

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)

截至二零二零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」）截至二零二零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

截至二零二零年十二月三十一日止年度

	附註	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元 (經重列)
持續經營業務			
收入	4	601,301	548,125
銷售及提供服務之成本		(536,571)	(469,043)
毛利		64,730	79,082
其他收入及收益	5	146,948	124,419
銷售及分銷開支		(28,235)	(8,016)
行政開支及其他經營開支淨額		(403,049)	(446,897)
財務費用	7	(29,217)	(78,491)
投資物業之公平價值收益		-	700
出售附屬公司之收益		-	111,999
商譽之減值虧損		(305,119)	(74,419)
貿易應收賬款及合約資產之減值虧損撥回／（確認）		1,440	(5,142)
其他應收賬款之減值虧損		(1,687)	(7,151)
應收聯營公司款項之減值虧損		(36,365)	(77,768)
應佔聯營公司虧損		(10,554)	(21,988)
除稅前虧損		(601,108)	(403,672)
稅項	8	229	(1,350)
來自持續經營業務之虧損		(600,879)	(405,022)

	附註	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元 (經重列)
已終止經營業務			
來自己終止經營業務之虧損		<u>(25,624)</u>	<u>(14,557)</u>
年度虧損	6	<u>(626,503)</u>	<u>(419,579)</u>
虧損歸屬於：			
本公司持有人			
來自持續經營業務之年度虧損		(584,205)	(391,077)
來自己終止經營業務之年度虧損		<u>(14,322)</u>	<u>(9,736)</u>
		<u>(598,527)</u>	<u>(400,813)</u>
非控股權益			
來自持續經營業務之年度虧損		(16,674)	(13,945)
來自己終止經營業務之年度虧損		<u>(11,302)</u>	<u>(4,821)</u>
		<u>(27,976)</u>	<u>(18,766)</u>
		<u>(626,503)</u>	<u>(419,579)</u>
本公司持有人應佔來自持續經營業務之每股虧損			
基本及攤薄	9	<u>港仙(1.611)</u>	<u>港仙(1.150)</u>
本公司持有人應佔來自己終止經營業務之每股虧損			
基本及攤薄	9	<u>港仙(0.040)</u>	<u>港仙(0.029)</u>

綜合全面收益表

截至二零二零年十二月三十一日止年度

	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元 (經重列)
年度虧損	(626,503)	(419,579)
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	733	(1,489)
應佔聯營公司其他全面收益	(2,859)	93
應佔一間合營企業其他全面收益	42	(12)
或會重新分類至損益之其他全面收益淨額	<u>(2,084)</u>	<u>(1,408)</u>
不會重新分類至損益之項目：		
透過其他全面收益按公平價值計量之股本工具之公平價值變動， 扣除稅項	-	(165,976)
不會重新分類至損益之其他全面收益淨額	<u>-</u>	<u>(165,976)</u>
年內其他全面收益，扣除稅項	<u>(2,084)</u>	<u>(167,384)</u>
年內全面收益總額	<u>(628,587)</u>	<u>(586,963)</u>
歸屬於下列人士應佔全面收益總額：		
— 本公司持有人		
來自持續經營業務之虧損	(586,441)	(556,589)
來自已終止經營業務之虧損	<u>(14,321)</u>	<u>(11,532)</u>
	<u>(600,762)</u>	<u>(568,121)</u>
— 非控股權益		
來自持續經營業務之虧損	(16,256)	(13,131)
來自已終止經營業務之虧損	<u>(11,569)</u>	<u>(5,711)</u>
	<u>(27,825)</u>	<u>(18,842)</u>
	<u>(628,587)</u>	<u>(586,963)</u>

綜合財務狀況表

於二零二零年十二月三十一日

	附註	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元
非流動資產			
物業、廠房及設備		75,477	72,002
使用權資產	10	88,415	132,749
無形資產	11	737,030	1,346,042
於聯營公司之權益		265,104	79,973
於一間合營企業之權益		46	4
透過其他全面收益按公平價值計量之金融資產		-	-
按金及其他應收賬款	12	44,375	12,857
遞延稅項資產		445	176
		1,210,892	1,643,803
流動資產			
存貨		-	22,970
應收貿易賬款、其他應收賬款及預付款項	12	154,657	169,674
合約資產		17,802	13,170
銀行結餘及現金		113,899	325,433
		286,358	531,247
流動負債			
應付貿易賬款、其他應付賬款及應計款項	13	176,572	108,821
租賃負債	10	37,368	49,672
合約負債		44,902	66,873
借款		154,285	54,870
應付或然代價		-	14,259
應付稅項		5,225	5,073
		418,352	299,568
流動（負債）／資產淨值		(131,994)	231,679
資產總值減流動負債		1,078,898	1,875,482
非流動負債			
借款		142,309	219,515
租賃負債	10	77,220	114,977
遞延稅項負債		46,498	63,795
		266,027	398,287
資產淨值		812,871	1,477,195
股本及儲備			
股本		340,754	340,737
儲備		500,677	1,085,815
本公司持有人應佔權益		841,431	1,426,552
非控股權益		(28,560)	50,643
權益總額		812,871	1,477,195

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德輔道中189號李寶椿大廈12樓1201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。

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—於二零二零年一月一日生效

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或經修訂香港財務報告準則：

- 香港財務報告準則第3號之修訂，業務之定義
- 香港會計準則第1號及香港會計準則第8號之修訂，重大之定義
- 香港財務報告準則第9號、香港會計準則第39號及香港財務報告準則第7號之修訂，對沖會計—利率基準改革
- 香港財務報告準則第16號之修訂，與新型冠狀病毒有關之租金寬減（提早採納）

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。除香港財務報告準則第16號之修訂「與新型冠狀病毒有關之租金寬減」外，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。應用該等經修訂香港財務報告準則之影響概述如下。

香港財務報告準則第16號之修訂—與新型冠狀病毒有關之租金寬減

香港財務報告準則第16號已經修訂，透過於香港財務報告準則第16號中加入一項額外的實際權宜方式，允許實體選擇不將租金寬減列作修訂，為承租人就新型冠狀病毒疫情產生的租金寬減進行會計處理時提供實際權宜方式。該實際權宜方式僅適用於直接源於新型冠狀病毒疫情的租金優惠，且僅可於滿足以下所有標準的情況下適用：

- (i) 租賃付款的變動使租賃代價有所修訂，而經修訂代價與緊接變動前租賃代價大致相同或較低；
- (ii) 租賃付款的任何減幅僅影響原到期日為二零二一年六月三十日或之前的付款；及
- (iii) 租賃的其他條款及條件並無實質變動。

符合此等標準的租金優惠可按此項實際權宜方式進行會計處理，意味承租人毋需評估租金優惠是否符合租賃修改的定義。承租人須應用香港財務準則第16號之其他規定對租金優惠進行會計處理。

將租金優惠視作租賃修改進行會計處理將導致本集團使用經修訂的貼現率對租賃負債進行重新計量以反映經修訂代價，而租賃負債變動的影響將記賬至使用權資產。通過採用實際權宜方式，本集團毋需確定經修訂貼現率，租賃負債變動的影響於觸發租金優惠的事件或條件發生期間的損益中反映。

本集團已選擇對所有符合標準的租金優惠採用實際權宜方式。根據過渡性條文，本集團已追有關修訂，並無重列過往期間數字。由於租金優惠於本財政期間產生，因此，於首次應用修訂時，概不對二零二零年一月一日的保留盈利期初結餘作出追溯調整。因此，因租金優惠而減少的租賃付款813,000港元已透過取消確認部分租賃負債並計入年內損益，作為負值浮動租賃付款入賬。

(b) 已頒布但尚未生效及並無提早採納之新訂或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新訂或經修訂香港財務報告準則已頒布但尚未生效，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：

香港財務報告準則第3號之修訂	提述概念框架 ³
香港會計準則第39號、香港財務報告準則第4號、香港財務報告準則第7號、香港財務報告準則第9號、香港財務報告準則第16號	利率基準改革－第2階段 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 ⁵
香港會計準則第1號之修訂	將負債分類為流動或非流動 ⁴
香港會計準則第16號之修訂	物業、廠房及設備：擬定用途前之所得款項 ²
香港會計準則第37號之修訂	虧損性合約－履行合約之成本 ²
香港財務報告準則二零一八年至二零二零年週期之年度改進	香港財務報告準則第1號、香港財務報告準則第9號、香港財務報告準則第16號提供的範例修訂及香港會計準則第41號之修訂 ²

1 於二零二一年一月一日或之後開始之年度期間生效。

2 於二零二二年一月一日或之後開始之年度期間生效。

3 對收購日期為二零二二年一月一日或之後開始的首個年度期間開始之日或其後的業務合併生效

4 於二零二三年一月一日或之後開始之年度期間生效

5 該等修訂將適用於在待定日期當日或其後開始的年度期間所進行的資產出售或出繳

香港財務報告準則第3號之修訂－提述概念框架

該等修訂更新香港財務報告準則第3號，致使其提述二零一八年財務報告之經修訂概念框架，而非二零一零年頒佈之版本。該等修訂對香港財務報告準則第3號增加一項規定，就香港會計準則第37號範圍內的責任而言，收購方應用香港會計準則第37號釐定於收購日期是否因過往事件而存在現有責任。就香港（國際財務報告詮釋委員會）－詮釋第21號徵稅範圍內的徵稅而言，收購方應用香港（國際財務報告詮釋委員會）－詮釋第21號釐定產生支付徵稅負債的責任事件是否已於收購日期前發生。該等修訂亦增加一項明確聲明，表明收購方不確認於業務合併中收購的或然資產。

本公司董事預期日後應用該等修訂將不會對財務報表造成影響。

香港會計準則第39號、香港財務報告準則第4號、香港財務報告準則第7號、香港財務報告準則第9號及香港財務報告準則第16號之修訂－利率基準改革－第2階段

該等修訂解決因利率基準改革（「改革」）而導致公司以替代基準利率代替舊利率基準時可能影響財務報告之問題。該等修訂對於二零一九年十一月頒佈之修訂進行補充，內容有關：(a)合約現金流量之變化，而實體毋須就改革要求之變動終止確認或調整金融工具之賬面值，而是更新實際利率以反映替代基準利率之變動；(b)對沖會計處理，倘對沖滿足其他對沖會計標準，則實體毋須僅因其作出改革所要求之變更而中止其對沖會計處理；及(c)披露，實體將被要求披露有關改革產生之新風險以及其如何管理過渡至替代基準利率之資料。

本公司董事預期日後應用該等修訂將不會對財務報表造成影響。

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

該等修訂澄清投資者與其聯營公司或合營企業之間存在資產出售或出繳的情況。倘與聯營公司或合營企業的交易採用權益法入賬，則於損益確認因失去對並無包含業務的附屬公司的控制權而產生的任何收益或虧損，惟僅以非相關投資者於該聯營公司或合營企業的權益為限。同樣地，於損益內確認因重新計量任何前附屬公司（已成為聯營公司或合營企業）之保留權益至公平價值而產生之任何收益或虧損，惟僅以非相關投資者於新聯營公司或合營企業之權益為限。

本公司董事預期日後於有關交易出現時應用該等修訂將不會對財務報表造成影響。

香港會計準則第1號之修訂－將負債分類為流動或非流動

該等修訂澄清負債應基於報告期末存在之權利分類為流動或非流動負債，明確規定分類不受有關實體是否會行使其延遲清償債務權利之預期，並說明倘於報告期末遵守契諾，則存在該權利。該等修訂亦引入「結算」的定義，以明確表示結算乃指將現金、股權工具、其他資產或服務轉移至交易對手方。

本公司董事預期日後應用該等修訂將不會對財務報表造成影響。

香港會計準則第16號之修訂－物業、廠房及設備：擬定用途前之所得款項

該等修訂禁止從物業、廠房及設備項目的成本中扣除使資產達到能夠按照管理層擬定的方式開展經營所必要的位置及條件過程中產生的項目的任何銷售所得款項。反而，實體必須於損益中確認出售該等項目的所得款項及產生該等項目的成本。

本公司董事現正評估應用該等修訂對本集團綜合財務報表將造成之影響。

香港會計準則第37號之修訂－虧損性合約－履行合約之成本

該等修訂釐清「履行合約之成本」包括「與合約直接相關之成本」。與合約直接相關之成本為履行合約之增量成本（如直接勞工及材料），或與履行合約直接相關之其他成本分配（如用於履行合約之物業、廠房及設備項目之折舊支出分配）。

本公司董事現正評估應用該等修訂對財務報表將造成之影響。

香港財務報告準則二零一八年至二零二零年週期之年度改進－香港財務報告準則第1號、香港財務報告準則第9號、香港財務報告準則第16號提供的範例及香港會計準則第41號之修訂年度改進修訂多項準則，包括：

- 香港財務報告準則第1號，首次採納香港財務報告準則，該修訂允許應用香港財務報告準則第1號第D16(a)段的附屬公司，根據母公司過渡至香港財務報告準則的日期使用母公司呈報的金額計量累計匯兌差額。
- 香港財務報告準則第9號，金融工具，該修訂澄清實體於評估是否終止確認金融負債時應用香港財務報告準則第9號第B3.3.6段中「百分之十」測試時計入的費用，說明實體僅計入實體與貸款人之間支付或收取的費用，包括實體或貸款人代表另一方支付或收取的費用。
- 香港財務報告準則第16號，租賃，該修訂修改所附用作說明的例子13，從例子中刪除出租人償還租賃物業裝修的說明，以解決因該例子中如何說明租賃優惠措施而可能出現與處理租賃優惠有關的任何潛在混淆情況。
- 香港會計準則第41號，農業，該修訂已剔除在使用現值技術計量生物資產的公平價值時排除稅項現金流量的要求。

本公司董事預期日後應用該等修訂將不會對財務報表造成影響。

3. 編製基準

遵例聲明

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。

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：

	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元 (經重列)
持續經營業務		
符合香港財務報告準則第15號範圍的客戶合約收入：		
提供		
— 視覺特效製作服務	503,713	469,807
— 後期製作服務	40,886	21,704
— 360度數碼捕捉技術應用及虛擬實境服務	49,140	56,548
— 授出虛擬實境內容之許可	7,562	-
	<u>601,301</u>	<u>548,059</u>
其他來源的收入		
租金收入	-	66
	<u>601,301</u>	<u>548,125</u>
已終止經營業務		
符合香港財務報告準則第15號範圍的客戶合約收入：		
提供銷售硬件及解決方案服務	<u>3,022</u>	<u>77,321</u>

