

即時發布

騰訊公布 2009 年第四季度及全年業績

香港，2010 年 3 月 17 日 - 中國領先的互聯網服務和移動及電信增值服務供應商 - 騰訊控股有限公司（「騰訊」或「本公司」，香港聯交所股票編號：00700）今天公布截至 2009 年 12 月 31 日未經審計的第四季度綜合業績及經審計的全年綜合業績。

2009 年全年業績摘要：

- § 總收入為人民幣 **124.400** 億元（**18.219** 億美元¹），比去年同期增長 **73.9%**。
- § 互聯網增值服務收入為人民幣 **95.307** 億元（**13.958** 億美元），比去年同期增長 **93.9%**。
- § 移動及電信增值服務收入為人民幣 **19.056** 億元（**2.791** 億美元），比去年同期增長 **36.2%**。
- § 網絡廣告收入為人民幣 **9.622** 億元（**1.409** 億美元），比去年同期增長 **16.5%**。
- § 毛利為人民幣 **85.505** 億元（**12.522** 億美元），比去年同期增長 **71.6%**。毛利率由去年的 **69.7%** 降至 **68.7%**。
- § 經營盈利為人民幣 **60.205** 億元（**8.817** 億美元），比去年同期增長 **85.5%**。經營盈利率由去年的 **45.4%** 增至 **48.4%**。
- § 期內盈利為人民幣 **52.216** 億元（**7.647** 億美元），比去年同期增長 **85.4%**。淨利率由去年的 **39.4%** 增至 **42.0%**。
- § 本公司權益持有人應占盈利為人民幣 **51.556** 億元（**7.551** 億美元），比去年同期增長 **85.2%**。
- § 每股基本盈利為人民幣 **2.862** 元，每股攤薄盈利為人民幣 **2.791** 元。
- § 董事會建議派發每股股息港幣 **0.40** 元，此建議需獲 2010 年 5 月 12 日召開的股東大會最後批准通過。建議股息將於 2010 年 5 月 26 日派發。

2009 年第四季度業績摘要：

- § 總收入為人民幣 **36.883** 億元（**5.402** 億美元），比上一季度增長 **9.5%**，比去年同期增長 **75.9%**。
- § 互聯網增值服務收入為人民幣 **28.471** 億元（**4.170** 億美元），比上一季度增長 **8.6%**，比去年同期增長 **92.6%**。
- § 移動及電信增值服務收入為人民幣 **5.499** 億元（**8,050** 萬美元），比上一季度增長 **23.3%**，比去年同期增長 **37.5%**。

¹ 美元數據基於 1 美元兌人民幣 6.8282 元計算

- § 網絡廣告業務收入為人民幣 **2.790** 億元（**4,090** 萬美元），比上一季度下降 **5.0%**，比去年同期增長 **33.1%**。
- § 毛利為人民幣 **25.434** 億元（**3.725** 億美元），比上一季度增長 **8.5%**，比去年同期增長 **79.8%**。毛利率由上一季度的 **69.6%** 降至 **69.0%**。
- § 經營盈利為人民幣 **17.767** 億元（**2.602** 億美元），比上一季度增長 **5.7%**，比去年同期增長 **90.5%**。經營盈利率由上一季度的 **49.9%** 降至 **48.2%**。
- § 期內盈利為人民幣 **15.331** 億元（**2.245** 億美元），比上一季度增長 **7.0%**，比去年同期增長 **75.0%**。淨利率由上一季度的 **42.5%** 降至 **41.6%**。
- § 本公司權益持有人應占盈利為人民幣 **15.079** 億元（**2.208** 億美元），比上一季度增長 **6.2%**，比去年同期增長 **73.5%**。
- § 主要平台數據：
- 即時通信服務活躍帳戶數達到 **5.229** 億，比上一季度增長 **7.8%**。
 - 即時通信服務最高同時在綫帳戶數達到 **9,300** 萬，比上一季度增長 **23.2%**。
 - 「QQ 空間」活躍帳戶數達到 **3.878** 億，比上一季度增長 **27.0%**。
 - 「QQ 遊戲」門戶最高同時在綫帳戶數（僅包括小型休閒遊戲）為 **620** 萬，比上一季度增長 **8.8%**。
 - 互聯網增值服務付費包月用戶數為 **5,160** 萬，比上一季度增長 **7.7%**。
 - 移動及電信增值服務付費包月用戶數為 **2,030** 萬，比上一季度增長 **14.7%**。

