

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)

### 截至二零二二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」）截至二零二二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

截至二零二二年十二月三十一日止年度

	附註	二零二二年 千港元	二零二一年 千港元
收入	4	958,651	864,214
銷售及提供服務之		(741,789)	(740,249)
毛利		216,862	123,965
其他收入及收益	5	28,024	86,525
銷售及分銷開支		(8,861)	(8,069)
行政開支及其他經營開支淨額		(401,294)	(348,413)
財務費用	7	(28,372)	(24,779)
透過損益按公平價值計量之金融資產之公平價值虧損	13	(24,430)	(27,694)
投資物業之公平價值收益	10	14,266	-
商譽之減值虧損	11	-	(16,170)
無形資產之減值虧損	11	-	(216,302)
應收貿易賬款及合約資產之減值虧損撥回／（確認）		936	(6,357)
其他應收賬款之減值虧損		(3,963)	(81,674)
於一間合營企業投資之減值虧損		(71)	-
於一間聯營公司投資之減值虧損	12	-	(163,626)
應收聯營公司款項之減值虧損	12	(12,180)	(71,335)
應佔聯營公司虧損		(2)	(24,383)
除稅前虧損	6	(219,085)	(778,312)
稅項	8	3,820	(2,234)
年度虧損		(215,265)	(780,546)

	附註	二零二二年 千港元	二零二一年 千港元
<b>虧損歸屬於：</b>			
— 本公司持有人		(206,320)	(722,004)
— 非控股權益		(8,945)	(58,542)
		<u>(215,265)</u>	<u>(780,546)</u>
本公司持有人應佔每股虧損 基本及攤薄	9	(4.77)港仙	(17.31)港仙

## 綜合全面收益表

截至二零二二年十二月三十一日止年度

	二零二二年 千港元	二零二一年 千港元
年度虧損	(215,265)	(780,546)
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	(2,552)	(17,576)
應佔聯營公司其他全面收益	1	(1,384)
應佔一間合營企業其他全面收益	-	25
年內其他全面收益	(2,551)	(18,935)
年內全面收益總額	(217,816)	(799,481)
歸屬於下列人士應佔全面收益總額：		
— 本公司持有人	(210,164)	(739,015)
— 非控股權益	(7,652)	(60,466)
	(217,816)	(799,481)

## 綜合財政狀況表

於二零二二年十二月三十一日

	附註	二零二二年 千港元	二零二一年 千港元
<b>非流動資產</b>			
物業、廠房及設備		50,919	83,791
投資物業	10	24,668	–
使用權資產		82,292	56,314
商譽及無形資產	11	522,211	533,994
於聯營公司之權益	12	30,048	34,730
於合營企業之權益		8	71
透過其他全面收益按公平價值計量之金融資產		–	–
透過損益按公平價值計量之金融資產	13	41,349	70,151
按金	14	10,239	7,344
遞延稅項資產		1,551	681
		<u>763,285</u>	<u>787,076</u>
<b>流動資產</b>			
應收貿易賬款、其他應收賬款及預付款項	14	107,670	140,710
合約資產		2,536	24,558
可收回稅項		2,659	–
現金及現金等值以及已抵押銀行存款		153,553	247,755
		<u>266,418</u>	<u>413,023</u>
<b>流動負債</b>			
應付貿易賬款、其他應付賬款及應計款項	15	193,558	170,845
租賃負債		25,061	26,567
合約負債		53,624	86,707
借款		149,016	49,646
應付稅項		3,621	7,604
		<u>424,880</u>	<u>341,369</u>
<b>流動(負債)/資產淨值</b>		<b>(158,462)</b>	<b>71,654</b>
<b>資產總值減流動負債</b>		<b>604,823</b>	<b>858,730</b>
<b>非流動負債</b>			
其他應付賬款	15	–	10,304
借款		192,846	238,758
租賃負債		75,508	52,352
遞延稅項負債		43,450	46,530
		<u>311,804</u>	<u>347,944</u>
<b>資產淨值</b>		<b>293,019</b>	<b>510,786</b>
<b>股本及儲備</b>			
股本		43,290	43,290
儲備		332,467	542,582
本公司持有人應佔權益		<u>375,757</u>	<u>585,872</u>
非控股權益		(82,738)	(75,086)
<b>權益總額</b>		<b>293,019</b>	<b>510,786</b>

## 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娛樂媒體。

於二零二二年十二月三十一日，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) 採納經修訂香港財務報告準則—於二零二二年一月一日生效

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	提述概念框架
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
香港會計準則第 37 號之修訂	虧損性合約—履行合約之成本
香港財務報告準則二零一八年 至二零二零年之年度改進	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

該等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經修訂香港財務報告準則。

#### (b) 已頒佈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—借款人對載有按求償還條款之定期貸款之分類，附帶契諾之非流動負債 <sup>2</sup>
----------------	---

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

香港會計準則第 8 號之修訂  
香港會計準則第 12 號之修訂

香港財務報告準則第 10  
號及香港會計準則第 28  
號之修訂

香港財務報告準則第 16 號之修訂

披露會計政策<sup>1</sup>

會計估計之定義<sup>1</sup>

與單一交易產生的資產及負債有關之遞延稅項<sup>1</sup>  
投資者與其聯營公司或合營企業之間的資  
產出售或出繳<sup>3</sup>

售後租回之租賃負債<sup>2</sup>

<sup>1</sup> 於二零二三年一月一日或之後開始之年度期間生效

<sup>2</sup> 於二零二四年一月一日或之後開始之年度期間生效

<sup>3</sup> 強制生效日期待定但可採納

### 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

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。

香港詮釋第 5 號 因二零二零年八月頒佈的香港會計準則第 1 號之修訂而被修訂。對香港詮釋第 5 號之修訂更新說明中的用語，使之與香港會計準則第 1 號之修訂保持一致，其結論並無變動，亦無更改現有規定。

於二零二二年，香港會計師公會發布二零二二年修訂本，進一步澄清貸款安排所產生之負債契約中，只有實體於報告日期或之前必須遵守的契約才會影響該負債分類為流動負債或非流動負債。此外，二零二二年修訂本要求，於將因貸款安排而產生的負債分類為非流動負債時，如果實體有權延遲償還該等負債，而實體於報告期後 12 個月內需就該等負債遵守未來契諾，實體需要進行額外披露。