客戶合約收入分拆

	媒體娛樂	
	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元 (經重列)
貨品或服務的類型		
提供		
— 視覺特效製作服務	503,713	469,807
— 後期製作服務	40,886	21,704
— 360度數碼捕捉技術應用及虛擬實境服務	49,140	56,548
— 授出虛擬實境內容之許可	7,562	-
來自客戶合約之總收入（持續經營業務）	601,301	548,059
來自客戶合約之總收入（已終止經營業務）		
提供銷售硬件及解決方案服務	3,022	77,321
地區市場		
香港（所屬地）	2,907	912
中華人民共和國（「中國」）	66,267	94,227
美利堅合眾國（「美國」）	203,697	222,312
加拿大	317,962	220,145
英國	5,073	2,981
其他國家／地區	5,395	7,482
來自客戶合約之總收入（持續經營業務）	601,301	548,059
來自客戶合約之總收入（已終止經營業務）		
中國	3,022	77,321
確認收入時間		
某一時間點	8,107	54,803
一段時間	593,194	493,256
來自客戶合約之總收入（持續經營業務）	601,301	548,059
來自客戶合約之總收入（已終止經營業務）		
某一時間點	3,022	77,321

(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。本集團僅得一個經營及可申報分部。

於本年度，於部分出售Lead Turbo Limited及其附屬公司（統稱「Lead Turbo集團」）後，銷售硬件及解決方案服務的營運已經終止。本集團之部分出售事項導致本集團失去對Lead Turbo集團之控制權。本集團於Lead Turbo集團保留之權益入賬列作於聯營公司之權益（參見附註16）。以下為本集團唯一可申報分部（即媒體娛樂）業務之概要：

持續經營業務

- 視覺特效製作服務、後期製作服務、360度數碼捕捉技術應用及虛擬實境服務以及授出虛擬實境內容之許可

已終止經營業務

- 銷售硬件及解決方案服務

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（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，惟該項計量不包括持續經營業務之分部虧損、已終止經營業務之分部虧損、應收貿易賬款及合約資產之減值虧損撥回／確認、其他應收賬款之減值虧損、應收聯營公司款項之減值虧損、出售未分配物業、廠房及設備之虧損、投資物業之公平價值收益、應佔聯營公司虧損、核數師酬金、未分配物業、廠房及設備與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、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、出售附屬公司收益、未分配其他收入及收益（包括版稅收入、利息收入及雜項收入），以及總部及企業開支。

分部資產不包括未分配銀行結餘及現金、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					
	持續經營業務		已終止經營業務		總計	
	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元
來自外界客戶之收入及可申報分部收入	601,301	548,059	3,022	77,321	604,323	625,380
可申報分部虧損	(518,676)	(277,867)	(29,841)	(18,621)	(548,517)	(296,488)
添置非流動資產	152,036	80,553	7,488	68,139	159,524	148,692
折舊及攤銷	(86,454)	(78,571)	(30,371)	(54,770)	(116,825)	(133,341)
商譽減值虧損	(305,119)	(74,419)	-	-	(305,119)	(74,419)
出售無形資產之收益	-	-	-	2,735	-	2,735
出售物業、廠房及設備之收益	357	-	-	-	357	-
稅項計入／（扣除）	229	(1,350)	4,217	4,064	4,446	2,714
可申報分部資產	1,077,263	1,339,121	-	438,937	1,077,263	1,778,058
可申報分部負債	556,815	553,442	-	32,586	556,815	586,028

(b) 可申報分部損益、資產及負債之對賬

	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元 (經重列)
除稅前虧損		
持續經營業務之分部虧損	(518,676)	(277,867)
已終止經營業務之分部虧損	(29,841)	(18,621)
	<u>(548,517)</u>	<u>(296,488)</u>
應收貿易賬款及合約資產之減值虧損撥回／(確認)	900	(5,244)
其他應收賬款之減值虧損	(1,687)	(7,377)
應收聯營公司款項之減值虧損	(36,365)	(77,768)
出售未分配物業、廠房及設備虧損	(83)	(2,073)
投資物業之公平價值收益	-	700
應佔聯營公司虧損	(10,554)	(21,988)
核數師酬金	(1,972)	(2,093)
未分配物業、廠房及設備折舊、未分配使用權資產折舊及未分配無形資產攤銷	(44,925)	(51,952)
專業費用	(21,770)	(27,741)
財務費用	(29,276)	(79,046)
以股本結算以股份支付之開支	(7,943)	(5,113)
未分配短期租賃開支	(466)	-
出售附屬公司收益	-	111,999
未分配其他收入及收益	132,327	130,874
其他未分配企業開支*	(60,618)	(88,983)
	<u>(630,949)</u>	<u>(422,293)</u>
資產		
可申報分部資產	1,077,263	1,778,058
未分配銀行結餘及現金	74,682	212,906
未分配企業資產	345,305	184,086
	<u>1,497,250</u>	<u>2,175,050</u>
負債		
可申報分部負債	556,815	586,028
應付稅項	5,225	5,073
遞延稅項負債	46,498	63,795
未分配借款	4,909	4,909
未分配企業負債	70,932	38,050
	<u>684,379</u>	<u>697,855</u>

* 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。

(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

	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元 (經重列)
持續經營業務		
香港（所屬地）	2,907	978
中國	66,267	94,227
美國	203,697	222,312
加拿大	317,962	220,145
英國	5,073	2,981
其他國家／地區	5,395	7,482
	601,301	548,125
	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元 (經重列)
已終止經營業務		
中國	3,022	77,321

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

	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元
香港（所屬地）	12,830	72,386
中國	388,252	571,598
其他亞洲地區	10,103	13,632
美國及加拿大	754,887	973,154
	1,166,072	1,630,770

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，有兩名客戶（二零一九年：無客戶）與媒體娛樂分部的交易額超過本集團總收入的10%，如下：

	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元
客戶 A	116,390	不適用
客戶 B	67,931	不適用

(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。

	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元
應收貿易款項	40,798	46,678
合約資產	17,802	13,170
合約負債	44,902	66,873

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。

本集團已就媒體娛樂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媒體娛樂服務合約（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

	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元 (經重列)
持續經營業務		
電影及電視劇播映所得收入	62,393	74,178
利息收入	4,848	8,378
應收代價之應計利息	777	-
與新型冠狀病毒有關之租金寬減	813	-
應付或然代價的公平價值變動	-	41,396
政府補貼 (附註)	63,118	413
開發知識產權之服務收入	7,000	-
收取若干研發項目之贊助	2,715	-
租賃修訂之影響	431	-
其他	4,853	54
	146,948	124,419
	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元 (經重列)
已終止經營業務		
利息收入	29	90
政府補貼 (附註)	608	4,658
其他	1,353	3,735
	1,990	8,483

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. 年度虧損

	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元 (經重列)
持續經營業務		
此已扣除／(計入)下列各項：		
銷售及提供服務之成本(附註)	536,571	469,043
出售物業、廠房及設備之(收益)／虧損	(274)	2,073
匯兌差異，淨額	(7,024)	(1,427)
核數師酬金：		
— 審計服務	1,775	1,853
— 非審計服務	197	240
物業、廠房及設備折舊(附註)	28,850	28,369
使用權資產折舊(附註)	40,976	47,549
無形資產攤銷(附註)	61,553	54,605
短期租賃開支	552	310
員工成本(附註)：		
— 董事酬金	7,914	14,782
— 其他員工成本：		
薪酬、薪金及其他福利	602,666	553,531
退休福利計劃供款	5,999	3,412
以股本結算以股份支付之開支	7,943	5,113
員工成本總額	624,522	576,838

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468,354,000港元(二零一九年：394,640,000港元)(經重列)，有關款項亦計入上文獨立披露之各項總額內。

已終止經營業務

於二零二零年七月十七日，本集團與一名獨立買方訂立買賣協議，內容有關出售 Lead Turbo 集團之 22.29% 股權。進一步詳情載於附註 16。出售事項已於二零二零年七月三十一日完成，Lead Turbo 集團之控制權已於當日轉移予買方。Lead Turbo 集團的收入、業績及現金流如下：

	二零二零年 一月一日至 二零二零年 七月三十一日 止期間 千港元	截至 二零一九年 十二月三十一日 止年度 千港元
收入	3,022	77,321
開支	<u>(41,963)</u>	<u>(95,942)</u>
計入出售已終止經營業務之收益及稅項前之虧損	(38,941)	(18,621)
出售已終止經營業務之收益	<u>9,100</u>	<u>-</u>
已終止經營業務之除稅前虧損	(29,841)	(18,621)
稅項	<u>4,217</u>	<u>4,064</u>
已終止經營業務之年度虧損	<u><u>(25,624)</u></u>	<u><u>(14,557)</u></u>
經營現金流出	(13,612)	(26,174)
投資現金流出	(1,026)	(17,801)
融資現金流入	<u>-</u>	<u>48,610</u>
總現金（流出）／流入	<u><u>(14,638)</u></u>	<u><u>4,635</u></u>

Lead Turbo 集團於出售日期的資產及負債之賬面值已於本公告附註 16 披露。

出售 Lead Turbo 集團產生溢利 9,100,000 港元，即出售所得款項及本集團所保留權益之公平價值，減去本集團應佔附屬公司資產淨值的賬面值、匯兌儲備及應佔商譽。出售事項並無產生任何稅項支出或抵免。

就呈列已終止經營業務而言，用於比較的綜合收益表、綜合全面收益表及相關附註已重列，猶如於本年度終止經營的業務已於比較期初終止經營。

7. 財務費用

	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元 (經重列)
持續經營業務		
應計利息：		
租賃負債	14,362	16,345
應付或然代價	158	3,530
以下各項之利息：		
銀行及其他貸款	14,697	57,928
有抵押票據	-	688
	<u>29,217</u>	<u>78,491</u>
	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元 (經重列)
已終止經營業務		
應計利息：		
租賃負債	59	555

8. 稅項

綜合損益表中（計入）／扣除之稅項包括：

	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元 (經重列)
持續經營業務		
年度稅項－香港利得稅	-	-
年度稅項－海外稅項		
－本年度撥備	587	3,810
－過往年度超額撥備	-	(1,607)
遞延稅項	(816)	(853)
	<u>(229)</u>	<u>1,350</u>
	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元 (經重列)
已終止經營業務		
年度稅項－香港利得稅	-	-
年度稅項－海外稅項		
－本年度撥備	-	87
－過往年度超額撥備	(85)	-
遞延稅項	(4,132)	(4,151)
	<u>(4,217)</u>	<u>(4,064)</u>

截至二零二零年十二月三十一日止年度，本集團並無計提香港利得稅，因為本集團之承前估計稅項虧損足以抵扣估計之應課稅溢利。由於本集團截至二零一九年十二月三十一日止年度並無任何應課稅溢利，故並無計提香港利得稅。

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：

	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元 (經重列)
持續經營業務		
計算每股基本虧損之本公司擁有人應佔來自持續經營業務之年度虧損	(584,205)	(391,077)
已終止經營業務		
計算每股基本虧損之本公司擁有人應佔來自已終止經營業務之年度虧損	(14,322)	(9,736)
	二零二零年	二零一九年 (經重列)
股份數目		
計算每股基本虧損之普通股加權平均數，經二零一九年四月十二日、二零一九年七月二十五日及二零二一年一月十八日透過股份認購發行股份中的紅利元素所調整（附註）	36,254,560,267	34,005,935,656

附註：

計算每股基本虧損之普通股加權平均數已經報告期結束後認購股份的紅利因素所調整。

於截至二零二零年及二零一九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股份。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. 租賃

租賃活動的性質（作為承租人）

本集團於其業務所在的司法管轄區租賃多項物業。於部分司法管轄區，物業租賃的定期租金於租期內固定。

本集團亦租賃若干設備項目。在與分銷商訂立的部分服務合約中，該等合約包括一項設備租賃，於租期內僅支付固定款項。樓宇租賃之租期一般為2至10年，設備租賃之租期一般為2至3年。

概無本集團訂立的租賃合約包括浮動租賃付款計劃。

本集團的若干物業租賃中包括續期選擇權。有關選擇權乃用於盡量擴大於本集團管理營運資產的營運靈活性。所持有的大部分續期選擇權僅可由本集團而非由各出租人行使。

本集團已重新評估並得出結論，概不確定將行使該等續期選擇權。因此，延展租期的租賃負債並不計入本集團於報告日期的租賃負債。倘所有續期選擇權獲行使，估計將產生額外現金流出20,775,000港元（二零一九年：21,382,000港元）。

使用權資產

本集團之使用權資產賬面值及年內變動如下：

	樓宇 千港元	設備 千港元	總計 千港元
於二零一九年一月一日	120,144	21,231	141,375
添置	37,428	4,892	42,320
折舊支出	(34,418)	(16,166)	(50,584)
匯兌調整	(306)	(56)	(362)
於二零一九年十二月三十一日及二零二零年一月一日	122,848	9,901	132,749
添置	964	-	964
折舊支出	(35,745)	(6,938)	(42,683)
租賃修訂之影響	(2,258)	-	(2,258)
出售附屬公司 (附註16)	(491)	-	(491)
匯兌調整	151	(17)	134
二零二零年十二月三十一日	85,469	2,946	88,415

租賃負債

	千港元
於二零一九年一月一日	168,101
添置	42,320
利息開支	16,900
租賃付款	(62,255)
匯率變動	(417)
於二零一九年十二月三十一日及二零二零年一月一日	164,649
添置	963
利息開支	14,421
與新型冠狀病毒有關之租金寬減	(813)
出售附屬公司 (附註16)	(528)
租賃付款	(60,749)
租賃修訂之影響	(2,689)
匯率變動	(666)
於二零二零年十二月三十一日	114,588