騰訊主席兼首席執行官馬化騰表示：「在經濟得到改善、中國互聯網行業取得增長的環境下，騰訊多元化和平台化的業務模式在 **2009** 年取得優異的財務和運營業績。很高興我們的即時通信服務 QQ 最高同時在綫帳戶數於 **2010** 年 **3** 月突破了 **1** 億，在中國互聯網史上樹立了一個新的里程碑。隨著中國互聯網的不斷發展，我們目睹了用戶對優質服務的需求不斷增加，以及來自經驗豐富、資金充足的競爭對手的競爭加劇。為了保持我們在這個充滿活力和競爭激烈的行業中的位置，未來幾年我們將繼續在研發、技術性的基礎建設、人才發展和品牌等方面增加投資。長期來說，這些投資將對公司和股東有利。」

2009 年第四季度財務分析

互聯網增值服務收入比上一季度增長 **8.6%**，達到人民幣 **28.471** 億元，占第四季度總收入的 **77.2%**。社區類增值服務受季節性波動的影響較少，收入比上一季度增長 **18.1%**，達到人民幣 **12.921** 億元。增長主要來自「QQ 空間」、「QQ 會員」和「QQ 秀」，而「QQ 寵物」的下降抵銷了部分增長。「QQ 空間」的社交網絡應用受到廣泛歡迎，提高了用戶活躍度和消費，帶動收入明顯增長。「QQ 會員」持續提升線上和線下特權，增強用戶忠誠度和黏性，推動包月用戶數增長。「QQ 秀」收入增長主要因為包年促銷禮包和用戶體驗持續提升，用戶忠誠度提高，從而推動收入增長。另外，為了鼓勵用戶使用並向多人同時在綫社區平台轉型，公司減少了「QQ 寵物」的收費，因此收入繼續下降。儘管季節性不利，網絡遊戲的收入比上一季度增長 **1.7%**，達到人民幣 **15.550** 億元，增長主要來自「地下城與勇士」和「穿越火綫」兩款遊戲發布資料片和開展推廣活動。上季度發布的網頁 MMOG「絲路英雄」開始受到歡迎，收入取得增長。不過，較成熟的 MMOG 收入繼續下降。

移動及電信增值服務收入比上一季度增長 **23.3%**，達到人民幣 **5.499** 億元，占第四季度總收入的 **14.9%**。收入增長主要受捆綁短信包月服務用戶數增長的推動，因為推出了與社交網絡應用相關的特權，並持續提升服務特性。另外，**2009** 年第三季度偏低的實收率在第四季度有所恢復，和手機遊戲的上升也為收入增長帶來貢獻。不過，由於中國移動從**2009**年**11**月**30**日起暫停WAP類業務的計費，使公司WAP業務的收入下降。

網絡廣告收入比上一季度下降 **5.0%**，為人民幣 **2.790** 億元，占第四季度總收入的 **7.6%**。收入下降主要是由於更改了與合作夥伴的服務合同，搜索業務轉換成自主搜索引擎，導致搜索類廣告收入顯著下降。儘管第四季度是廣告業務的淡季，但整體宏觀經濟環境有所改善、客戶對騰訊廣告平台有效性的認知度提高，使 IM 客戶端和門戶廣告收入比上一季度增長 **2.8%**。

2009 年第四季度其它主要財務信息

本季度股份報酬開支為人民幣 **1.003** 億元，上一季度該項支出為人民幣 **1.178** 億元。

公司於本季度計入了人民幣 **40** 萬元的匯兌虧損，上一季度匯兌虧損人民幣 **120** 萬元。

本季度資本開支為人民幣 **3.692** 億元，上一季度該項支出為人民幣 **2.691** 億元。

本季度每股基本盈利為人民幣 **0.835** 元，每股攤薄盈利為人民幣 **0.812** 元。

於 **2009** 年 **12** 月 **31** 日，公司的現金及現金等價物、初步為期超過三個月的定期存款以及持有至到期

日的投資的總值為人民幣 **116.953** 億元。公司總發行股數為 **18.19** 億股。

業務展望

2009 年，中國互聯網市場持續增長。根據中國互聯網信息中心的統計，**2009** 年底中國互聯網用戶數達到 **3.84** 億，比去年同期增長 **28.9%**；互聯網滲透率為 **28.9%**，達到全球平均水平，但仍落後於發達國家。經過互聯網滲透率多年快速的增長後，新用戶的增長速度可能會隨著時間的推移而放緩。另一方面，互聯網越來越融入用戶的日常生活，用戶平均在線時長一直在增長。此外，互聯網已日漸成為中國人溝通、聯絡、娛樂、資訊和交易的主要媒體。公司相信，長期而言，互聯網行業將受益於中國經濟的長期增長。

