

即时发布

腾讯公布 2016 年第三季度业绩

香港，2016 年 11 月 16 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 2016 年 9 月 30 日未经审核的第三季度综合业绩。

2016 年第三季度业绩摘要：

- 总收入为人民币 403.88 亿元（60.48 亿美元¹），比去年同期增长 52%。
- 经营盈利为人民币 144.60 亿元（21.65 亿美元）比去年同期增长 40% 经营利润率由去年同期的 39% 降至 36%。
- 期内盈利为人民币 107.76 亿元（16.14 亿美元），比去年同期增长 42%；净利润率由去年同期的 29% 降至 27%。
- 本公司权益持有人应占盈利为人民币 106.46 亿元（15.94 亿美元），比去年同期增长 43%。
- 每股基本盈利为人民币 1.134 元，每股摊薄盈利为人民币 1.121 元。
- 按非通用会计准则（撇除股份酬金、来自投资公司的（收益）/ 亏损净额、无形资产摊销及减值拨备）：
 - 经营盈利为人民币 150.37 亿元（22.52 亿美元），比去年同期增长 43%；经营利润率由去年同期的 40% 降至 37%。
 - 期内盈利为人民币 119.29 亿元（17.86 亿美元），比去年同期增长 41%；净利润率由去年同期的 32% 降至 30%。
 - 本公司权益持有人应占盈利为人民币 117.37 亿元（17.58 亿美元），比去年同期增长 42%。
 - 每股基本盈利为人民币 1.251 元，每股摊薄盈利为人民币 1.236 元。

腾讯主席兼首席执行官马化腾表示：“在 2016 年第三季，我们的主营业务录得强劲的财务表现，尤其是智能手机游戏和社交效果广告业务，两者均取得了高于业界的同比营收增长，保持了健康的利润率。与此同时，包括网络支付和云服务在内的生态系统基础服务在覆盖面和使用率上也取得了显著的进步。”

“此外，本月 11 月 11 日是腾讯创立 18 周年的重要里程碑，回顾过去 18 年，腾讯从提供通信软件连接用户起步，通过用技术丰富用户的生活，我们的业务从通信扩展至社交网络、数字媒体、数字娱乐，还有世界领先的技术和支付基础服务。正是来自用户、商业合作伙伴，尤其还有我们员工的支持，这段历程才成为可能。我们的员工将公司的愿景化作现实，我们深表感激，也因此宣布了一项新的针对全体员工的股票奖励计划，让他们可以更直接地分享自身贡献带来的成果。展望未来，我们将持续地提升用户体验、完善我们的生态系统，以及投资于我们的员工。”

2016 年第三季度财务分析

增值服务。本公司增值服务业务的收入同比增长 36% 至 2016 年第三季的人民币 279.75 亿元。网络游戏收入增长 27% 至人民币 181.66 亿元。该项增长主要反映来自我们主要的玩家对战及角色扮演智能手机游戏的贡献，以及来

¹ 美元数据基于 1 美元兑人民币 6.6778 元计算。

自我们主要 PC 游戏收入的增长。社交网络收入增长 58%至人民币 98.09 亿元。该项增长主要受数字内容订购服务及虚拟道具销售收入的增长所推动。

网络广告。本公司网络广告业务的收入同比增长 51%至 2016 年第三季的人民币 74.49 亿元。效果广告收入增长 83%至人民币 43.68 亿元，主要由于来自微信朋友圈、我们的移动端新闻应用及微信公众账号广告收入的贡献。品牌展示广告收入增长 21%至人民币 30.81 亿元，主要反映来自移动端平台（如腾讯新闻）收入的增长及里约奥运会的正面影响，部分被我们将一些信息流资源由品牌广告形式再分配至效果广告形式所抵销。