誠如附註2(a)所披露，本集團已選擇將香港財務報告準則第16號之修訂所引入的實際權宜方式應用於所有符合準則的租金寬減。截至二零二零年十二月三十一日止年度的所有本集團獲得的租金優惠均符合應用實際方式的標準。應用實際權宜方式導致租賃負債總額減少813,000港元。此項減少的影響已於觸發該等付款的事件或情況發生期間的損益記賬。

未來租賃付款的到期日如下：

於二零二零年十二月三十一日	最低租賃付款 千港元	利息 千港元	現值 千港元
不超過一年	47,348	9,980	37,368
超過一年及不超過兩年	33,494	7,058	26,436
超過兩年及不超過五年	47,385	12,450	34,935
超過五年	17,166	1,317	15,849
	<u>145,393</u>	<u>30,805</u>	<u>114,588</u>

於二零一九年十二月三十一日	最低租賃付款 千港元	利息 千港元	現值 千港元
不超過一年	63,437	13,765	49,672
超過一年及不超過兩年	50,355	10,090	40,265
超過兩年及不超過五年	62,508	16,870	45,638
超過五年	33,008	3,934	29,074
	<u>209,308</u>	<u>44,659</u>	<u>164,649</u>

未來租賃付款的現值分析如下：

	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元
流動負債	37,368	49,672
非流動負債	77,220	114,977
	<u>114,588</u>	<u>164,649</u>

截至二零二零年十二月三十一日止年度的租賃之現金流出總額為61,405,000港元（二零一九年：63,855,000港元）。

11. 無形資產

	商譽	商標	專有軟件	參股權	專利	虛擬人 技術	未交付 合約	知識產權 之許可	其他許可	電影權	總計
	千港元	千港元	千港元	千港元	千港元	千港元	千港元	千港元	千港元	千港元	千港元
	(附註(a))	(附註(b))	(附註(c))	(附註(d))	(附註(e))	(附註(f))	(附註(g))	(附註(h))	(附註(i))	(附註(j))	
成本											
於二零一九年一月一日	854,831	147,739	164,998	383,112	294,400	31,446	18,178	26,082	2,198	-	1,922,984
添置	-	-	33,628	-	11,243	-	-	-	16,524	-	61,395
來自業務合併之添置 (附註 15)	30,484	-	1,211	-	-	-	-	-	-	-	31,695
出售	-	-	-	-	(1,196)	-	-	-	-	-	(1,196)
出售附屬公司	-	-	-	-	-	(31,446)	-	(22,000)	-	-	(53,446)
撇銷	-	-	-	-	-	-	-	(4,082)	(860)	-	(4,942)
匯兌調整	(363)	5,627	531	(1,349)	2,000	-	-	-	(21)	-	6,425
於二零一九年十二月三十一日及 二零二零年一月一日	884,952	153,366	200,368	381,763	306,447	-	18,178	-	17,841	-	1,962,915
添置	-	-	19,826	-	283	-	-	8,470	3,767	94,355	126,701
出售附屬公司 (附註 16)	(195,193)	-	(14,320)	-	(200,256)	-	(18,178)	-	(21,486)	-	(449,433)
匯兌調整	(174)	1,904	(31)	(1,283)	608	-	-	-	(122)	-	902
於二零二零年十二月三十一日	689,585	155,270	205,843	380,480	107,082	-	-	8,470	-	94,355	1,641,085
累計攤銷及減值虧損											
於二零一九年一月一日	-	-	96,478	301,199	34,437	10,151	7,574	11,206	1,086	-	462,131
年內攤銷	-	-	6,751	44,857	38,038	273	9,089	781	4,531	-	104,320
年內減值	74,419	-	-	-	-	-	-	-	-	-	74,419
出售	-	-	-	-	(202)	-	-	-	-	-	(202)
出售附屬公司	-	-	-	-	-	(10,424)	-	(7,905)	-	-	(18,329)
撇銷	-	-	-	-	-	-	-	(4,082)	(860)	-	(4,942)
匯兌調整	-	-	(100)	(1,350)	991	-	-	-	(65)	-	(524)
於二零一九年十二月三十一日及 二零二零年一月一日	74,419	-	103,129	344,706	73,264	-	16,663	-	4,692	-	616,873
年內攤銷	-	-	13,103	37,057	24,859	-	1,514	7,809	4,792	-	89,134
年內減值	305,119	-	-	-	-	-	-	-	-	-	305,119
出售附屬公司 (附註 16)	-	-	(5,290)	-	(72,443)	-	(18,177)	-	(9,484)	-	(105,394)
匯兌調整	-	-	(174)	(1,283)	(220)	-	-	-	-	-	(1,677)
於二零二零年十二月三十一日	379,538	-	110,768	380,480	25,460	-	-	7,809	-	-	904,055
賬面值											
於二零二零年十二月三十一日	310,047	155,270	95,075	-	81,622	-	-	661	-	94,355	737,030
於二零一九年十二月三十一日	810,533	153,366	97,239	37,057	233,183	-	1,515	-	13,149	-	1,346,042

附註：

(a) 就減值測試而言，商譽乃分配至下文識別之現金產生單位：

	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元
視覺特效製作服務	208,691	208,863
後期製作服務	85,186	85,186
360度數碼捕捉技術應用	16,170	321,291
銷售硬件及解決方案服務	-	195,193
	310,047	810,533

現金產生單位之可收回金額乃本公司董事（「董事」）按使用價值計算基準，並參考獨立專業合資格估值師行萊坊資產評估有限公司（「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，與二零一九年的現金流量預測期一致，惟360度數碼捕捉技術應用之現金產生單位除外。

於二零一九年，360度數碼捕捉技術應用之現金產生單位之使用價值計算使用現金流量預測，並基於覆蓋年期較長（七年）之財政預算，原因為管理層認為此現金產生單位的技術對於媒體行業來說較新，因此技術和相關產品的開發需要更長時間(i)以實現其價值（與使用本集團其他較成熟的技術相比而言），並與本集團技術（如虛擬實境技術）整合，從而為本集團創造協同效益；及(ii)讓此現金產生單位的營運穩定。

於本年度，新型冠狀病毒爆發影響全球經濟環境，使該現金產生單位未來可產生的現金流量的不確定性增加。管理層認為彼等無法合理作出覆蓋逾五年的現金流量預測。因此已採用五年預測期。

預算期以後之現金流量預測按2%至2.5%之增長率（二零一九年：2%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：

	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	360度 數碼捕捉 技術應用之 現金產生單位	銷售硬件 及解決方案 服務之現金 產生單位
二零二零年				
預算期內之平均收入增長率	19.3%	22.2%	22.5%	不適用
稅前貼現率	17.6%	20.6%	18.0%	不適用
平均毛利率	15.9%	48.9%	36.1%	不適用
二零一九年				
預算期內之平均收入增長率	19.4%	30.1%	31.5%	52.4%
稅前貼現率	17.0%	20.5%	17.8%	19.1%
平均毛利率	16.1%	43.9%	43.8%	36.7%

- (a) 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。

於本年度，新型冠狀病毒疫情引發全球衛生緊急事故，導致大部分地區須實施社交距離規定及旅遊限制措施，對360度數碼捕捉技術應用之現金產生單位之360度數碼捕捉及直播串流服務所依靠的旅遊、體育、音樂會及其他大型活動造成重大影響。

360度數碼捕捉技術應用之現金產生單位之合約一般具有合約間隔時間短的特點，中國內地、北美洲及全球其他地區對服務的需求大幅放緩，導致該現金產生單位的項目交付及增長前景下降。此導致360度數碼捕捉技術應用之現金產生單位業務受到重大壓力，對360度數碼捕捉技術應用之現金產生單位之估計使用價值造成不利影響。

因此，就360度數碼捕捉技術應用現金產生單位之305,119,000港元商譽減值虧損乃於損益確認（二零一九年：就360度數碼捕捉技術應用現金產生單位之合共57,218,000港元商譽減值虧損及後期製作服務之現金產生單位之17,201,000港元減值虧損乃於損益確認）。

倘360度數碼捕捉技術應用現金產生單位之使用價值計算中所用的預算毛利率較管理層於二零二零年十二月三十一日的估計低2%（即34.1%而非36.1%），而此預算毛利率低2%的合理可能變動代表銷售價合理可能下降0.9%（即收入增長率為21.6%而非22.5%），則現金產生單位之賬面值將超出其可收回金額315,815,000港元，導致分配至360度數碼捕捉技術應用現金產生單位之商譽出現額外減值虧損12,615,000港元。

倘該現金產生單位之現金流量預測所用的稅前貼現率較管理層的估計高1%（即19.0%而非18.0%），則該現金產生單位之賬面值將超出其可收回金額314,910,000港元，導致360度數碼捕捉技術應用現金產生單位之商譽出現額外減值虧損11,710,000港元。

視覺特效製作服務現金產生單位、後期製作服務現金產生單位及360度數碼捕捉技術應用現金產生單位之可收回金額分別為584,453,000港元、178,735,000港元及202,925,000港元。

除上文所述者外，有關上述其他現金產生單位之可收回金額乃以使用價值計算釐定並顯示於二零二零年及二零一九年十二月三十一日商譽及其他非金融資產的價值並無減值。管理層認為就其他現金產生單位之主要假設出現合理可能變動，而管理層乃根據有關假設而釐定現金產生單位之可收回金額不會引致減值虧損。

- (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。商譽將分別於二零二一年至二零二三年期間屆滿。董事認為，本集團會不斷重續該等商標，並有能力做到。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有關商標，而有關商標可以由另一支管理團隊有效地管理；及(ii)商標擁有長的產品生命週期，因此，商標可以為本集團提供持續的經濟利益。

商標因進行減值測試而分配至本集團之視覺特效製作業務之現金產生單位及360度數碼捕捉技術之現金產生單位，有關資料乃載列如下：

	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元
視覺特效製作業務	19,382	19,478
360度數碼捕捉技術應用	135,888	133,888
	155,270	153,366

- (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業務之現金產生單位（二零一九年：視覺特效製作業務之現金產生單位以及銷售硬件及解決方案服務之現金產生單位）。誠如附註16「於本年度出售附屬公司」所詳述，年內已出售若干專有軟件。

- (d) 參股權指按預先決定之百分比，就電影及電視劇分享溢利之合約權利。

參股權乃分配至涉及之相關電影及電視劇之現金產生單位。

- (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。分配至銷售硬件及解決方案服務之現金產生單位之專利已於年內出售，於附註16「於本年度出售附屬公司」詳述。

- (f) 虛擬人技術代表開發一位已故知名歌手之虛擬人及立體投射影像直接應佔之已資本化成本。

技術乃分配至虛擬人及立體投射影像之現金產生單位，已於上一年度出售。

- (g) 未交付合約代表本集團預期透過履行現有已簽署合約而實現的銷售硬件及解決方案收入。

未交付合約分配至本集團有關銷售硬件及解決方案服務的現金產生單位，已於本年度出售，詳見附註16「於本年度出售附屬公司」。

- (h) 知識產權許可授予本集團包括(i)獨家權利運用三維技術以開發、運用、製作、出版和發行一位已故知名歌手之虛擬人及立體投射影像之作品以及在娛樂業務運用有關作品，已分配至虛擬人及立體投射影像之現金產生單位，其已於上一年度出售；及(ii)包含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，已分配至360度數碼捕捉技術應用之現金產生單位。
- (i) 其他許可代表從第三方租賃的技術許可，在相關許可協議之年期內攤銷。
- (j) 電影權指本集團已製作或正在製作的電影。於二零二零年十二月三十一日，有一部電影正在製作中，並無其他已製作的電影。因此，於本年度並無確認攤銷。該電影由本集團內部製作，於製片商及其他獨立方面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。該電影預計於二零二一年於各地上映，於上映後，其資本化製作成本將按其最佳估計可使用年期開始攤銷。

12. 應收貿易賬款、其他應收賬款及預付款項

	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元
非流動部份：		
按金	12,004	12,857
應收代價	32,371	-
	<u>44,375</u>	<u>12,857</u>
流動部份：		
應收貿易賬款（附註(i)及(ii)）	40,798	46,678
應收代價	33,648	-
其他應收賬款（附註(i)）	57,433	66,003
按金（附註(i)）	2,750	5,307
預付款項	20,028	51,686
	<u>154,657</u>	<u>169,674</u>
應收貿易賬款、其他應收賬款及預付款項總額	<u>199,032</u>	<u>182,531</u>

附註：

- (i) 董事認為，於二零二零年及二零一九年十二月三十一日，應收貿易賬款、其他應收賬款及按金之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（二零一九年：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：

	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元
0至30天	17,031	26,347
31至60天	5,702	2,415
61至90天	4,815	5,428
91至365天	10,913	5,159
超過365天	2,337	7,329
	<u>40,798</u>	<u>46,678</u>

13. 應付貿易賬款、其他應付賬款及應計款項

	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元
應付貿易賬款	37,943	27,348
其他應付賬款	66,654	25,347
應計款項	71,975	56,126
	<u>176,572</u>	<u>108,821</u>

董事認為，於二零二零年及二零一九年十二月三十一日，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：

	二零二零年 千港元	二零一九年 千港元
0至30天	15,595	7,407
31至60天	8,087	4,248
61至90天	1,327	1,263
91至365天	7,736	4,373
超過365天	5,198	10,057
	<u>37,943</u>	<u>27,348</u>

14. 或然負債

本集團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，惟其會繼續與美國子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。本集團目前正與保險公司進行磋商，並與此等客戶就保險公司將支付的範圍進行磋商。

截至二零二零年十二月三十一日止年度並無確認彌償撥備（二零一九年：零），因為董事認為，本集團可能或可能不會需要就彌償錄得重大資源流出。

15. 前一年度業務合併

於二零一九年九月一日，本集團完成其收購深圳維爾之100%已發行股本，代價為人民幣20,000,000元（相等於約21,916,000港元）。根據深圳市虛擬現實技術有限公司與深圳維爾之登記股東訂立之結構合約，本集團能夠實際控制、確認及收取深圳維爾之業務及營運之絕大部分經濟利益。