對中國經濟和互聯網行業而言，**2009** 年是不斷變化的一年。年初，因投資和消費深受全球金融危機的負面影響，整個經濟環境充滿挑戰。然而，在中國政府大規模出台刺激方案後，市場情況隨之大幅改善。對於互聯網市場，手機網絡流量費下降、具有上網功能的手機滲透率提高、**3G** 手機網絡的推出，推動著移動網絡的迅速發展。**2009** 年底，中國手機上網用戶數同比大幅增長 **98.5%** 至 **2.33** 億。如此快速的增長，加快了手機上各類互聯網應用的增長，包括 **WAP** 門戶、即時通信、社交網絡服務和遊戲。互聯網市場另一個重大發展是，社交遊戲應用日益流行，推動社交網絡服務行業大幅增長、日新異。社交網絡服務平台已日益成為互聯網用戶日常生活中不可或缺的一部分。另外，由於 **MMOG**、中型休閒遊戲和迷你休閒遊戲持續增長，以及網頁遊戲和社交網絡遊戲爆增，網絡遊戲行業繼續增長。**2009** 年內，儘管盜版猖獗阻礙了騰訊等資深互聯網公司的參與，但網絡視頻的使用也有大幅增長。就網絡廣告行業而言，上半年深受全球金融危機的影響，廣告主大幅減少廣告開支，下半年隨著市場狀況的改善逐漸恢復。

隨著中國互聯網的不斷發展，我們目睹了用戶對優質服務的需求不斷增加，以及來自經驗豐富、資金充足的競爭對手的競爭加劇。為在這個充滿活力和競爭激烈的行業中保持騰訊的位置，未來幾年公司將繼續在研發、技術性的基礎建設、人才發展和品牌等方面增加投資。在這個過程中，公司將要承擔大量的成本，甚至可能需要放棄某些影響用戶體驗的收入。然而，公司相信在創建業務時需要有長遠的眼光，而這些投資長期來說將對公司和股東有利。

2009 年，騰訊的多元化業務組合取得強勁的增長。受主要幾款網絡遊戲和社區增值服務的增長推動，年內互聯網增值服務大幅增長。移動增值服務也受捆綁短信包月服務和手機遊戲業務的增長推動，收入取得穩健增長。雖受全球金融危機的影響，但公司堅持不懈地改善業務各個方面，包

括品牌、內容、銷售組織架構和技術平台等，網絡廣告業務增長高出同業。**2009** 年第四季度，因社區類增值服務受季節性波動的影響較小，互聯網增值服務的收入繼續增長。儘管季節性不利，網絡遊戲業務的收入與上季度相比基本穩定，增長主要來自「地下城與勇士」和「穿越火綫」的優異表現。移動增值服務因捆綁短信包月服務用戶數的持續增長，帶來收入的顯著增長。手機遊戲及 **2009** 年第三季度偏低的實收率在第四季度有所恢復，也為收入增長帶來貢獻。網絡廣告業務第四季度的收入下降，主要反映出搜索廣告業務收縮，因為公司與合作夥伴修訂了服務合同，過渡到自主研發的搜索引擎。不過，整體宏觀經濟環境有所改善、客戶對騰訊廣告平台有效性的認知度提高，使 **IM** 客戶端和門戶廣告收入增長。展望 **2010** 年第一季度，公司預期，學生寒假和春節假期將提高用戶的消費意願，令公司的互聯網增值服務特別是網絡遊戲業務，受益於更有利的季節性因素。而移動增值服務方面，中國移動從 **2009** 年 **11** 月 **30** 日起暫停 **WAP** 類業務的計費，及公司遺留的服務包括內容下載、彩鈴和互動式語音應答（**IVR**）等業務持續下滑，都將影響其收入。**2010** 年初實施的監管措施——精準代碼，也將對移動增值業務產生負面影響。中國春節假期前後，廣告活動通常會放緩，因此網絡廣告業務在第一季度將面臨淡季。