其他。本公司其他业务的收入同比增长 348%至 2016 年第三季的人民币 49.64 亿元。该项增长主要反映我们的支付相关服务及云服务收入的增长。

2016 年第三季度其它主要财务信息

本季度股份报酬开支为人民币 11.32 亿元，较去年同期上升 45%。

EBITDA 为人民币 158.65 亿元，较去年同期上升 47%。经调整的 EBITDA 为人民币 169.63 亿元，较去年同期上升 47%。

资本开支为人民币 36.51 亿元，较去年同期上升 121%。

自由现金流为人民币 141.21 亿元，较去年同期上升 113%。

于 2016 年 9 月 30 日，本公司的现金净额为人民币 83.68 亿元。于 2016 年 9 月 30 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）的公允价值合共为人民币 940 亿元。

公司策略摘要

2016 年第三季，我们通过巩固社交平台和利用社交流量促进主要业务模式增长来继续执行我们的“连接”策略。

- **网络游戏**：就智能手机游戏而言，我们力求扩大游戏组合，尤其是多用户游戏类型（如棋盘游戏及玩家对战游戏）及高收入游戏类型（如角色扮演游戏）。就 PC 游戏而言，由于玩家对战游戏日益受欢迎，用户在游戏中交替进行高强度的对战，以及低强度的训练和回顾，我们正将工作重点从增加用户在游戏内的时长转至扩展更广泛的用户互动方式，如电子竞技、游戏视频及游戏兴趣部落等。上述调整部份体现在平均同时在线用户数（用以衡量在游戏客户端软件内的时长）有所下降的情况下，我们的 PC 游戏收入却在增加。我们相信这种更加广泛的参与模式将使用户与主要游戏的关系变得更健康和可持续。
- **广告**：就社交及效果广告而言，我们新增更多互动广告形式以提高用户参与度；优化广告主工具以提供更佳的广告效果评估及实现更深入的数据洞察；提升广告定向技术以帮助区域性及长尾客户提高广告点击率及效果。
- **数字内容**：我们整合 QQ 音乐及 CMC 的管理团队，以优化数字音乐行业的结构及提高其可持续性。我们对视频平台进行了积极的内容投资，也看到了视频付费用户数量的显著增长。一定程度上受益于更加健全的版权监管环境，更多用户对我们数字文学平台上的内容付费。

- 支付相关服务：我们在促进商家接入和使用方面取得了重大进展。我们于 2016 年 8 月 8 日进行的“无现金日”微信支付推广活动深受商家及用户的欢迎，近 70 万家商家参与其中，同比增加七倍以上。我们推出微信买单特色功能，通过简化接入程序及减少支付整合工作使得商家可以快速接入微信支付。
- 云服务：我们加强云服务技术能力、巩固行业特定解决方案并支持客户实现其“互联网+”相关举措。随着企业客户数量及主要客户使用量的增加（尤其是网络游戏、网络视频及 O2O 服务行业），我们的云服务收入同比增长逾两倍。

我们不断提升的安全能力为我们的“连接”策略保驾护航，主要通过为用户提供安全保障、将防护屏障扩展至商业合作伙伴以及为我们的主要业务引擎提供安全环境：

- 就用户而言：我们的安全应用为用户账户、密码、个人资料及虚拟财产提供强大保护，并提升 PC 及移动设备的性能。我们为用户的支付交易及理财产品使用提供一个安全的环境。我们通过维护一个全面及动态的反诈骗电话号码库以保护用户免受电话或短信的诈骗和骚扰。
- 就合作伙伴而言：透过预先安装我们的安全应用程序或整合我们的安全模块，我们的安全扫描服务被中国大多数智能手机制造商广泛采用。我们的安卓应用商店帮助开发者加固其应用安装包，防范潜在的劫持及盗版威胁。腾讯云提供了丰富的安全功能组合以保护我们企业客户的 IT 系统。

于 2016 年，我们巩固了在病毒扫描、伪基站探测、反诈骗电话号码库、手机内存优化及设备加速等移动安全领域的领先地位。按月活跃账户数计，两家广受认可的行业监测机构 QuestMobile 及 TalkingData 均将我们的移动安全应用程序排在中国移动安全行业第一位。