深圳維爾之主要業務為透過網站及線上平台提供虛擬實境內容。本集團作出收購旨在自現有虛擬實境服務產生協同效益。

於完成日期之深圳維爾之可識別資產及負債之公平價值為：

	千港元
物業、廠房及設備	14
無形資產	1,211
應收貿易賬款、其他應收賬款及預付款項	680
應收關連人士款項	815
銀行結餘及現金	2,866
應付貿易賬款、其他應付賬款及應計款項	(3,787)
合約負債	(2,959)
應付關連人士款項	(7,408)
	<hr/>
負債淨額	(8,568)
	<hr/>
商譽（附註11）	30,484
	<hr/>
總代價	21,916
按公平價值之總代價包括：	<hr/>
－現金代價	21,916
	<hr/>
	21,916
	<hr/> <hr/>

有關收購深圳維爾之現金流量分析如下：

	千港元
現金代價	21,916
所收購之銀行結餘及現金	(2,866)
來自投資活動之現金流量中包括的現金及現金等值物流出淨額	19,050
	<hr/> <hr/>

所收購的應收貿易賬款及其他應收賬款於收購日期的公平價值為680,000港元。該等應收款項總額為680,000港元。該等應收款項均無減值，預期可收回全部合約金額。

商譽乃不可扣稅，且包括已收購人力資源及虛擬實境業務（製作虛擬實境內容）之預期未來增長以令到本集團現有業務之收入來源多元化。

16. 於本年度出售附屬公司

於二零二零年七月十七日，本集團與一名獨立買方訂立買賣協議，內容有關出售Lead Turbo集團之22.29%股權。賬面值為99,242,000港元之總代價將分三期以現金支付，每次支付34,000,000港元。首筆分期付款已於完成日期收取。第二筆及第三筆分期付款於完成日期之賬面值為33,300,000港元及31,942,000港元，分別於完成日期的一週年日及兩週年日收取。上述出售事項將引入戰略合作夥伴以促進Lead Turbo集團的內部增長，以支持Lead Turbo集團的業務擴展以及為其將來技術發展提供資本需求。

於二零二零年七月三十一日，出售事項已完成。於出售事項完成後，本集團於Lead Turbo集團的股權由66.88%減至44.59%，本集團失去對Lead Turbo集團的控制，惟對Lead Turbo集團仍保有重大影響力。因此，本集團將於Lead Turbo集團保留的權益確認為於聯營公司之權益。於出售日期的資產淨值如下：

	二零二零年 七月三十一日 千港元
物業、廠房及設備	4,859
使用權資產	491
無形資產（商譽除外）	148,846
商譽	195,193
應收關聯方款項	1,645
預付款項－非流動部份	862
遞延稅項資產	2,295
存貨	22,766
應收貿易賬款及其他應收賬款	5,522
預付款項－流動部份	3,765
現金及現金等值物	10,488
應付貿易賬款及其他應付賬款	(4,607)
租賃負債	(528)
合約負債	(309)
其他貸款	(22,222)
應付關聯方款項	(33,788)
遞延稅項負債	(15,563)
所出售資產淨值	319,715
本集團保留之權益之公平價值	(185,815)
非控股權益	(51,378)
從權益重新分類至收益表之資產淨值之累計匯兌差額	7,620
來自已終止經營業務之年度虧損之出售附屬公司之收益	9,100
總代價（現金代價之現值）	99,242
按下列方式結付：	
－現金	34,000
－遞延現金代價	65,242
	99,242
出售事項產生的現金流入淨額	
－已收取總現金代價	34,000
－所出售的現金及銀行結餘	(10,488)
	23,512

於出售事項完成後，已收取現金代價34,000,000港元，並確認出售附屬公司之收益9,100,000港元。遞延代價將由買方於二零二二年七月三十一日或之前以現金支付。

17. 前一年度出售附屬公司

- (a) 於二零一九年一月三十一日，本集團出售其於大中華地區從事虛擬人業務之附屬公司之70%權益。出售事項將讓本集團保留於大中華地區之虛擬人業務之若干股本權益及受惠於來自策略投資者之額外資金及其他資源以作未來發展。於二零一九年一月三十一日，出售事項已完成。於出售日期之資產淨值如下：

	二零一九年 一月三十一日 千港元
物業、廠房及設備	7,323
無形資產	35,117
應收貿易賬款及其他應收賬款	2,339
現金及現金等值物	638
應付貿易賬款及其他應付賬款	(6,411)
應付控股公司款項	(113,327)
非控股權益	(10,028)
負債淨額	(84,349)
所出售附屬公司之資產淨值	(84,349)
本集團保留之可識別資產之公平價值	(2,678)
於綜合損益表計入年內虧損之出售附屬公司之收益	105,275
總代價	18,248
按下列方式結付：	
現金	18,248
總計	18,248

於出售事項完成後，已收取現金代價18,248,000港元，並確認出售附屬公司之收益105,275,000港元。

- (b) 於二零一九年三月十九日，本集團與一名獨立買方訂立一項買賣協議，內容有關出售一組從事物業投資業務之附屬公司（「出售集團」）。鑑於香港樓市持續回軟，進行出售事項乃旨在將本集團於物業市場之投資套現，並將其財務資源投放在媒體娛樂業務。於二零一九年六月十八日，出售事項已完成而現金代價為215,802,000港元（根據買賣協議之代價216,000,000港元按出售集團於完成日期之資產淨值而調整）。於出售日期之資產淨值如下：

	二零一九年 六月十八日 千港元
投資物業（附註）	209,000
應收貿易賬款及其他應收賬款	97
應付貿易賬款及其他應付賬款	(19)
資產淨值	<u>209,078</u>
於綜合損益表計入年內虧損之出售附屬公司之收益	<u>6,724</u>
總代價	<u>215,802</u>
按下列方式結付：	
現金	<u>215,802</u>
總計	<u><u>215,802</u></u>

於出售事項完成後，已收取現金代價215,802,000港元，並確認出售附屬公司之收益6,724,000港元。

附註：
**投資物業
公平價值**

	千港元
於二零一九年一月一日	208,300
公平價值收益	<u>700</u>
於完成出售事項之日期	<u><u>209,000</u></u>

本集團之投資物業位於香港。

本集團投資物業於二零一九年六月十八日的公平價值根據由獨立專業合資格估值師行萊坊測量師行有限公司（持有認可及相關專業資格，並擁有最近在該地點及該類物業之估值經驗）進行之估值而按市值基準達致。

18. 報告期間結束後的重要事件

(i) 股份配售

於二零二零年十二月十一日，本公司與獨立第三方訂立股份認購協議，以每股0.05港元的折讓認購價配發及發行6,814,760,000股面值0.01港元的新普通股，扣除發行開支後的總代價為340,538,000港元。進一步詳情載於本公司日期為二零二零年十二月十一日及二零二零年十二月二十七日刊發之公告。

於二零二一年一月十八日，股份認購已完成，本公司以配售6,814,760,000股普通股之方式，籌集額外現金340,538,000港元。

(ii) 新型冠狀病毒之影響

世界衛生組織於二零二零年一月三十日宣佈冠狀病毒及新型冠狀病毒為全球公共衛生緊急事件。自此，本集團的業務在以下方面受到重大影響：

- 製作活動受阻
- 政府禁制措施何時解除、社交距離規定何時放寬，以及疫情對本集團主要服務需求的長期影響存在重大不確定性

本集團經營所在國家的政府亦已實施多項措施，以減低新型冠狀病毒疫情對本集團業績及流動資金狀況的部分影響。在適當情況下，本集團將申請該等政府援助。所有可能獲得的安排詳情及可獲安排的期限仍在不斷發展，且存在不確定因素。

董事正繼續評估新型冠狀病毒疫情對本集團所經營業務的影響。視乎新型冠狀病毒疫情的持續時間及對經濟活動的持續不利影響，本集團可能於二零二一年再錄得負面業績，以及受到流動資金限制及導致資產出現額外減值。然而，無法預測二零二一年餘下時間及其後的實際影響。

(iii) 收購上市公司之普通股

於二零二一年二月一日，本公司間接持有60%的附屬公司（「買方」）成立，以準備進行收購事項，如下：

於二零二一年二月三日，買方與獨立第三方訂立買賣協議，以收購一家德國公開上市電子商務公司（其股份於法蘭克福證券交易所上市）（「目標公司A」）之248,431股普通股，佔目標公司A已發行普通股總數約19%，總代價為3,709,000歐元（約34,976,000港元）。概無先決條件，而交易已於二零二一年二月三日即時完成。於收購事項完成後，本集團擁有目標公司之19%股權。董事認為，該投資為本集團提供開拓歐洲媒體娛樂市場的商機。有關該交易之進一步詳情載於本公司日期為二零二一年二月三日刊發之公告。

於二零二一年二月二十六日，買方與獨立第三方訂立買賣協議，以收購一家瑞士公開上市媒體及體育營銷公司（其股份於瑞士證券交易所上市）（「目標公司B」）之260,000股普通股（「待售股份」），總代價為7,064,000歐元（約66,617,000港元）。待售股份佔目標公司B於二零二一年二月二十六日之已發行普通股總數約2.91%股權。目標公司B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。

股息

董事會不建議派付截至二零二零年十二月三十一日止年度之末期股息（二零一九年：無）。

回顧及展望

財務及業務回顧

於截至二零二零年十二月三十一日止年度，本集團來自持續經營業務之收入為 601,301,000 港元（二零一九年：548,125,000 港元），較去年增加約 10%。於回顧年度，本集團來自持續經營業務之毛利為 64,730,000 港元（二零一九年：79,082,000 港元），減少約 18%。營業額增加而毛利減少乃源於媒體娛樂分部。於二零二零年十二月三十一日，本集團之總資產為 1,497,250,000 港元（於二零一九年十二月三十一日：2,175,050,000 港元）。本年度來自持續經營業務之本公司持有人應佔虧損為 584,205,000 港元（二零一九年：391,077,000 港元）。本年度之虧損約為 626,503,000 港元（二零一九年：419,579,000 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) 於二零一四年至二零二零年間授出之購股權的以股本結算以股份支付之款項為 7,943,000 港元（二零一九年：5,113,000 港元）；
 - (b) 收購 3Glasses 集團的攤銷及折舊開支為 28,664,000 港元（二零一九年：51,735,000 港元）；
 - (c) 投資劇集系列（歸入「參股權」）的攤銷開支為 37,057,000 港元（二零一九年：43,967,000 港元）；
 - (d) 其他攤銷及折舊開支（除上述兩項外惟不包括使用權資產的折舊）為 53,346,000 港元（二零一九年：39,007,000 港元）；及
 - (e) 現金產生單位減值虧損 305,119,000 港元（二零一九年：74,419,000 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，此分部錄得來自持續經營業務之收入約 601,301,000 港元（二零一九年：548,059,000 港元）及錄得虧損約 518,676,000 港元（二零一九年：277,867,000 港元）。虧損包括於回顧年度錄得商譽減值虧損 305,119,000 港元（二零一九年：74,419,000 港元）及就虛擬實境技術及虛擬人技術所錄得之研究及開發成本。

來自持續經營業務之媒體娛樂分部於截至二零二零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)」（包括商譽減值虧損 305,119,000 港元（二零一九年：74,419,000 港元））為虧損 432,222,000 港元（二零一九年：199,296,000 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、（分部之物業、廠房及設備之）折舊及（分部無形資產之）攤銷支出。

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、動作捕捉、虛擬製作及設計。

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

虛擬人小組主管 Darren HENDLER 先生、軟件研發高級總監 Doug ROBLE 博士與其團隊憑《外貌無異於我們的虛擬人》獲得銀獎。

總監 Pierre MICHEL-ESTIVAL 先生、視覺特效總監 Matt DOUGAN 先生、製作人 Alexandra MICHAEL 女士與其團隊憑《Tom Clancy 之 The Division 2》的線上商業廣告片贏得銅獎。

獨立廣告製作人協會(AICP)

視覺特效總監 Matt DOUGAN 先生與其團隊憑《Tom Clancy 之 The Division 2》入圍 AICP Post Award 最佳電腦特效。

合成技術指導 John BRENNICK 先生與其團隊憑 P!NK 的《Walk Me Home（音樂短片）》入圍 AICP Post Award 最佳合成及視覺特效。

荷里活專業協會(HPA)

視覺特效總監 Aladino DEBERT 先生與其團隊憑《迷失太空—船難》榮獲「最佳視覺效果—劇集（13集項下）」獎項。

自二零二零年一月一日以來，Digital Domain 3.0, Inc.（「DD3I」，為本公司的附屬公司）的美術人員提供的視覺特效服務包括：

- 《緊急救援》– 視覺特效總監 Jay BARTON 先生及 Jean-Luc DINSDALE 先生交付這套由林超賢執導的電影。
- 《魔比煞》– 視覺特效總監 Joel BEHRENS 先生、Matthew BUTLER 先生與其團隊製作由 Daniel Espinosa 執導、萬眾期待的索尼影視電影，預定於二零二二年上畫。
- 《爆機自由仁》– 視覺特效總監 Nikos KALAITZIDIS 先生與其團隊製作由 Shawn Levy 執導的動作喜劇，講述一名銀行出納員發現自己其實是一個在殘暴、開放式世界視頻遊戲中屬於非玩家角色(NPC)的故事。電影預定於二零二一年上畫。
- 《黑寡婦》– 視覺特效總監 Dave HODGINS 先生與其團隊製作由漫威工作室發行的電影，故事講述娜塔莎·羅曼諾夫（Natasha Romanoff）在電影《美國隊長：英雄內戰》與《復仇者聯盟：無限之戰》之間的經歷。電影預定於二零二一年上畫。
- 《Chaos Walking》– 視覺特效總監 Mitch DRAIN 先生與其團隊繼續製作由導演 Doug Liman 執導的電影，故事講述一個並無女性的反烏托邦世界，而所有生物均可透過稱為噪音的一連串影像、文字及聲音而聽到彼此的想法。電影預定於二零二一年上畫。
- 《尚氣與十環幫傳奇》（暫譯）– 視覺特效總監 Hanzhi TANG 先生與其團隊開始製作這部由漫威工作室發行的電影，預定於二零二一年上畫。
- 《奇異博士之瘋狂多重宇宙》（暫譯）– DDNA 團隊開始製作奇異博士的下一部曲。電影預定於二零二二年三月上畫。
- 《怪獸與牠們的產地 3》– 視覺特效總監 Jay BARTON 先生與其團隊開始製作這部華納兄弟電影，《怪獸》系列的第三章預期將於二零二二年七月上畫。
- 片名未定的《蜘蛛俠》續集 – 視覺特效總監 Scott EDELSTEIN 先生與其團隊已開始製作蜘蛛俠系列的第三部電影，預期將於二零二一年十二月上畫。
- DDNA 團隊亦參與二零二二年上畫的《Black Adam》的廣告片。