即時通信平台

2009 年，公司的核心即時通信平台取得快速增長，歸功於日趨受歡迎的社交網絡服務通過跨平台整合提高了用戶活躍度和參與度；另外，具有上網功能的手機安裝客戶端軟件也增加了即時通信服務的使用。**2009** 年底，即時通信服務活躍帳戶數達到 **5.229** 億，同比增長 **38.8%**；第四季度，最高同時在線帳戶數達到 **9,300** 萬，增幅為 **87.1%**。**2010** 年 **3** 月 **5** 日，最高同時在線帳戶數突破 **1** 億，在中國互聯網史上樹立了一個重大的里程碑，寫下新的篇章。

年內，公司持續優化即時通信平台，新一代即時通信服務 **QQ2009** 成功推向市場，全面提升了用戶體驗，更好地滿足龐大用戶群的不同需求。**QQ2009** 經過升級後的架構還能更廣泛和更深入地整合騰訊其他平台，提高用戶價值和黏性。展望未來，公司將基於新架構進一步提升服務，為不同用戶群提供個性化的功能。

騰訊網

騰訊網繼續創下中國門戶網站流量新高。**2009** 年，通過加大廣告和推廣活動，包括自 **2009** 年 **12** 月至 **2010** 年初的大型品牌電視廣告活動，騰訊網的品牌形象和知名度進一步提升。公司還通過加強重大事件的報道，如六十周年國慶，並提高各個頻道的內容質量，致力提升騰訊網領先主流媒體的地位。**2010** 年，公司將利用 **2010** 上海世博會贊助商以及諸如世界杯等重大事件報道的機會，

進一步提高騰訊網的品牌地位和媒體影響力。此外，公司還將繼續改進騰訊網的主要垂直頻道，實現與騰訊其他平台的更強整合。

互聯網增值服務

對社區類增值服務而言，「QQ 空間」在 2009 年取得強勁增長，年末活躍帳戶數同比增長 158.6%至 3.878 億，進一步鞏固其中國最大社交網絡服務平台的地位。強勁增長的主要原因是，社交網絡應用尤其是社交網絡遊戲深受歡迎，以及用戶體驗和服務特性持續改進。2009 年 1 月推出的實名制社交網絡服務——校友，在 2009 年保持很強的增勢，深受在校大學生和年輕校友的歡迎。2010 年，公司將重點提供更多的社交網絡應用，包括第三方應用，以提高用戶價值和更好地滿足不同用戶群的需求。公司還將加強社交網絡平台與騰訊其他平台的整合，進一步延伸公司的領導地位。

「QQ 會員」於 2009 年用戶數增長顯著，用戶忠誠度和黏性也有提高，主要因為捆綁了更多增值服務以及線上和線下生活特權。然而，由於用戶基數大、在 QQ 用戶中的滲透率高，將使「QQ 會員」的進一步增長面臨更多挑戰。關於「QQ 秀」，公司發布各類時尚主題和線下促銷活動來推廣其時尚性，並通過訂購計劃提高用戶的忠誠度和黏性，從而推動其收入在 2009 年取得大幅增長。關於「QQ 寵物」，為了鼓勵用戶使用並向多人同時在線社區平台轉型，公司減少了「QQ 寵物」的收費，因此收入繼續下降。公司將「QQ 寵物」重新定位為一款面向青少年的遊戲，預期該產品日後的收入會相對偏低。

2009 年，網絡遊戲業務增長顯著。自 2009 年第二季度以來，騰訊成為中國最大的網絡遊戲運營商，彰顯出騰訊的平台優勢、多元化產品組合和執行能力。年內，主要幾款 MMOG 和中型休閒遊戲獲得市場強烈反響，用戶數和收入顯著增長。「地下城與勇士」增長強勁，2009 年第四季度最高同時在線帳戶數達到 220 萬，名列中國網絡遊戲前茅。「穿越火線」最高同時在線帳戶數突破 100 萬後又在第四季度進一步增長至 180 萬，成為全球第一的第一人稱射擊遊戲。「QQ 炫舞」最高同時在線帳戶數在 2009 年也超過了 100 萬。「QQ 遊戲」，中國最大的休閒遊戲門戶，持續取得穩固增長，2009 年第四季度最高同時在線帳戶數增至 620 萬。

2009 年，公司推出一款網頁 MMOG「絲路英雄」和一款面向細分市場的 MMOG「英雄島」，以覆蓋網絡遊戲的各個細分市場。2010 年初，公司還推出了一款中型第一人稱射擊遊戲「戰地之王」，進一步豐富遊戲產品組合。由於網絡遊戲產業日趨成熟，公司相信玩家將要求愈來愈高質量的遊戲，這將增加投資要求、降低新遊戲的成功率。在此更具挑戰的行業環境中，公司將繼續利用其廣大的平台和廣泛的運營經驗，通過自主研發、代理和投資等方式在不同的細分市場推出優質遊戲。

