

香港交易及結算所有限公司及香港聯合交易所有限公司對本公告之內容概不負責，對其準確性或完整性亦不發表任何聲明，並明確表示，概不對因本公告全部或任何部份內容而產生或因倚賴該等內容而引致之任何損失承擔任何責任。



DIGITAL DOMAIN HOLDINGS LIMITED

數字王國集團有限公司

(於百慕達註冊成立之有限公司)

(股份代號：547)

截至二零二三年十二月三十一日止年度之 全年業績公告

數字王國集團有限公司（「本公司」）董事會（分別為「董事」及「董事會」）謹此公佈本公司及其附屬公司（「本集團」）截至二零二三年十二月三十一日止年度之綜合業績連同上年度之比較數字如下：

綜合損益表

截至二零二三年十二月三十一日止年度

	附註	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
收入	4	736,501	958,651
銷售及提供服務之成本		(616,310)	(741,789)
毛利		120,191	216,862
其他收入及收益	5	43,550	28,024
銷售及分銷開支		(6,805)	(8,861)
行政開支及其他經營開支淨額		(434,370)	(401,294)
財務費用	7	(35,335)	(28,372)
透過損益按公平價值計量之金融資產之公平價值虧損	13	(8,318)	(24,430)
投資物業之公平價值(虧損)/收益	10	(3,841)	14,266
出售附屬公司之收益		2,456	-
商譽之減值虧損	11	(44,746)	-
無形資產之減值虧損	11	(104,423)	-
應收貿易賬款及合約資產之減值虧損(確認)/撥回		(2,422)	936
其他應收賬款之減值虧損撥回/(確認)		6,824	(3,963)
於一間合營企業投資之減值虧損		-	(71)
應收聯營公司款項之減值虧損	12	(3,248)	(12,180)
應佔聯營公司虧損		(2)	(2)
應佔一間合營企業虧損		(8)	-
除稅前虧損	6	(470,497)	(219,085)
稅項	8	(5,279)	3,820
年度虧損		(475,776)	(215,265)

<i>附註</i>	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
-----------	--------------	--------------

虧損歸屬於：

— 本公司持有人	(394,571)	(206,320)
— 非控股權益	<u>(81,205)</u>	<u>(8,945)</u>
	<u>(475,776)</u>	<u>(215,265)</u>

本公司持有人應佔每股虧損：

(經重列)

基本及攤薄	9	(6.48)港仙	(4.24)港仙
-------	---	----------	----------

綜合全面收益表

截至二零二三年十二月三十一日止年度

	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
年度虧損	(475,776)	(215,265)
其他全面收益		
其後或會重新分類至損益之項目：		
貨幣換算差額	7,343	(2,552)
應佔聯營公司其他全面收益	-	1
年內其他全面收益	7,343	(2,551)
年內全面收益總額	(468,433)	(217,816)
歸屬於下列人士應佔全面收益總額：		
— 本公司持有人	(387,031)	(210,164)
— 非控股權益	(81,402)	(7,652)
	(468,433)	(217,816)

綜合財政狀況表

於二零二三年十二月三十一日

	附註	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
非流動資產			
物業、廠房及設備		34,562	50,919
投資物業	10	–	24,668
使用權資產		76,711	82,292
商譽及無形資產	11	340,857	522,211
於聯營公司之權益	12	28,406	30,048
於合營企業之權益		–	8
貸款予一間合營企業		916	–
透過損益按公平價值計量之金融資產	13	31,719	41,349
按金及應收代價	14	18,279	10,239
遞延稅項資產		1,746	1,551
		<u>533,196</u>	<u>763,285</u>
流動資產			
應收貿易賬款、其他應收賬款及預付款項	14	76,958	107,670
合約資產		7,915	2,536
可收回稅項		–	2,659
現金及現金等價物以及已抵押銀行存款		635,854	153,553
		<u>720,727</u>	<u>266,418</u>
流動負債			
應付貿易賬款、其他應付賬款及應計款項	15	198,521	193,558
租賃負債		38,797	25,061
合約負債		51,668	53,624
借款		104,719	149,016
應付稅項		4,229	3,621
		<u>397,934</u>	<u>424,880</u>
流動資產／(負債)淨值		<u>322,793</u>	<u>(158,462)</u>
資產總值減流動負債		<u>855,989</u>	<u>604,823</u>
非流動負債			
借款		246,019	192,846
租賃負債		58,159	75,508
遞延稅項負債		44,478	43,450
		<u>348,656</u>	<u>311,804</u>
資產淨值		<u>507,333</u>	<u>293,019</u>
股本及儲備			
股本		73,792	43,290
儲備		597,681	332,467
本公司持有人應佔權益		<u>671,473</u>	<u>375,757</u>
非控股權益		<u>(164,140)</u>	<u>(82,738)</u>
權益總額		<u>507,333</u>	<u>293,019</u>

附註

1. 組織及營運

數字王國集團有限公司(「本公司」)在百慕達註冊成立為獲豁免有限公司，其股份在香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)上市。本公司之主要營業地點位於香港干諾道中 168-200 號信德中心西座 20 樓 2005 室。

本公司乃投資控股公司，其主要附屬公司之主要業務為媒體娛樂及貿易。

於二零二三年十二月三十一日，本公司董事(「董事」)認為，本公司並無直接及最終控股公司或最終控股方。

2. 採納香港財務報告準則(「香港財務報告準則」)

(a) 採納新訂或經修訂香港財務報告準則—於二零二三年一月一日生效

香港會計師公會已頒佈多項於本公司及其附屬公司(統稱「本集團」)現有會計期間首次生效之新訂及經修訂香港財務報告準則：

香港會計準則第 1 號及香港財務報告準則實務報告第 2 號之修訂	披露會計政策
香港會計準則第 8 號之修訂	會計估計之定義
香港會計準則第 12 號之修訂	與單一交易產生的資產及負債有關之遞延稅項
香港會計準則第 12 號之修訂	國際租稅改革—支柱二規則範本
香港財務報告準則第 17 號	保險合約

除下文所披露者外，該等新訂或經修訂之香港財務報告準則對本集團於本期間或過往期間的業績及財務狀況並無造成重大影響。本集團並無提早應用任何於本會計期間尚未生效之新訂或經修訂香港財務報告準則。

披露會計政策(香港會計準則第 1 號「呈列財務報表」及香港財務報告準則實務報告第 2 號「作出重要性判斷」之修訂)

於二零二一年三月，香港會計師公會頒佈了香港財務報告準則實務報告第 2 號「作出重要性判斷」，為實體在根據香港財務報告準則編製通用財務報表時如何作出重要性判斷提供非強制性指引。於二零二一年四月，香港會計師公會頒佈了香港會計準則第 1 號及香港財務報告準則實務報告第 2 號之修訂。該等修訂旨在以披露「重要會計政策資料」取代披露「主要會計政策」之規定，從而提供更為實用的會計政策披露資料。該等修訂亦就會計政策資料可能被視為重要而須予披露之情況提供指引。

該等修訂並無對本集團綜合財務報表任何項目之計量或呈列造成影響，惟影響本集團會計政策之披露。

香港會計師公會就取消香港強積金與長期服務金抵銷機制之會計影響發出新指引

於二零二二年六月，《二零二二年僱傭及退休計劃法例(抵銷安排)(修訂)條例》(「修訂條例」)已刊憲。修訂條例取消以強制性公積金(「強積金」)僱主強制性供款之累算權益抵銷遣散費(「遣散費」)及長期服務金(「長期服務金」)之安排(「取消安排」)。其後，香港特區政府已宣佈，取消安排將於二零二五年五月一日(「轉制日」)生效。以下主要變動將自轉制日起生效：

僱主強制性強積金供款所產生的累算權益不可用作抵銷於轉制日後受僱期間之長期服務金／遣散費。

轉制前之長期服務金／遣散費以緊接轉制日前最後一個月的薪金計算，而並非以終止受僱當日之薪金計算。

由於抵銷僱主強積金供款及其長期服務金責任之會計處理相當複雜及因取消安排所產生之影響，香港會計師公會於二零二三年七月發佈《香港取消強積金與長期服務金抵銷機制的會計影響》(「該指引」)，為抵銷機制及取消安排的會計處理提供指引。香港會計師公會總結，有兩種可接受的會計處理方法，即：

方法 1：根據香港會計準則第 19.93(a)條，將預期抵銷之金額入賬列作視為僱員對僱員長期服務金福利之供款

方法 2：將僱主之強積金供款及抵銷機制作為長期服務金責任之供款機制處理

為了更能反映取消對沖機制的實質，本集團已更改其長服金負債之會計政策，並自修訂條例生效日期(即二零二二年六月)起追溯應用上述方法 1。應用會計政策並無對本集團於本年度及過往年度之財務報表造成重大影響。

(b) 已頒佈但尚未生效及並無提早採納之經修訂香港財務報告準則

下列可能與本集團綜合財務報表相關之經修訂香港財務報告準則已頒佈但尚未生效，而本集團並無提早採納。本集團目前計劃於此等變動生效當日應用此等變動：

香港會計準則第 1 號之修訂	將負債分類為流動或非流動，以及香港詮釋第 5 號，財務報表之呈列－借款人對載有按要求償還條款之定期貸款之分類，附帶契諾之非流動負債 ¹
香港財務報告準則第 10 號及香港會計準則第 28 號之修訂	投資者與其聯營公司或合營企業之間的資產出售或出繳 ³
香港財務報告準則第 16 號之修訂	售後租回之租賃負債 ¹
香港會計準則第 7 號及香港財務報告準則第 7 號之修訂	供應商之財務安排 ¹
香港會計準則第 21 號之修訂	缺乏可交換性 ²

¹ 於二零二四年一月一日或之後開始之年度期間生效

² 於二零二五年一月一日或之後開始之年度期間生效

³ 強制生效日期待定但可採納

本集團目前正在評估該等新會計準則及修訂本之影響。本集團相信，香港會計準則第 1 號之修訂將不會對其負債分類產生重大影響。本集團預期香港會計師公會已頒佈但尚未生效之任何其他準則將不會對本集團產生重大影響。

3. 編製基準

綜合財務報表乃按照所有香港財務報告準則、香港會計準則(「香港會計準則」)及詮釋(統稱「香港財務報告準則」)以及香港公司條例之披露規定而編製。此外，綜合財務報表包括聯交所證券上市規則(「上市規則」)之適用披露資料。

此等綜合財務報表乃按歷史成本基準編製，惟若干金融工具及投資物業按公平價值計量除外(如下文載列之會計政策所解釋)。

綜合財務報表以港元(「港元」)呈列，此與本公司之功能貨幣相同。

4. 收入及分部報告

年內本集團來自主要業務之收入分析如下：

	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
符合香港財務報告準則第 15 號範圍的客戶合約收入：		
提供		
— 視覺特效製作及後期製作服務	697,167	933,714
— 虛擬人服務	12,566	23,935
— 授出虛擬實境內容之許可	-	1,002
銷售商品	<u>26,768</u>	<u>-</u>
	<u>736,501</u>	<u>958,651</u>

客戶合約收入分拆

分部	媒體娛樂		貿易		綜合	
	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
貨品或服務的類型						
提供						
– 視覺特效製作及後期製作服務	697,167	933,714	-	-	697,167	933,714
– 虛擬人服務	12,566	23,935	-	-	12,566	23,935
– 授出虛擬實境內容之許可	-	1,002	-	-	-	1,002
銷售商品	-	-	26,768	-	26,768	-
來自客戶合約之總收入	709,733	958,651	26,768	-	736,501	958,651

地區市場

	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
香港	26,768	975
中華人民共和國(「中國」)	58,380	76,947
美利堅合眾國(「美國」)	249,928	316,265
加拿大	391,306	546,929
英國(「英國」)	1,837	13,685
印度	8,190	3,126
其他國家／地區	92	724
來自客戶合約之總收入	736,501	958,651

確認收入時間

	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
某一時間點	28,968	24,937
一段時間	707,533	933,714
來自客戶合約之總收入	736,501	958,651

(a) 可申報分部

本集團按主要經營決策者所審閱並賴以作出決策之報告釐定其經營分部。年內，本集團於香港開展半導體記憶體晶片銷售業務，並被主要經營決策者視為新的經營及可申報分部。

以下為本集團兩個可申報分部(即媒體娛樂分部及貿易分部)業務之概要：

- 提供視覺特效製作及後期製作服務、虛擬人服務，以及授出虛擬實境內容之許可(「媒體娛樂」)
- 銷售半導體記憶體晶片(「貿易」)

管理層透過監控其經營分部之業績，就資源分配及業績評價作出決策。分部業績乃基於可申報分部(虧損)/收益(即經調整除稅前虧損)進行評價。經調整除稅前虧損與本集團除稅前虧損採用一致方法進行計量，惟該項計量不包括撥回/(確認)其他應收賬款之減值虧損、應佔一間合營企業虧損、應收聯營公司款項之減值虧損、於一間合營企業投資之減值虧損、透過損益按公平價值計量之金融資產之公平價值虧損、投資物業之公平價值(虧損)/收益、出售未分配物業、廠房及設備之虧損、出售附屬公司之收益、應佔聯營公司虧損、核數師酬金、未分配物業、廠房及設備之折舊、未分配使用權資產之折舊及未分配無形資產攤銷、專業費用、未分配財務費用、以股本結算以股份支付之開支、未分配短期租賃開支、未分配其他收入及收益或虧損(包括版稅收入、利息收入及雜項收入)，以及總部及企業開支。

分部資產不包括投資物業、於聯營公司之權益、於合營企業之權益、貸款予一間合營企業、透過損益按公平價值計量之金融資產、未分配現金及現金等價物及已抵押銀行存款、其他未分配總部及企業資產，此乃由於該等資產以整體基準管理。

分部負債不包括應付稅項、遞延稅項負債、未分配借款及其他未分配總部及企業負債，此乃由於該等負債以整體基準管理。

	媒體娛樂		貿易		綜合	
	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
來自外界客戶之收入及可申報						
分部收入	709,733	958,651	26,768	-	736,501	958,651
可申報分部(虧損)/收益	(324,385)	(100,960)	3,297	-	(321,088)	(100,960)
添置非流動資產	77,897	95,360	-	-	77,897	95,360
折舊及攤銷	(129,386)	(97,504)	-	-	(129,386)	(97,504)
財務費用	(11,401)	(9,604)	-	-	(11,401)	(9,604)
商譽減值虧損	(44,746)	-	-	-	(44,746)	-
無形資產之減值虧損	(104,423)	-	-	-	(104,423)	-
其他應收賬款之減值虧損	(1,226)	-	-	-	(1,226)	-
出售物業、廠房及設備之虧損, 淨額	(26)	(4,188)	-	-	(26)	(4,188)
稅項(扣除)/計入	(5,238)	3,895	-	-	(5,238)	3,895
可申報分部資產	682,080	782,143	26,827	-	708,907	782,143
可申報分部負債	285,263	290,340	11	-	285,274	290,340

(b) 可申報分部損益、資產及負債之對賬

	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
除稅前虧損		
分部虧損	(321,088)	(100,960)
其他應收賬款之減值虧損撥回／(確認)	8,050	(3,963)
於一間合營企業投資之減值虧損	-	(71)
應收聯營公司款項之減值虧損	(3,248)	(12,180)
透過損益按公平價值計量之金融資產之公平價值虧損	(8,318)	(24,430)
投資物業之公平價值(虧損)／收益	(3,841)	14,266
出售附屬公司之收益	2,456	-
出售未分配物業、廠房及設備之虧損	-	(1,632)
應佔聯營公司虧損	(2)	(2)
應佔一間合營企業虧損	(8)	-
核數師酬金	(2,442)	(2,361)
未分配物業、廠房及設備折舊及未分配使用權資產折舊	(2,182)	(5,620)
專業費用	(70,246)	(34,778)
未分配財務費用	(23,934)	(18,768)
以股本結算以股份支付之開支	-	(49)
未分配短期租賃開支	(161)	(741)
未分配其他收入及收益	21,351	23,971
其他未分配企業開支*	(66,884)	(51,767)
除稅前綜合虧損	(470,497)	(219,085)