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：

- 哥倫比亞廣播公司之《**迷離境界**》– 視覺特效總監 Mitchell S. DRAIN 先生帶領美術人員團隊為 Netflix 之《**迷離境界**》第二季其中五集內容製作視覺特效。數字王國的美術人員在整季製作了合共 140 個特寫鏡頭，包括製作出一隻形態複雜交錯的怪物。
- 《**Perry Mason**》– 視覺特效總監 Mitchell S. DRAIN 先生帶領洛杉磯的美術人員為這輯 HBO 短劇製作接近 140 個特寫鏡頭，包括忠實還原一九三零年代洛杉磯「天使鐵路」附近一帶的景色。
- 《**汪達多幻視**》– 視覺特效總監 Marion SPATES 先生與其團隊交付全新的漫威工作室系列，預定於二零二一年播出。
- 《**嘉年華大街**》第二季 – 視覺特效總監 Aladino DEBERT 先生與其團隊繼續製作這輯由亞瑪遜工作室發行的歷奇劇集的第二季，預定於二零二一年播出。
- 《**洛基**》– 視覺特效總監 Jean-Luc DINSDALE 先生及其團隊已開始製作這輯全新漫威工作室系列，預定於二零二一年播出。
- 《**Ms. Marvel**》– DDNA 團隊開始製作這輯全新漫威工作室系列，預定於二零二一年底播出。

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：

- 漫威工作室之《**奇異博士 2**》
- 霍士之《**The Orville**》
- 霍士工作室之《**爆機自由仁**》
- 索尼影視之《**魔比煞**》
- 漫威工作室《**蜘蛛俠**》系列第三部曲（尚未命名）
- 華納兄弟《**怪獸與牠們的產地 3**》
- 漫威工作室《**黑豹**》續集（尚未命名）

此外，視覺特效團隊為遊戲《**Cross X**》的 40 秒預告片以及為遊戲《**和平精英**》製作 60 秒預告片提供視效預覽服務。

該團隊亦為多個項目提供製作動態捕捉的服務，包括：

- 為不能披露的 3A 級遊戲廠商製作遊戲電影片；
- *《部落衝突：King of Clash Trivia Show》*
- Legendary Film 之 *《沙丘瀚戰》* 的一個特技鏡頭
- 為 Sucker Punch Productions／索尼互動之 *《對馬戰鬼》* 遊戲電影片提供最終全身及面部動畫
- 為 The Werk Howse 拍攝一款 3A 級遊戲電影片的動作鏡頭，預期於二零二一年公開

我們為廣告、特別場地項目及遊戲提供視覺特效服務。二零二零年完成的工作包括：

- 在總監 Aladino DEBERT 先生及視覺特效總監 Matt DOUGAN 先生率領下，數字王國與代理商 AKQA 攜手為遊戲 *《對馬戰鬼》* 打造 60 秒遊戲影片及其他剪輯版本。
- 總監 Pierre MICHEL-ESTIVAL 先生及其團隊夥拍數字王國中國及數字王國印度，為騰訊的 *《和平精英》* 執導 60 秒電腦圖像預告片及為其提供視效預覽服務。
- 視覺特效總監 Piotr KARWAS 先生聯同 72andSunny 為 Pluto TV 進行平面框架項目。
- 視覺特效總監 Piotr KARWAS 先生與其團隊製作 Magic Leap 的 HBO 廣告片。
- 視覺特效總監 Piotr KARWAS 先生與其團隊為微軟 Xbox 遊戲 *《Perfect Dark》* 交付兩分鐘遊戲預告片，此為 The Initiative 與 Buddha Jones 聯手呈獻的巨作。
- 數字王國與 Havas Chicago 合作，為 Reynolds 製作三段 15 秒廣告片，包辦實境動作拍攝、設計、剪輯及最後修飾服務。
- 該團隊為微軟之 *《CrossfireX》* 交付一段使用 Unreal engine 的 30 秒遊戲預告片。工作內容亦包括拍攝四名紅人的面貌，並在製作預告片時使用。
- 有關 72andSunny，團隊亦為美國滑板明星 Tony HAWK 交付 80 多個不同版本的實境動作廣告片，所有最後修飾工作（修正、美容及上線）均由我們包辦。

- 數字王國廣告／遊戲小組再度與 72andSunny 合作，完成《**使命召喚**》的 2D 標誌動畫。
- 總監 Aladino DEBERT 現正為騰訊的《**完美世界**》執導一段 5 分鐘的遊戲預告片。DDNA 負責創作劇本、視效預覽、動作捕捉及創意指導。該項目將於二零二一年交付。
- 在《**魔獸世界**》中，團隊為 72andSunny 的短片完成 500 段成品的修飾工作。
- 視覺特效總監 Piotr KARWAS 先生與其團隊正為藝電(Electronic Arts Inc.)的「**Apex 英雄**」製作 8 分鐘影片，融合設計、電腦特效、2.5D 圖像及傳統動畫。有關影片將於二零二一年交付。
- 在行政創意總監 Kevin LAU 先生領導下，團隊已為深受歡迎的快餐連鎖店 **Wendy's** 完成三個單獨廣告活動，包辦設計、動態圖像、剪輯、框架、上色及修飾工作。
- 團隊與 72andSunny 攜手為 **Smirnoff** 交付 2D 設計及合成工作。
- 團隊為 Riot 的《**英雄聯盟**》進行動畫測試。
- 視覺特效總監 Scott EDELSTEIN 先生與其團隊聯袂客戶騰訊，於中國交付《**使命召喚手遊**》的 90 秒遊戲預告片。
- 廣告／遊戲小組與 72andSunny 及**美國國家美式足球聯盟(NFL)**合作，開始為超級碗賽事製作一項大型項目，涉及重塑一位已故美式足球傳奇人物，並使用我們的專利 **Charlatan** 軟件及 2D 合成調整。團隊將負責活動的現場工作，在球場上投射全息投影，並交付預先製作的 90 秒廣告。所有傳統視覺特效（接景、天空替換及清理）及修飾將由 DDNA 操刀。該項目將於二零二一年二月亮相。

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兩項獨立的動議，要求駁回對彼等提起的訴訟。對於該等動議，法院已駁回大部分申索，但允許申索人就申索未指明經濟損害賠償之其餘部分進行訴訟。申索人其後自願撤回若干申索。

美國附屬公司的客戶已提出一項動議，要求法院以簡易裁決方式就餘下申索之若干部份裁定彼等勝訴。法院允許其他訴訟中的雙方對此等餘下訴訟進行額外研究及調查工作，然後才聽取有利於和反對該動議的進一步論據。雙方現已提交書面辯訴狀。法院就動議作出裁決時可能不予舉行聽證會以供口頭答辯，或於作出裁決前排期進行口頭答辯。目前概無排期舉行聽證會。

美國附屬公司在其他訴訟涉及的此等項目的製作服務協議中，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，以因為彼等牽涉在其他訴訟之中所蒙受的任何損失向彼等作出彌償。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，惟其會繼續與美國子公司就協助客戶在其他訴訟中的辯護費用進行商討。保險公司與美國附屬公司現正繼續討論保險公司會否支付美國附屬公司之客戶在其他訴訟中的辯護費用以及所支付之範圍。

數字王國中國：

透過於二零一六年四月在 Lucrative Skill Holdings Limited (「Lucrative Skill」—其為 Post Production Office 集團公司的控股公司(以數字王國中國(「數字王國中國」))為共同品牌)的投資,本集團在中國打造實力雄厚的營運平台方面取得重大進展,現於北京及上海均設有製作室。

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,包括離線及網上剪接、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、虛擬實境/360度視頻和劇情片的創作提供製作服務。

於本年度,數字王國中國為劇情片及電視劇系列提供的視覺特效與調色專案服務包括《奪冠》、《一點就到家》、《赤狐書生》、《有翡》、《緊急救援》、《晴雅集》、《晴雅集》(杜比視界版)、《漢南夏日》和《半狼傳說》,及即將上映的《絕對忠誠之國家利益》。

於二零二零年,數字王國中國繼續為多個頂尖品牌的矚目廣告項目提供後期製作及製作服務(如拍攝、剪輯、調色及音樂製作),如阿迪達斯、碧歐泉、寶馬、寶格麗(ft.導演麥子)、可口可樂、迪奧、Dove、一汽-大眾、斐珞爾、馥蕾詩、綠色和平組織、哈根達斯、華為、巴黎歐萊雅、麥當勞、梅賽德斯-賓士、奧妙、OPPO(ft.導演曾國祥及演員周冬雨和李易峰)、必勝客、飛利浦、保時捷、資生堂、中赫集團、淘寶(ft.導演曾國祥)、天貓-CHINA COOL、騰訊遊戲-《使命召喚手遊》、騰訊遊戲-《和平精英》、騰訊視頻-《演員請就位》第二季、《VOGUE 服飾與美容》、伊利、有道和優酷-《少年之名》。

數字王國印度：

自二零一七年以來,數字王國的海德拉巴設施與北美及中國工作室合作無間,已成為全球製作策略的不可或缺一部分,亦為正在增長的印度視覺特效市場增添價值。

數字王國印度(「數字王國印度」)為不同平台提供服務,即劇情片、電視、網絡及網上視頻(OTT)。數字王國印度最為重視數據安全,並已接受美國電影協會(「MPAA」)、華特迪士尼電影公司(「迪士尼」)及漫威工作室有限責任公司(「漫威」)審計的內容安全審計。數字王國印度為可處理所有「A」列表荷里活及其他國際節目的經認證安全設施。數字王國印度亦已完成兩大娛樂產業協會 MPAA 與 Content Delivery & Security Association (CDSA)的合營企業 Trusted Partner Network (TPN)進行的年度評估程序,該等協會在第三方娛樂產業評估方面領先全球。

於二零二零年,數字王國印度於新型冠狀病毒在全球肆虐之際如期交付高質素作品。邁進二零二一年,數字王國印度計劃增加整體製作投入及增加產量,乃長期擴張計劃的一部分。

B. 虛擬實境、增強實境、新媒體及體驗式項目

此分部之業務包括以 360 度數碼捕捉技術及電腦圖像提供增強實境(「增強實境」)、沉浸式及虛擬實境(「虛擬實境」)。

數字王國在新興的虛擬實境市場提供各種產品和服務。本公司已開發虛擬實境串流平台和互動工具集，以支持從概念到消費沉浸式內容的端到端解決方案。數字王國團隊使用專有的攝影機和軟件以拍攝 360 度全景視頻，並由其美術人員製作實時和視頻點播(視頻點播)形式的虛擬實境體驗。除了運用本身的應用程式提供虛擬實境內容外，數字王國的技術團隊亦為不同品牌及電訊企業客戶製作訂製的虛擬實境應用程式。

於二零二零年，數字王國的虛擬實境、增強實境、新媒體及體驗式項目團隊製作數個直播節目、體驗及裝置：

- 於二零二零年十二月，數字王國團隊交付於二零二零年遊戲大獎播出的《*方舟 2*》首段預告片。有關工作包括兩個角色的遊戲影片素材工作。在視覺特效總監 Matt DOUGAN 先生監督下，數字王國與 Studio Wildcard 合作，為飾演主角「Santiago」的雲迪素(Vin Diesel)和另一名女孩要角創建仿如照片般逼真的面貌。數字王國負責素材外型開發及人才招聘。
- 於二零一九年，數字王國與一間不能披露的 3A 遊戲公司合作，製作他們歷來規模最大、質素最頂尖的遊戲，收錄超過 30 小時的人臉捕捉及動作捕捉。進行這項浩大的遊戲項目期間，數字王國利用其專利人臉捕捉技術 Masquerade 2.0 進行所有主體拍攝。這個未公開的 3A 級遊戲現正於視覺特效總監兼新媒體創意總監 Aruna INVERSIN 先生監督下進行製作，預定於二零二二年發布。
- 與廣告、遊戲以及新媒體及體驗式項目團隊合作期間，使用虛擬人團隊的換臉技術「Charlatan」軟件為大衛碧咸(David BECKHAM)的臉孔添加 30 年歲月痕跡，以用於慈善活動「瘧疾不再」(Malaria No More)這個意義非凡的新項目。這部名為《*撲滅瘧疾*》(Malaria Must Die)的短片由視覺特效總監 Dan BARTELUCCI 先生監製，並於二零二零年十二月播出。
- 數字王國與拉斯維加斯一間實力雄厚的經紀公司 R&R Partners 聯手，延續數字王國與 R&R 的主要客戶 Blockchains LLC 的合作，製作五段 2 分鐘的介紹影片，展示他們的新倡議「智能都市」。此將會成為一個實際存在並以虛擬技術支持的全新都市，當中全部交易以加密貨幣進行，目前計劃於內華達州興建。行政創意總監 Kevin LAU 先生與數字王國的動態圖像團隊接手這項敘事片的挑戰，製作簡單悅目的圖形，闡述極為複雜的主題以及建設「去中心化」都市所需的各種結構。該項目將於二零二一年交付。

- 數字王國夥拍《時代雜誌》及其他夥伴製作沉浸式虛擬實境體驗 *《The March》*，當中包括以 3D 重塑馬丁路德·金博士於一九六三年 March on Washington 的風采，並於二零二零年二月在芝加哥 DuSable 非裔美國人歷史博物館首展。此項沉浸式體驗由 Aruna INVERSIN 先生監製，以憲法大道遊行掀起序幕。隨著馬丁路德·金博士開始演講，觀眾可走近他的講台，最終可在僅數尺的近距離體驗歷時五分鐘的「我有一個夢」演講，見證這重要一刻。《時代雜誌》於二零二零年二月為該項目出版載有多篇文章的特輯，封面人物是數字王國為馬丁路德·金博士重塑的虛擬特寫，可謂本公司的歷史性時刻。
- 數字王國與藝術家 Lina RASSBAKKEN 及其團隊合作，創造 11 個獨一無二的實時角色及素材，用於名為 *《NORN》* 的互動 VR 體驗。這個故事源於北歐神話及民間傳說，當中，數字王國創造多個有機模型，包括幽靈以至外貌恰似水熊蟲的奇珍異獸。該項目由數字王國的北京工作室負責，於二零二零年十二月交付，並計劃於二零二一年第一季度進行獎項巡迴展以及公開亮相。