董事預期日後應用該等修訂將不會對綜合財務報表造成影響。

### 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

對披露會計政策之修訂規定實體披露重要的會計政策資料，而非重大會計政策。當會計政策資料與實體的財務報表中包含的其他資料一併考慮時，可合理預期有關資料將影響一般目的財務報表的主要使用者依據該等財務報表而作出的決定，則有關資料屬於重要。香港財務報告準則實務報告第 2 號之修訂為如何將重要性之概念應用於會計政策披露提供非強制的指導。

董事預期應用該等修訂將不會對綜合財務報表造成影響。

#### **香港會計準則第 8 號之修訂－會計估計之定義**

該等修訂澄清會計估計變動及會計政策變動之間的區別。會計估計之定義為財務報表中，其計量並不確定的貨幣金額。該等修訂亦澄清實體應如何使用計量技術及輸入數據以建立會計估計。

董事預期應用該等修訂將不會對綜合財務報表造成影響。

#### **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**

該等修訂收窄初始確認的例外範圍，使其不適用於產生相等及可抵消的暫時差額之交易。因此，實體需要為該等交易產生的暫時差額確認遞延稅項資產及遞延稅項負債。

董事預期應用該等修訂將不會對綜合財務報表造成影響。

#### **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。

董事預期應用該等修訂將不會對綜合財務報表造成影響。

#### **香港財務報告準則第 16 號之修訂售後租回之租賃負債**

修訂本訂明賣方－承租人在計量售後回租交易產生的租賃負債時所採用的規定，以確保賣方－承租人不會確認任何與其保留的使用權有關的收益或虧損金額。

董事預期應用該等修訂將不會對綜合財務報表造成影響。

### 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。

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。

鑑於本集團(i)於截至二零二二年十二月三十一日止年度產生虧損約216,000,000港元；(ii)於二零二二年十二月三十一日有流動負債淨額約158,000,000港元；(iii)於截至二零二二年十二月三十一日止年度之經營活動現金流出淨額為55,000,000港元；及(iv)有現金及現金等價物以及就本集團將於二零二二年十二月三十一日後十二個月內到期之借貸約149,000,000港元之已抵押銀行存款約154,000,000港元，管理層已對本集團的持續經營狀況作出審慎考慮。該等事件或情況可能會對本集團持續經營的能力構成重大疑問。為評估使用持續經營基準的適當性，管理層經考慮以下措施後，已經編製涵蓋報告期末至二零二三年十二月三十一日止期間的現金流量預測(「現金流量預測」)：

- i. 於二零二二年十二月三十一日之後，兩名認購人已獲配本公司發行之 219,375,000 股股份。發行該等股份之所得款項淨額(扣除相關開支後)約為 70,000,000 港元(附註 17)；
- ii. 於二零二二年十二月三十一日之後，本集團已取得金融機構確認重續現有銀行借貸 93,000,000 港元，為期三年，有關借貸原先將於二零二二年十二月三十一日後十二個月內到期；
- iii. 本集團從多家金融機構獲得未動用融資合共 9,000,000 港元；及
- iv. 預期於二零二三年內就本集團電影上映(附註 11(g))將帶來現金流入淨額 123,000,000 港元。

根據現金流量預測，本集團將會有足夠營運資金為其營運提供資金，並可應付到期應付的財務責任。因此，管理層認為，根據持續經營基準編製本集團的綜合財務報表乃屬合適。



#### 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：

	二零二二年 千港元	二零二一年 千港元
<b>符合香港財務報告準則第 15 號範圍的客戶合約收入：</b>		
提供		
— 視覺特效製作及後期製作服務	933,714	800,750
— 虛擬人及虛擬實境服務及 360 度數碼捕捉技術應用	23,935	56,142
— 授出虛擬實境內容之許可	1,002	7,322
	<u>958,651</u>	<u>864,214</u>
<b>客戶合約收入分拆</b>		
分部	媒體娛樂	
	二零二二年 千港元	二零二一年 千港元
<b>貨品或服務的類型</b>		
提供		
— 視覺特效製作及後期製作服務	933,714	800,750
— 虛擬人及虛擬實境服務及 360 度數碼捕捉技術應用	23,935	56,142
— 授出虛擬實境內容之許可	1,002	7,322
	<u>958,651</u>	<u>864,214</u>
來自客戶合約之總收入		
	<u>958,651</u>	<u>864,214</u>
<b>地區市場</b>		
香港	975	4,030
中華人民共和國(「中國」)	76,947	74,676
美利堅合眾國(「美國」)	316,265	309,668
加拿大	546,929	404,128
英國(「英國」)	13,685	57,340
歐洲(英國以外)	—	3,503
其他國家／地區	3,850	10,869
來自客戶合約之總收入	<u>958,651</u>	<u>864,214</u>
<b>確認收入時間</b>		
某一時間點	24,937	63,464
一段時間	933,714	800,750
來自客戶合約之總收入	<u>958,651</u>	<u>864,214</u>

## (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。

以下為本集團唯一可申報分部（即媒體娛樂分部）業務之概要：

- 提供視覺特效製作及後期製作服務、虛擬人及虛擬實境服務及 360 度數碼捕捉技術應用，以及授出虛擬實境內容之許可

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，惟該項計量不包括其他應收賬款之減值虧損、於一間聯營公司投資之減值虧損、於一間合營企業之投資、應收聯營公司款項之減值虧損、透過損益按公平價值計量之金融資產之公平價值虧損、透過損益按公平價值計量之金融資產之減值虧損、投資物業之公平價值收益、出售未分配物業、廠房及設備之虧損、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、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（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、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值以及已抵押銀行存款、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

	二零二二年 千港元	二零二一年 千港元
來自外界客戶之收入及可申報分部收入	958,651	864,214
可申報分部虧損	(91,356)	(398,994)
添置非流動資產	95,360	97,177
折舊及攤銷	(97,504)	(94,257)
商譽減值虧損	-	(16,170)
無形資產之減值虧損	-	(216,302)
出售物業、廠房及設備之(虧損)/收益	(4,188)	1
稅項計入/(扣除)	3,895	(2,229)
可申報分部資產	782,143	839,141
可申報分部負債	541,430	581,029