* 該結餘主要代表並無分配至經營分部之未分配企業經營開支，包括董事酬金、員工成本及其他總部開支。

	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
資產		
可申報分部資產	708,907	782,143
投資物業	-	24,668
於聯營公司之權益	28,406	30,048
於合營企業之權益	-	8
貸款予一間合營企業	916	-
透過損益按公平價值計量之金融資產	31,719	41,349
未分配現金及現金等價物及已抵押銀行存款	460,525	120,841
未分配企業資產	23,450	30,646
綜合資產總額	<u>1,253,923</u>	<u>1,029,703</u>
負債		
可申報分部負債	285,274	290,340
應付稅項	4,229	3,621
遞延稅項負債	44,478	43,450
借款	350,738	341,862
未分配企業負債	61,871	57,411
綜合負債總額	<u>746,590</u>	<u>736,684</u>

(c) 地區資料

下表提供本集團來自外界客戶收入及非流動資產但不包括金融工具、遞延稅項資產及離職福利資產(「指定非流動資產」)之分析。

(i) 來自外界客戶收入

	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
香港	26,768	975
中國	58,380	76,947
美國	249,928	316,265
加拿大	391,306	546,929
英國	1,837	13,685
印度	8,190	3,126
其他國家／地區	92	724
	<u>736,501</u>	<u>958,651</u>

上列之收入資料乃根據客戶所在地劃分。

(ii) 指定非流動資產

	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
香港	33,055	37,113
中國	55,793	113,495
其他亞洲地區	10,553	13,653
美國及加拿大	381,135	545,885
	<u>480,536</u>	<u>710,146</u>

上列之指定非流動資產資料乃根據資產所在地劃分。

(d) 主要客戶

本集團的客戶基礎多元化，三名客戶(二零二二年：兩名)於媒體娛樂分部的交易額超過本集團總收入的 10%，如下：

	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
客戶 A	146,723	不適用 ¹
客戶 B	105,819	不適用 ¹
客戶 C	82,209	不適用 ¹
客戶 D	-	242,315
客戶 E	-	190,655

¹ 相應收入佔本集團各期間總收入不超過 10%

(e) 收入

下表提供來自與客戶的合約之應收貿易賬款、合約資產和合約負債的資料。

	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
應收貿易賬款	37,397	45,140
合約資產	7,915	2,536
合約負債	51,668	53,624

合約資產主要關於本集團就收取已完成工作但於報告日期尚未開立發票之代價的權利，涉及提供視覺特效製作及後期製作服務之收入。當權利成為無條件時，合約資產將轉移至應收款項。這通常發生在本集團向客戶開出發票時。

合約負債主要與向客戶預收代價有關。

本集團已就視覺特效製作及後期製作服務的銷售合約應用實際權宜方法，因此上述資料並不包括本集團根據視覺特效製作及後期製作服務合約(原有預期期限為一年或以下)履行剩餘履約責任時有權獲得收入的資料。

5. 其他收入及收益

	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
電影及電視劇播映所得收入	34,221	4,053
利息收入	6,835	1,531
政府補貼(附註)	333	17,664
租賃修訂之影響	318	49
與新型冠狀病毒有關之租金寬減	-	1,703
應收代價之估算利息	-	600
其他	1,843	2,424
	<u>43,550</u>	<u>28,024</u>

附註：

該等補助並無未達成的條件或其他附帶或然情況，所有政府補貼已於年內收取。本集團並無直接受益於任何其他形式的政府援助。

6. 除稅前虧損

	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
此已扣除下列各項：		
銷售及提供服務之成本(附註)	616,310	741,789
出售物業、廠房及設備之虧損，淨額	26	5,820
匯兌差異，淨額	12,410	840
核數師酬金：		
— 審計服務	2,239	2,107
— 非審計服務	203	254
物業、廠房及設備折舊(附註)	25,453	37,760
使用權資產折舊(附註)	42,508	30,303
無形資產攤銷(附註)	63,607	35,061
短期租賃開支	615	2,203
員工成本(附註)：		
— 董事酬金	5,783	4,030
— 其他員工成本：		
薪酬、薪金及其他福利	602,298	768,166
退休福利計劃供款	11,235	15,012
以股本結算以股份支付之開支	-	49
員工成本總額	<u>619,316</u>	<u>787,257</u>

附註：

銷售及提供服務之成本包括有關員工成本、物業、廠房及設備折舊、使用權資產折舊及無形資產攤銷共 484,023,000 港元(二零二二年：615,066,000 港元)，有關款項亦計入上文獨立披露之各項總額內。

7. 財務費用

	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
租賃負債之應計利息	11,818	9,890
銀行及其他貸款之利息	23,517	18,482
	<u>35,335</u>	<u>28,372</u>

8. 稅項

綜合損益表中扣除／（計入）之稅項包括：

	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
年度稅項－香港利得稅	-	-
年度稅項－海外稅項		
－本年度撥備	3,668	(731)
－過往年度撥備不足／（超額撥備）	1,815	(2,098)
遞延稅項	(204)	(991)
	<u>5,279</u>	<u>(3,820)</u>

截至二零二三年十二月三十一日止年度期間，本集團動用稅項虧損 707,000 港元以抵銷香港產生之應課稅溢利。截至二零二二年十二月三十一日止年度，本集團並無計提香港利得稅，因為本集團並無於香港產生應課稅溢利。

海外溢利之稅項乃根據年內之估計應課稅溢利按本集團經營業務所在國家之現行稅率計算。

9. 每股虧損

歸屬本公司持有人之每股基本及攤薄虧損是根據以下數據計算：

	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
計算每股基本虧損之本公司擁有人應佔年度虧損	<u>(394,571)</u>	<u>(206,320)</u>
	二零二三年	二零二二年
股份數目		(經重列)
計算每股基本虧損之普通股加權平均數，經調整 (附註)	<u>6,092,812,952</u>	<u>4,865,827,051</u>

附註：計算每股基本虧損之普通股加權平均數已經就於二零二三年五月三日、二零二三年六月二十日、二零二三年十二月二十九日及二零二四年一月二十四日透過股份認購發行股份的紅利因素。

於截至二零二三年及二零二二年十二月三十一日止年度，由於尚未行使購股權對每股基本虧損具反攤薄影響，於計算每股攤薄虧損時並無假設行使尚未行使之購股權。

除上述者外，於本年度及以往年度並無其他潛在攤薄普通股。因此，於本年度及以往年度之每股基本及攤薄虧損為相同。

10. 投資物業

	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
於一月一日	24,668	-
添置	-	10,402
公平價值變動	(3,841)	14,266
出售附屬公司	(20,884)	-
匯兌調整	57	-
	<hr/>	<hr/>
於十二月三十一日	-	24,668

於截至二零二二年十二月三十一日止年度期間，本集團向債務人取得兩項位於美國的住宅物業，以於償付其他應收款項賬面總值 10,402,000 港元。

本集團之投資物業分別由管理層及萊坊資產評估有限公司(「萊坊」)於二零二三年十一月二十日(投資物業出售日期)及二零二三年十二月三十一日進行估值，該公司為獨立專業合資格估值師，擁有近期對本集團持有物業地點的投資物業進行估值的經驗。

於年內，該等估值產生公平價值虧損 3,841,000 港元(二零二二年：收益 14,266,000 港元)。

投資物業之公平價值屬於第三級經常性公平價值計量。

公平價值乃使用直接比較法參考相關市場可得的可資比較銷售證據釐定。根據直接比較法，本集團於美國的住宅物業的主要輸入值包括每平方呎價格介乎 766.7 美元至 861.1 美元(相當於約 5,987.5 港元至 6,725.1 港元)(二零二二年：760.4 美元至 1,166.7 美元(相當於約 5,935.9 港元至 9,107.6 港元))，平均為 817.2 美元(相當於約 6,381.9 港元)(二零二二年：介乎 825 美元至 1,025 美元(相當於約 6,440.2 港元至 8,001.5 港元))。特定於本集團位於美國的住宅物業與近期可資比較交易銷售相比之溢價介乎約 1.6%至 6.4%已計入於二零二二年十二月三十一日之投資物業之公平價值之估值內。

投資物業的公平價值計量與直接比較法下每平方呎價格(如適用)及可資比較交易之有利調整呈正相關。

公平價值計量按照上述物業與現時用途無異的最高及最佳用途計算。

投資物業的公平價值調整於損益確認。於報告期末或於出售日期持有的投資物業於年內產生的所有收益或虧損在損益中確認。

於二零二二年十二月三十一日，本集團已抵押投資物業以對本集團的借貸進行擔保。

於二零二三年十一月二十日，本集團透過出售附屬公司出售投資物業。

11. 商譽及無形資產

	商譽 千港元 (附註(a))	商標 千港元 (附註(b))	專有軟件 千港元 (附註(c))	參股權 千港元 (附註(d))	知識產權		電影權 千港元 (附註(g))	總計 千港元
					專利 千港元 (附註(e))	之許可 千港元 (附註(f))		
成本								
於二零二二年一月一日	689,585	157,169	228,751	381,940	107,918	10,917	128,628	1,704,908
添置	-	-	25,185	-	-	21	-	25,206
撤銷	-	(137,678)	-	-	-	-	-	(137,678)
匯兌調整	464	25	(4,105)	327	4	-	(129)	(3,414)
於二零二二年十二月三十一日及 二零二三年一月一日	690,049	19,516	249,831	382,267	107,922	10,938	128,499	1,589,022
添置	-	-	28,635	-	-	-	1,654	30,289
撤銷	-	-	-	(58,891)	-	(10,938)	-	(69,829)
匯兌調整	(142)	9	1,762	117	1,424	-	58	3,228
於二零二三年十二月三十一日	689,907	19,525	280,228	323,493	109,346	-	130,211	1,552,710
累計攤銷及減值虧損								
於二零二二年一月一日	395,708	137,678	138,574	381,940	107,918	9,096	-	1,170,914
年內攤銷	-	-	33,389	-	-	1,672	-	35,061
撤銷	-	(137,678)	-	-	-	-	-	(137,678)
匯兌調整	-	-	(1,817)	327	4	-	-	(1,486)
於二零二二年十二月三十一日及 二零二三年一月一日	395,708	-	170,146	382,267	107,922	10,768	-	1,066,811
年內攤銷	-	-	37,331	-	-	170	26,106	63,607
年內減值	44,746	-	-	-	-	-	104,423	149,169
撤銷	-	-	-	(58,891)	-	(10,938)	-	(69,829)
匯兌調整	-	-	872	117	1,424	-	(318)	2,095
於二零二三年十二月三十一日	440,454	-	208,349	323,493	109,346	-	130,211	1,211,853
賬面值								
於二零二三年十二月三十一日	249,453	19,525	71,879	-	-	-	-	340,857
於二零二二年十二月三十一日	294,341	19,516	79,685	-	-	170	128,499	522,211

附註：

(a) 就減值測試而言，媒體娛樂分部之商譽乃分配至下文識別之現金產生單位：

	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
視覺特效製作服務	209,013	209,155
後期製作服務	85,186	85,186
	<u>294,199</u>	<u>294,341</u>

除上述商譽外，若干無形資產（如附註 11(b)、11(c)及 11(e)所述）、物業、廠房及設備、使用權資產（包括分配公司資產）所產生之現金流量同相關商譽亦計入各自之現金產生單位，以進行減值評估。

現金產生單位之可收回金額乃董事按使用價值計算基準，並參考萊坊出具之專業估值報告而釐定。

現金產生單位之使用價值計算使用現金流量預測，並基於本集團管理層批准覆蓋五年之最新財政預算，與二零二二年的現金流量預測期一致。

預算期以後之現金流量預測按 2.0%至 2.5%之增長率（二零二二年：2.0%至 2.5%）推測，不超過行業於相應國家的長期增長率。

使用價值計算中使用之主要假設如下：

二零二三年	視覺特效製作服務 之現金產生單位	後期製作服務 之現金產生單位
預算期內之平均收入增長率	14.4%	3.6%
稅前貼現率	18.7%	13.9%
平均毛利率	21.5%	47.5%
可收回金額(千港元)	<u>555,266</u>	<u>81,663</u>
二零二二年	視覺特效製作服務 之現金產生單位	後期製作服務 之現金產生單位
預算期內之平均收入增長率	12.0%	5.3%
稅前貼現率	19.1%	16.4%
平均毛利率	21.7%	44.6%
可收回金額(千港元)	<u>806,262</u>	<u>226,785</u>

稅前貼現率及使用價值計算之其他關鍵假設(如上文所披露)涉及現金流入／流出之估計，其中包括預算服務收入及毛利率。該等估計乃根據現金產生單位之過往表現及管理層對市場發展之預期而定。

(i) 視覺特效製作服務現金產生單位

於二零二三年十二月三十一日，視覺特效製作服務現金產生單位之可收回金額為555,266,000 港元(二零二二年：806,262,000 港元)。視覺特效製作服務現金產生單位之可收回金額遠高於賬面值。管理層認為，該等假設的任何合理可能變動將不會導致減值。

(ii) 後期製作服務現金產生單位

於二零二三年十二月三十一日，後期製作服務現金產生單位之可收回金額為81,663,000 港元(二零二二年：226,785,000 港元)。於二零二三年期間，後期製作服務現金產生單位之項目數量減少。管理階層認為，項目數量增加至更高水平之可能性極微。因此，於截至二零二三年十二月三十一日止年度之損益確認後期製作服務現金產生單位減值虧損44,746,000 港元。

- (b) 商標被視為具無限可使用年期，因為被視為可以極低成本重續。360 度數碼捕捉技術應用之現金產生單位之商標並無重續，因此已於截至二零二二年十二月三十一日止年度期間屆滿。董事認為，本集團預期商標不會產生未來經濟效益。

除上述者外，本集團於年內重續其他商標。董事認為，考慮到(i)參考營運之歷史，預期本集團將長期使用其他商標，而有關商標可以由另一支管理團隊有效地管理；及(ii)其他商標擁有長的产品生命週期，因此，其他商標可以為本集團提供持續的經濟利益。

於二零二三年十二月三十一日，其他商標因進行減值測試而分配至本集團之視覺特效製作服務之現金產生單位。

- (c) 專有軟件主要指由內部開發及購買，用以製作不同視覺特效之軟件。

專有軟件因進行減值測試而分配至本集團之視覺特效製作服務之現金產生單位。

- (d) 參股權指就電影及電視劇所產生之合約權利。

參股權就相關電影及電視劇單獨進行資產水平測試。

- (e) 專利主要代表獲許可之若干知識產權，包括專利、商標及軟件。

專利因進行減值測試而分配至本集團之 360 度數碼捕捉技術應用現金產生單位。於過往年度在損益就 360 度數碼捕捉技術應用之現金產生單位確認無形資產－專利之累計減值虧損 77,669,000 港元。

- (f) 知識產權許可授予本集團許可材料的數碼商品(如 360 度全景視頻、互動虛擬實境、增強實境體驗和類似的沉浸式媒體內容)的開發、銷售／分銷和推廣權，已單獨進行資產水平測試。