於本年度，數字王國全球製作室員工參與的盛事：

- 高級流程總監 Deke KINCAID 先生於 Foundry's Virtual Events Series 的環節「*Nuke TD Roundtable*」分享見解及經驗，解構技術總監及技術美術人員的職責，以及為何兩者是理想事業。
- 新媒體及體驗式項目之執行監製 John CANNING 先生為 #AIShowBiz 發表「*Trailblazer Talk*」演講，主題是「在新常態下創作虛擬角色及世界」。
- John CANNING 先生出席 VES 線上座談會，討論實時虛擬人。
- John CANNING 先生以主持人身份出席 Digital Hollywood 的「虛擬荷里活製作及沉浸式娛樂」座談。
- John CANNING 先生與 Keran Malicki-Sanchez 出席 Virtual & Augmented Reality World Conference & Expo (VRTO) 座談，分享各種想法及製片趣事，主題圍繞製作幾可亂真的人物、怪物及歷史偉人的藝術。
- John CANNING 先生在 Cannes XR 影展發表「生於虛擬：在現今世界創造角色」的主題演講，重點討論影片與實時引擎互動性的交界，以及其如何為虛擬角色及表演創造新的可能性。

- 動畫總監 Jan Philip CRAMER 先生於 **Langara Centre for Entertainment Arts** 的面部動畫製作課程授課，示範利用動態捕捉或影格動畫製作最真實及細緻的面部動畫所需技巧。
- 電腦圖像總監 Asuka Tohda KINNEY 女士在 **Chaos Group** 的「*24 Hours of Chaos*」虛擬大會上發表「無懼近拍：於數字王國製作逼真臉部細節」。
- Aruna INVERSIN 先生參加美國視覺特效協會/AutoDesk 的「*Ask Me Anything*」系列視覺特效講解。
- 廣告及遊戲總監及創意總監 Pierre MICHEL-ESTIVAL 先生在 **Poolhouse** 的「*Let's Get Remote: The Post-Production Series*」線上論壇討論他的工作流程。

C. 虛擬人業務（北美及大中華地區）

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，並將廣招全球各地的合適人才。

於本年度，北美地區之虛擬人小組(VHG)參與了多個活動，包括：

- 軟件研發高級總監 Doug ROBLE 博士應邀於 **RealTime Conference 2020** 上發表線上主題演講，詳述彼與我們的虛擬人小組如何成功向世界披露 **DigiDoug**，於二零一九年 **TED** 講座上展示實時登台的一個栩栩如生虛擬人物。今次演講探討現今技術進展，集中圍繞如何達到實時及逼真兼具的「真實」。
- 在 **NVIDIA** 的 GPU 技術大會(GTC)上，Doug ROBLE 博士亦發表題為《逼真、實時、虛擬人：從 **TED** 演講到現在》的演講，深入探討團隊如何解決實時虛擬人的棘手難題，並取得他們於二零一九年 **TED** 演講的成就，以及其後的研究方向；如何提高角色的還原度、創造能夠讓其他人易於駕馭的角色、創造能夠表現自我的自主角色，以及開發出製作角色的新方式，追求極致還原度。
- Doug ROBLE 博士額外為 **NVIDIA** 主持內部演講。
- 虛擬人小組主管 Darren HENDLER 先生參加 **SIGGRAPH** 中「以視覺特效改變年齡」的重點播客，探討以視覺特效改變年齡所需的科學、技術及技巧。

- 在 **Cannes XR 影展**，Darren HENDLER 先生與 John CANNING 先生出席名為「歡迎進入虛擬人時代（和魔力）」的座談，探討虛擬人、其如何革新電影，以及數字王國對現實生活應用的前瞻。於 CANNES XR 影展與數字王國的獨家閒談。
- Doug ROBLE 博士及 Darren HENDLER 先生在 **SIGGRAPH 亞洲**發表「虛擬人回歸！於新型冠狀病毒時代創造及運用像真的虛擬人物」。
- 在 **SIGGRAPH LA** 上，Doug ROBLE 博士發表有關於視覺特效應用人工智能的演講。
- 在 **VFXRio** 上，首席特效工程師 Lucio MOSER 發表「機器學習正影響整個視覺特效流程：關於臉部動態捕捉的研究個案」。
- Doug ROBLE 博士參加**英特爾的人工智能播客**，與主持人探討數字王國正在研究的複雜視效及虛擬人所用的技術及人工智能模型。
- 軟件工程師 Melissa CELL 女士參加 **NVIDIA 的 GTC** 上名為「適地性娛樂的未來」小組討論。

數字王國虛擬人小組的研發工作助力多個項目，並於二零二零年取得新進展：

- 團隊推出供內部使用的新一代人臉捕捉技術 **Masquerade 2.0**，乃從零開始重新研發，為新世代遊戲、劇集及廣告製作電影質素的角色。
- 於二零二零年十一月，團隊首次推出「**Douglas**」，他是全世界最逼真的實時自主虛擬人之一。「Douglas」目前仍在研發中，可望打破人機互動的隔閡，進行輕鬆自然的對話。
- 虛擬人小組與廣告／遊戲以及新媒體及體驗式項目團隊合作，使用「Charlatan」軟件為大衛碧咸(David Beckham)的臉孔添加 30 年歲月痕跡，以用於「**瘧疾不再**」(Malaria No More)一個意義非凡的新活動。

在大中華地區，除鄧麗君虛擬人外，本集團與不同業務夥伴（例如著名歌手、電影明星或公司）合作開發其他虛擬人角色。自二零一八年以來，本集團創作了多個自家的虛擬人角色／知識產權，包括 Lydia、STAR、M.E、勝男及班長小艾。本集團亦就研究和開發部署資源，以改善虛擬人角色與觀眾之間的互動。

本集團於二零二零年製作或推出其他類型的虛擬人項目，包括：

- 於二零二零年五月，本集團與就是俊傑音樂有限公司攜手製作宣傳片《IMAGINE》。虛擬人 M.E. 出現於該影片結尾，預告他的回歸。
- 於二零二零年十月，M.E. 在林俊傑《倖存者·如你》LIVE 線上演唱會上帶給觀眾不一樣的驚喜。這場線上演唱會當晚獲得 16,000,000 人觀看次數。
- 於二零二零年十月，M.E. 創立了自己的社群網站，包括微博、Facebook 和 Instagram。
- 於二零二零年十二月，謝霆鋒與數字王國合作設計的虛擬偶像 ZEN 勝男在謝霆鋒的線上演唱會《鋒狂搖滾》擔任主持人正式出道。整場演唱會的精彩演出內容及嶄新互動形式吸引了數百萬觀眾線上同步觀賞。
- 於二零二零年十二月，勝男正式開始運營微博社交平台，與謝霆鋒的線上互動吸引了許多粉絲關注。勝男於二零二一年將獲得更多演出機會，尋索及展開多元發展。

D. 共同製作

劇情片：

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。該電影繼續在美國境內及境外的非票房渠道帶來收入。《宇宙生還戰—安達的戰爭遊戲》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）領銜主演。此影片由 Summit Entertainment 聯同 OddLot Entertainment 發行，並為 Chartoff Productions/ Taleswapper/ OddLot Entertainment/ K/O Paper Products/ DD3I 製作。DD3I 於電影《宇宙生還戰—安達的戰爭遊戲》的參股權所應佔的溢利，已於本集團之綜合損益表內的「其他收入及收益」中確認。

劇集系列：

數字王國攜手唐德影視、世像傳媒聯袂出品原創都市職場勵志劇集《十年三月三十日》。與此同時，數字王國為該劇提供視覺特效製作及虛擬實境內容解決方案，為觀眾提供優質的沉浸式互動體驗。與此同時，數字王國亦投資於世像傳媒的巨制《大潑猴》並為該片提供視覺特效製作。

於回顧年度，來自《大潑猴》（二零一九年：《十年三月三十日》）的 55,324,000 港元（二零一九年：62,095,000 港元）已確認為電影及劇集播映所得收入及於本集團的綜合損益表內歸入「其他收入及收益」。上述電視劇系列投資（歸入「參股權」）的攤銷開支為 37,058,000 港元（二零一九年：43,967,000 港元）。

E. 投資於「handy」

於二零一八年，本集團對 Mango International Group Limited（「Mango」）之股權作出 25,000,000 美元（約 196,213,000 港元）之投資，其旗艦產品「handy」利用全球數百萬間酒店客房打造全面的旅遊生態系統，包括旅行者的端到端旅程，涵蓋出發前至目的地遊覽以及在行程後續。於二零一八年十二月三十一日及二零一九年十二月三十一日，此項投資分類為「透過其他綜合收益按公平價值計量之金融資產」。為編製二零一八年及二零一九年的年度審核，本集團已委聘獨立專業估值師，估計 Mango 於年結日的公平價值，並於該兩個財政年度作出公平價值調整（向下）。公平價值調整反映在其他綜合收益表中而不會重新分類至損益的項目。於二零一九年十二月三十一日及二零二零年十二月三十一日，透過其他綜合收益按公平價值計量之金融資產之價值為零。

聯營公司之權益

3Glasses 集團

於二零一八年三月二十二日，本公司的一間間接全資附屬公司 Digital Domain Network Technology Limited（「DD Network」）、林哲鉅先生（「賣方」）、Lead Turbo Limited（「目標公司」）及擔保人訂立協議（「協議」），據此，DD Network 有條件地同意收購（或促使收購）而賣方有條件地同意出售目標公司之 6,688 股普通股（佔目標公司已發行股本的 66.88%），總代價（包括或然代價人民幣 90,000,000 元（相當於約 112,000,000 港元），以兩筆款項支付）為最高人民幣 240,000,000 元（相當於約 298,000,000 港元）（可予調整）。由於二零一九年實際溢利較二零一九年目標溢利為低，因此，本集團根據收購事項之條款支付部分或然代價（根據實際溢利佔目標溢利之比例計算）約人民幣 13,000,000 元（約 14,259,000 港元）。或然代價其中約人民幣 37,000,000 元（約 41,396,000 港元）不再為應付，因此已於二零一九年財政年度確認為或然代價公平價值變動及於本集團的綜合損益表反映出來。有關計算機制的詳情，請參閱本公司日期為二零一八年三月二十二日之公告。

根據協議，賣方及擔保人已共同及個別地承諾向目標集團提供一項金額為人民幣 20,000,000 元（相當於約 25,000,000 港元）的免息貸款，以及 DD Network 已承諾於上述期間內向目標公司提供一項金額為人民幣 30,000,000 元（相當於約 37,000,000 港元）的免息貸款。

合約安排 – 詳情請參閱本公司二零一九年年報內第 17 至 21 頁。

於二零二零年七月十七日（聯交所交易時段後），DD Network 與買方（「買方」）訂立出售協議，據此，買方有條件地同意收購而 DD Network 有條件地同意出售相關股份（佔目標公司已發行股本 22.29%），總代價為 102,000,000 港元。

由於根據上市規則第 14.07 條就出售事項計算的若干適用百分比率超過 5%但低於 25%，故出售事項構成上市規則第 14.06 條項下本公司的須予披露交易，並因而須遵守上市規則項下的通知及公告規定。有關詳情請參閱本公司日期為二零二零年七月十七日之公告。

上述出售事項已於二零二零年七月三十一日完成，而 3Glasses 集團已（從非全資擁有附屬公司集團）成為本公司之聯營公司集團。

3Glasses 集團主要從事以「3Glasses」品牌名稱之虛擬實境硬件、智能穿戴裝置、虛擬實境軟件開發工具包及其他相關產品的研究、開發及銷售業務。3Glasses 集團的管理團隊在虛擬實境的技術開發方面具有逾 10 年經驗，並為於中國提供虛擬實境解決方案的先驅。3Glasses 集團的主要產品為自主研發的虛擬實境頭戴設備，為一種為穿戴者提供虛擬實境體驗的頭戴式顯示器裝置，廣泛應用於電腦遊戲、模擬器及訓練器。3Glasses 集團曾推出中國首款（全球第二款）虛擬實境頭盔（3Glasses D1）和中國首款混合實境頭盔（3Glasses 藍珀 S1 微軟版開發版）。3Glasses 集團已成功完成超過 200 個虛擬實境項目，服務對象來自各行各業，包括娛樂、教育、旅遊、展覽展示、建築、設計、醫療、影視以及安防。

於二零一九年，3Glasses 集團全球首發的新一代消費級超薄 VR 眼鏡「3Glasses X1」，重量是目前市場上同類產品的三分之一。於二零一九年，3Glasses X1 成功與中興的 Axon 10 Pro 直接連接，令 X1 成為全球首台量產與 5G 手機連接的超薄 VR 眼鏡。此外，於二零一九年，3Glasses 集團推出 D4（為根據 D 系列研發的升級版虛擬實境頭戴設備），其光學視覺體驗及工業設計更臻完善，為方便在虛擬實境體驗中更自由地活動，其線管已雙倍加固及加長。

於二零二零年三月十七日，3Glasses 集團攜手中國聯通於線上召開戰略合作發佈會。此次以「同頻共振」為主題的發佈會上，雙方宣佈在中國聯通整合 5G+VR 產業共振全方案的過程中，3Glasses 集團成為就中國聯通的「終端+應用」、「線上+線下」一體化落實合作協議的首批合作夥伴之一。此外，3Glasses 集團於發佈會上正式首發「X」系列 VR 眼鏡「X1S」的新產品。

作為高通在 XR SIMPLEVIEW 計劃的首個官方認證合作夥伴，3Glasses 集團也與其他著名企業如京東方科技集團股份有限公司等合作開發超輕薄 VR 光學組件，推動 VR 產業的迭代。此外，隨著中國電訊營運商鋪設 5G 網絡，3Glasses 旗下的 X1 及最新的 X1S 作為 5G 智能手機必備的 5G 應用的載體，將擔當家庭及個人用戶的主要消費者虛擬實境硬件，透過 5G 提供沉浸式的無縫 VR 體驗。