(b) 可申報分部損益、資產及負債之對賬

	二零二二年 千港元	二零二一年 千港元
<b>除稅前虧損</b>		
分部虧損	(91,356)	(398,994)
其他應收賬款之減值虧損	(3,963)	(81,252)
於一間聯營公司投資之減值虧損	-	(163,626)
於一間合營企業投資之減值損	(71)	-
應收聯營公司款項之減值虧損	(12,180)	(71,335)
透過損益按公平價值計量之金融資產之公平價值虧損	(24,430)	(27,694)
投資物業之公平價值收益	14,266	-
出售未分配物業、廠房及設備虧損	(1,632)	-
應佔聯營公司虧損	(2)	(24,383)
核數師酬金	(2,361)	(2,082)
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	(5,620)	(6,201)
專業費用	(34,778)	(34,947)
財務費用	(28,372)	(24,779)
以股本結算以股份支付之開支	(49)	(1,856)
未分配短期租賃開支	(741)	(150)
未分配其他收入及收益	23,971	83,485
其他未分配企業開支*	(51,767)	(24,498)
除稅前綜合虧損	(219,085)	(778,312)

\* 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。

	二零二二年 千港元	二零二一年 千港元
<b>資產</b>		
可申報分部資產	782,143	839,141
投資物業	24,668	-
於聯營公司之權益	30,048	34,730
於合營企業之權益	8	71
透過損益按公平價值計量之金融資產	41,349	70,151
未分配現金及現金等值以及已抵押銀行存款	120,841	213,758
未分配企業資產	30,646	42,248
綜合資產總額	<u>1,029,703</u>	<u>1,200,099</u>
<b>負債</b>		
可申報分部負債	541,430	581,029
應付稅項	3,621	7,604
遞延稅項負債	43,450	46,530
未分配借款	90,772	4,909
未分配企業負債	57,411	49,241
綜合負債總額	<u>736,684</u>	<u>689,313</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

	二零二二年 千港元	二零二一年 千港元
香港	975	4,030
中國	76,947	74,676
美國	316,265	309,668
加拿大	546,929	404,128
英國	13,685	57,340
歐洲(英國以外)	-	3,503
其他國家/地區	3,850	10,869
	<b>958,651</b>	<b>864,214</b>

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

	二零二二年 千港元	二零二一年 千港元
香港	37,113	40,537
中國	113,495	112,168
其他亞洲地區	13,653	4,709
美國及加拿大	545,885	551,486
	<b>710,146</b>	<b>708,900</b>

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，兩名客戶(二零二一年：無)與媒體娛樂分部的交易額超過本集團總收入的10%，如下：

	二零二二年 千港元	二零二一年 千港元
客戶 A	242,315	不適用
客戶 B	190,655	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。

	二零二二年 千港元	二零二一年 千港元
應收貿易賬款	45,140	65,000
合約資產	2,536	24,558
合約負債	53,624	86,707

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

	二零二二年 千港元	二零二一年 千港元
電影及電視劇播映所得收入	4,053	3,039
利息收入	1,531	4,509
應收代價之應計利息	600	1,437
與新型冠狀病毒有關之租金寬減	1,703	1,343
薪資保障貸款計劃貸款豁免	-	8,259
政府補貼(附註)	17,664	64,019
租賃修訂之影響	49	-
其他	2,424	3,919
	<u>28,024</u>	<u>86,525</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

	二零二二年 千港元	二零二一年 千港元
此已扣除／(計入)下列各項：		
銷售及提供服務之成本(附註)	741,789	740,249
出售物業、廠房及設備之虧損／(收益)	5,820	(1)
匯兌差異，淨額	840	(13,387)
核數師酬金：		
— 審計服務	2,107	1,850
— 非審計服務	254	232
物業、廠房及設備折舊(附註)	37,760	32,228
使用權資產折舊(附註)	30,303	34,378
無形資產攤銷(附註)	35,061	33,852
短期租賃開支	2,203	370
員工成本(附註)：		
— 董事酬金	4,030	4,168
— 其他員工成本：		
薪酬、薪金及其他福利	768,166	751,711
退休福利計劃供款	15,012	11,504
以股本結算以股份支付之開支	49	1,856
員工成本總額	787,257	769,239

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 615,066,000 港元(二零二一年：638,813,000 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

	二零二二年 千港元	二零二一年 千港元
租賃負債之應計利息	9,890	10,141
銀行及其他貸款之利息	18,482	14,638
	<u>28,372</u>	<u>24,779</u>

## 8. 稅項

綜合損益表中(計入)/扣除之稅項包括：

	二零二二年 千港元	二零二一年 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	(731)	3,062
－過往年度超額撥備	(2,098)	-
遞延稅項	<u>(991)</u>	<u>(828)</u>
	<u>(3,820)</u>	<u>2,234</u>

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（二零二一年：截至二零二一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）。

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

歸屬本公司持有之每股基本及攤薄虧損是根據以下數據計算：

	二零二二年 千港元	二零二一年 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>(206,320)</u>	<u>(722,004)</u>
<b>股份數目</b>		
計算每股基本虧損之普通股加權平均數，經調整 (附註)	<u>4,329,027,625</u>	<u>4,171,108,547</u>

附註：計算每股基本虧損之普通股加權平均數已經就以下各項調整：(i) 於二零二一年一月十八日透過股份認購發行股份的紅利因素；及(ii) 年內將每10股現有股份合併為1股合併股份，猶如於二零二一年一月一日起生效。

於截至二零二二年及二零二一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

	二零二二年 千港元	二零二一年 千港元
於一月一日	-	-
添置	10,402	-
公平價值變動	14,266	-
於十二月三十一日	<u>24,668</u>	<u>-</u>

年內，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。

本集團之投資物業由萊坊資產評估有限公司(「萊坊」)於二零二二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收益淨額 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 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)(二零二一年：無)，平均介於 825 美元至 1,025 美元(相當於約 6,440.2 港元至 8,001.5 港元)，將根據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 1.6%至 6.4%(二零二一年：無)作出調整。

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。於報告期末持有的投資物業於年內產生的所有收益在損益中確認。