- (g) 電影權指本集團已製作或正在製作的電影。於二零二二年十二月三十一日，只有一部正在製作的電影。該電影由本集團內部製作，於製片商及其他獨立人士根據本集團與其他訂約方的協議所述的若干百分比攤分該電影權產生的溢利後，本集團可享所有保留溢利。

截至二零二三年十二月三十一日止年度，電影已於美國及世界各地上映。因此，電影權相關的資本化製作成本於年內開始按五年可使用年期攤銷。鑑於年內票房成績欠佳，董事已就電影權進行減值測試。該資產的可收回金額乃根據使用價值計算釐定。有關計算使用根據經批准的最新經修訂五年期財政預算的現金流量預測。使用價值計算的其他關鍵假設涉及現金流入／流出的估計，其中包括預算廣播收入，有關估計基於資產的過往的票房成績及年內電影的其他收入以及管理層對市場發展的預期作出。電影上映後的票房成績結果低於預期，而票房成績應是電影淨現金流入的主要來源（與其他院線上映的電影類似），因此電影權其他形式的估計收入減少，導致截至二零二三年十二月三十一日止年度之損益確認電影權減值虧損104,423,000 港元（相當於攤銷後電影資本化製作成本的剩餘部分）。電影權的使用價值計算的其他關鍵假設包括無風險利率3.88%（二零二二年：3.99%）及股權風險溢價6.87%（二零二二年：5.5%）。

12. 於聯營公司之權益

	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
應佔資產淨值	579	580
應收聯營公司款項(附註)	<u>227,020</u>	<u>227,116</u>
	227,599	227,696
減：應收聯營公司款項之累計減值虧損	<u>(199,193)</u>	<u>(197,648)</u>
	<u>28,406</u>	<u>30,048</u>

附註：

應收聯營公司款項乃無抵押、免息及須應要求償還。董事認為，該等應收聯營公司款項於可見將來不太可能獲償還，因此視為於聯營公司的長期權益，屬於本集團於聯營公司的淨投資一部分。管理層於報告日期重新評估應收聯營公司款項的預期信貸虧損。

本集團於綜合財務報表採用權益法將於聯營公司之權益入賬。

於二零二三年及二零二二年十二月三十一日，本集團已進行減值測試。根據評估，可收回金額不高於於聯營公司權益之賬面值。

截至二零二三年十二月三十一日止年度，已確認應收聯營公司款項之減值虧損3,248,000 港元(二零二二年：12,180,000 港元)，包括確認淨超出於聯營公司投資之應佔虧損1,680,000 港元(二零二二年：12,180,000 港元)。應收聯營公司款項之減值虧損包括下列各項：

- (i) 截至二零二三年十二月三十一日止年度，本集團自 Lead Turbo Group 收取還款 926,000 港元。因此，於截至二零二三年十二月三十一日止年度之損益確認於 Lead Turbo Group 之權益之減值虧損撥回 926,000 港元(二零二二年：減值虧損 6,776,000 港元)。
- (ii) 截至二零二三年十二月三十一日止年度，本集團向數字王國空間(北京)傳媒科技有限公司(「數字王國空間(北京)」)墊款 2,494,000 港元。於截至二零二三年十二月三十一日止年度，管理層已評估應收數字王國空間(北京)款項之預期信貸虧損，並確認減值 2,494,000 港元(二零二二年：3,966,000 港元)。
- (iii) 本集團就本集團於 Digital Domain Virtual Human 集團之長期權益確認應佔年度虧損 1,680,000 港元(二零二二年：1,438,000 港元)，超過其於聯營公司之投資。

13. 透過損益按公平價值計量之金融資產

- (a) 本集團於二零二一年二月三日收購 asknet Solutions AG(「asknet」)(一間公眾上市之德國電子商務公司，其股份於法蘭克福證券交易所買賣(股票代碼：ASKN))的 248,431 股普通股，代價約為 3,709,000 歐羅(相當於約 34,586,000 港元)。股份相當於 asknet 於二零二一年二月三日之已發行普通股總數約 19%。

於二零二一年十一月，asknet 建議將其股本由 1,307,530 股增至 3,268,825 股。因此本集團持有的股份被攤薄，相當於自此 asknet 已發行普通股總數約 7.6%。

asknet 於二零二二年五月三十日宣佈，其執行董事會經監事會批准後決定由二零二二年八月三十一日起將其股份於法蘭克福證券交易所除牌，原因為將股份於法蘭克福證券交易所非官方管理市場掛牌的經濟利益不再合乎其相關開支。

於二零二二年八月三十一日，asknet 的普通股於法蘭克福證券交易所除牌。緊接除牌前，本集團於 asknet 之權益的公平價值(按市場報價計算)為 881,000 港元。董事認為，於 asknet 除牌後，本集團於 asknet 之權益的公平價值變得極微，因此進一步公平價值虧損 881,000 港元於截至二零二二年十二月三十一日止年度期間之損益確認。

於二零二三年十二月三十一日，askNet 仍處於退市狀況。董事認為，本集團於 asknet 之股權之公平價值仍然極少，而 asknet 之公平價值並無變動。

- (b) 本集團分別於二零二一年二月二十六日及二零二一年五月六日收購 Highlight Event and Entertainment AG(「HLEE」)(一家於瑞士上市的媒體及體育營銷公司，其股份於瑞士證券交易所買賣(股票代碼：HLEE.SW))的 260,000 股及 5,000 股不記名股份，代價分別約為 7,064,000 歐羅(相當於約 66,405,000 港元)及 150,000 歐羅(相當於約 1,403,000 港元)。股份相當於 HLEE 於二零二一年二月二十六日及二零二一年五月六日之已發行不記名股份總數分別約 2.91%及 0.06%。於該兩項收購事項完成後，股份總數相當於二零二一年五月六日 HLEE 已發行不記名股份總數約 3.01%。

於二零二二年十二月三十一日，本集團持有的股份相當於 HLEE 已發行不記名股份總數約 2.8%。

於二零二三年十一月，HLEE 將其資本由 9,460,000 股增加至 12,960,000 股。自此及於二零二三年十二月三十一日，本集團持有的股份已攤薄至相當於 HLEE 已發行不記名股份總數約 2.04%。

上述投資分類為非流動，因為管理層預期於報告期後十二個月後變現該等金融資產。

上市股本證券之公平價值乃根據於報告期末相關證券交易所所報的收市價釐定。

	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
香港境外之上市股本證券，按公平價值列賬	<u>31,719</u>	<u>41,349</u>

本集團透過損益按公平價值計量之金融資產之變動如下：

	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
於一月一日	41,349	70,151
增加債務證券	79,298	-
於損益確認之公平價值虧損	(8,318)	(24,430)
出售債務證券	(81,731)	-
匯兌調整	1,121	(4,372)
於十二月三十一日	<u>31,719</u>	<u>41,349</u>

14. 應收貿易賬款、其他應收賬款及預付款項

	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
非流動部份：		
應收代價(附註(i)及(iv))	7,831	-
按金(附註(i))	10,448	10,239
	<u>18,279</u>	<u>10,239</u>
流動部份：		
應收貿易賬款(附註(i)及(ii))	37,397	45,140
應收代價(附註(i)及(iv))	7,831	-
其他應收賬款(附註(i)及(iii))	17,627	34,476
按金(附註(i))	670	678
預付款項	13,433	27,376
	<u>76,958</u>	<u>107,670</u>
應收貿易賬款、其他應收賬款及預付款項總額	<u>95,237</u>	<u>117,909</u>

附註：

- (i) 董事認為，於二零二三年及二零二二年十二月三十一日，應收貿易賬款、應收代價、其他應收賬款及按金賬面值與公平價值相若。
- (ii) 本集團一般向貿易客戶授予平均 30 天(二零二二年：30 天)之放賬期。本集團根據在報告期末按應收貿易賬款(扣除減值虧損撥備)之發票日期作出賬齡分析如下：

	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
0 至 30 天	22,499	34,758
31 至 60 天	933	813
61 至 90 天	1,482	2,110
91 至 365 天	9,894	2,408
超過 365 天	2,589	5,051
	<u>37,397</u>	<u>45,140</u>

應收貿易賬款並無收取利息。

- (iii) 其他應收款項主要即墊款予第三方、可收回增值稅及下列各項：

於二零二二年十二月三十一日，計入其他應收賬款是應收一名獨立第三方賬面總值約 29,127,000 港元的應收款項，與來自電影及電視劇播映所得收入有關。於過往年度，根據二零二零年一月二十日簽立的債務轉讓協議，獨立第三方的兩筆應收貿易款項已轉讓予本集團，以結算餘下未償還餘額。已轉讓的應收款項為無抵押、免息及按要求償還。

董事認為，經計及本金及相關應收利息的過往信貸虧損經驗，以及合理及有理據支持的定量及定性前瞻性資料後，於二零二二年十二月三十一日已確認其他應收賬款的累計減值 8,050,000 港元。

截至二零二三年十二月三十一日止年度，本集團收回上述其他應收賬款 29,127,000 港元。因此，相應其他應收賬款之累計減值虧損 8,050,000 港元已於年內悉數撥回。

- (iv) 於二零二三年十二月三十一日之應收代價包括：

- (a) 截至二零二三年十二月三十一日止年度期間，出售附屬公司而產生應收獨立第三方之第二筆至第五筆分期遞延現金代價 15,662,000 港元。該等款項為無抵押、免息以及 7,831,000 港元須於二零二四年償還及 7,831,000 港元須於二零二五年償還。
- (b) 於二零二零年出售附屬公司的第二筆及第三筆分期遞延代價付款 68,000,000 港元。該等款項以 Lead Turbo 集團 22.29% 的股權作抵押、免息及須於出售事項完成日期的一週年日及兩週年日償還。

董事認為，考慮到買方逾期還款情況及 Lead Turbo 集團之已抵押股權之可收回款項，因此於報告期末作出累計減值虧損 68,000,000 港元(二零二二年：68,000,000 港元)。

15. 應付貿易賬款、其他應付賬款及應計款項

	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
應付貿易賬款	28,955	39,985
其他應付賬款	83,420	64,866
應付利息	34,038	32,182
應計款項	52,108	56,525
應付貿易賬款、其他應付賬款及應計款項總額	198,521	193,558

應付貿易賬款為免息，一般於 30 至 180 日內結付(二零二二年：30 至 180 日)。

董事認為，於二零二三年及二零二二年十二月三十一日，應付貿易賬款、其他應付賬款及應計款項之賬面值與公平價值相若。

本集團在報告期末應付貿易賬款按發票日期計算之賬齡分析如下：

	二零二三年 千港元	二零二二年 千港元
0 至 30 天	4,585	16,312
31 至 60 天	3,144	7,226
61 至 90 天	1,151	2,258
91 至 365 天	12,925	8,643
超過 365 天	7,150	5,546
	28,955	39,985

16. 或然負債

- (a) 本公司一間位於美國的全資附屬公司(「美國附屬公司」)獲美國若干客戶告知有關此等客戶因涉及一名申索人(「申索人」)對彼等提出之其他訴訟(「其他訴訟」)所蒙受之損失的潛在彌償。此申索人對於若干實體設備及知識產權(「所爭議的知識產權」)之擁有權與原擁有人(「原擁有人」)有爭議，而美國法院於二零一七年八月十一日裁定申索人擁有所爭議的知識產權。本集團過去曾根據原擁有人給予之許可而使用所爭議的知識產權並且為上述客戶完成若干視覺特效項目。

美國附屬公司將該等彌償保證要求提交予其中一家可能為針對其提起的彌償保證申索提供保險的保險公司。該保險公司認為該保障範圍不在保單內，惟其會繼續與美國附屬公司就協助客戶在其他訴訟中的辯護費用進行商討。

於二零二二年一月二十日，申索人、美國附屬公司的客戶、美國附屬公司及其保險公司透過一名中立的第三方調解員開展和解程序。該保險公司最初承認其有義務向美國附屬公司的客戶提供抗辯，但其後向美國附屬公司表示認為該保障範圍不在保單內，惟其會繼續與美國附屬公司就協助客戶在其他訴訟中的辯護費用進行商討。

有關客戶在彌償要求中並無指明特定金額。保險公司與美國附屬公司正繼續就保險公司在其他訴訟中須否支付美國附屬公司客戶之辯護費用及支付範圍進行磋商。

於二零二三年十二月三十一日，其他訴訟的訴訟程序正在繼續。

於截至二零二三年十二月三十一日止年度並無確認彌償撥備(二零二二年：無)，因為董事認為，本集團未必需要就彌償錄得重大資源流出。

- (b) 於二零二二年四月二十一日，申索人對美國附屬公司的一個客戶及其聯屬公司就不屬於其他訴訟的兩部電影對該等實體的侵犯版權提出訴訟(「新訴訟」)。然而，美國附屬公司並無在這兩部電影中使用所爭議的知識產權。於二零二三年二月二十一日，法院駁回新訴訟，理由是訴訟中所陳述的事實(即抗辯)並不構成合法可訴索賠。法院給予申索人三次機會可提交修正案，以糾正法院就新訴訟及每份其後經修訂申訴所指出之法律缺失。美國附屬公司的客戶已提出動議，以駁回最新修訂的申訴，法院已於二零二三年十月五日展開聆訊。法院尚未就是否駁回最新修訂的申訴的全部或部分內容作出判決。

截至二零二三年十二月三十一日止年度並無確認彌償撥備(二零二二年：無)，因為董事認為，本集團未必需要就彌償造成重大資源流出。

17. 報告期後事項

除綜合財務報表其他地方所披露者外，於二零二三年十二月三十一日後發生下列事項：

於二零二四年一月二十四日，已按認購價每股0.207港元向本集團一名獨立人士發行600,000,000股每股面值0.01港元之新普通股份，總代價約為124,162,000港元(扣除發行開支)。

股息

董事會不建議派付截至二零二三年十二月三十一日止年度之末期股息（二零二二年：零港元）。

回顧及展望

財務及業務回顧

於截至二零二三年十二月三十一日止年度，本集團之收入為 736,501,000 港元（二零二二年：958,651,000 港元），較去年減少約 23%。於回顧年度，本集團之毛利為 120,191,000 港元（二零二二年：216,862,000 港元），減少約 45 %。營業額及毛利減少乃源於媒體娛樂分部之下跌。於二零二三年十二月三十一日，本集團之總資產為 1,253,923,000 港元（於二零二二年十二月三十一日：1,029,703,000 港元）。本年度之本公司持有人應佔虧損為 394,571,000 港元（二零二二年：206,320,000 港元）。本年度之虧損約為 483,604,000 港元（二零二二年：215,265,000 港元）。本年度之虧損主要是由於：

- (i) 確認非現金流出開支，包括：
 - (a) 攤銷及折舊開支（不包括使用權資產的折舊及下文(e)所述的攤銷電影權）為 62,954,000 港元（二零二二年：72,821,000 港元）；
 - (b) 來自一個現金產生單位的商譽及無形資產減值虧損 44,746,000 港元（二零二二年：零港元）及來自聯營公司的減值虧損 3,248,000 港元（二零二二年：12,180,000 港元）；
 - (c) 應佔聯營公司虧損為 2,000 港元（二零二二年：2,000 港元）；
 - (d) 透過損益按公平價值計量之金融資產之公平價值虧損為 8,318,000 港元（二零二二年：24,430,000 港元）；
 - (e) 攤銷電影權 26,106,000 港元；
 - (f) 電影權減值 104,423,000 港元；及
 - (g) 並無投資一間合營企業之減值虧損（二零二二年：71,000 港元）；
- (ii) 行政及其他項目開支；及
- (iii) 來自媒體娛樂分部之營運虧損。