业务回顾及展望

经营资料

- QQ 月活跃账户数达到 8.77 亿，比去年同期增长 2%。
- QQ 智能终端月活跃账户达到 6.47 亿，比去年同期增长 1%。
- QQ 最高同时在线账户数（季度）达到 2.50 亿，比去年同期增长 5%。
- 微信和 WeChat 的合并月活跃账户数达到 8.46 亿，比去年同期增长 30%。
- QQ 空间月活跃账户数达到 6.32 亿，比去年同期下降 3%。
- QQ 空间智能终端月活跃账户数达到 5.84 亿，比去年同期增长 1%。
- 收费增值服务注册账户数为 1.05 亿，比去年同期增长 19%。

主要平台

- 就 QQ 而言，智能终端月活跃账户同比增长 1%至 6.47 亿。用户活跃度受益于厘米秀等新功能的带动。厘米秀是 QQ 手机版一个提供个性化动态头像的产品，用户可使用其在聊天中与好友互动，或向好友收集道具解锁新功能。里约奥运会期间，通过将增强现实技术用于手机间的互动，我们吸引了超过 1 亿的 QQ 用户参与虚拟火炬传递活动。
- 就 QQ 空间而言，智能终端月活跃账户同比增长 1%至 5.84 亿。用户活跃度受益于功能的增强，如沉浸式浮层展示使得用户可观看自动播放视频以及发现更多个性化推荐。

- 就微信及 WeChat 而言，月活跃账户达 8.46 亿，同比增长 30%。我们正在对微信“小程序”进行测试，小程序将提供类似应用程序的原生体验，用户无需离开微信界面便可便捷地进行低频次互动，释放了智能手机内存空间及让社交分享更方便。

增值服务

2016 年第三季，由于我们的游戏相关虚拟道具销售及数字内容销售增长，社交网络业务收入保持强劲增长。

- 就 PC 客户端游戏而言，我们的收入同比增长 10%，主要由于来自多人在线战术竞技游戏、动作游戏、角色扮演游戏、音乐及体育等现有游戏类型的收入贡献增加。主要游戏的 ARPU 增长是由于新内容及暑期推广活动受到核心用户欢迎。
- 就手机游戏而言，我们的收入¹于 2016 年第三季达约人民币 99 亿元，同比增长 87%，主要受游戏数量的增加及我们的主要玩家对战游戏与角色扮演游戏的强劲经营表现所带动。于 2016 年 9 月底《王者荣耀》的日活跃用户数超过 4 千万，创下我们平台非休闲手机游戏的新纪录。
- 就数字内容服务而言，随着用户为数字内容付费的意愿增强以及我们打击盗版的力度加大，业务保持稳健增长。

网络广告

2016 年第三季，我们的广告业务强劲增长，微信及移动端新闻应用是同比增长的主要推动因素。

我们的里约奥运会专题活动吸引了约 7 亿名独立访客访问我们的新闻及视频平台，巩固了我们作为网络体育媒体领导者的地位（按流量及收入计）。微信朋友圈的 LBS 本地推广广告在地方广告主中渐受欢迎，如来自房地产、婚庆服务及汽车经销等行业。季内我们推出微信朋友圈原生推广页广告，这是一种可通过灵活的图像与视频组合来展示广告创意的全屏即时加载广告形式。

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：



###

¹ 包括归属于我们社交网络业务的智能手机游戏收入

关于腾讯

腾讯以技术丰富互联网用户的生活。每天，数以亿计的用户通过我们的整合平台在线沟通、分享经历、获取资讯和寻求娱乐。腾讯多元化的服务包括：社交和通信服务 QQ 及微信/WeChat、社交网络平台 QQ 空间、腾讯游戏旗下 QQ 游戏平台、门户网站腾讯网(QQ.com)、腾讯新闻客户端和网络视频服务腾讯视频。