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。

## 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))	專利 千港元 (附註(e))	知識產權 之許可 千港元 (附註(f))	電影權 千港元 (附註(g))	總計 千港元
<b>成本</b>								
於二零二一年一月一日	689,585	155,270	205,843	380,480	107,082	8,470	94,355	1,641,085
添置	-	-	21,471	-	-	2,447	33,639	57,557
匯兌調整	-	1,899	1,437	1,460	836	-	634	6,266
於二零二一年十二月三十一日及 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	690,049	19,516	249,831	382,267	107,922	10,938	128,499	1,589,022
<b>累計攤銷及減值虧損</b>								
於二零二一年一月一日	379,538	-	110,768	380,480	25,460	7,809	-	904,055
年內攤銷	-	-	27,091	-	5,474	1,287	-	33,852
年內減值	16,170	138,633	-	-	77,669	-	-	232,472
匯兌調整	-	(955)	715	1,460	(685)	-	-	535
於二零二一年十二月三十一日 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	395,708	-	170,146	382,267	107,922	10,768	-	1,066,811
<b>賬面值</b>								
於二零二二年十二月三十一日	294,341	19,516	79,685	-	-	170	128,499	522,211
於二零二一年十二月三十一日	293,877	19,491	90,177	-	-	1,821	128,628	533,994

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：

	二零二二年 千港元	二零二一年 千港元
視覺特效製作服務	209,155	208,691
後期製作服務	85,186	85,186
	<u>294,341</u>	<u>293,877</u>

除上述商譽外，若干無形資產（如附註 11(b)、11(c)、11(e) 所述）、物業、廠房及設備、使用權資產（包括分配公司資產）所產生之現金流連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，並參考獨立專業合資格估值師行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，與二零二一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（二零二一年：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>

  

二零二一年	視覺特效製作 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
預算期內之平均收入增長率	12.1%	16.4%	4.0%
稅前貼現率	18.6%	17.4%	17.0%
平均毛利率	17.9%	56.2%	16.0%
可收回金額(千港元)	<u>558,554</u>	<u>214,229</u>	<u>-</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。

於去年,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。

因此,於截至二零二一年十二月三十一日止年度,就 360 度數碼捕捉技術應用現金產生單位之 16,170,000 港元商譽減值虧損及 216,302,000 港元無形資產減值虧損乃於損益確認。

於二零二二年十二月三十一日,視覺特效製作服務現金產生單位及後期製作服務現金產生單位之可收回金額分別為 806,262,000 港元(二零二一年:558,554,000 港元)及 226,785,000 港元(二零二一年:214,229,000 港元)。各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。

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二零二二年及二零二一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。360 度數碼捕捉技術應用之現金產生單位之商標已於年內屆滿。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，其他商標將於二零二三年屆滿。董事認為，本集團會不斷重續其他商標，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)其他商標擁有長的產品生命週期，因此，其他商標可以為本集團提供持續的經濟利益。

於二零二二年十二月三十一日，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。

於去年，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－商標之減值虧損 138,633,000 港元。

- (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。於去年在損益就 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。於二零二二年及二零二一年十二月三十一日，只有一部電影正在製作中，並無其他已製作的電影。因此，於兩個年度並無確認攤銷。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。該電影已於此公告日於美國上映，其資本化製作成本將按其最佳估計可使用年期由二零二三年十二月三十一日年度止開始攤銷。

## 12. 於聯營公司之權益

	二零二二年 千港元	二零二一年 千港元
應佔資產淨值	580	582
應收聯營公司款項(附註)	<u>227,116</u>	<u>219,616</u>
	<b>227,696</b>	220,198
減：應收聯營公司款項之累計減值虧損	<u>(197,648)</u>	<u>(185,468)</u>
	<b><u>30,048</u></b>	<b><u>34,730</u></b>

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。

於截至二零二一年十二月三十一日止年度，鑑於與疫情有關的社交距離措施及外遊限制，一間聯營公司於新產品的商業推廣及業務改善方面面對不確定性。就減值測試目的而言，於聯營公司之投資於二零二一年十二月三十一日之可收回金額乃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出具之專業估值報告而釐定。

於二零二一年十二月三十一日，投資於聯營公司之可收回金額為零。因此，於截至二零二一年十二月三十一日止年度期間已確認投資於聯營公司之減值虧損 163,626,000 港元。

於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，可收回金額不高於聯營公司權益的賬面值。

於二零二二年十二月三十一日，已於年內確認應收聯營公司款項之減值虧損 12,180,000 港元（二零二一年：71,335,000 港元），包括確認超出於聯營公司投資之應佔虧損 12,180,000 港元（二零二一年：7,637,000 港元）。

### 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）。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%。

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。因此本集團持有的待售股份被攤薄，相當於二零二一年十二月三十一日 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，因此公平價值虧損 881,000 港元於年內之損益確認。

- (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）。待售股份相當於 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，待售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%。



於二零二二年及二零二一年十二月三十一日，本集團持有的待售股份相當於 HLEE 已發行不記名股份總數約 2.8%。

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。

	二零二二年 千港元	二零二一年 千港元
香港境外之上市股本證券，按公平價值列賬	41,349	70,151

本集團透過損益按公平價值計量之金融資產之變動如下：

	二零二二年 千港元	二零二一年 千港元
於一月一日	70,151	-
年內添置	-	102,394
於損益確認之公平價值虧損	(24,430)	(27,694)
匯兌調整	(4,372)	(4,549)
於十二月三十一日	41,349	70,151

#### 14. 應收貿易賬款、其他應收賬款及預付款項

	二零二二年 千港元	二零二一年 千港元
<b>非流動部份：</b>		
按金(附註(i))	10,239	7,344
<b>流動部份：</b>		
應收貿易賬款(附註(i)及(ii))	45,140	65,000
應收代價(附註(i)及(iv))	-	3,288
其他應收賬款(附註(i)及(iii))	34,476	46,020
按金(附註(i))	678	5,355
預付款項	27,376	21,047
	107,670	140,710
<b>應收貿易賬款、其他應收賬款及預付款項總額</b>	<b>117,909</b>	<b>148,054</b>

附註：

- (i) 董事認為，於二零二二年及二零二一年十二月三十一日，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(二零二一年：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：

	二零二二年 千港元	二零二一年 千港元
0 至 30 天	34,758	20,259
31 至 60 天	813	8,023
61 至 90 天	2,110	15,669
91 至 365 天	2,408	17,543
超過 365 天	5,051	3,506
	<u>45,140</u>	<u>65,000</u>

應收貿易賬款並無收取利息。

- (iii) (a) 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(二零二一年：31,575,000 港元)的應收款項，與來自電影及電視劇播映所得收入有關。於去年，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，於報告期末已作出其他應收賬款的累計減值 8,050,000 港元(二零二一年：8,050,000 港元)。