媒體娛樂分部

於回顧年度，此分部錄得之收入約 709,733,000 港元（二零二二年：958,651,000 港元）及錄得虧損約 324,385,000 港元（二零二二年：100,960,000 港元）。虧損包括於回顧年度錄得商譽及相關無形資產（如適用）之減值虧損 149,169,000 港元（二零二二年：零港元）及就虛擬人技術所錄得之研究及開發成本。

媒體娛樂分部於截至二零二三年十二月三十一日止年度之「除利息、稅項、折舊及攤銷前利潤(EBITDA)」（包括商譽及相關無形資產（如適用）之減值虧損 149,169,000 港元（二零二二年：零港元））為虧損 183,598,000 港元（二零二二年：利潤 6,148,000 港元）。EBITDA 並非香港財務報告準則項下之標準計量方法，但屬於獲得廣泛採用以計量公司之經營表現之財務指標。EBITDA 不應作單獨考慮或闡釋為現金流量、淨收入或任何其他表現計量方法之替代方法，亦不應作為本集團之經營表現、流動性、盈利能力或由經營、投資或融資活動產生之現金流量之指標。媒體娛樂分部之 EBITDA 乃根據期內分部虧損計算，但不計入稅項、利息開支、折舊（分部之物業、廠房及設備）及攤銷（分部之無形資產）支出。

A. 視覺特效製作及後期製作業務

此分部向大型電影製作室、網絡、串流服務、廣告客戶、品牌及遊戲商提供視覺特效（「視覺特效」）製作及後期製作服務，包括三維預覽、視效預覽、後製、視覺特效、電腦圖像（「電腦圖像」）、動畫、動態捕捉、臉部捕捉、虛擬製作、實時遊戲引擎製作、實景真人拍攝、剪輯、設計及最後修飾。

數字王國北美洲（「DDNA」）－美國和加拿大：

以下是最近的獎項及提名，是對數字王國的美術人員和技術的肯定：

泰利獎

Jan Philip CRAMER 先生、Michael MELCHIORRE 先生、Elizabeth BERNARD 女士、Daniel BROVERMAN 先生及 Eric KIMELTON 先生憑工作室於《**變形女俠：律政英雄**》的出色視覺特效榮獲泰利銀獎。

視覺特效協會獎 (The Visual Effects Society Awards)

Jan Philip CRAMER 先生及 Elizabeth BERNARD 女士憑數字王國於《**變形女俠：律政英雄**》的出色表現榮獲「電影類／廣告類／遊戲類－最佳虛擬角色獎」提名。

Aruna INVERSIN 先生、Paul PIANEZZA 先生及 Kimberly CHEIFER 女士憑數字王國於 Supermassive Games 開發的二零二二年互動戲劇恐怖電玩遊戲《**獵逃驚魂**》中的出色表現榮獲「遊戲類－最佳視覺效果」提名。

荷里活專業協會獎

Aladino DEBERT 先生、Greg TEEGARDEN 先生、James REID 先生、Mathew ROTMAN 先生及 Viv JIM 先生憑其團隊於亞馬遜 Prime 視頻的《**堡壘**》中的傑出表現榮獲好萊塢專業協會獎「最佳輔助視效獎 – 單集或系列一季」。

克里奧國際廣告獎

數字王國團隊憑藉宣傳「堡壘」系列於《**堡壘**》**神話**預告片中重建三位歷史人物的數字人製作榮獲「電視 | 系列：預告片」和「電視 | 系列：視頻宣傳 – 特別拍攝」類別的兩項克里奧國際廣告銅獎。

Digital Domain 3.0, Inc.（「**DD3I**」）為本公司的附屬公司，其美術人員提供的視覺特效服務包括：

- 《**蟻俠與黃蜂女：量子狂熱**》 – 視覺特效總監 David HODGINS 先生與其才華橫溢的團隊已完成製作這部有關蟻俠與黃蜂女展開冒險的電影，漫威反派魔多客於電影中正式亮相，並已於二零二三年二月上畫。這項製作打入今年奧斯卡金像獎視覺特效類別的十強名單。
- 《**我的吸血怪好友**》 – 視覺特效總監 Mitch DRAIN 先生與 Netflix 工作室合作完成製作視覺特效工作，並已於二零二三年四月上畫。
- 《**驚天營救 2**》 – 視覺特效總監 Jean-Luc DINSDALE 先生和其美術團隊製作並由 San HARGRAVE 執導的 Netflix 動作驚悚片的續集，已於二零二三年六月上畫。團隊為影片製作了 22 分鐘驚心動魄的精彩鏡頭。
- 《**藍甲蟲**》 – 視覺特效總監 Jay BARTON 先生和其數字王國美術團隊製作一齣已於二零二三年八月登上銀幕的華納兄弟電影。BARTON 先生和其團隊完成了接近 700 個鏡頭，並首次於劇情片中使用工作室專有的機器學習布料工具「**ML Cloth**」。
- 視覺特效總監 Joel BEHRENS 先生繼續和視覺特效總監 Matthew BULTER 先生製作一齣即將上畫的 Netflix 電影。
- 視覺特效總監 Piotr KARWAS 先生與其團隊開始製作一齣即將上畫的 George NOLFI 電影。
- 視覺特效總監 Scott EDELSTEIN 先生與其團隊已完成製作一齣索尼影視電影《**蜘蛛夫人**》，並已於二零二四年二月上畫。

數字王國的視覺特效團隊為不同的熱播電視及串流節目的劇集完成視覺特效工作，如：

- **《最後生還者》第一季** - 數字王國團隊於二零二二年已完成 HBO《最後生還者》第一季的出色環境製作，並於二零二三年一月十五日上畫。
- **《嘉年華大街》第二季** - 數字王國於二零二一年完成為亞馬遜製作《嘉年華大街》第二季，並於二零二三年二月十七日推出，當中展現我們的美術團隊所創作的精彩數字人、環境及生物特效製作。
- **《曼達洛人》第三季** - 由視覺特效總監 Nikos KALAITZIDIS 先生領導的數字王國首個盧卡斯電影項目，KALAITZIDIS 先生與其傑出的團隊已完成 Disney+系列的工作，打造了博卡坦克里茲(Bo-Katan)和莫夫吉迪恩(Moff Gideon)之間的激烈戰鬥，並於二零二三年三月一日上畫。
- **《堡壘》** - 視覺特效總監 Aladino DEBERT 先生與其團隊已完成亞馬遜最新劇集第一季的工作，並獲邀請將作品加入客戶的艾美獎提名名單。這項製作包括透過複雜細膩的水效達致引人入勝的視覺效果，採用了一種開創性和專有的海洋模擬技術，名為「Water Kit」。
- **《秘密入侵》第一季** - 視覺特效總監 David CUNNINGHAM 先生與其視覺特效專家團隊已完成漫威工作室劇集第一季的工作，展現出我們令人難以置信的生物特效製作，並已於二零二三年六月上畫。
- **《亞蘇卡》第一季** - 視覺特效總監 Nikos KALAITZIDIS 先生與其數字王國的傑出美術團隊已完成的 Disney+ 系列劇集《亞蘇卡》第一季的工作，並於二零二三年八月二十三日上畫。數字王國團隊負責薩賓和辛及亞蘇卡和 Marrok 之間光影璀璨的光劍對決。
- **《晨早直播室》** - 視覺特效總監 Nikos KALAITZIDIS 先生與其才華橫溢的團隊已完成 Apple Studios 製作劇集第三季的工作。該劇集已於二零二三年九月首播。
- **《迴聲》** - 視覺特效總監 Aladino DEBERT 先生與其熟練的團隊已完成漫威工作室的新劇集的製作，並已於二零二四年一月上畫。
- 視覺特效總監 Kelly PORT 先生及 Michael MELCHIORRE 先生與其團隊正在製作漫威工作室即將推出的劇集，預計將於二零二四年上畫。
- 視覺特效總監 Nikos KALAITZIDIS 先生與其美術團隊開始製作即將推出的 HBO 系列劇集。
- 由視覺特效總監 Nikos KALAITZIDIS 先生領導屢獲殊榮的數字王國團隊正在為索尼影視公司製作即將推出的劇集。

數字王國的視效工作室為以下劇情片及節目提供視效預覽服務：

- Netflix 的《**驚天營救2**》
- 索尼影視的《**蜘蛛夫人**》
- 三部即將上映的漫威工作室電影
- 即將上映的 Netflix 電影
- 即將上映的漫威工作室劇集
- 即將上映由 Francis Ford COPPOLA 執導的電影
- 即將上映的新線影業電影
- 即將上映的二十世紀霍士電影
- 即將上映的 George NOLFI 電影
- 即將上映的二十世紀影業電影
- 即將推出的 HBO Max 系列第二季

該團隊亦為多個項目提供製作動態捕捉的服務，包括：

- 傳奇電影公司的《**沙丘瀚戰：第二章**》
- 即將推出的 Skydance 視頻遊戲
- 即將推出的 Skydance 視頻遊戲的預告片
- 與 Something Wicked Games 合作的項目
- Sucker Punch Studios 即將推出的遊戲
- CrowdStrike 與 Radical Media 合作的廣告

於二零二三年，我們為廣告、特別場地項目及遊戲提供視覺特效服務，已完成製作包括：

- 數字王國廣告團隊與虛擬人團隊合作為 **The Brand Agency** 及 **Amazon Studios** 利用工作室的專有技術 **Charlatan** 重建三個歷史人物，並在**堡壘**第一季系列營銷活動的宣傳片中使用。有關製作榮獲兩項克里奧國際廣告獎項。
- 數字王國團隊與 Trailer Park 合作，為 NDO H2O 瓶裝水製作一個充滿動感的模擬水廣告。

潛在彌償

本公司一間位於美國的全資附屬公司（「美國附屬公司」）曾以實體設備結合知識產權來記錄人臉的圖像（「所爭議的知識產權」）。所爭議的知識產權是在提升視覺特效以創建最終圖像前可用於捕捉人臉元素的數種不同技術之一。美國附屬公司乃根據一間位於中國的非聯屬公司（「原擁有人」）於二零一三年的許可而使用所爭議的知識產權。

二零一四年，原擁有人與另一間位於美國的公司（「申索人」）之間對所爭議的知識產權的擁有權有所爭議，導致在加利福尼亞北部的美國地方法院提起訴訟（「訴訟」）。原擁有人和申索人均不是本集團的成員公司。本公司另一間附屬公司已同意於二零一五年購買所爭議的知識產權。轉讓所爭議的知識產權之完成取決於訴訟的有利結果。二零一七年八月十一日，法院頒佈一項決定聲明，其結論為申索人擁有所爭議的知識產權。美國附屬公司已經採用替代技術。對於針對裁決聲明之上訴，上訴法庭維持審訊法庭原判，裁定申索人為所爭議的知識產權的擁有人。

於二零一七年，申索人向美國附屬公司的若干客戶分別提起了四項的訴訟，涉及在美國附屬公司已完成的若干視覺特效項目中使用所爭議的知識產權（「其他訴訟」）。美國附屬公司的客戶已提出多項獨立的動議，要求駁回對他們提起的全部或部份訴訟。對於該等動議，法院已駁回大部分申索，但允許申索人僅就七部電影的其中一部電影（「該電影」）之其餘部分進行訴訟，該電影原本為就申索未指明經濟損害賠償訴訟之一部份。有關其他六部電影的訴訟被擱置，以待該電影的其他訴訟的審判結束。

陪審團於二零二三年十二月四日開始審理僅有關該電影的其他訴訟。於舉證結束後但將案件提交予陪審團之前，法院裁定陪審團將決定應判予的任何補償性損害賠償金額（如有），並就沒收該電影因使用所爭議的知識產權而獲得的溢利（如有）向法院提供諮詢意見。於二零二三年十二月二十一日，陪審團判決申索人勝訴，並獲得補償性損害賠償 250,638 美元，及提出諮詢意見，認為該電影的溢利中有 345,098 美元因使用所爭議的知識產權而獲得，應退還予申索人。法院將儘快根據審判中提交的證據編製《事實認定》及《法律結論》，並就利益交還作出裁決。於法院作出裁決後，預計將向美國第九巡迴上訴法院提出上訴。

於二零二二年四月二十一日，申索人對美國附屬公司的一個客戶及其聯屬公司就不屬於其他訴訟的兩部電影對該等實體的侵犯版權提出訴訟（「新訴訟」）。然而，美國附屬公司並無在這兩部電影中使用所爭議的知識產權。於二零二三年二月二十一日，法院駁回新訴訟，理由是訴訟中所陳述的事實（即抗辯）並不構成合法可訴索賠。法院給予申索人三次機會可提交修正案，以糾正法院就新訴訟及每份其後經修訂申訴所指出之法律缺失。美國附屬公司的客戶已提出動議，以駁回最新修訂的申訴，法院已於二零二三年十月五日展開聆訊。法院尚未就是否駁回最新修訂的申訴的全部或部分內容作出判決。

美國附屬公司在其他訴訟涉及的此等電影的製作服務協議中，已經同意就因其使用的技術未得妥善許可或獲得之指稱而對此等客戶提起的申索承擔若干彌償保證責任。因此，此等客戶已要求美國附屬公司承認其責任，以因為他們牽涉在其他訴訟之中所蒙受的任何損失向他們作出彌償。美國附屬公司已將該等彌償保證要求提交予其中一家可能為針對其提起的彌償保證申索提供保險的保險公司。該保險公司最初承認其有義務向美國附屬公司的客戶提供抗辯，但其後向美國附屬公司表示認為該保障範圍不在保單內，惟其會繼續與美國附屬公司就協助客戶在其他訴訟中的辯護費用進行商討。鑑於上陪審團審判的進展情況，美國附屬公司再次與保險公司商談，試圖就針對其提起的彌償保證申索取得保險賠償。

美國附屬公司在新訴訟涉及的此等電影的製作服務協議中，已經同意就因其使用的技術未得妥善許可或獲得之指稱而對此等客戶提起的申索承擔若干彌償保證責任。因此，此等客戶已要求美國附屬公司承認其責任，以因為他們牽涉在新訴訟之中所蒙受的任何損失向他們作出彌償。美國附屬公司已否認有責任向該等客戶作出彌償保證，原因是美國附屬公司於製作新訴訟的標的電影時並無使用所爭議的知識產權，因此並無違反對客戶的保證。美國附屬公司亦已將該等彌償保證要求提交予其中一家可能為新訴訟中針對其提起的彌償保證申索提供保險的保險公司，惟有關保險賠償被拒絕，原因為所爭議的知識產權所產生的所有索賠均明確不包括於保險賠償範圍內。

數字王國中國：

成立數字王國中國（「數字王國中國」）後，本集團在中國打造實力雄厚的營運平台。

數字王國中國主要在中國為廣告、電視劇系列節目及劇情片提供視覺特效製作及後期製作服務，包括粗剪及精剪、合成、調色、設計、音樂和音頻、電腦圖像和視覺特效製作。其亦就廣告和劇情片提供製作服務。

本年度已交付之劇情片及劇集的視覺特效與調色專案包括《龍馬精神》、《凌雲志》（前稱《大潑猴》）、《長相思》以及即將上映的《阿狸·夢之城堡》及《超新星紀元》。

於二零二三年，數字王國中國繼續為多個頂尖品牌的客戶提供後期製作及製作服務（如拍攝、剪輯、調色及音樂製作等），如歐珀萊、波司登、公牛、比亞迪、佳特力、倩碧、可樂娜、雅詩蘭黛、冠珠瓷磚、華為、榮耀、蘭蔻、歐萊雅、巴黎歐萊雅、魅族、美粒果、沐瞳科技《無盡對決》及《*Watcher of Realms*》、百雀羚、施華蔻及伊利。