2010 年，公司初步考慮推出四款 MMOG，還將持續為現有遊戲開發新內容和新玩法。

移動及電信增值服務

受捆綁短信包月服務和手機遊戲業務持續自然增長的推動，移動及電信增值服務 **2009** 年取得穩健增長。年內，**WAP** 門戶流量增長顯著，進一步鞏固其作為中國領先無線門戶的地位。此外，公司還持續在現有互聯網應用基礎上，開發各類移動互聯網應用，包括門戶、即時通信、社交網絡服務和遊戲，以滿足移動互聯網用戶的不同需求，並挖掘中國 **3G** 面市帶來的商機。

雖有機遇在前，但由於產業價值鏈在不斷發展，中國移動增值服務市場的前景仍不明朗。**WAP** 計費系統的暫停及 **2010** 年初進一步實施的監管措施，體現出監管環境充滿了挑戰。公司面臨著遺留服務的業務量萎縮、市場上新增競爭者令競爭加劇。儘管公司一直在積極調整業務的運營，以減少這些風險因素產生的負面影響，但需要注意到，**2010** 年公司的移動增值服務收入的可預見性低、波動性高。

網絡廣告業務

2009 年，網絡廣告業務經受著嚴峻的經營環境，尤其在年初，因全球金融危機嚴重衝擊市場的投資意欲和廣告開支。雖然挑戰重重，但客戶對騰訊廣告平台有效性的認知度提高，公司也加強了運營，因此 **2009** 年的網絡廣告收入仍能取得高出同業的增長。在網絡遊戲、食品飲料及服裝行業廣告取得成功的基礎上，公司在其他主要行業廣告包括汽車和金融業也取得了良好進展。

2009 年，公司持續專注提升業務的總體競爭力。廣告平台已大幅改善，為銷售團隊滿足客戶需求提供高效支持。公司還增加品牌投資，大大提高廣告主對騰訊互聯網平台優勢的市場認同。

展望 **2010** 年，公司將著重利用整合的平台作為差異化的關鍵點，擴大廣告客戶基礎，另外，公司將在品牌推廣方面作重大的投放，特別會利用 **2010** 世博會和世界杯等大型活動的機會，提高公司的品牌形象和媒體影響力，並創造廣告機會。公司還將繼續重點改善幾個主要的運營層面，包括銷售組織結構和廣告平台等。另一方面，由於剛轉向自主研發的搜索引擎，公司預期今年搜索業務的收入大幅下降，而且中短期內，公司會以提高用戶體驗而不是創收為此業務的重點。

###

關於騰訊

騰訊提供多種互聯網增值服務和無線增值服務，為互聯網用戶帶來豐富的網絡互動體驗。通過即時通信工具 QQ、門戶網站騰訊網（QQ.com）、QQ 遊戲門戶、多媒體社交網絡服務 QQ 空間和無線門戶等網絡平台，騰訊服務於中國最大的網絡社區，滿足互聯網用戶在綫溝通、資訊、娛樂和電子商務等方面的需求。

騰訊主要經營三項業務：互聯網增值服務、移動及電信增值服務及網絡廣告。

騰訊控股有限公司在香港聯交所主板上市，股票編號為 00700。騰訊於 2008 年 6 月 10 日正式成為香港恒生指數 43 只成份股之一。如欲取得其它相關資料，請登錄騰訊網站：www.tencent.com/ir。

媒體查詢：

陳慧芬 電話：(86) 755 86013388 內綫88369 或 (852)21795122 cchan@tencent.com

葉懶貞 電話：(86) 755 86013388 內綫81374 或 (852)21795122 janeyip@tencent.com

重要注意事項

本新聞稿載有前瞻性陳述，其涉及業務展望、預測業務計劃及本集團的增長策略。該等前瞻性陳述是根據本集團現有的資料，亦按本公布刊及之時的展望為基準，在本公布內載列。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它詳情載於我們的其它公開披露文件和公司網站。

