	367,314	277,579
權益及負債總額	723,521	554,672

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 特別說明除外	已報告	調整				非通用會計準則
		股份酬金 (a)	公司的 (收益) / 虧損淨額	來自投資 虧損淨額	無形資產 攤銷(c) 減值撥備 (d)	
截至 2018 年 12 月 31 日止年度						
經營盈利	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
本公司權益持有人 應佔盈利	78,719	10,325	(32,696)	3,964	17,157	77,469
經營利潤率	31%					30%
淨利潤率	26%					26%
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 應佔盈利	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%

- 附注：
- (a) 包括授予投資公司僱員的認沽期權（可由本集團收購的投資公司的股份及根據其股份獎勵計劃而發行的股份）及其他獎勵
- (b) 包括視同處置及處置投資公司、投資公司的公允價值變動的（收益）/ 虧損淨額以及與投資公司股權交易相關的其他開支
- (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、合營公司、可供出售金融資產(二零一七年)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 特別說明除外	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	無形資產 攤銷(c)	減值撥備 (d)	
截至 2018 年 12 月 31 日止三個月未經審核						
經營盈利	17,288	2,459	1,579	198	864	22,388
期內盈利	14,026	2,879	517	1,882	936	20,240
本公司權益持有人 應佔盈利	14,229	2,804	(125)	1,814	1,008	19,730
經營利潤率	20%					26%
淨利潤率	17%					24%
截至 2018 年 9 月 30 日止三個月未經審核						
經營盈利	27,861	2,011	(20,949)	127	13,513	22,563
期內盈利	23,405	3,531	(20,840)	916	13,411	20,423
本公司權益持有人 應佔盈利	23,333	3,458	(20,819)	876	12,862	19,710
經營利潤率	35%					28%
淨利潤率	29%					25%
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 應佔盈利	20,797	2,084	(6,189)	442	320	17,454
經營利潤率	39%					33%
淨利潤率	33%					28%

- 附注：
- (a) 包括授予投資公司僱員的認沽期權（可由本集團收購的投資公司的股份及根據其股份獎勵計劃而發行的股份）及其他獎勵
- (b) 包括視同處置及處置投資公司、投資公司的公允價值變動的（收益）/ 虧損淨額以及與投資公司股權交易相關的其他開支
- (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、合營公司、可供出售金融資產(二零一七年)及收購產生的無形資產的減值撥備