數字王國的視覺藝術及技術創新於最近獲得了下列獎項：

- 於二零二三年十二月- 數字王國製作的《*Lore, Watcher of Realms*》的電影預告片獲得 DAwards「工藝 - 藝術指導」銅獎。

數字王國印度：

二零二三年對於數字王國印度（「數字王國印度」）而言是忙碌的一年，製作了多元化的作品，並提升了價值鏈。數字王國印度實現了與北美團隊合作於一個共同平台上使用當地資源製作的目標，提高效率，並建立全球「全天候」製作模式。數字王國印度將專注於當地市場發展銷售業務，提供數字王國的各種服務和技術專長。

- 數字王國印度團隊目前正在為數字王國北美團隊製作三部即將上映的電影。
- 《*黑鏡*》第六季 - 數字王國印度團隊已完成 Netflix 的《*黑鏡*》的製作工作。該劇集已於二零二三年六月上畫。
- 數字王國印度團隊已完成亞馬遜工作室系列《*陰森林*》的工作。

除了與北美團隊合作在節目和平台上提供出色的製作外，數字王國印度於當地市場取得了重大進展，為《*陰森林*》第一季的所有六集提供視覺效果，該節目現已於亞馬遜 Prime 上播放。數字王國印度亦正在製作將於二零二四年上映的兩部萬眾期待的大型劇情片。這符合數字王國印度瞄準不斷增長的國內娛樂市場的方針。

數字王國印度為劇情片、電視、網絡及網上視頻(OTT)媒體提供跨平台服務。數字王國印度將數據安全視為首要責任，並為兩大娛樂產業協會：美國電影協會(MPAA)與 Content Delivery & Security Association (CDSA)的合營企業 Trusted Partner Network (TPN) 認證的機構，該等協會在第三方娛樂產業評估方面領先全球。數字王國印度亦取得 Walt Disney Studios Motion Pictures (Disney)及 Marvel Studios, LLC（漫威）的內容安全認證。

B. 新媒體及虛擬人業務

本集團一直傾力發展虛擬人科技領域的業務，並繼續尋求與戰略合作夥伴之間的融資及合作機會，以及廣招全球各地的合適人才。

北美地區：

- 數字王國繼續與 Studio Wildcard 的團隊合作，密鑼緊鼓準備推出備受期待的《方舟2》，此為得獎作品《方舟》的續集。
- 數字王國已與麥迪遜廣場花園(MSG) 及 Sphere Entertainment 合作，製作一部獨一無二的沉浸式電影《來自地球的明信片》，該片由導演 Darren ARONOFSKY 執導，僅於美國的拉斯維加斯上映。該電影以 18K 分辨率、每秒 60 幀的速度拍攝，使整個製作過程變得宏大而具有挑戰性。

於北美的數字王國虛擬人小組（「虛擬人小組」）－研發工作助力多個項目，並於二零二三年取得新進展：

- **Charlatan**：虛擬人小組與廣告及遊戲團隊合作，將工作室的專有工具 Charlatan 用於亞馬遜工作室的《堡壘》和《Myth》劇集宣傳片。該技術亦用於 Netflix 的《驚天營救 2》以及漫威工作室的《秘密入侵》。此外，這項技術可以實現精確且逼真的臉部替換，目前正在於一部即將上映的漫威工作室電影上進行測試。
- 機器學習布料系統：數字王國的機器學習布料系統用於華納兄弟的《藍甲蟲》及索尼劇情片《蜘蛛夫人》等項目。這項技術及其能力曾於《數字媒體世界》、《VFX Voice》和《befores & afters》等多家媒體上進行專題報導，突顯我們團隊於《藍甲蟲》的製作，而該技術首次應用於大型的劇情電影。
- **Samson**：數字王國的毛髮技術工具 Samson 技術已用於多個項目，包括《秘密入侵》、《亞蘇卡》、《藍甲蟲》、《蜘蛛夫人》、一齣即將上畫的 Netflix 電影及《晨早直播室》。

虛擬人小組於本年度參加了若干活動，包括：

- 虛擬人小組的 Peter RABEL 先生和 Rickey CLOUDSDALE 先生與視覺特效總監 Aruna INVERSIN 先生出席 2023 年度遊戲開發者大會 (GDC)，並在會上展示 Supermassive Games 的《獵逃驚魂》。
- 軟件開發人員 Jose SERRA 先生在 SPARK FX 2023 上展示在線無標記面部動作捕捉技術及參與問答環節。
- 視覺特效總監 Matthias WITTMANN 先生參加 Digital Hollywood - 人工智能峰會：打破網絡的專題小組討論，會上討論了數字王國如何引領虛擬人開發。
- 視覺特效總監 Matthias WITTMANN 先生亦於人工智能權利法案、道德與法律峰會小組討論上發表了題為「探索人類與人工智能的互動：「她」現象－生產力與依賴性與成癮性」的演講。

- 首席技術總監 Hanno BASSE 先生、視覺特效總監 Matthias WITTMANN 及虛擬人 Zoey 接受了德國具有全球影響力的頂級公共電視台 **ARD German Television** 關於「**人工智能的未來**」系列紀錄片的採訪，並於串流媒體平台 **Mediathek** 上專題報道。
- 首席技術總監 Hanno BASSE 先生參加了多項活動，使公司瞭解當前的行業趨勢。這些活動包括在**電影電視工程師協會 (SMPTE) 媒體峰會**上的主題演講和小組討論，以及在 **GABA Southern California** 活動上討論「**電影的未來**」。
- 首席技術總監 Hanno BASSE 先生亦參與 **RealTime Conference** 的虛擬小組討論，討論的主題為「**視覺特效、智能技術和電影製作的變遷**」。與 **Variety Intelligence Platform (VIP+)** 的合作中，BASSE 先生參與關於生成式人工智能於影視製作中的機遇和應用的討論。BASSE 先生亦為 **VIP+**關於人工智能和虛擬人的研究作出貢獻。
- 首席技術總監 Hanno BASSE 先生與 **Better Etch Podcast** 進行談話，討論了人工智能和數據分析的影響。

大中華區：

大中華區的虛擬人團隊參加了數個活動或項目（包括與商業夥伴的活動）：

- 自二零二三年三月，**邁達特集團**與數字王國合作一系列企業內部訓練影音，虛擬人力資源顧問為新進員工介紹公司、課程平台與作業規範。該項目幫助企業簡化訓練流程及提升效能。
- 以「數碼轉型與綠色轉型」為主題的「**2023 智慧城市展**」於二零二三年三月二十八日至三月三十一日在台北舉行。主辦單位特別安排 **AI 虛擬導覽員**，讓參展訪客有機會近距離體驗最新的科技互動。**AI 虛擬導覽員**為 **MomentX** 與數字王國合作的最新技術，背後所使用的是數字王國自主研發的虛擬人操控軟體 **Momentum Cloud**，訪客不僅可以向虛擬導覽員詢問與博覽會相關的問題，還可以詢問任何想要閒聊或者了解的內容，包括天氣、展場周邊美食與景點等問題。
- 於二零二三年四月，數字王國參加「**AI EXPO Taiwan 2023**」展示 **AI 虛擬占卜師**。在現場吸引大批觀眾圍觀，體驗個人化即時互動占卜的樂趣。
- 於二零二三年五月，數字王國在「**2023 台北國際電腦展**」展示 **AI 商務虛擬人**，不僅能現場迎賓互動，也能回答現場觀眾關於客戶企業資訊，與各國商務人士交流。

- 於二零二三年六月，AI 產業的創新盛會「**2023 AI Taiwan 未來商務展**」以「**AI FOR ALL**」為主題，數字王國的虛擬人 **Nonoka** 擔任展會開幕影片的虛擬人主角，透過和真實世界人類的呼應與連結，表達 AI 應用在各產業的解決方案已正在改變人類生活，一個嶄新時代已經開展。
- 於二零二三年六月，數字王國在「**2023 AI Taiwan 未來商務展**」展示 AI 虛擬人解決方案，本次展示有三種不同情境與身份設定的互動模式，有能吟詩作對的文藝少女、提供煩惱諮詢的心靈導師與親切點餐的咖啡廳店員，呈現服務型虛擬人的各種樣貌。
- **MomentX** 與數字王國再次攜手合作參加「**2023 AI Taiwan 未來商務展**」，在「AI 新想像」展區中亮相全新樣貌的 AI 智能助理。結合互動體驗、共創參與，AI 智能助理除了回答展場相關問題，更能帶領看展民眾一次看懂二零三零年前生成式 AI 的影響與創造。
- 於二零二三年六月，最大型的展示、標誌和應用展覽會 **Digital Signage Japan 2023** 將「虛擬人」作為其主題之一。展會期間舉辦了多場講座和研討會，重點介紹虛擬人的概念。日本合作夥伴 **WAS** 與 **NewPhoria** 合作，展示了一款由 **OpenAI** 和數字王國的 **Momentum Cloud** 提供支援可與虛擬人進行交流的應用程式。虛擬人顯示於透明屏幕上，讓許多展位參觀者感覺虛擬人真實存在。
- 於二零二三年七月，開源軟件解決方案的領先品牌 **Red Hat** 舉辦了以金融機構數碼轉型為主題的會議。這次會議探討了金融科技運營商面臨的當代挑戰。**Red Hat** 安排了由數字王國創建的虛擬接待員在活動現場接待來賓，並提供活動信息、企業介紹和各種解決方案的說明。
- 於二零二三年七月，數字王國與**國泰世華**銀行合作，創造了世界上第一對具有影響力的虛擬雙胞胎**虛擬人 Luna** 和**虛擬人 Apollo**，作為國泰世華銀行數碼品牌「**CUBE**」的形象大使。她們將在 **CUBE** 的官方 **IG** 社區中記錄自己的日常經歷，分享個人、簡單、質感和美好的金融生活。

創造這對虛擬雙胞胎涉及細緻的模擬，包括頭部和頭髮建模、皮膚材質渲染以及包括毛孔和皮膚紋理的詳細光效。值得注意的是，模擬不僅考慮了毛孔，還考慮了肌肉結構，利用真實的面部特徵和先進的人工智能技術製作出更自然、更真實的面部表情，使虛擬雙胞胎有更令人舒適、平易近人及具親和力的外觀。

此外，數字王國的虛擬人團隊亦利用三維場景的光照效果，100% 還原真實空間和色彩，讓虛擬人 **Luna** 和**虛擬人 Apollo** 在生活場景中顯得更加真實細膩。

- 於二零二三年九月，於 **2023 Marketeers Hangout 「蛻變」** 主題活動上，數字王國的**印尼**合作夥伴 **V2** 在高分辨率屏幕上展示了實時互動的人工智能虛擬人。這項創新技術不僅代表了數碼時代品牌與消費者之間的全新互動方式，亦彰顯營銷戰略的創新探索。它與活動強調的創意和技術變革產生共鳴，象徵著營銷和技術的不斷發展。
- 於二零二三年九月，在 **Integrity Convention Center** 舉行的 **GBI Praise Revival for Jesus (CK7)** 活動上，虛擬人首次亮相，以獨特的視角講述聖經故事。這種將技術與講故事相結合的創新方式，不僅為歷史悠久的故事和神話增添了新的維度，而且突顯了將虛擬和現實元素結合以吸引現代觀眾並創造身臨其境體驗的巨大潛力。
- 於二零二三年十月，日本最大的資訊科技貿易展覽 **2023 Japan IT Week Autumn** 展示了眾多最新的資訊科技解決方案和技術，預示著未來的技術趨勢。在這次展覽中，日本合作夥伴 **WAS** 與軟件公司 **SoftNet** 的合作尤為引人注目。他們聯合展示的數字王國實時人工智能虛擬人技術引起了廣泛關注，預示著虛擬互動領域開啟了新時代。
- 於二零二三年十月，**台灣創新技術博覽會 (TIE)** 上，**工業技術研究院 (ITRI)** 展示了一個結合了數字王國的 **Momentum Cloud** 的對話式人工智能導遊，該系統基於雲端虛擬人類引擎和先進的大型語言模型 (LLM)，能夠提供實時導覽和回答問題。**Momentum Cloud** 具有高度互動和栩栩如生的虛擬人物，可有效提升導覽和客戶服務系統的用戶體驗。這一發展為將人工智能融入各種服務的新興趨勢開闢了道路。
- 於二零二三年十一月，**DIGITIMES 供應鏈峰會 2023** 以「重塑未來」為主題，召集了全球專家和行業領袖，聚焦於供應鏈重建，重點討論半導體、未來汽車、先進製造、信息安全、人工智能和雲端服務等六個領域。**虛擬主播 Sabrina** 以專業的視野引領著觀眾對全球動態和最新行業趨勢進行全面回顧，標誌著論壇正式開始。
- 於二零二三年十一月二十四日，**2023 台北國際金融博覽會** 於台北世貿一館隆重開幕，會上數字王國發佈了「**金融服務中的生成式人工智能**」開發成果的振奮消息。這一開創性的舉措是通過整合人工智能技術升級虛擬實體，並與**中國信託商業銀行**和**台新國際商業銀行**等大型金融巨擘建立緊密合作關係。數字王國與台新國際商業銀行聯手打造「**虛擬人出納員 Rose & Sunny**」，融合了人工智能語義識別技術和大型語言模型。在展區內展示的虛擬人出納員 **Rose** 可即時回答與消費者權益和信用卡相關的各種查詢，提供個性化服務。

除虛擬人出納員外，數字王國亦為中國信託商業銀行設計了不同角色的「人工智能助理」。這些助理提供與金融管理和信用卡諮詢相關的服務。智能助理整合了銀行的產品知識庫，並根據客戶的賬戶歷史記錄提供個性化的投資建議、儲蓄策略等。通過人類般的表情、互動、微笑和手勢，人工智能助理旨在讓用戶體驗不再與冰冷的機器互動。

數字王國是人工智能驅動的虛擬人競賽的前沿，這項技術現已成熟。通過廣泛應用，我們的目標是更精確地解決企業和客戶的問題。技術始終源於人類的歷史和文化。為了滿足現代消費者對生活中創新技術應用的需求，人工智能和虛擬人必將成為下一代不可或缺的元素。

- 於二零二三年十一月，行業專家們參觀了日本的廣播和內容創作技術展 **InterBEE 2023**，探索尖端技術、解決方案和平台。數字王國的日本合作夥伴 **WAS** 與智能語音公司 **ReadSpeaker**（日本 Hoya Corporation 的附屬公司）合作，展示了數字王國的 **Momentum Cloud** 的先進虛擬人技術。這展示了技術創新，促進了技術合作、品牌發展、內容創造和信息傳播。
- 位於印尼雅加達市中心 **Plaza Indonesia** 的 **V2 Indonesia** 永久技術演示場（未來之家）不斷展示與虛擬人相關的數碼技術和應用。

C. 數字王國全球製作室員工參與的盛事：

北美地區

- 視覺特效總監 **Jan Philip CRAMER** 先生和動畫總監 **Elizabeth BERNARD** 女士於 **SPARK FX 2023** 上展示他們的作品《**變形女俠：律政英雄**》。
- 視覺特效總監 **Jan Philip CRAMER** 先生在德國斯圖加特的 **2023 年電影與媒體交流會(FMX)**上展示其團隊於《**變形女俠：律政英雄**》的工作。
- **VFX** 業務總裁兼集團營運總監 **Lala GAVGAVIAN** 女士與視覺特效總監 **Piotr KARWAS** 先生出席 **萬事達卡 OFF CAMERA 國際獨立電影節**。**KARWAS** 先生於活動期間參加了兩個專題小組討論，討論他於 **Apex Legends** 的《**Northstar**》的工作作為案例研究。他強調了遊戲開發中涉及的廣泛視覺特效工作及人工智能於視覺特效行業的使用。
- 戰略組織規劃副總裁 **Charlotte NELSON** 女士參加了 **生產峰會** 的一個小組討論，討論的主題是機器學習及技術引領我們的發展方向。