於二零二零年十二月三十一日，3Glasses 集團已申請 404 項虛擬實境自主核心專利。作為創新型技術公司，在保持虛擬實境頭戴設備等硬件產品領域技術領先的同時，3Glasses 集團亦積極拓展其解決方案服務（包括虛擬實境硬件、虛擬實境遊戲及內容服務以及行業應用）。

鄧麗君虛擬人業務及虛谷未來科技（北京）有限公司（「北京虛谷」）

為加快虛擬人業務的發展，本集團繼續尋求與戰略合作夥伴之間的融資及合作機會。二零一九年一月，多名策略投資者獲本集團邀請注資大中華地區指定虛擬人業務計劃，而此等公司已於二零一九年二月一日起重新分類為本公司的聯營公司。

鄧麗君虛擬人

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，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（「鄧麗君虛擬人」）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鄧麗君虛擬人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。

- 二零二零年，**邯鄲環球中心美樂城虛擬人鄧麗君紀念館及全息音樂劇**：紀念館及全息音樂劇的舞台搭建及演出已於二零二零年五月完成，此精彩節目一直順利舉行，並吸引眾多觀眾前往觀賞。
- 二零二零年十月，**虛擬人鄧麗君音樂秀《尋找鄧麗君》落地重慶洪崖洞**：此全息混合實境(MR)互動音樂秀以全息影像再現了鄧麗君的優雅神韻，為觀眾營造身臨其境的沉浸式觀感和耳目一新的文化體驗。
- 二零二零年十月，**虛擬人鄧麗君「鄧麗君·仙女湖傳奇」落地江西新余仙女湖景區**：透過此全息 MR 互動光影秀重新演繹鄧麗君情歌。

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、商業拓展量。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、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。

- 二零二零年五月，**虛擬人班長小艾（「班長小艾」）直播**：班長小艾作為特邀嘉賓參加中國傳媒大學 520 公益演唱會直播，與廣大藝術青年及學生們為愛發聲。
- 二零二零年六月，**班長小艾出道**：中國內地首個虛擬少兒閱讀推廣人、首個少兒虛擬偶像、首個少兒知識分享官班長小艾出道。
- 二零二零年六月，**班長小艾 x 抖音端午「名畫遊」直播**：班長小艾在抖音發起端午節直播遊《明宣宗行樂圖》，開創走入微觀世界「名畫遊」系列，以黑科技帶領大家走入傳統文化和藝術的世界，直播片段名畫遊，視頻全平台播放量超過 5 萬次。
- 二零二零年六月，**班長小艾開啟淘寶直播**：班長小艾個人淘寶直播間開通，進行親子伴讀及少兒書籍、文具、親子家庭消費品帶貨最高觀看量為 163 萬，成為淘寶直播「新奇特頻道」虛擬主播標杆。此後班長小艾在淘寶直播總計開播超過 130 場，並與噹噹網、接力出版社、中信出版社、天貓超市等品牌開展合作。
- 二零二零年七月，**中信美術館直播**：出道僅一個月的班長小艾受抖音官方邀請參加 2.7 億重磅話題「古都茶話會」直播活動。班長小艾與中信美術館館長曾孜榮聯合進行「名畫遊」直播，帶領萬千觀眾走入《清明上河圖》、《韓熙載夜宴圖》、《明宣宗行樂圖》古畫，即時欣賞古畫的藝術魅力及人文價值。
- 二零二零年七月，**班長小艾 x 人民網直播助農活動**：班長小艾作為特邀公益大使，參加人民網人民優選百城百縣直播助農活動，助力疫情之後農產品售賣，用自己的力量在線上為公益發聲。

- 二零二零年七月，**班長小艾 x 北京衛視抖音直播**：班長小艾參加北京衛視《時空的課堂》抖音直播，與小朋友們一起上課，一起穿越時空與古人對話。
- 二零二零年八月，**班長小艾成為「央視非遺小達人」**：班長小艾成為「央視非遺小達人」，介紹古琴文化的內容在中國中央電視台(CCTV)少兒頻道(CCTV-14)播出。
- 二零二零年九月，**班長小艾 x 中國聯通 x Apple Watch 新品發佈直播**：班長小艾作為特邀嘉賓參加中國聯通 x Apple Watch 新品發佈直播。直播間觀看量超過 239 萬。
- 二零二零年九月，**北京國資委「新產品•新技術•新應用場景」推介會**：班長小艾作為特邀主持人參加北京國有資產監督管理委員會舉辦的推介會，並作為「首農產品推薦官」主持三場新品推薦，協助向推介會介紹三元奶粉新品。
- 二零二零年九月，**虛擬人 Nonoka（「Nonoka」）x 班長小艾為王老吉新品進行帶貨直播**：Nonoka 及班長小艾為王老吉新品進行專場帶貨直播，直播間熱度超越品牌以往直播。
- 二零二零年十月，**「家的色彩」公益音樂會**：班長小艾作為文化交流特別小使者出席香港「家的色彩」公益音樂會並獻唱《國家》，她用甜美的歌聲和靈動的身姿，以音樂共同傳遞愛國正能量，祈盼國泰民安，贏得了陣陣掌聲。在互動環節，小艾更是憑藉豐富的知識及經驗引導現場觀眾走入少兒虛擬偶像的奇妙世界。
- 二零二零年十月，**短視頻系列《小艾問學》正式上線**：班長小艾衍生原創少兒趣味科普系列《小艾問學》（微信搜「班長小艾」即可）正式上線，每天一個動物、植物、宇宙、人文、人體、地理、歷史等趣味科普，為父母和孩子提供更多親子話題，節目推出後取得了良好的市場回饋，快速累積了大量粉絲。班長小艾成功認證視頻號「母嬰育兒博主」。
- 二零二零年十一月，班長小艾參加**二零二零年北京海澱區文化科技嘉年華活動**。
- 二零二零年十二月，**金陀螺獎**：北京虛谷榮獲第五屆金陀螺年度優秀虛擬直播服務商獎。

- 二零二零年十二月，**第十屆 QBW2020 年母嬰跨界創交會**：北京虛谷榮獲第十屆 QBW2020 年冬季母嬰跨界創交會（「母嬰跨界創交會」）行業貢獻獎。班長小艾被評為第十屆 QBW2020 年冬季母嬰跨界創交會「科教好產品」。班長小艾作為 QBW 母嬰跨界創交會歷年來首個虛擬主持人出現在活動現場，與現場主持人及嘉賓進行了即時互動。班長小艾與觀眾的互動效果如同真人般，令大家驚歎不已，也讓大家看到了虛擬人技術及人工智慧為行業帶來的眾多可能性。
- 二零二零年十二月，**央視第六屆《中國詩詞大會》**：班長小艾參加第六屆《中國詩詞大會》並擔任小小提問官，節目已於二零二一年在春節央視 1 台首播。
- 二零二零年十二月，**Nonoka 視頻號「Nonoka 的內衣生活學」**：該頻道正式上線，以女性觀眾為目標，利用專業的內衣知識為核心進行內容輸出。
- 二零二零年十二月，**Nonoka x 班長小艾為燃力士進行聖誕專場帶貨直播**：Nonoka 及班長小艾為燃力士進行聖誕專場直播，直播場觀看次數較燃力士日常直播增長 865%，直播點贊量增長 163%，成功助力燃力士穩定增加 83% 的客戶投入度。
- 於二零二零年十二月，**虛擬人 Lydia（「Lydia」）於社群平台輸出二次元歌舞內容**：(a)於二零二零年十月以「微光少女」定位進駐抖音；(b)於二零二零年十一月進駐微信視頻號；及(c)進駐愛奇藝動漫平臺「吧嗒」，輸出有關動畫、漫畫、遊戲及小說(ACGN)的表演。

數字王國空間（虛擬實境影院及 DD Land）

二零一七年九月，數字王國與多名戰略夥伴成立**數字王國空間（北京）傳媒科技有限公司（數字王國空間）**。

數字王國空間致力開發及執行領先的虛擬實境體驗，並在中國新設多家虛擬實境影院。結合別樹一格互動娛樂化體驗的顯著特點，數字王國空間之虛擬實境影院已設立於廣州、重慶及撫順等地的多個購物商場內。與現有家用虛擬實境設備相比，數字王國空間將為消費者帶來更加專業的沉浸式虛擬實境內容，並以更加親民的價格呈現。而數字王國空間的品牌效應、規模效應、位置及客流量優勢，為廣告植入等帶來更多商機的可能性。應佔此聯營公司虧損約為 8,440,000 港元（二零一九年：13,943,000 港元）。

自中國內地及早控制新型冠狀病毒疫情後，全球旅遊減少促使中國消費者將購物及旅遊回流到國內。特別是政府於二零二零年推出離島免稅購物新政策，旨在吸引國民留在中國內地消費，令海南省出現顯著的旅遊熱潮。為把握機遇，滿足消費者（特別是Z世代消費者）日漸多元化的數碼內容體驗需求，數字王國空間與中地基業（海南）投資有限公司聯合構建的「數字王國主題樂園」（稱為「賽博朋克數字主題樂園」），於二零二零年十二月二十四日在海南省海口市中心大型商業綜合館友誼·陽光城正式啟動。樂園應用虛擬實境、全息投影等尖端數碼影像技術，為客戶提供全息影院、VR影院、MR未來競技場、沉浸式綠洲、賽博街道等數字娛樂服務，場地佔地4,800平方米。

本集團的商譽及無形資產

於二零二零年十二月三十一日，本集團擁有無形資產約737,030,000港元（即本集團於同日的總資產約49%）。該等無形資產包括商譽約310,047,000港元，已分配至媒體娛樂分部的三個現金產生單位（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」），(ii)後期製作（「後期製作現金產生單位」），(iii)360度數碼捕捉技術應用（「360度現金產生單位」），而商標約155,270,000港元則分配至本集團的視覺特效製作現金產生單位及360度現金產生單位。

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。於二零二零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）載於本公告附註11。

於二零二零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二零一九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。

除360度現金產生單位外，各現金產生單位之平均增長率乃根據截至二零二一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。

本公司考慮到亞洲、北美及歐洲當前的市場競爭和不確定性，在準備現金產生單位的預測時比較保守，例如使用較高的成功折扣和降低與去年相比可信工程與可能工程的預測現金流入。

有別於其他現金產生單位的合約，360 度現金產生單位合約的特點在於合約日期與交付項目之間的時間較短。此外，現金產生單位的增長前景在很大程度上取決於旅遊、體育、演唱會及其他群眾活動行業對 360 度數碼捕捉及串流直播業務的需求恢復，此等需求在大多數地區受社交距離規定及旅遊限制措施所嚴重影響。此現金產生單位所採用的增長率乃依據過往增長率，並參考市場研究得出的行業平均水平。

本集團之收益一般根據根據項目計算，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

於二零二零年十二月三十一日，分配至視覺特效製作現金產生單位之商譽約 208,691,000 港元（二零一九年：208,863,000 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 168,196,000 港元（二零一九年：161,133,000 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 19.3%（二零一九年：19.4%）及稅前貼現率 17.6%（二零一九年：17.0%）。根據獨立估值師進行之敏感度分析，視覺特效制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

於二零二零年十二月三十一日，分配至後期製作現金產生單位之商譽約 85,186,000 港元（二零一九年：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約 15,325,000 港元（二零一九年：零）。於二零一九年十二月三十一日就此現金產生單位作出減值虧損約 17,201,000 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 22.2%（二零一九年：30.1%）及稅前貼現率 20.6%（二零一九年：20.5%）。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。

360 度現金產生單位

於二零二零年十二月三十一日，分配至 360 度現金產生單位之商譽約 16,170,000 港元（二零一九年：321,291,000 港元），乃根據歸因於該現金產生單位之使用價值計算，因此於二零二零年十二月三十一日就此現金產生單位作出減值虧損約 305,119,000 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（二零一九年：七年）預算期內平均增長率 22.5%（二零一九年：31.5%）及稅前貼現率 18%（二零一九年：17.8%）。該現金產生單位的估值較低主要是由於(i)作為預測基準的截至二零二零年十二月三十一日止財政年度產生的收益偏低；(ii)預算期內收入增長較為保守(導致平均增長率較低)由於先前三個財政年度的平均過往增長率較低，以及於未來數年（尤其是二零二一年）360 度現金產生單位所服務的群眾參與活動（例如旅遊、體育盛事、演唱會）何時能夠於該現金產生單位的亞洲、美國及歐洲市場出現有意義的復甦以產生對 360 度現金產生單位服務的持續需求的不確定因素，同時本集團將於非媒體娛樂市場為此現金產生單位發掘商機（例如教育相關市場），作為我們的「360 度類型」、「電腦圖像類型」及「硬件類型」虛擬實境產品組合之一部份。

有關此現金產生單位之項目及展望之進一步討論，請見「新媒體及體驗式項目－虛擬實境／增強實境」及「展望」章節。

報告期後事項

根據一般授權認購新股份

於二零二零年十二月十一日，本公司與 Clive Ng Cheang Neng 先生（「Ng 先生」）擁有的 HLEE Finance S.à r.l.（「認購人」）就認購事項訂立認購協議。根據認購協議，本公司有條件同意配發及發行 6,814,760,000 股股份予認購人，認購價為每股認購股份 0.05 港元（「認購事項」）。認購事項已於二零二一年一月十八日完成，而認購股份已根據本公司之一般授權配發及發行。認購股份相當於本公司於認購事項公告日期之已發行股本 34,073,816,258 股股份約 20%，及本公司經認購事項擴大之已發行股本 40,888,576,258 股股份約 16.67%。

認購事項之所得款項總額及所得款項淨額分別約為 340,738,000 港元及 340,538,000 港元，擬用於組建合營企業、本集團之媒體娛樂分部及用作一般營運資金。詳情請參閱本公司日期為二零二零年十二月十一日、二零二零年十二月二十七日及二零二一年一月十八日之公告。

