

二零零五年，儘管本集團實施若干措施以減低閒置登入，並限制用戶利用本集團的平台發布「垃圾」信息。然而，本集團的QQ即時通信平台仍錄得穩健增長。二零零五年底，本集團的即時通信平台擁有約2.02億名活躍登記用戶，較二零零四增加49.8%。本集團的即時通信服務的最高同時在線用戶約為1,840萬，較二零零四增加95.7%。根據i-Research每年於中國進行的即時通信使用量調查顯示，於二零零五年，有78.8%的受訪者選出QQ作為「最常採用的即時通信軟件」，較二零零四年的76.7%有所增加。

二零零五年底，QQ遊戲門戶網站錄得二百萬名最高同時在線用戶。本集團於年內推出多個新休閒迷你遊戲，並於二零零五年底為止，已提供共34個休閒迷你遊戲。就MMOG而言，QQ幻想已於十二月作商業化。

二零零五年網絡廣告業務的收入，因QQ.com的即時通信及門戶網站使用量增加，以及其品牌推廣而較二零零四年的收入增加超過100%。由於本集團致力向業務投放更多資源，本集團相信，我們的網絡平台將會更受廣告商歡迎，因而為本集團帶來額外收入。

二零零五年對本集團的移動及電信增值服務來說，實為艱辛的一年。本集團終止與中國移動訂立的161移動聊天收入分成安排，對本集團的業務造成負面影響。此外，本集團持續面對移動經營商「清理」不活躍用戶。此等因素導致本集團的收費移動及電信增值服務的登記訂購用戶數目及收入均有所減少。

股息

董事建議宣派截至二零零五年十二月三十一日止年度末期股息每股0.08港元（二零零四年：0.07港元）。股息預期將於二零零六年六月七日派發予於二零零六年五月二十四日名列本公司股東名冊的股東。

展望

二零零五年，本集團繼續見證中國互聯網及無線市場的迅速增長。根據中國互聯網絡信息中心（「CNNIC」）的資料顯示，中國的互聯網使用人數於二零零五年內增加18%，並於二零零五年底達到1.11億人。儘管經過多年的迅速增長，於二零零五年十二月三十一日中國的互聯網滲透率仍處於8.5%的低位，仍然具有增長潛力。此外，根據CNNIC的資料顯示，中國使用移動手機的人數於二零零五年增加17%，於二零零五年底達到3.93億人。為迎合用戶市場的需求及預期取得的進一步增長，本集團已於二零零五年內大幅增加研發方面的投資。年內，本集團在主要業務範圍（包括即時通信的新功能、互聯網增值服務、網絡遊戲及本集團QQ.com門戶網站的內容）推出了不少新產品及服務。此外，本集團亦大力增強對用戶進行計費和收費的結算平台的功能。此舉已令本集團的互聯網增值服務於過去十二個月內取得大幅增長，及網絡廣告收入增加了一倍。更重要的是，該等投資將為本集團的用戶提供更佳服務，並於日後提供更多具吸引力的增值服務而奠定更穩固的根基。本集團相信在這個具吸引力及競爭日益加劇的市場保持領先地位，持續加強本集團的研發能力及人才的積累尤為重要。

就本集團的核心即時通信平台而言，QQ即時通信服務仍為中國最受歡迎的即時通信服務，並刷新記錄，錄得超過二億活躍帳戶數，以及超過一千六百七十萬最高同時在線用戶數的紀錄。本集團旨在不僅透過提升平台的功能性及安全性，亦透過提供更多處理本集團用戶在線生活上多方面的問題（包括與他人聯絡、內容獲取、享用娛樂及進行電子商務交易）的增值服務，為大型的用戶社區提供更佳服務。

主席報告

於二零零五年第四季內，本集團的互聯網增值服務受用戶對本集團虛擬化身產品的熱烈反應，以及本集團網絡遊戲業務的強勁增長所推動。在虛擬化身產品方面，本集團的成功在於QQ秀及於二零零五年內推出Qzone及QQ寵物。Qzone及QQ寵物已初步取得用戶的良好反應，並已累積龐大的用戶基數。本集團計劃持續提升旗下技術平台，並完善產品以向用戶提供更佳體驗。就本集團的網絡遊戲業務而言，QQ遊戲門戶網站仍佔據中國休閒遊戲平台的領導地位，最高同時在線帳戶超過二百萬個。本集團旨在透過增加收費訂購及遊戲項目銷售鞏固其領導地位的商業價值。此外，本集團亦計劃利用此受歡迎的平台向用戶推出高級休閒遊戲，該等遊戲普遍擁有更強大的商業價值。二零零五年，本集團自行開發的高級休閒遊戲QQ堂在用戶流量及收入方面均取得成功。本集團計劃於二零零六年內推出更多高級休閒遊戲，包括代理及自行開發的遊戲。二零零五年第四季，本集團首個自行開發的MMOG QQ幻想，因其於公測中最高同時在線用戶數達到六十六萬而先聲奪人。本集團於十二月開始對該遊戲實施收費，並相信該遊戲將會增加旗下網絡遊戲收入。經過對網絡遊戲作出重大投資後，本集團預期旗下的網絡遊戲收入將會大幅增加。

二零零五年內，本集團的移動及電信增值服務因行業政策變動及日趨激烈的競爭而受到負面影響。由於短期內前景仍未明朗，故此，本集團採取積極行動，透過與電信營運商緊密合作，並加強本身的競爭能力，以克服該等挑戰。本集團正開發新功能及產品，以為用戶創造更高價值。本集團為迎接3G時代的到來，亦為本集團的無線平台度身訂造互聯網服務，例如網絡休閒迷你遊戲、音樂及網絡社區服務。

二零零五年，互聯網作為一種大眾媒介，其用戶數量不斷增長；而中國的網絡廣告行業由此亦繼續保持長期增長的趨勢。我們相信本集團將可受惠於此長期增長趨勢。此外，本集團亦旨在透過開發更佳的廣告方案以利用本集團的網絡資源組合，投資於QQ.com品牌，建立強大銷售隊伍，以及與中國著名廣告商及媒介代理建立密切的關係，以增加本集團網絡廣告的收入。

致謝

本集團的管理層及員工的熱誠是本集團迎接未來挑戰及機遇的所要素，我們藉此向他們致以由衷的感謝。

馬化騰

主席

香港，二零零六年三月二十二日