- (b) 於二零二一年十二月三十一日，其他應收款項中包括提供予一名獨立第三方之有抵押貸款，賬面總額約為 9,746,000 港元。貸款以該人士位於美國之兩項住宅物業作為擔保，按每月利率 1%計息，初步須於二零二零年四月償還。

於本年度，本集團取得已質押物業的控制權以償付該應收款項之未償還本金及應計利息合共 10,402,000 港元。詳情載於附註 10。

- (iv) 應收代價指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於報告日期的賬面值 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(二零二一年：64,112,000 港元)。

## 15. 應付貿易賬款、其他應付賬款及應計款項

	二零二二年 千港元	二零二一年 千港元
<b>非流動部分：</b>		
其他應付賬款	-	10,304
<b>流動部分：</b>		
應付貿易賬款	39,985	46,871
其他應付賬款	64,866	48,789
應付利息	32,182	22,628
應計款項	56,525	52,557
	<u>193,558</u>	<u>170,845</u>
<b>應付貿易賬款、其他應付賬款及應計款項總額</b>	<u>193,558</u>	<u>181,149</u>

應付貿易賬款為免息，一般於 30 至 180 日內結付(二零二一年：30 至 180 日)。

董事認為，於二零二二年及二零二一年十二月三十一日，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：

	二零二二年 千港元	二零二一年 千港元
0 至 30 天	16,312	14,543
31 至 60 天	7,226	18,482
61 至 90 天	2,258	3,126
91 至 365 天	8,643	5,635
超過 365 天	5,546	5,085
	<u>39,985</u>	<u>46,871</u>

## 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。

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。

截至二零二二年十二月三十一日止年度並無確認彌償撥備(二零二一年：無)，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。

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。

於二零二二年十二月三十一日，其他訴訟的訴訟程序正在繼續。法院已安排於二零二三年十二月四日開始審理其他訴訟案。

- (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新訴訟(「新訴訟」)。

截至二零二二年十二月三十一日止年度並無確認彌償撥備(二零二一年：無)，因為董事認為，本集團可能或不可能需要就彌償造成重大資源流出。

於二零二三年二月二十一日，法院駁回新訴訟，理由是訴訟中之訴狀事實並未導致可依法提起訴訟索賠。法院要求原告人於二零二三年四月四日前(可能進一步延期)提交一份新的經修訂申訴書，以糾正法院所發現之訴狀缺失。

## 17. 報告期後事項

- (a) 於二零二三年一月十七日，本公司與獨立第三方訂立兩項認購協議，內容有關按認購價每股認購股份 0.32 港元認購 219,375,000 股股份。股份認購已於二零二三年二月二日完成。於完成日期，已發行股份總數為 4,548,402,625 股。
- (b) 於二零二三年二月十三日，本公司之間接全資附屬公司數字王國影業(香港)有限公司(「數字王國影業」)與 Digital Eve Technology Limited(「Digital Eve」)訂立貸款協議，以提供本金金額為 3,000,000 美元的貸款，期限為三年，年利率為 8%至 12%。

Digital Eve 由朱希先生(「朱先生」)間接持有，朱先生為本公司多家附屬公司之董事。在此情況下，朱先生為本公司之關連人士。因此，根據上市規則第 14A 章，數字王國影業根據貸款協議向 Digital Eve 提供貸款構成本公司的關連交易。

## 股息

董事會不建議派付截至二零二二年十二月三十一日止年度之末期股息（二零二一年：無）。

## 行政總裁回顧

### 財務及業務回顧

於截至二零二二年十二月三十一日止年度，本集團之收入為 958,651,000 港元（二零二一年：864,214,000 港元），較去年增加約 11%。於回顧年度，本集團之毛利為 216,862,000 港元（二零二一年：123,965,000 港元），增加約 75%。營業額及毛利增加乃源於媒體娛樂分部之增長。於二零二二年十二月三十一日，本集團之總資產為 1,029,703,000 港元（於二零二一年十二月三十一日：1,200,099,000 港元）。本年度之本公司持有人應佔之虧損為 206,320,000 港元（二零二一年：722,004,000 港元）。本年度之虧損約為 215,265,000 港元（二零二一年：780,546,000 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 49,000 港元（二零二一年：1,856,000 港元）；
  - (b) 攤銷及折舊開支（不包括使用權資產的折舊）為 72,821,000 港元（二零二一年：66,080,000 港元）；
  - (c) 並無來自一個現金產生單位的商譽及無形資產減值虧損（二零二一年：232,472,000 港元）及來自聯營公司的減值虧損 12,180,000 港元（二零二一年：234,961,000 港元）；
  - (d) 應佔聯營公司虧損為 2,000 港元（二零二一年：24,383,000 港元）；
  - (e) 透過損益按公平價值計量之金融資產之公平價值虧損為 24,430,000 港元（二零二一年：27,694,000 港元）；及
  - (f) 投資一間合營企業之減值虧損 71,000 港元（二零二一年：無）；
- (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 958,651,000港元（二零二一年：864,214,000港元）及錄得虧損約 91,356,000港元（二零二一年：398,994,000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）之減值虧損零港元（二零二一年：232,472,000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二零二二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）之減值虧損零港元（二零二一年：232,472,000港元））為利潤6,148,000港元（二零二一年：虧損304,737,000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、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：

#### 英國電影和電視藝術學院獎

數字王國為《黑寡婦》、《爆機自由仁》和《尚氣與十環幫傳奇》提供精彩視覺特效，這三部電影均入選英國電影和電視藝術學院獎，其中一齣更榮獲英國電影和電視藝術學院獎提名。

數字王國視覺特效總監Nikos KALAITZIDIS先生與其團隊憑《爆機自由仁》榮獲英國電影和電視藝術學院獎傑出視覺特效提名。

#### 奧斯卡金像獎

在奧斯卡視覺特效電影篩選環節(Academy Visual Effects Bake Off)上，入選的十部電影在視覺特效方面均出類拔萃，而數字王國四位視覺特效總監Nikos KALAITZIDIS先生、Scott EDELSTEIN先生、David HODGINS先生及 Kelly PORT先生憑《爆機自由仁》、《蜘蛛俠：不戰無歸》及《黑寡婦》佔據三席，其中兩部電影更得到奧斯卡金像獎提名。