腾讯 1998 年成立于中国深圳，2004 年在香港联交所主板上市，腾讯是香港恒生指数成份股之一。通过投资创新、为合作伙伴提供双互共赢的环境和贴近用户的需求，腾讯致力与互联网共同发展。

投资者查询：

陈慧芬 电话：(86) 755 86013388 内线88369 或 (852)31485100 cchan@tencent.com

黄琦 电话：(86) 755 86013388 内线83731 或 (852)31485100 tracyhuang@tencent.com

媒体查询：

罗启琳 电话：(86) 755 86013388 内线66630 或 (852)31485100 cannylo@tencent.com

陈丽敏 电话：(86) 755 86013388 内线56011 liminchen@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集团综合业绩，若干非通用会计准则财务计量（包括非通用会计准则经营盈利、非通用会计准则经营利润率、非通用会计准则期内盈利、非通用会计准则纯利率、非通用会计准则本公司权益持有人应占盈利、非通用会计准则每股基本盈利及非通用会计准则每股摊薄盈利）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集团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集团核心业务的业绩提供有用的补充资料。此外，非通用会计准则调整包括本集团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它详情载于我们的其它公开披露文件和公司网站。

综合收益表

人民币百万元（特别说明除外）

	未经审核		未经审核	
	3Q2016	3Q2015	3Q2016	2Q2016
收入	40,388	26,594	40,388	35,691
增值服务	27,975	20,547	27,975	25,680
网络广告	7,449	4,938	7,449	6,532
其它	4,964	1,109	4,964	3,479
收入成本	(18,560)	(11,014)	(18,560)	(15,235)
毛利	21,828	15,580	21,828	20,456
	<i>毛利率</i>	54%	59%	54%
利息收入	637	559	637	626
其它收益净额	1,155	614	1,155	911
销售及市场推广开支	(3,277)	(2,042)	(3,277)	(2,365)
一般及行政开支	(5,883)	(4,380)	(5,883)	(5,299)
经营盈利	14,460	10,331	14,460	14,329
	<i>经营利润率</i>	36%	39%	36%
财务成本净额	(604)	(481)	(604)	(377)
分占联营公司及合营公司亏损	(619)	(702)	(619)	(292)
除税前盈利	13,237	9,148	13,237	13,660
所得税开支	(2,461)	(1,564)	(2,461)	(2,780)
期内盈利	10,776	7,584	10,776	10,880
	<i>净利润率</i>	27%	29%	27%
下列人士应占：				
本公司权益持有人	10,646	7,445	10,646	10,737
非控制性权益	130	139	130	143
非通用会计准则本公司权益持有人应占盈利	11,737	8,280	11,737	11,319
归属于本公司权益持有人的				
每股盈利（每股人民币元）				
- 基本	1.134	0.800	1.134	1.146
- 摊薄	1.121	0.792	1.121	1.133

综合全面收益表

人民币百万元（特别说明除外）

	未经审核		未经审核	
	3Q2016	3Q2015	3Q2016	2Q2016
期内盈利	10,776	7,584	10,776	10,880
其他全面收益（除税净额）：				
<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	214	287	214	277
可供出售的金融资产公允价值变动收益净额	1,042	1,298	1,042	4,979
处置可供出售金融资产后转至损益	-	-	-	79
外币折算差额	688	1,303	688	1,308
其他公允价值收益／（亏损）	149	-	149	(182)
<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／（亏损）	225	-	225	(66)
期内全面收益总额	13,094	10,472	13,094	17,275
下列人士应占：				
本公司权益持有人	12,953	10,316	12,953	17,116
非控制性权益	141	156	141	159

其他财务信息

人民币百万元（特别说明除外）

	未经审核		
	3Q2016	3Q2015	2Q2016
EBITDA (a)	15,865	10,806	15,581
经调整的 EBITDA (a)	16,963	11,569	16,401
经调整的 EBITDA 比率 (b)	42%	44%	46%
利息开支	585	373	494
现金净额 (c)	8,368	21,239	24,037
资本开支 (d)	3,651	1,653	1,505