綜合全面收益表

人民幣千元（特別說明除外）

		未經審計		經審計	
		4Q2009	3Q2009	2009	2008
收入		3,688,264	3,368,908	12,439,960	7,154,544
互聯網增值服務		2,847,055	2,622,625	9,530,711	4,914,974
移動及電信增值服務		549,899	446,152	1,905,599	1,398,984
網絡廣告		279,006	293,558	962,171	826,049
其它		12,304	6,573	41,479	14,537
收入成本		(1,144,855)	(1,024,086)	(3,889,468)	(2,170,421)
毛利		2,543,409	2,344,822	8,550,492	4,984,123
毛利率		69.0%	69.6%	68.7%	69.7%
利息收入		41,116	33,329	136,014	105,216
其它（虧損）/收益淨額		(26,886)	5,685	(58,213)	6,989
銷售及市場推廣開支		(208,105)	(160,671)	(581,468)	(518,147)
一般及行政開支		(572,882)	(542,818)	(2,026,347)	(1,332,207)
經營盈利		1,776,652	1,680,347	6,020,478	3,245,974
經營利潤率		48.2%	49.9%	48.4%	45.4%
財務成本		(369)	(1,179)	(1,953)	(140,732)
分占聯營公司盈利/（虧損）		9,542	3,840	22,206	(347)
除稅前盈利		1,785,825	1,683,008	6,040,731	3,104,895
所得稅開支		(252,772)	(249,808)	(819,120)	(289,245)
期內盈利/全面收益總額		1,533,053	1,433,200	5,221,611	2,815,650
淨利潤率		41.6%	42.5%	42.0%	39.4%
下列人士應占：					
本公司權益持有人		1,507,945	1,419,851	5,155,646	2,784,577
少數股東權益		25,108	13,349	65,965	31,073
每股盈利					
- 基本（人民幣）		0.835	0.787	2.862	1.552
- 攤薄（人民幣）		0.812	0.767	2.791	1.514

綜合財務狀況表

人民幣千元（特別說明的除外）

資產

非流動資產

固定資產	2,517,202	1,165,048
在建工程	105,771	875,897
投資物業	68,025	64,981
租賃土地及土地使用權	35,296	36,046
無形資產	268,713	370,314
於聯營公司的投資	477,622	302,712
遞延所得稅資產	301,016	334,164
持有至到期日的投資	341,410	-
可供出售的金融資產	153,462	86,180
預付款項、按金及其它應收款項	80,306	124,354

2,517,202	1,165,048
105,771	875,897
68,025	64,981
35,296	36,046
268,713	370,314
477,622	302,712
301,016	334,164
341,410	-
153,462	86,180
80,306	124,354
4,348,823	3,359,696

流動資產

存貨	-	5,483
應收賬款	1,229,436	983,459
預付款項、按金及其它應收款項	373,642	378,340
為交易而持有的金融資產	-	329,804
持有至到期日的投資	-	68,346
初步為期超過三個月的定期存款	5,310,168	1,662,501
受限制現金	200,000	-
現金及現金等價物	6,043,696	3,067,928

-	5,483
1,229,436	983,459
373,642	378,340
-	329,804
-	68,346
5,310,168	1,662,501
200,000	-
6,043,696	3,067,928

資產總額

13,156,942	6,495,861
17,505,765	9,855,557

權益

本公司權益持有人應占權益

股本	197	195
股本溢價	1,244,425	1,155,209
股份獎勵計劃所持股份	(123,767)	(21,809)
股份酬金儲備	703,563	381,439
其它儲備	(166,364)	(433,038)
保留盈利	10,520,453	5,938,930

197	195
1,244,425	1,155,209
(123,767)	(21,809)
703,563	381,439
(166,364)	(433,038)
10,520,453	5,938,930
12,178,507	7,020,926

少數股東權益

120,146	98,406
---------	--------

權益總額

12,298,653	7,119,332
------------	-----------

負債

非流動負債

遞延所得稅負債	369,983	78,368
長期應付款項	274,050	566,260

369,983	78,368
274,050	566,260
644,033	644,628

流動負債

應付帳款	696,511	244,647
其它應付款項及預提費用	1,626,051	1,013,542
短期銀行借款	202,322	-
流動所得稅負債	85,216	47,307
其它稅項負債	216,978	103,933
遞延收入	1,736,001	682,168

696,511	244,647
1,626,051	1,013,542
202,322	-
85,216	47,307
216,978	103,933
1,736,001	682,168
4,563,079	2,091,597

負債總額

5,207,112	2,736,225
-----------	-----------

權益及負債總額

17,505,765	9,855,557
------------	-----------