視覺特效總監Nikos KALAITZIDIS先生和數字王國視覺特效團隊憑《**爆機自由仁**》榮獲奧斯卡金像獎視覺特效提名。

視覺特效總監Kelly PORT先生、Scott EDELSTEIN先生和數字王國團隊憑《**蜘蛛俠：不戰無歸**》榮獲奧斯卡金像獎視覺特效提名。

### 艾美獎

由 Manolo MANTERO 先生監製的 Netflix 劇集《**怪奇物語**》第四季榮獲「傑出視覺特效—劇集或電影」大獎提名。

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

Paul CHAPMAN先生、Tom TRUSCOTT先生、Biagio FIGLIUZZI先生和Attila SZALMA先生憑《**洛基**》榮獲「劇集組別—傑出合成視效及燈光」大獎。

Kelly PORT先生和Scott EDELSTEIN先生憑《**蜘蛛俠：不戰無歸**》榮獲提名「傑出寫實風格視覺特效」大獎。

Ryan DUHAIME先生、James STUART先生、Bo KWON女士和Tristan John CONNORS先生憑漫威工作室的《**黑寡婦**》片中創造的虛構間諜學院Red Room而榮獲提名「寫實風格或動畫劇情片—傑出視效模型」。

Michael MELCHIORRE 先生、Simon TWINE 先生、Daniel HARKNESS 先生和 Tim CROWSON先生憑《**黑寡婦**》榮獲提名「劇情片組別—傑出合成視效及燈光」大獎。

Scott INKSTER先生和The Third Floor的團隊憑《**洛基**》榮獲提名「電腦圖像組別—傑出視效攝影」大獎。

**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：

- 《**魔比煞**》- 視覺特效總監Joel BEHRENS先生、Matthew BUTLER先生與其團隊完成由Daniel ESPINOSA執導、萬眾期待的索尼影視電影，電影已於二零二二年四月上畫。
- 《**奇異博士2：失控多元宇宙**》- 視覺特效總監Joel BEHRENS先生與其團隊完成《奇異博士》系列最新一集的工作，電影已於二零二二年五月上畫。
- 《**怪獸與鄧不利多的秘密**》- 視覺特效總監Jay BARTON先生與其團隊完成這部華納兄弟的《怪獸》系列第三章，已於二零二二年四月上畫。
- 《**蜘蛛俠：不戰無歸**》- 視覺特效總監Kelly PORT先生、Scott EDELSTEIN先生與其團隊於二零二二年製作蜘蛛俠系列電影（已於二零二一年十二月上畫）的第三部。



- 《**蟻俠與黃蜂女：量子狂熱**》 - 視覺特效總監David HODGINS先生與其團隊正在製作這部有關蟻俠與黃蜂女展開冒險的電影，將於二零二三年上畫。
- 《**黑亞當**》 - 視覺特效總監Nikos KALAITZIDIS先生與其團隊正製作這部《沙贊！神力集結》系列電影，「The Rock」狄維莊遜將會登場。電影已於二零二二年十月上畫。
- 《**Chupa**》 - 視覺特效總監Mitch DRAIN先生現正與Netflix工作室客戶攜手製作這部即將上畫的電影，預定於二零二三年上畫。
- 《**玉米田的小孩**》（暫譯） - 視覺特效總監Mitch DRAIN先生與其團隊為一齣即將於二零二三年全球上畫的驚悚片提供視覺特效。
- 《**黑豹2：瓦干達萬歲**》 - 視覺特效總監Hanzhi TANG先生與其團隊正參與製作這部漫威電影續集，已於二零二二年十一月上畫。
- 《**驚天營救2**》 - 視覺特效總監Jean-Luc DINSDALE先生正製作Netflix動作驚悚片的續集，將於二零二三年上畫。
- 視覺特效總監Jay BARTON先生開始製作將於二零二三年登上銀幕的華納兄弟電影。
- 視覺特效總監Joel BEHRENS先生和Matthew BUTLER先生與其團隊開始製作一齣Netflix電影。
- 視覺特效總監 Scott EDELSTEIN 先生開始製作一齣索尼影視電影。
- 視覺特效總監Nikos KALAITZIDIS先生開始製作一齣盧卡斯影業劇集。
- 視覺特效總監Aladino DEBERT先生開始製作一齣亞馬遜劇集。

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：

- 《**驚奇少女**》 - 視覺特效總監Aladino DEBERT先生與其團隊完成製作最新第一季漫威工作室／Disney+劇集。
- 《**變形女俠：律政英雄**》 - 視覺特效總監Phil CRAMER先生率領美術團隊為漫威工作室劇集創作視覺特效，已於二零二二年八月首播。
- 《**怪奇物語**》 - 視覺特效總監Manolo MANTERO先生和數字王國美術人員完成這輯深受歡迎的Netflix劇集第四季。

- 數字王國團隊開始製作即將於二零二三年推出的漫威工作室劇集。
- 數字王國團隊為即將於 Disney+ 上播映的萬聖節特備節目鏡頭進行製作。
- 數字王國團隊開始並已完成製作「最後生還者」及 HBO 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：

- 漫威工作室的《*黑豹2：瓦干達萬歲*》
- 漫威工作室的《*變形女俠：律政英雄*》
- 漫威工作室的《*蟻俠與黃蜂女：量子狂熱*》
- 漫威工作室的《*奇異博士2：失控多元宇宙*》
- 即將推出的Netflix工作室電影
- 即將推出的HBO劇集
- 即將推出的漫威工作室電影

該團隊亦為多個項目提供製作動態捕捉的服務，包括：

- 漫威工作室的《*驚奇少女*》。
- 漫威工作室的《*蟻俠與黃蜂女：量子狂熱*》。
- 與 *Animatrik* 合作並即將推出的迪士尼項目。
- 與 *Animatrik* 合作並即將推出 *Electronic Arts* 的遊戲項目。
- 與 *The Werk House* 合作並即將推出的 *Skydance* 遊戲項目。
- 與 *米哈遊* 合作並即將推出的遊戲項目。
- 與 *The Werk House* 合作並即將推出的項目。
- 與 *Animatrik* 合作並即將推出的元宇宙項目。
- 與 *The Werk House* 合作並即將推出的漫威遊戲。
- 與 *Animatrik* 合作並即將推出的 Bethesda Game Studio 項目。
- 即將推出的 *Square Enix* 遊戲。
- 即將推出的 *Netflix 工作室* 電影。