- 除 SPARK FX 和 FMX 外，CRAMER 先生參加了多個其他演講活動。於 **SIGGRAPH 2023** 上，視覺特效總裁 Jan Philip CRAMER 先生參與了一個簡短演講，討論了數字王國在《**變形女俠：律政英雄**》的工作。CRAMER 先生亦與 **Bow Valley Centre For Entertainment Arts** 合作，在題為「She-Hulk: The Art and Science of Animation, Simulation and AI」的演講中討論他在《**變形女俠：律政英雄**》的工作。CRAMER 先生與製作總監兼監製 Eric KIMELTON 先生和 Charlatan 部門主管 Matt SMITH 先生一起參與了由**藝術學院**主辦關於動畫和視覺特效的未來的圓桌討論。最後，CRAMER 先生參加了題為「3D Animation Beyond 24: Insights from Industry Leaders」的圓桌網絡研討會，在這個由**娛樂藝術中心 (Centre for Entertainment Arts)** 創建的獨家在線活動中，演講者深入探討了三維動畫和視覺特效的未來。
- 數字王國在其洛杉磯工作室舉辦了一場活動，以紀念與 **PRG (Production Resource Group)** 的首個聯合品牌合作夥伴關係，PRG 是全球娛樂和現場活動解決方案的領導者。通過雙方的專業知識，數字王國和 PRG 現在能夠提供從構思到執行的無縫端到端服務，作為單獨的實體，全部一個地方提供。
- 數字王國人力資源團隊亦舉辦多項演講，與**溫哥華**和**蒙特利爾**的動畫和視覺特效電影專業學生建立聯繫，提供進入視覺特效行業的指導。人力資源團隊訪問了多所大學和學校，包括艾米莉卡爾大學、溫哥華電影學院、Think Tank、Infocus 電影學院、Lost Boys 視覺效果學校（魁北克）和昆特蘭理工大學威爾遜設計學院。

大中華地區：

- 於二零二三年五月，視覺特效總監郭旺先生透過《**第一財經雜誌**》特刊探討生成人工智能如何徹底改變創意格局。
- 於二零二三年七月，中國區公共關係總監兼副總經理 Allen CHEN 先生參加**第 20 屆中國國際數碼互動娛樂展覽會**，並分享了人工智能如何重塑電影製作的見解。
- 於二零二三年十二月，中國區公共關係總監兼副總經理 Allen CHEN 先生獲邀請出席由《**財經雜誌**》主辦的**Fresh Look Icons Talk 2023**。
- 於二零二三年九月，**香港城市大學創意媒體學院**與數字王國合作，慷慨捐獻設立「**數字王國獎學金**」，獎學金計劃標誌著數字王國成立三十週年，旨在培養下一代影視先鋒。憑藉於虛擬人、視覺特效和可視化範疇的專業知識，數字王國承諾為獎學金計劃提供強勁支持。該項為期三年的獎學金計劃將於二零二三／二零二四學年正式開展。
- 於二零二三年十一月，數字王國獲**香港城市大學基金會**邀請成為晚宴的技術贊助商，並由虛擬人鄧麗君為來賓獻唱。當晚有超過 550 名嘉賓出席，所籌得的善款將用作支持大學的策略性研究發展。

- 於二零二三年十二月，本集團行政總裁謝安先生獲香港南華早報邀請出席「**Hong Kong Principals' Forum**」並擔任講座嘉賓，為在座超過 200 位來自教育界別的傑出領袖、專業人士及校長等，展示 AI 及虛擬人於未來教育領域的應用及發展的可能性。於演講期間更邀請虛擬人鄧麗君小姐與眾嘉賓互動，為大家帶來陣陣驚喜。

D. 共同製作

劇情片：

發行《鐵達尼號》25 週年 4K 3D 版本

James CAMERON 是一位導演、編劇和製片人，因其經典影片《鐵達尼號》而聞名。該電影獲得了 11 項奧斯卡獎，以其浪漫的故事情節而聞名。於二零二三年，該電影慶祝其 25 週年紀念。為慶祝這一里程碑，該電影的修復版 4K 3D 版本於二零二三年二月十日上映。新版本包括了可變幀率和高幀率功能等最新技術，使觀賞體驗比二零一七年發行的上一個版本更加身歷其境。新的修復版在全球 48 個市場上映。

本集團夥拍 Lucas FOSTER 先生（彼為著名電影監製，其製作的著名電影包括《極速傳奇：福特決戰法拉利》、《史密夫決戰史密妻》及《鑿火》等），攜手製作《玉米田的小孩》。儘管二零二零年出現疫情，電影仍在澳洲進行拍攝。該電影隨後於二零二三年三月上映，並全球發行。電影權的攤銷成本已於本公司之綜合損益表的「行政開支及其他經營開支淨額」確認。

電影《宇宙生還戰—安達的戰爭遊戲》於二零一三年十一月在美國上映。該電影改編自暢銷得獎小說，是一套動作冒險電影，由 Harrison Ford（夏里遜福）、Asa Butterfield（艾沙畢達菲）、Hailee Steinfeld（希莉辛菲）、Viola Davis（維奧拉戴維斯）聯同 Abigail Breslin（艾碧姬布絲蓮）及 Ben Kingsley（賓京士利）等巨星領銜主演。此影片是一套動作冒險電影，並繼續在美國境內及境外的非票房渠道帶來收入。該電影由 Summit Entertainment 聯同 OddLot Entertainment 發行，並為 Chartoff Productions/Taleswapper/OddLot Entertainment/K/O Paper Products/DD3I 製作。

來自《鐵達尼號》、《玉米田的小孩》及《宇宙生還戰—安達的戰爭遊戲》參股權的應佔收益已於本公司之綜合損益表的「其他收入及收益」確認。

E. DDCP 及於歐洲投資

組建 DDCP

Digital Domain Capital Partners S.à r.l. (「DDCP」) 為本公司的一間間接全資附屬公司，於二零二一年在盧森堡大公國註冊成立。

投資於 asknet

於二零二一年二月三日，DDCP (作為買方) 與賣方訂立買賣協議，據此，DDCP 同意購買而賣方同意出售 asknet Solutions AG (「asknet」)，一間公眾上市之德國電子商務公司，其股份於法蘭克福證券交易所買賣 (股票代碼：ASKN) 的 248,431 股普通股 (「asknet 待售股份」)，總代價約為 3,709,000 歐羅 (約 34,586,000 港元)，即每股 asknet 待售股份約 14.93 歐羅 (約 140.79 港元)。asknet 待售股份相當於 asknet 於二零二一年二月三日之已發行普通股總數約 19%。asknet 於一九九五年成立，為知名採購、電子商務及支付專家，於德語學術市場提供專注於學術及教育行業的軟件解決方案及資訊科技服務。asknet 於二零二二年五月三十日宣佈，其執行董事會經監事會批准後決定由二零二二年八月三十一日起將其股份於法蘭克福證券交易所除牌，原因為將股份於法蘭克福證券交易所非官方管理市場掛牌的經濟利益不再合乎其相關開支。根據卡爾斯魯厄地區法院的頒令，由於 asknet 申請破產，於二零二三年十二月一日對 asknet 的資產啟動破產程序。破產程序仍在進行中。於二零二三年十二月三十一日，asknet 待售股份相當於 asknet 已發行普通股總數的 7.6%。有關投資已全數減值。

投資於 HLEE

於二零二一年上半年，DDCP (作為買方) 與賣方訂立兩項買賣協議，據此，DDCP 同意購買而賣方同意出售 Highlight Event and Entertainment AG (「HLEE」)，一間於瑞士上市的媒體及體育營銷公司，其股份於瑞士證券交易所買賣 (股票代碼：HLEE.SW) 的合共 265,000 股不記名股份 (「HLEE 待售股份」)，總代價為 7,214,000 歐羅 (約 67,808,000 港元)，即每股 HLEE 待售股份約 27.22 歐羅 (約 255.88 港元)。HLEE 待售股份相當於 HLEE 於二零二一年五月六日之已發行不記名股份總數約 3.01%。HLEE 於二零二三年十月二十四日宣佈刊發通過認購權要約方式增資的售股章程，並於二零二三年十一月二日進一步宣佈 3,500,000 股不記名新股份已獲得認購。因此，其股本從 9,460,000 股不記名股份增加至 12,960,000 股不記名股份，每股面值為 9.00 瑞士法郎。於二零二三年十二月三十一日，HLEE 待售股份相當於 HLEE 已發行不記名股份總數的約 2.04%。HLEE 通過其於歐洲的附屬公司及聯營公司從事電影、體育及活動營銷以及體育賽事業務。

貿易分部

二零二三年是生成式人工智能於各個領域取得突破性進展的一年，本集團專注於與我們的虛擬人及視覺特效業務相關的生成式人工智能以及整個人工智能生態系統。隨著科技業對人工智能之持續關注，先進的人工智能晶片不斷推出，處理速度顯著提高。這項進步將推動包括智能手機、伺服器及筆記型電腦等各種人工智能應用中 DRAM (動態隨機存取記憶體) 的發展。DRAM 是一種隨機存取半導體記憶體，它將每個數據位儲存在一個儲存單元中，通常由微型電容器和電晶體管組成，兩者通常基於 MOS (金屬氧化物半導體) 技術。

於回顧年度，本集團已物色及確定合適的業務夥伴（供應商及採購商），並已恢復貿易能力及開始此 DRAM 產品貿易，其業績於貿易分部列賬，以於持續充滿挑戰之營商環境中為本集團帶來補充收入。貿易部錄得營業額約 26,768,000 港元（二零二二年：零港元），而此分部的溢利為 3,297,000 港元（二零二二年：零港元）。我們相信於二零二四年財政年度對 DRAM 的需求將持續增加，並將對該產品採取穩定的業務策略及尋求優化本集團的經濟效益。

聯營公司之權益

本集團投資於多間聯營公司，下文載有主要聯營公司之營運回顧概要。本集團將繼續注意本集團其他聯營公司在如此艱難的營運環境中的發展及機遇。

虛擬人鄧麗君

於二零一四年，數字王國傳媒（香港）有限公司（「數字王國傳媒」，原本為本公司的間接全資附屬公司，惟自二零一九年二月一日起成為本公司的聯營公司）與 TNT Production Limited（「TNT」）訂立合作框架協議以組建一間合營公司，而合營公司將從事製作和運用立體投射影像技術重現已故華語歌壇天后鄧麗君小姐（「虛擬人鄧麗君」）之經典作品。合營公司 DD & TT Company Limited（「DDTT」）已於二零一五年成立。DDTT 之業務是專注於製作虛擬人鄧麗君之一系列節目及活動，以全球各地華語歌迷為對象。最新的立體投射影像技術可廣泛用於娛樂業務，包括但不限於演唱會、唱片、電影及廣告。

- 於二零二三年一月，**虛擬人鄧麗君**在線上**春節聯歡晚會**上演唱了《天涯明月刀》的標誌性主題曲《天涯》。
- 於二零二三年一月十七日，《**酷狗直播**》帶領天南海北的少俠們雲端相聚，沉浸式體驗「天涯財神到」天刀新春歌會。由數字王國運用虛擬人技術打造的「重量級」嘉賓虛擬人鄧麗君登場。用甜美溫婉的嗓音吟唱遊戲主題曲，夜鶯般的歌喉令人如痴如醉。一曲唱罷，虛擬人鄧麗君更與直播間觀眾熱情互動，為大家送上新春祝福。
- 於二零二三年一月二十三日，**二零二三年北京廣播電視台春節聯歡晚會**邀請虛擬人鄧麗君空降登場，與**王心凌、韓雪**同屏演繹《我只在乎你》。這一跨越時空的震撼聯唱，旋即成為當夜引爆探討的熱潮所在。此番驚喜亮相的虛擬人鄧麗君由數字王國的多位藝術家耗時約六週構建；除此之外，過程中引發讚嘆的視覺效果亦由數字王國團隊參與打造，所涉及的核心環節包括燈光、特效和預合成等。
- 於二零二三年二月一日，**馬來西亞大華銀行**舉辦了一場驚喜的貴賓級客戶獨家活動。這次特別邀請了虛擬人鄧麗君，透過最新的浮空投影技術，讓她再度登上舞台，呈現出真實至極的表演。觀眾們看見虛擬人鄧麗君逼真地出現在眼前，無不發出驚呼聲，激動不已。這次獨特的演出讓大家彷彿回到了那段經典的年代，感動與回憶湧上心頭。虛擬人鄧麗君的驚人再現，則得益於數字王國的獨家技術。透過他們的努力，鄧麗君這位巨星天后的風采得以擬真地展現在大家眼前，帶領觀眾們重溫那段不朽的音樂傳奇。

- 於二零二三年八月十二日，「**2023 鄧麗君全息演唱會**」於泰國曼谷的 True Icon Hall 舉行。這場音樂會由鄧麗君基金會和數字王國聯合舉辦。

除了虛擬人鄧麗君的表演外，亦有四位來自世界各地以模仿鄧麗君而聞名的歌手。他們於整個晚上連續演唱鄧麗君的經典歌曲，讓歌迷重溫鄧麗君最動聽及最難忘的歌曲。

- 於二零二三年八月二十五日至二零二三年九月，為慶祝中秋佳節，**僑務委員會**（「OCAC」）特別舉辦了「**2023 Cultural Goodwill Mission**」，在亞洲五國 12 個城市巡迴演出。演出以《月亮代表我的心》為主題，結合新技術與現場表演，呈現「鄧麗君」重返舞台演繹多首經典歌曲的場景。
- 於二零二三年八月，虛擬人鄧麗君於「**灣聲樂團：臺瘋音樂會**」上演出，這是一場結合樂器、聲樂和技術元素的活動，創造出令人著迷的視聽體驗。

灣聲樂團利用技術讓虛擬人鄧麗君與歌手「**辛曉琪**」在舞台上互動，為觀眾帶來驚喜。這項技術由數字王國和鄧麗君基金會合作開發，已於多個演出場所展示，並與著名歌手同台演出。這是與灣聲樂團的首次合作。

當虛擬人鄧麗君出現於大屏幕上，以甜美的笑容向觀眾問好，並開始演唱耳熟能詳的歌曲《月亮代表我的心》時，全場觀眾發出驚呼聲。緊接著「辛曉琪」登台與她一起演唱《但願人長久》，兩人的歌聲模糊了虛擬與現實的界限，創造了一個奇妙而感人的場景。

虛谷未來科技(北京)有限公司（「北京虛谷」）

於二零一九年，北京虛谷成立為本公司的聯營公司，於中國內地經營若干虛擬人項目。北京虛谷依託數字王國集團的虛擬人技術，以「新技術輕量化運營、多形態虛擬人打造、多元內容開發、多場景商業拓展」四大核心力，持續創新及開發虛擬 IP 現場直播、內容行銷及商業拓展。北京虛谷的項目打破虛擬空間和現實世界的壁壘，開創了以「真人+虛擬人」搭檔出鏡、高精度即時互動，及羽量級操作的沉浸式直播體驗。北京虛谷為直播行業帶來了全新的嘗試和機遇。

- 於二零二二年十二月，**騰訊音樂娛樂集團(TME)**聯合**燃麥科技**與北京虛谷推出**超現實虛擬偶像鹿曉希 LUCY**，隨即引發破圈關注。二零二三年一月至五月，北京虛谷持續為其提供日常運營虛擬內容製作。