組建合營企業及於歐洲投資

組建 DDCP

根據本公司日期為二零二零年十二月十一日及二零二零年十二月二十七日之公告所述的協議，本公司之間接全資附屬公司數字王國廣播（香港）有限公司（「數字王國廣播」）與合營夥伴 Digital Knight Finance S.à r.l.（「DKF」，為 Ng 先生全資擁有之公司）已成立 Digital Domain Capital Partners S.à r.l.（「DDCP」，於二零二一年一月十八日在盧森堡大公國註冊成立之公司）。DDCP 為本公司間接非全資附屬公司（擁有 60% 權益）。

根據合營企業組建協議，本公司（透過數字王國廣播）及認購人（透過 DKF）將認購 DDCP 股份，並分別持有 DDCP 之 60% 及 40% 權益，代價為以現金支付認購價約 187,800,000 港元（相當於 20,000,000 歐羅）及約 125,200,000 港元（相當於 13,333,333 歐羅）。

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 已同意購買而賣方已同意出售 asknet Solutions AG（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）（「目標公司」）的 248,431 股普通股（「待售股份」），總代價為 3,709,075 歐羅（約 34,976,576 港元），即每股待售股份的代價約為 14.93 歐羅（約 140.79 港元）。待售股份相當於目標公司於二零二一年二月三日之已發行普通股總數約 19%。

目標公司於一九九五年成立，為知名採購、電子商務及支付專家，其於德語學術市場擁有強固地位，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。本集團與目標公司正在考慮之中的合作領域包括將本集團的虛擬人技術（以虛擬教學助理的形式）用於歐洲市場中的教育及終身學習領域、開發利用混合實境內容的學習解決方案以及將本集團的軟件及硬件產品分銷至歐洲的教育市場。考慮到新型冠狀病毒疫情，本集團預期教育科技服務的需求很有可能上升。詳情請參閱本公司日期為二零二一年二月三日之公告。

投資於 HLEE

於二零二一年二月二十六日，DDCP（作為買方）與一名賣方訂立買賣協議，據此，DDCP 同意購買而賣方同意出售 260,000 股 Highlight Event and Entertainment AG（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（股份代號：HLEE.SW）（「HLEE」）的普通股（「待售股份」），總代價為 7,064,447.52 歐元（約 66,617,740 港元），即每股待售股份約 27.17 歐元（約 256.22 港元）。待售股份佔 HLEE 於二零二一年二月二十六日之已發行普通股總數約 2.91%。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。

股本 股份

於二零二零年十二月十一日，本公司與認購人就認購事項訂立認購協議。詳情請參閱上文「報告期後事項」一節，以及本公司日期為二零二零年十二月十一日、二零二零年十二月二十七日及二零二一年一月十八日之公告。

於二零二零年十二月三十一日，本公司每股面值 0.01 港元之已發行股份（「股份」）總數為 34,075,516,258 股。於二零二一年一月十八日完成認購事項（上文所述者）後，已發行股份總數為 40,890,276,258 股。

購股權

於二零一四年五月二十八日，本公司根據本公司之購股權計劃向承授人授出合共 980,060,000 份購股權。購股權賦予承授人權利，可按行使價每股股份 0.098 港元認購最多合共 980,060,000 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，概無購股權已獲行使、被註銷或失效。自授出日期（二零一四年五月二十八日）起有 46,570,000 份購股權已獲行使，而 140,760,000 份購股權已被註銷或失效。

於二零一五年五月六日，本公司根據本公司之購股權計劃向承授人授出合共 78,000,000 份購股權。購股權賦予承授人權利，可按行使價每股股份 1.32 港元認購最多合共 78,000,000 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 10,000 份購股權已獲行使，而 3,000,000 份購股權已被註銷或失效。

於二零一六年一月二十九日，本公司根據本公司之購股權計劃向承授人授出合共 379,500,000 份購股權。購股權賦予承授人權利，可按行使價每股股份 0.413 港元認購最多合共 379,500,000 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 25,666,665 份購股權已被註銷或失效。

於二零一六年六月二十二日，本公司根據本公司之購股權計劃向承授人授出合共 100,000,000 份購股權。購股權賦予承授人權利，可按行使價每股股份 0.495 港元認購最多合共 100,000,000 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，本公司根據本公司之購股權計劃向承授人授出合共 50,000,000 份購股權。購股權賦予承授人權利，可按行使價每股股份 0.566 港元認購最多合共 50,000,000 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 13,199,986 份購股權已被註銷或失效。

於二零一七年二月十三日，本公司根據本公司之購股權計劃向承授人授出合共 300,000,000 份購股權。購股權賦予承授人權利，可按行使價每股股份 0.469 港元認購最多合共 300,000,000 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，本公司根據本公司之購股權計劃向承授人授出合共 130,000,000 份購股權。購股權賦予承授人權利，可按行使價每股股份 0.130 港元認購最多合共 130,000,000 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，本公司根據本公司之購股權計劃向承授人授出合共 478,000,000 份購股權。購股權賦予承授人權利，可按行使價每股股份 0.046 港元認購最多合共 478,000,000 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，1,700,000 份購股權已獲行使，並無購股權已被註銷或失效。

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。

於二零二零年，本公司有來自兩間美國銀行的銀行融資 11,000,000 美元（約 85,282,000 港元）。該等銀行融資以本集團的定期存款作為抵押。本集團有來自一間加拿大銀行的銀行融資 5,924,000 加元（約 36,063,000 港元），而該等銀行融資已動用 5,779,000 加元（約 35,181,000 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，根據新型冠狀病毒緊急貸款計劃獲批的若干貸款為 1,064,000 美元（相等於 8,251,000 港元）以及 40,000 加元（約 244,000 港元）。該等貸款為無抵押及自二零二零年十二月三十一日起 12 個月內毋須償還。

於二零一九年十二月三十一日，本金額為人民幣 11,620,000 元（相等於 13,001,000 港元）的銀行貸款由另一附屬公司的融資額度擔保及由銀行存款作抵押。本金額為人民幣 5,650,000 元（相等於 6,321,000 港元）的另一筆銀行貸款由銀行存款作抵押。該等貸款已於本年度償還。

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。

於二零二零年十二月三十一日，本集團亦有租賃負債 114,588,000 港元，此乃按於該日應付之租賃付款之現值而釐定。除有關辦公室處所及若干辦公室設備之租賃付款外，本集團有人民幣 422,000 元（約 501,000 港元）及 493,000 加元（約 3,003,000 港元）之租賃負債是關於以出租方之租賃資產作抵押的電腦設備及軟件（租賃資產）。在此等租賃資產當中，付款期分別為 34 個月及 42 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。

本集團於二零二零年十二月三十一日有約 162,729,000 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 27,065,000 港元）之貸款，為無抵押、免息及毋須於二零二零年十二月三十一日起計之 13 個月內償還之貸款。本公司及其間接全資附屬公司有金額分別為 10,020,000 港元及 429,000 美元（約 3,326,000 港元）之其他貸款。該等其他貸款為無抵押、按固定利率計息及須於二零二零年十二月三十一日起計之 12 個月內償還。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 77,528,000 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。該等貸款於二零二零年十二月三十一日之未償還結餘為 8,000,000 美元（約 62,022,000 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）計息以及毋須於二零二零年十二月三十一日起計之 13 個月內償還。為數 3,354,000 美元（約 26,006,000 港元）的另一筆貸款乃就製作一部電影而獲提供，該貸款為計息並由一項電影投資的所有權利、擁有權及權益的抵押權益作擔保。於回顧年度，本集團償還另一筆 10,000,000 港元之其他貸款。於二零一九年十二月三十一日，本金總額為人民幣 20,000,000 元（約 22,376,000 港元）的其他貸款由 3Glasses 集團的非控股股東提供。於回顧年度，此筆貸款已於出售附屬公司後終止確認。

於二零二零年十二月三十一日之現金及銀行結餘總額約為 113,899,000 港元。於二零二零年十二月三十一日，本集團之銀行融資約為 129,840,000 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 93,532,000 港元以美元計算，而貸款額約 35,425,000 港元則以加拿大元計算。於回顧年度，本集團所有銀行貸款已根據議定還款日期分類為按要求償還的流動負債或非流動負債。根據議定還款日期，於二零二零年十二月三十一日，本集團銀行借款分開為期五年償還，約 86% 須於一年內償還、11% 須於一至兩年內償還及 3% 須於兩至五年之間償還。

於二零二零年十二月三十一日，本集團之流動資產約為 286,358,000 港元，而流動負債約為 418,352,000 港元。於二零二零年十二月三十一日，本集團之流動比率為 0.7（於二零一九年十二月三十一日：1.8）。

於二零二零年十二月三十一日，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 49%（於二零一九年十二月三十一日：31%）。

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」）及印度盧比（「印度盧比」）結算。於回顧年度，美元兌港元之匯率較為穩定。由於北美洲、中國內地及印度業務營運的若干財務報表分別以加元、人民幣及印度盧比列報，倘若加元或人民幣或印度盧比兌港元貶值，則加拿大、中國內地部分或印度部分呈報的盈利／開支將會減少。

目前，本集團不擬就涉及人民幣、加元及／或印度盧比之匯兌波幅對沖。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，於二零二零年十二月三十一日，本集團並無任何重大或然負債。

本集團之僱員及薪酬政策

於二零二零年十二月三十一日，本集團之僱員總數為 1,090 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

全球經濟於二零二零年受到新型冠狀病毒(COVID-19)爆發以及政府實行相關疫情防控措施之不利影響，我們預期眾多行業於二零二一年將繼續面對嚴峻挑戰，我們的媒體娛樂業務亦不能倖免。由於整體形勢仍然不穩，進一步影響可能於二零二一年上半年浮現，我們正繼續採取保守的業務策略（例如成本控制、業務方向及產品組合）。

本集團繼續發揮其在視覺特效行業的豐富經驗所帶來的優勢，在競爭即使仍然非常激烈的美國及中國市場環境中積極發掘新項目及商機。然而，世界各地之政府措施及公眾應對 COVID-19 爆發，已對業務活動（就劇情片等提供視覺特效）造成影響，範圍包括製作時間表遭延長或延遲，以及業界於注視政府取向及政策，以及其潛在影響後方才決定推出新項目。然而，為其他類型產品（例如線上遊戲、劇集及廣告）提供視覺特效工作的機遇／數量仍有所增加。儘管我們注意到隨著商業活動開始恢復，美國、中國及歐洲的商機逐漸增加，惟各國的疫情仍未穩定，因此更難預料不同業務分類的趨勢。隨著在加拿大魁北克省蒙特利爾的新工作室於二零二零年二月正式開業，得以增添生產能力，更享有魁北克省／加拿大聯邦政府提供的稅務及其他優惠待遇。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，從而在長遠提升工作成效及效率以及削減製作成本。

由於中國內地及北美以至世界各地之擴張計劃放緩，相信已導致項目及／或投資預算的數目或規模縮減，虛擬實境業務之業務活動於二零二零年大幅放緩。儘管主要服務體育、旅遊、演唱會及普羅大眾之社交活動的 360 度數碼捕捉及串流直播業務更受到新型冠狀病毒疫情相關的社交隔離及旅遊限制措施影響，情況可能持續至二零二一年，惟我們現正致力擴大有關技術的非媒體娛樂應用（例如教育相關市場），並擴充「360 度類型」、「電腦圖像類型」及「硬件類型」產品組合。為此，我們現正接洽對我們的虛擬實境業務模式及硬件產品抱有信心的客戶及投資者，商討於傳統市場及歐洲市場的商機。本集團將進一步審視虛擬實境業務的整體策略（投資方向、產品組合、分銷渠道等）。然而，鑒於整體情況仍然充滿變數，對二零二一年財政年度之影響仍有待觀察。

我們將繼續與策略業務夥伴及／或投資者發掘虛擬人領域之新商機及產品（例如人工智能(AI)）。我們將繼續開發新技術，可望增加虛擬人與社交網絡平台、娛樂業務及其他環境（例如教育）的觀眾之間的互動。

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，以及聘請及挽留全球各地的合適人才，支持本集團的未來發展。為配合提高生產實力及減低成本策略，我們亦將於適合的戰略地點物色用於營運及投資的物業。我們將繼續尋求融資、與策略夥伴／投資者在本集團層面或業務項目／附屬公司層面上合作的機會。憑藉此等不懈努力，其將有助加強我們的業務生態及其他技術實力。

展望將來，儘管新型冠狀病毒疫情帶來不確定因素，惟我們的戰略合作夥伴擁有歐洲業務背景及資源，讓我們能夠進軍歐洲市場，使數字王國在二零二一年展開新一頁。

最後，我們將繼續發揮優勢，致力為我們的寶貴客戶提供優質服務及產品，在如此艱難的一年中尤為重要，同時，我們將於未來數年提升重要持份者（戰略合作夥伴、股東、員工及管理層）的利益。

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二零二零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十四所載企業管治守則（「企業管治守則」）的原則及守則條文（「守則條文」）為基準。

於二零二零年財政年度內，除以下各項外，本公司一直遵守企業管治守則的守則條文：

1. 於二零二零年六月四日至二零二零年十二月三十一日期間，主席與行政總裁或最高行政人員的角色沒有區分。繼周永明先生辭任董事會主席及執行董事後，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。本公司正在尋找合適人選以填補董事會主席一職之空缺；
2. 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六次董事會會議。本公司亦會通過傳閱書面決議以尋求董事會批准有關事宜。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；

3. 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。謝安先生於二零二零年六月四月獲委任為董事會署理主席，但彼已於二零二零年六月五日之本公司股東週年大會上輪值退任並重選為執行董事。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；
4. 非執行董事及獨立非執行董事並無特定委任年期。然而，彼等須根據公司細則及企業管治守則在股東大會上退任及可應選連任。全體非執行董事及獨立非執行董事之服務合約須給予最少一個月通知予以終止；及
5. 由於非執行董事蔣迎春先生及王偉忠先生必須出席其他預先安排的業務活動，故彼等未能出席本公司於二零二零年六月五日舉行之股東週年大會。

審核委員會之審閱

本公司審核委員會已審閱本集團截至二零二零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

本集團截至二零二零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經審核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，二零二一年三月三十一日

於本公告日期，執行董事為謝安先生；非執行董事為蔣迎春先生、崔浩先生、王偉忠先生及 *Sergei Skatershchikov* 先生；而獨立非執行董事為劉暢女士、段雄飛先生、黃家江先生及 *Elizabeth Monk Daley* 博士。