我們為廣告、特別場地項目及遊戲提供視覺特效服務。於二零二二年已完成製作包括：

- 團隊為**eToro**的第五十六屆超級碗廣告製作人群在空中遨翔的模擬畫面。
- 廣告及遊戲團隊為快餐連鎖店**Wendy's**多條廣告片進行各種短片、色彩、潤飾及交付工作，期間製作大量成品。
- 團隊為**Florida Power & Light**創造全電腦圖像世界並用於電視廣告。
- 數字王國為**Wwise**製作動畫標誌。
- 團隊正為**超威半導體公司**(Advanced Micro Devices, Inc.)製作下一代顯示卡的概念開發。
- 廣告及遊戲團隊為 **Autonomy** 的戶外廣告屏幕設計並製作動態圖像廣告片。

### 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，要求駁回對他們提起的訴訟。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他們勝訴。法院已初步批准若干為訴訟對象的劇情片項目之相關動議，但進行重新審議程序後，最終批准了所有電影的動議（除一部電影外）。因此，在其他訴訟中對美國附屬公司客戶的申索範圍已縮小。

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新訴訟（「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，理由是訴訟所陳述的事實（即抗辯）並不構成法律可行的索賠。法院給予原告可於二零二三年四月四日之前（受可能進一步延長所規限）提交新的經修改起訴書，以糾正法院指出的抗辯缺陷。

目前正在進行證據開示，而美國附屬公司的律師正協助客戶的律師就其他訴訟及新訴訟辯護。法院已安排於二零二三年十二月四日開始審理其他訴訟案。

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。

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。並無向美國附屬公司通報關於新訴訟的保險範圍決定。

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及新訴訟中的辯護費用以及所支付之範圍。

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。儘管此調解過程最初並不成功，但各方預計未來將進行另一次調解。

## 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，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、虛擬實境／360度視頻和劇情片的創作提供製作服務。

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《*這個殺手不太冷靜*》、《*不要忘記我愛你*》、《*怪奇物語* 第四季》、《*驚奇少女*》、《*變形女俠：律政英雄*》、《*平凡英雄*》、《*黑亞當*》、《*不要再見啊，魚花塘*》、《*黑豹2：瓦干達萬歲*》，以及即將上畫的《*龍馬精神*》、《*阿狸*》、《*狂怒沙暴*》、《*千秋令*》、《*望道*》及《*長相思*》。

於二零二二年，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），如蕉內、博世、波司登、博柏利、百威啤酒、攜程、珂潤、芬達、哈爾濱啤酒、榮耀、華為、宜家家居、智己汽車、周杰倫《*最偉大的作品*》音樂影像、科顏氏、蘭蔻、上海樂高樂園度假區、歐萊雅、瀘州老窖、魅族、小米、紐崔萊、疊紙遊戲《*Bloom Up*》、三星《*星夜：歸途*》（由陸川執導）等系列微電影、星巴克、「*SPARK 2022*」騰訊遊戲發佈會及小鵬汽車。

數字王國旗下北京及上海製作室的專業人員曾參與下列多項宣傳活動：

- 由二零二一年十二月至二零二二年三月，由開眼主辦的「*光影之前·電影藝術展*」登陸杭州寶龍藝術中心，數字王國打造的《*微觀巨獸*》虛擬現實體驗入選「兔子洞」展區，進行了為期數月的展示至二零二二年三月。
- 於二零二二年五月，數字王國首席調色師David Rivero MARTIN（李大衛先生）接受小米系列欄目米粉故事《*Digital Inker*》邀約，分享作為調色師的秘辛。該欄目採用Xiaomi 12 Pro進行拍攝；此外，李大衛先生更親自為其主導了調色。
- 於二零二二年五月，首屆江西文化產業博覽會於五月二十五日至五月二十九日在上饒市舉辦。通過展示由數字王國打造的《*微觀巨獸*》虛擬現實體驗和**虛擬人鄧麗君**，進一步闡述了人工智能等先進技術革新感官體驗的過程。
- 於二零二二年八月，李大衛先生受邀出演由CGTN（中國國際電視台）出品的紀錄片，以置身其中的視角探討影視製作的變革。
- 於二零二二年十一月，數字王國視效總監郭旺先生受邀擔任二零二二年國際廣告影片金獅獎專家評委。

## 數字王國印度：

邁向第六年，數字王國印度（「數字王國印度」）已確立為一個可靠之視覺特效服務供應商。多年來，數字王國印度於交付大量製作工作方面發揮關鍵作用，並為我們支持北美業務之全球資源庫之關鍵部分。除於內部扮演重要角色外，數字王國印度繼續為其國際及國內客戶提供世界級之視覺特效服務。

於二零二三年，除為我們之內部北美團隊提供支持外，數字王國印度致力於將現有產能翻倍，並於執行更多鏡頭及序列製作工作方面作出重大轉變，務求增加及提升本集團視覺特效服務之收入及利潤，同時增加於全球之員工人數。於二零二二年，數字王國印度製作兩部印度猛片《RRR》及《KGF Chapter 2》，及《龍族前傳》及備受好評之《十三條命》等國際節目。

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. 新媒體及體驗式項目及虛擬人業務

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，並將廣招全球各地的合適人才。

### 北美地區：

- 《獵逃驚魂》 - 數字王國與Supermassive Games於二零一九年開始合作開發這款歷來最大型、最像真的電子遊戲，已於二零二二年六月十日推出。我們的團隊為15名角色進行32小時的面部和身體動作捕捉，並利用我們的**Masquerade 2.0**專利面部捕捉軟件，以機器學習製作4,500個鏡頭，在這項龐大新遊戲項目製作的人手工序中，僅27個鏡頭由動畫師處理。《獵逃驚魂》在北美PlayStation商店的下載量排名第一，於歐洲排名第二。
- 數字王國與一所大型主題公園合作開發新景點，展示數字王國於實時技術方面的一些最新突破。

- 數字王國與ITEC **Entertainment Corporation**合作，於美國北卡羅來納州的博物館**Billy Graham Library**創造類似佩珀爾幻象的體驗，向已故葛理翰牧師致敬。除了替身，我們亦使用了虛擬人小組專有的Charlatan技術，為該項目帶來更逼真的體驗。
- 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。目前，數字王國正協助創造「遊戲內」資產。估計數字王國將深入參與各方面工作，直到遊戲於二零二五年春季推出。