- 於二零二三年一月，北京虛谷加入「朝陽黑馬數字人應用場景加速器」；其為在北京市朝陽區政府指導下，由中關村科技園區管理委員會、創業黑馬（北京）科技股份有限公司（「創業黑馬」）和北京朝陽國際科技創新服務有限公司（「朝陽科創」）共同打造的、面向全國數字人企業的產業共創基地。
- 於二零二三年二月，北京虛谷榮登首屆元宇宙∞龍虎榜，摘得「2022 年度十大元宇宙風雲企業」。此外，北京虛谷總經理應邀出席並進行主旨演講。
- 於二零二三年三月，北京虛谷亮相由北京市科學技術委員會、中關村科技園區管理委員會、北京市經濟和信息化局、北京市科學技術協會和北京市朝陽區人民政府主辦的「朝啟蓬勃互聯網 3.0 築未來」互聯網 3.0 生態發佈大會，並於其間借由虛擬人鄧麗君、虛擬人 Elbor、虛擬人 Nonoka 和虛擬人班長小艾等，圍繞超現實虛擬人實時互動、超現實布料實時解算及輕量級虛擬直播解決方案等進行展示。
- 於二零二三年三月，北京虛谷亮相 2023 年（第二屆）中國虛擬人產業大會暨 AIGC 創新發展論壇；其間，虛擬人班長小艾入選由艾媒諮詢發佈的《2023 年中國虛擬人百強榜單》，並榮膺「2023 年中國最具影響力虛擬偶像獎」，成為唯一斬獲上述榜單及獎項的少兒虛擬人 IP。此外，北京虛谷總經理應邀參與巔峰對話。
- 於二零二三年五月，「悅然址上」我愛我家品牌戰略發佈會暨 23 週年慶如期舉行，北京虛谷為此提供了虛擬人全息展演解決方案。
- 於二零二三年六月，北京虛谷加入「北京市數字人基地存證平台」；該平台將圍繞知識產權確權、維權保護、交易護航等過程，為數字人企業提供知識產權保護、取證、維權等公證法律服務，解決數字人產權及相關數字資產的知識產權保護問題。
- 於二零二三年十月，北京市朝陽區發佈《北京市朝陽區 Web 3.0 創新發展三年行動計劃（2023-2025）》，以促進 Web 3.0 生態系統的前沿應用和蓬勃發展。北京虛谷的虛擬人創造方法和輕量級應用模式因其顯著的技術進步促成了該產業的建立而被選為「示範解決方案」之一。

本集團的商譽及無形資產

於二零二三年十二月三十一日，本集團擁有無形資產約340,857,000港元（即本集團於同日的總資產約27 %）。該等無形資產包括商譽約249,453,000港元，已分配至媒體娛樂分部的兩個現金產生單位（或「現金產生單位」），現金產生單位分別為(i)視覺特效製作（「視覺特效製作現金產生單位」）；及(ii)後期製作（「後期製作現金產生單位」）。

就減值測試目的而言，現金產生單位之可收回金額乃董事按使用價值基準計算，並參考獨立專業合資格估值師行萊坊資產評估有限公司出具之專業估值報告而釐定。於二零二三年十二月三十一日之各現金產生單位之可收回金額、現金流量預測之期間、用作各現金產生單位之使用價值計算之關鍵假設（包括平均增長率及稅前貼現率）載於本公告的財務報表附註11。

於二零二三年十二月三十一日之估值中採納之稅前貼現率、企業所得稅率、稅後加權平均資金成本、市場回報率及槓桿權益貝塔系數及最終比率乃按於二零二二年十二月三十一日應用於相同現金產生單位之使用價值計算的一致基準釐定，連同各比率變動的絕對價值乃參考相關現金產生單位經營的所屬司法管轄區的市場數據釐定。

各現金產生單位之平均增長率乃根據截至二零二四年十二月三十一日止財政年度之預計收益釐定，即本公司預期自以下各項產生之收益：(i)根據已簽署合約進行之預計工程（「承諾工程」），(ii)根據前瞻性經識別項目進行及有待磋商作實之預算批准任務（就成功機會作出貼現（「成功貼現」），乃根據管理層參考過往成功比率及與對手方之關係作出評估而定）（「可信工程」）及(iii)於預測時並非進行磋商中但於年內可能取得之其他項目，乃根據前一年度之營運經驗而定（「可能工程」），而成本預測大致根據過往比率計算，並就通脹加入調整。此方法與過往年度所採納者一致。

本集團之收益一般根據項目計算，而有關項目通常成為激烈競投之目標，因而無法準確預測。股東應注意除了本集團之商譽及無形資產須接受減值審閱或於不同年度之間進行攤銷，由內部開發技術之若干研發成本亦於所產生年度在收益表支銷及扣除（而並非資本化），導致本集團媒體娛樂分部虧損連年。

視覺特效製作現金產生單位

於二零二三年十二月三十一日，分配至視覺特效製作現金產生單位之商譽約209,013,000港元（二零二二年：209,155,000港元），而根據歸因於該現金產生單位之使用價值所計算之預留金額約112,592,000港元（二零二二年：335,866,000港元）。就此現金產生單位之使用價值計算中之關鍵假設包括五年預算期內平均增長率14.4%（二零二二年：12.0%）及稅前貼現率18.7%（二零二二年：19.1%）。根據獨立估值師進行之敏感度分析，視覺特效製作現金產生單位應佔之上限空間將足以彌補加權平均資金成本 $\pm 0.5\%$ 的變動及最終增長率 $\pm 0.5\%$ 的變動。由於平均增長率乃（如上文所說明）根據管理層參考現時擁有的資料而作出的合理預測計算，因此倘因現金產生單位市場或經營環境的重大變動而減少其現金流入或毛利率，則可能對此現金產生單位的可收回金額有不利影響。

有關此現金產生單位之項目及展望之進一步討論，請見「視覺特效製作及後期製作業務－數字王國北美洲（美國和加拿大）」及「展望」章節。

後期製作現金產生單位

於二零二三年十二月三十一日，分配至後期製作現金產生單位之商譽約85,186,000港元（二零二二年：85,186,000港元），而根據歸因於該現金產生單位之使用價值所計算之預留金額為零（二零二二年：92,978,000港元），導致此現金產生單位於二零二三年十二月三十一日產生減值虧損約44,746,000港元。就此現金產生單位之使用價值計算中之關鍵假設分別包括五年預算期內平均增長率3.6%（二零二二年：5.3%）及稅前貼現率13.9%（二零二二年：16.4%），乃由於已承接項目及結轉稅項虧損金額減少。根據獨立估值師進行之敏感度分析，後期製作現金產生單位應佔之上限空間將足以彌補加權平均資金成本 $\pm 0.5\%$ 的變動及最終增長率 $\pm 0.5\%$ 的變動。由於平均增長率乃（如上文所說明）根據管理層參考現時擁有的資料而作出的合理預測計算，因此倘因現金產生單位市場或經營環境的重大變動而減少其現金流入或毛利率，則可能對此現金產生單位的可收回金額有不利影響。

有關此現金產生單位之項目及展望之進一步討論，請見「視覺特效製作及後期製作業務－數字王國中國」及「展望」章節。

電影權

電影權指本集團已製作或正在製作的電影。於二零二二年十二月三十一日，只有一部正在製作的電影。該電影由本集團內部製作，於製片商及其他獨立人士根據本集團與其他訂約方的協議所述的若干百分比攤分該電影權產生的溢利後，本集團可享所有保留溢利。

截至二零二三年十二月三十一日止年度，電影已於美國及世界各地上映。因此，電影權相關的資本化製作成本於年內開始按五年可使用年期攤銷。鑑於年內票房成績欠佳，董事已就電影權進行減值測試。該資產的可收回金額乃根據使用價值計算釐定。有關計算使用根據經批准的最近經修訂五年期財政預算的現金流量預測。使用價值計算的其他關鍵假設涉及現金流入／流出的估計，其中包括預算廣播收入，有關估計基於資產的過往的票房成績及年內電影的其他收入以及管理層對市場發展的預期作出。電影上映後的票房成績結果低於預期，而票房成績應是電影淨現金流入的主要來源（與其他院線上映的電影類似），因此電影權其他形式的估計收入減少，導致截至二零二三年十二月三十一日止年度之損益確認電影權減值虧損 104,423,000 港元（相當於攤銷後電影資本化製作成本的剩餘部分）。電影權的使用價值計算的其他關鍵假設包括無風險利率 3.88%（二零二二年：3.99%）及股權風險溢價 6.87%（二零二二年：5.5%）。

報告期後事項

根據特別授權認購新股份

誠如下文「股本」一節所披露，本公司於二零二三年十月十九日與宏享投資開發股份有限公司（「宏享投資」）訂立認購協議。根據認購協議，本公司有條件地同意配發及發行 600,000,000 股股份予宏享投資，認購價為每股認購股份 0.207 港元。宏享投資認購事項已於二零二四年一月二十四日完成。宏享投資的認購股份乃根據本公司的特別授權而配發及發行。發行予宏享投資的認購股份佔於第四次認購事項（定義見下文「股本」一節）公告日期（即二零二三年十月十九日）之本公司已發行股本 6,233,798,625 股約 9.62% 及經宏享投資認購事項擴大後之本公司已發行股本 7,979,248,625 股約 7.52%。

宏享投資認購事項之所得款項總額及所得款項淨額分別為約 124,200,000 港元及約 124,100,000 港元，擬用於繼續發展 DD Lab 的研究項目及本集團的一般營運資金。有關詳情，請參閱本公司日期為二零二三年十月十九日之公告及日期為二零二三年十一月十四日之通函。

股本 股份

於二零二三年十二月三十一日，本公司已發行的每股面值 0.01 港元的股份（「股份」）總數為 7,379,248,625 股。於二零二四年一月二十四日（於上文「報告期後事項」一節所述發行股份後），已發行股份總數為 7,979,248,625 股。

根據一般授權認購新股份

於二零二三年一月十七日，本公司與威剛科技股份有限公司（「威剛科技」）及蔡朝暉先生（「蔡先生」）訂立認購協議。根據認購協議，本公司有條件同意分別向威剛科技及蔡先生配發及發行 146,250,000 股股份及 73,125,000 股股份，認購價為每股認購股份 0.32 港元（「認購事項」）。認購事項已於二零二三年二月二日完成，而認購股份已根據本公司之一般授權配發及發行。認購股份佔於認購事項公告日期（即二零二三年一月十七日）之本公司已發行股本 4,329,027,625 股約 5.07% 及經認購事項擴大後之本公司已發行股本 4,548,402,625 股約 4.83%。

認購事項之所得款項總額及所得款項淨額分別為 70,200,000 港元及約 69,760,000 港元，擬將用於發展本集團之媒體娛樂分部及本集團的一般營運資金。有關詳情，請參閱本公司日期為二零二三年一月十七日及二零二三年二月二日之公告。

於二零二三年四月二十日，本公司與一音投資股份有限公司（「一音」）訂立認購協議。根據認購協議，本公司有條件同意向一音配發及發行 646,430,000 股股份，認購價為每股認購股份 0.222 港元（「第二次認購事項」）。第二次認購事項已於二零二三年五月三日完成，而第二次認購股份已根據本公司之一般授權配發及發行。第二次認購股份佔於第二次認購事項公告日期（即二零二三年四月二十日）之本公司已發行股本 4,548,402,625 股約 14.21% 及經第二次認購事項擴大後之本公司已發行股本 5,194,832,625 股約 12.44%。

第二次認購事項之所得款項總額及所得款項淨額分別為約143,500,000港元及約143,100,000港元，擬將用於發展本集團之媒體娛樂分部及本集團之一般營運資金。有關詳情，請參閱本公司日期為二零二三年四月二十日及二零二三年五月三日之公告。

於二零二三年六月十二日，本公司與聯穎環球有限公司（「聯穎」）及樂安集團有限公司（「樂安」）訂立認購協議。根據認購協議，本公司有條件同意分別向聯穎及樂安配發及發行528,966,000股股份及510,000,000股股份，認購價為每股認購股份0.224港元（「第三次認購事項」）。第三次認購事項已於二零二三年六月二十日完成，而第三次認購股份已根據本公司之一般授權配發及發行。第三次認購股份佔於第三次認購事項公告日期（即二零二三年六月十二日）之本公司已發行股本5,194,832,625股約20.00%及經第三次認購事項擴大後之本公司已發行股本6,233,798,625股約16.67%。

第三次認購事項之所得款項總額及所得款項淨額分別為232,700,000港元及約232,500,000港元，擬將用於發展本集團之媒體娛樂分部及本集團之一般營運資金。有關詳情，請參閱本公司日期為二零二三年六月十二日及二零二三年六月二十日之公告。

根據特別授權認購新股份

於二零二三年十月十九日，本公司與美音投資股份有限公司（「美音」）、華采國際股份有限公司（「華采」）及宏享投資訂立認購協議。根據認購協議，本公司有條件同意分別向美音、華采及宏享投資配發及發行580,000,000股股份、565,450,000股股份及600,000,000股股份，認購價為每股認購股份0.207港元（「第四次認購事項」）。根據特別授權認購有關新股份已於二零二三年十二月一日舉行的股東特別大會上獲得本公司股東批准。美音及華采認購事項已於二零二三年十二月二十九日完成。美音及華采的認購股份乃根據本公司的特別授權而配發及發行。發行予美音及華采的認購股份佔於第四次認購事項公告日期（即二零二三年十月十九日）之本公司已發行股本6,233,798,625股約18.37%及經美音及華采認購事項擴大後之本公司已發行股本7,379,248,625股約15.52%。宏享投資認購事項已於二零二四年一月完成（請參閱上文「報告期後事項」一節）。

美音及華采認購事項之所得款項總額及所得款項淨額分別為約237,100,000港元及約236,800,000港元，擬用於繼續發展DD Lab的研究項目及本集團之一般營運資金。有關詳情，請參閱本公司日期為二零二三年十月十九日之公告及二零二三年十一月十四日之通函。

購股權

本公司於二零一二年四月二十七日採納購股權計劃，並於二零一四年四月三日作出修訂（「2012年購股權計劃」）。2012年購股權計劃的有效期為10年，並已於二零二二年四月二十七日屆滿。本公司於二零二二年六月十六日舉行之股東特別大會上獲股東批准並採納新購股權計劃（「2022年購股權計劃」）。2022年購股權計劃的有效期自二零二二年六月十六日起為10年。為方便說明，2012年購股權計劃的行使價及購股權數量已按照二零二一年十月十一日生效的資本重組影響進行調整。

於二零一四年五月二十八日，本公司根據2012年購股權計劃向承授人授出合共98,006,000份購股權。購股權賦予承授人權利，可按行使價每股股份0.98港元認購最多合共98,006,000股新股份。詳情請參閱本公司日期為二零一四年五月二十八日及二零一四年七月二十三日之公告，以及日期為二零一四年七月二日之通函。於回顧年度，並無購股權獲行使、被註銷或失效。自授出日期（二零一四年五月二十八日）起有4,657,000份購股權已獲行使，而14,076,000份購股權已被註銷或失效。

於二零一五年五月六日，本公司根據2012年購股權計劃向承授人授出合共7,800,000份購股權。購股權賦予承授人權利，可按行使價每股股份13.20港元認購最多合共7,800,000股新股份。詳情請參閱本公司日期為二零一五年五月六日之公告。於回顧年度，並無購股權獲行使、被註銷或失效。自授出日期（二零一五年五月六日）起有1,000份購股權已獲行使，而300,000份購股權已被註銷或失效。