附注：

- EBITDA 包括经营盈利减利息收入、其他收益／亏损净额加固定资产及投资物业折旧以及无形资产摊销。经调整的 EBITDA 包括 EBITDA 加按股权结算的股份酬金开支。
- 经调整的 EBITDA 比率根据经调整的 EBITDA 除以收入计算。
- 现金净额为期末余额，乃根据现金及现金等价物、定期存款，减借款及应付票据计算。
- 资本开支包括添置（不包括业务合并）固定资产、在建工程、土地使用权以及无形资产（不包括网络游戏及其他内容授权）。

综合财务状况表

人民币百万元（特别说明的除外）

	未经审核 2016年9月30日	未经审核 2016年6月30日
资产		
非流动资产		
固定资产	12,519	11,469
在建工程	4,449	4,066
投资物业	685	710
土地使用权	5,201	4,066
无形资产	33,193	14,190
于联营公司的投资	66,613	64,092
于联营公司可赎回工具的投资	9,124	8,203
于合营公司的投资	606	573
可供出售的金融资产	56,211	54,827
预付款项、按金及其他资产	32,122	7,049
递延所得税资产	6,410	4,739
定期存款	5,414	9,034
	232,547	183,018
流动资产		
存货	231	216
应收账款	9,507	8,810
预付款项、按金及其他资产	12,981	11,908
其他金融资产	1,765	1,537
定期存款	42,505	35,774
受限制现金	809	125,490
现金及现金等价物	52,417	64,206
	120,215	247,941
资产总额	352,762	430,959

综合财务状况表（续上）
人民币百万元（特别说明的除外）

	未经审核 2016年9月30日	未经审核 2016年6月30日
权益		
本公司权益持有人应占权益		
股本	-	-
股本溢价	15,554	14,619
股份奖励计划所持股份	(2,918)	(2,425)
其它储备	24,307	12,884
保留盈利	126,855	116,192
	163,798	141,270
非控制性权益	10,151	2,851
权益总额	173,949	144,121
负债		
非流动负债		
借款	37,235	33,030
应付票据	34,840	34,585
长期应付款项	3,737	3,936
递延所得税负债	4,406	3,920
递延收入	2,546	2,365
	82,764	77,836
流动负债		
应付帐款	23,900	21,168
其它应付款项及预提费用	17,832	138,759
借款	12,555	10,080
应付票据	7,338	7,282
流动所得税负债	5,196	3,555
其它税项负债	110	384
递延收入	29,118	27,774
	96,049	209,002
负债总额	178,813	286,838
权益及负债总额	352,762	430,959

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
		按股权结算 的股份酬金	按现金结算 的股份酬金(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 2016 年 9 月 30 日三个月未经审核							
经营盈利	14,460	1,098	34	(2,404)	139	1,710	15,037
期内盈利	10,776	1,259	34	(2,309)	426	1,743	11,929
本公司权益持有人 应占盈利	10,646	1,224	33	(2,297)	389	1,742	11,737
经营利润率	36%						37%
净利润率	27%						30%
截至 2016 年 6 月 30 日三个月未经审核							
经营盈利	14,329	820	42	(2,990)	49	2,437	14,687
期内盈利	10,880	1,014	42	(3,251)	328	2,483	11,496
本公司权益持有人 应占盈利	10,737	995	42	(3,247)	317	2,475	11,319
经营利润率	40%						41%
净利润率	30%						32%
截至 2015 年 9 月 30 日三个月未经审核							
经营盈利	10,331	763	17	(1,020)	46	379	10,516
期内盈利	7,584	981	18	(783)	275	375	8,450
本公司权益持有人 应占盈利	7,445	959	17	(783)	267	375	8,280
经营利润率	39%						40%
净利润率	29%						32%

- 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和业务，以及我们于投资公司的购股权公允价值变动的（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。