於二零一六年一月二十九日，本公司根據2012年購股權計劃向承授人授出合共37,950,000份購股權。購股權賦予承授人權利，可按行使價每股股份4.13港元認購最多合共37,950,000股新股份。詳情請參閱本公司日期為二零一六年一月二十九日及二零一六年六月七日之公告，以及日期為二零一六年四月三十日之通函。於回顧年度，並無購股權獲行使、被註銷或失效。自授出日期（二零一六年一月二十九日）起並無購股權獲行使，而2,566,669份購股權已被註銷或失效。

於二零一六年六月二十二日，本公司根據2012年購股權計劃向承授人授出合共10,000,000份購股權。購股權賦予承授人權利，可按行使價每股股份4.95港元認購最多合共10,000,000股新股份。詳情請參閱本公司日期為二零一六年六月二十二日之公告。於回顧年度及自授出日期（二零一六年六月二十二日）起，並無購股權獲行使、被註銷或失效。

於二零一六年七月二十九日，本公司根據2012年購股權計劃向承授人授出合共5,000,000份購股權。購股權賦予承授人權利，可按行使價每股股份5.66港元認購最多合共5,000,000股新股份。詳情請參閱本公司日期為二零一六年七月二十九日之公告。於回顧年度，並無購股權獲行使、被註銷或失效。自授出日期（二零一六年七月二十九日）起並無購股權獲行使，而1,320,007份購股權已被註銷或失效。

於二零一七年二月十三日，本公司根據2012年購股權計劃向承授人授出合共30,000,000份購股權。購股權賦予承授人權利，可按行使價每股股份4.69港元認購最多合共30,000,000股新股份。詳情請參閱本公司日期為二零一七年二月十三日及二零一七年六月一日之公告，以及日期為二零一七年四月二十七日之通函。於回顧年度及自授出日期（二零一七年二月十三日）起，並無購股權獲行使、被註銷或失效。

於二零一九年四月二十四日，本公司根據2012年購股權計劃向承授人授出合共13,000,000份購股權。購股權賦予承授人權利，可按行使價每股股份1.30港元認購最多合共13,000,000股新股份。詳情請參閱本公司日期為二零一九年四月二十四日之公告。於回顧年度及自授出日期（二零一九年四月二十四日）起，並無購股權獲行使、被註銷或失效。

於二零二零年五月二十一日，本公司根據2012年購股權計劃向承授人授出合共47,800,000份購股權。購股權賦予承授人權利，可按行使價每股股份0.46港元認購最多合共47,800,000股新股份。詳情請參閱本公司日期為二零二零年五月二十一日之公告。於回顧年度，並無購股權獲行使、被註銷或失效。自授出日期（二零二零年五月二十一日）起，170,000份購股權已獲行使，而2,000,000份購股權已被註銷或失效。

於回顧年度及自採納日期（二零二二年六月十六日）起，並無根據2022年購股權計劃項下的購股權獲授出、行使、被註銷或失效。

流動資金、財務資源、集團資產抵押及資本負債比率

本集團有不同融資來源，包括本集團業務營運所賺取之內部資金、有抵押或無抵押之一般銀行融資、有抵押或無抵押之非銀行貸款及來自股東及其他潛在投資者之不定期投資（例如配售股份、發行可換股票據或透過股東貸款提供資金）。本集團繼續採用保守之融資及庫務政策。

於二零二三年，本集團有來自兩間美國銀行的銀行融資19,000,000美元（約148,386,000港元），該等銀行融資已全數動用。於上述19,000,000美元融資當中，(i) 已動用融資6,000,000美元（約46,859,000港元）已成功再融資三年（至二零二六年）；及(ii)已動用融資10,000,000美元（約78,098,000港元）亦已再融資兩年（至二零二五年）。該等銀行融資以本集團的定期存款作為抵押。本集團有來自一間香港銀行的銀行融資3,000,000美元（約23,429,000港元）已動用，並以本集團之定期存款作為抵押。本集團有來自一間加拿大銀行的銀行融資6,900,000加元（約40,681,000港元），而該等銀行融資已動用部分為730,000加元（約4,304,000港元）。該等銀行融資由若干附屬公司提供之公司擔保作為抵押。於回顧年度，本集團已償還貸款1,000,000美元（約7,754,000港元），該等貸款以本集團兩項投資物業作為抵押。

於二零二三年十二月三十一日，根據新型冠狀病毒緊急貸款計劃獲批貸款為60,000加元（約354,000港元）。該貸款為無抵押及毋須於二零二三年十二月三十一日起計12個月內償還，並已於二零二四年一月提早償還。

除上文所述的銀行融資外，本集團於二零一零年十二月底已終止經營的娛樂媒體分部中一間間接附屬公司，於二零零九年向香港一間銀行取得一筆6,000,000港元之銀行融資，此為一項五年分期貸款（「五年貸款」）。此筆融資乃根據香港特別行政區政府（「政府」）特別信貸保證計劃而授出，據此，政府向銀行提供80%擔保，而本公司一間持有上述間接附屬公司權益之中介附屬公司向銀行提供公司擔保。於二零一零年十二月二十日，本公司宣佈其將不會繼續向娛樂媒體分部提供財務支援。因此，上述附屬公司之業務已自二零一零年十二月底起終止經營。五年貸款已悉數分類為流動負債。

於二零二三年十二月三十一日，本集團亦有租賃負債96,956,000港元，此乃按於該日應付之租賃付款之現值而釐定。租賃負債的金額包括有關辦公室設備（租賃資產）的134,000港元是以出租方之租賃資產作抵押的。付款期為60個月。付款乃按固定還款基準作出而相關利率均於各自合約日期訂定。並無就或然租金付款訂立任何安排。

本集團於二零二三年十二月三十一日有約172,479,000港元之其他貸款。一間間接全資附屬公司有金額為3,500,000美元（約27,064,000港元）之貸款，為無抵押、免息及毋須於二零二三年十二月三十一日起計之13個月內償還之貸款。一間間接全資附屬公司有金額為429,000美元（約3,350,000港元）之其他貸款，為無抵押及按固定利率計息。一間間接全資附屬公司亦有一筆由本公司提供擔保之10,000,000美元（約78,098,000港元）及80,000,000港元之有期貸款融資。該附屬公司已於二零一五年及二零一八年提取該融資。該等貸款於二零二三年十二月三十一日之未償還結餘為8,000,000美元（約62,478,000港元）及34,290,000港元。該等貸款為無抵押、按浮動利率（一間香港銀行所報之最優惠利率）計息以及毋須於二零二三年十二月三十一日起計之13個月內償還。於二零二三年十二月三十一日，另一筆本金額為5,800,000美元（約45,297,000港元）已於二零二四年一月提早償還。此筆其他貸款為無抵押及按固定利率計息。

於截至二零二三年十二月三十一日止年度期間，本集團亦已償還兩筆無抵押按固定利率計息的其他貸款（本金總額為7,800,000港元）。

於二零二三年十二月三十一日之現金及銀行結餘總額約為635,854,000港元。於二零二三年十二月三十一日，本集團之銀行融資約為212,497,000港元。此等銀行貸款之已動用部分以浮動利率計息。當中，貸款額約168,692,000港元以美元計算，而貸款額約4,304,000港元則以加拿大元計算。於回顧年度，本集團所有銀行貸款（五年貸款分類為流動負債除外）根據議定還款日期分類為流動負債或非流動負債。根據議定還款日期，於二零二三年十二月三十一日，本集團的銀行借款（不包括五年貸款）分開為期五年償還，約31%須於一年內償還及44%須於一至兩年內償還及25%須於兩年至五年內償還。

於二零二三年十二月三十一日，本集團之流動資產約為720,727,000港元，而流動負債約為397,934,000港元。於二零二三年十二月三十一日，本集團之流動比率為1.8（於二零二二年十二月三十一日：0.6）。

於二零二三年十二月三十一日，本集團之資本負債比率代表本集團之金融負債（即銀行貸款、其他貸款及租賃負債）除以本公司持有人應佔權益為67%（於二零二二年十二月三十一日：118%）。

匯率波動風險及相關對沖

本集團之收入、開支、資產及負債主要以港元（「港元」）、美元（「美元」）、加拿大元（「加元」）、人民幣（「人民幣」）、印度盧比（「印度盧比」）及歐羅（「歐羅」）結算。於回顧年度，美元兌港元之匯率較為穩定。由於北美洲、中國內地、印度及歐洲業務營運的若干財務報表分別以加元、人民幣、印度盧比及歐羅列報，倘若加元或人民幣或印度盧比或歐羅兌港元貶值，則加拿大、中國內地部分、印度部分或歐洲部分呈報的盈利／開支將會減少。

目前，本集團不擬就涉及人民幣、加元、印度盧比及／或歐羅之匯兌波幅對沖。然而，本集團會經常檢討經濟狀況、各項業務分部之發展及整體外匯風險組合，並於將來有需要時考慮合適之對沖措施。

或然負債

除上文「媒體娛樂分部」中「潛在彌償」所披露者外，於二零二三年十二月三十一日，本集團並無任何重大或然負債。

本集團之僱員及薪酬政策

於二零二三年十二月三十一日，本集團之僱員總數為929人。本集團相信員工對其取得成功攸關重要。根據本集團之薪酬政策，僱員之薪金水平維持於具競爭力水平，並會因應員工表現而擢升及調整薪酬。其他福利包括酌情花紅、購股權計劃及退休金計劃。

展望

儘管於二零二三年的全球經濟於解除新型冠狀病毒相關限制後呈現積極態勢，惟通脹及衰退問題一直備受關注。儘管有跡象顯示通脹可能已經見頂，世界三大主要經濟體美國、歐盟及中國均處於或面臨經濟放緩的前景。此外，中美關係、俄羅斯/烏克蘭衝突以及中東地區等不明朗因素及地緣政治緊張局勢於可見將來可能會持續。所有該等因素均加劇市場對迫在眉睫的經濟衰退的憂慮。我們預計全球市場於二零二四年將持續波動。

地緣政治及經濟發展及所採取的監管、財政及貨幣應對政策均對本集團帶來不確定性。該等不確定性可能會持續影響未來的經營成本及消費者需求。我們的客戶對其產品需求的判斷最終決定我們產品及服務的需求及定價。舉例而言，全球經濟狀況可能會影響電影的預算及播映時間。同時，消費者的消費力下降亦會影響我們客戶的產品廣告預算及活動安排。

除了我們剛才提及的宏觀形勢外，由於好萊塢行業於二零二三年五月二日開始罷工，媒體行業面臨嚴峻的挑戰。該等工會罷工導致本集團客戶於二零二三年及二零二四年初的製作延遲。然而，本公司預期該等客戶於二零二四年下半年將可趕上進度。

基於上述不穩定的經營環境及本集團所面臨的挑戰，我們正在採取審慎的業務策略（包括例如成本控制、調整業務方向及產品組合），同時，本集團亦正在尋找新的機會。

我們的「目標」是透過我們獨特的多元化（市場、股東、董事及員工）推動業務及璀璨前景。由於我們專注於視覺特效及虛擬人業務，此將指引我們的戰略實踐。儘管市場競爭激烈，我們積極發掘劇情片、線上遊戲、電視／OTT 劇集及廣告的新項目及商機。為長遠提升工作成效及效率以及削減製作成本，本集團將繼續評估北美及亞洲各工作室的成本架構、職責及營運表現。此外，本集團亦正在與業務合作夥伴在歐洲及印度開展潛在項目。

就虛擬人業務而言，本集團將繼續增加現有之產品及服務組合，以及與戰略商業夥伴及／或投資者發掘新服務及產品（例如具備人工智能功能、多國語言功能、軟件即服務產品等）。我們將提高虛擬人與社交網絡平台、娛樂業務及其他環境（例如財務、客戶服務、教育培訓及／或醫療行業）的受眾之間的互動。

一如大部份先進科技公司，我們將繼續投放大量財務及人力資源於嶄新科技的持續研發（例如設立人工智能生成內容(AIGC)研究實驗室，可進一步增強本集團的製作能力），以及尋求招聘及挽留全球各地的合適人才，支持本集團的未來發展。為加強我們的業務生態系統及支持研發要求，我們亦積極尋求融資及與策略夥伴、投資者及大學合作的機會。

最後，我們保證，我們將保持警惕，繼續密切監控外部環境，以確保在機會與風險之間取得適當平衡。作為管理層，我們必須以股東的最佳利益行事。我們感謝股東對我們的信任及對本集團的持續支持。我們有信心將繼續為所有持份者（客戶、股東、員工及管理層）創造長遠、可持續的價值。我們謹此感謝全體管理層及同事對本集團所作出的寶貴貢獻。

購買、出售或贖回本公司上市證券

本公司或其任何附屬公司於截至二零二三年十二月三十一日止年度內並無購買、出售或贖回本公司任何上市證券。

企業管治

本公司的企業管治常規乃根據上市規則附錄 C1 所載企業管治守則（「企業管治守則」）的原則及守則條文（「守則條文」）為基準。

於二零二三年財政年度內，除以下各項外，本公司一直遵守企業管治守則的守則條文：

- (a) 於本年度，主席與行政總裁或最高行政人員的角色沒有區分。繼前主席於二零二零年六月辭任後，本公司執行董事兼行政總裁謝安先生獲委任為董事會署理主席。董事會相信謝安先生對本集團營運之深厚認識以及廣泛之商業網絡及聯繫，由謝安先生擔任主席兼行政總裁之安排有利本集團營運及管理。本公司於適合時會尋找合適人選以填補董事會主席一職之空缺；
- (b) 根據本公司的公司細則（「公司細則」）第87(1)條，董事會主席無須輪值退任。謝安先生已訂立無指定任期之服務協議，而彼之委任可由任何一方以發出三個月通知予以終止；
- (c) 於本年度，本公司僅舉行兩次常規董事會會議，而不是根據規定舉行至少四次常規董事會會議。除了兩次常規董事會會議外，還有因處理特設事宜而舉行了五次董事會會議。董事會認為於年內已舉行足夠會議及董事會已知悉本集團之業務營運及發展；及
- (d) 本公司分別於二零二三年五月三十一日及二零二三年十二月一日舉行股東週年大會及股東特別大會。非執行董事Alla Y Alenikova女士未能出席上述股東週年大會及股東特別大會。非執行董事Brian Thomas McConville先生未能出席上述股東週年大會，而獨立非執行董事劉暢女士未能出席上述股東特別大會。

審核委員會之審閱

本公司審核委員會已審閱本集團截至二零二三年十二月三十一日止年度之全年業績。

核數師審閱初步業績公告

本集團截至二零二三年十二月三十一日止年度之初步業績公告所載之數字已經由本公司核數師香港立信德豪會計師事務所有限公司與本集團於本年度之綜合財務報表所載數額核對一致。香港立信德豪會計師事務所有限公司就此執行的相關工作並不構成根據香港會計師公會頒佈的香港審計準則、香港審閱業務準則或香港監證業務準則而進行之監證業務工作，因此，香港立信德豪會計師事務所有限公司不對初步公告發出核證。

刊載全年業績及年報

本業績公告分別刊載於本公司網站 www.digitaldomain.com 及聯交所之網站 www.hkexnews.hk 內。本公司之年報將會適時寄發予股東，並可於上述網站查閱。

承董事會命
數字王國集團有限公司
執行董事兼行政總裁
謝安

香港，二零二四年三月二十二日

於本公告日期，執行董事為謝安先生及孫大千博士；非執行董事為李衛強先生、崔浩先生、Alla Y Alenikova 女士及 Brian Thomas McConville 先生；而獨立非執行董事為劉暢女士、段雄飛先生、Elizabeth Monk Daley 博士及胡勁恒先生。