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，並於二零二二年取得新進展：

- 虛擬人小組與劇集團隊合作，將**Masquerade 2.0**應用於漫威工作室的劇集《**變形女俠：律政英雄**》。隨著服裝系統的機器學習不斷進步，虛擬人小組的肢體變形技術亦大幅躍進，並應用於劇集中。此外，團隊亦測試了Charlatan Geo技術，僅利用一部攝影機就能捕捉動作的幾何圖像。
- 虛擬人小組夥拍新媒體團隊，於Supermassive Games的遊戲《**獵逃驚魂**》中使用**Masquerade 2.0**技術。
- 數字王國與一位大型主題樂園客戶合作，根據一個長盛不衰的電影系列創造實時虛擬人。該等景點將於二零二四年開放。
- 虛擬人小組創造全新自主角色「**Zoey**」並公諸於世。從外觀到動作，所有內容全部由團隊研發。用戶現時可與Zoey進行完整對話。Zoey聲線由虛擬人小組與WellSaid Labs合作製作。

虛擬人小組於本年度參加了若干活動，包括：

- Matthias WITTMANN先生向香港《南華早報》介紹自主**虛擬人「Douglas」**。
- Melissa CELL女士及Deke KINKAID先生現身**WomenHack**的招聘活動。
- Melissa CELL女士及Matthias WITTMANN先生參加**Design Academy Eindhoven's Research Festival 2022**的虛擬演講及問答環節，並介紹自主**虛擬人「Douglas」**。
- Melissa CELL女士及Matthias WITTMANN先生參加**Film and Media Exchange（「FMX」**）的虛擬演講及問答大會，並於題為「**Giving a Face to AI**」的演講中揭曉數字王國的全新自主**虛擬人Zoey**。

- Melissa CELL 女士參加於 **Siggraph Asia Daegu** 舉行題為「**Leveraging Visual Effects Technology to Create High-Quality, Autonomous Virtual Humans**」的現場演講及問答大會，以展示**虛擬人 Zoey**。

## 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）：

- 自二零二二年一月起，數字王國與**翡冷翠**文創合作，在會動的文藝復興光影藝術展中，打造**蒙娜麗莎**的**虛擬分身**，用人工智能讓蒙娜麗莎在現代栩栩如生，與來參觀的民眾合影留念。
- 於二零二二年三月，**Cloudmile**萬里雲舉辦「**Cloud-Data-AI 產業數位賦能論壇**」，由**虛擬主持人「Cloudy」**和真人主持人同框開場，並與現場嘉賓展開即時互動，創造虛實整合的感官體驗。
- 自二零二二年三月起，數字王國**虛擬人IP「元宇宙女孩Eve」**開始在社群平台上分享她自己的生活照片。透過美術與技術的力量，數字王國再次為元宇宙世界創造出全新世代的女神級**虛擬網紅**。
- 於二零二二年三月，在台新銀行成立**30週年新聞發佈會**上，台新銀行**虛擬人櫃員「玫瑰小姐」**和「**太陽先生**」擔任重要演出嘉賓，精彩介紹台新銀行成立30週年的企業理念和價值觀。
- 於二零二二年三月，新銳設計師和品牌**Claudia WANG（王子欣）**攜手數字王國進行跨界合作，在**2022台北時裝週**上打造了她的新系列秀場，合作邀請元宇宙女孩「**Eve**」一起穿越走秀。這是Eve第一次登上時裝週，充分展科技結合藝術的舞台魅力，她穿上了Claudia品牌服飾，演繹帶有復古經典格紋與創新色調的服裝，讓跨次元演出成為新一代的時尚話題。
- 自二零二二年四月起，**Cloudmile**萬里雲與數字王國合作一系列行銷影音，由青春活潑的**虛擬Vtuber「Cloudy」**在Cloudmile官方YouTube以不同情境小劇場來介紹Google Workspace的功能與應用。
- 於二零二二年四月，**虛擬主持人**出現在**台北未來商務展開幕典禮**的大型LED屏幕與來賓實時互動，並在演出中自由切換角色與場景，呼應展會「**Beyond Infinity**」跨界與轉型的主題核心，呈現元宇宙中虛實連結的無限可能。



- 於二零二二年四月，數字王國攜手Asiabots與Litemax於**2022未來商務展**中首度曝光最新的技術整合「**AI虛擬人**」，AI虛擬人將為商務場域帶來全新的可能性，成為未來商務重要的解決方案。
- 於二零二二年五月，LINE於社交平台推出**LINE MUSIC LIVE**廣告宣傳片。邀請數字王國的虛擬人元宇宙女孩Eve作為廣告主角，數字王國利用實時捕捉渲染技術驅動**虛擬人Eve**與樂隊一起表演。
- 於二零二二年五月，在宏碁電腦全球新品線上發佈會「**next@acer**」上，**虛擬人Star**從電腦屏幕中立體浮出，與實體主持人對答互動，展現栩栩如生的互動感。
- 於二零二二年五月，在**2022台北國際電腦展**上，透過數字王國的**Momentum Cloud**服務與宏碁電腦的**SpatialLabs**技術結合，虛擬人可以以立體 3D 的形式呈現，漂浮在屏幕前與觀眾互動，並能以鍵盤簡易操控，為觀眾締造嶄新的感官體驗。
- 於二零二二年六月，「**三強共好：Digital Solutions Multimedia Asia (DSMA)**、**英特爾公司**與**世平集團(WPI)**數位方案高峰會」從物聯網、數位轉型、人工智慧等層面探討未來智慧零售的解決方案，數字王國在論壇會場展示了可以智能語音自動化對答的「**AI虛擬人**」，讓觀眾瞭解虛擬人在智慧零售業應用的未來性。
- 於二零二二年六月，數字王國與**能率集團**合作，在台北市**2022 ESG高峰會**上展出**AI虛擬人**，讓參觀民眾可詢問AI虛擬人關於環境、社會、管治(ESG)理念的定義，體驗AI虛擬人服務。
- 數字王國獲邀參加由 **Adobe Creative Cloud** 舉辦的「**視覺特效：打造新宇宙的跨域能力**」年度論壇，介紹 3D 前瞻趨勢 - 虛擬人製作及應用。透過分享旨在啟發更多視覺特效領域的合作夥伴：「元宇宙還在路上，虛擬人已到身邊。」
- 數字王國獲邀參加**台灣飯店科技工程管理協會**舉辦的會議及論壇，展示未來使用自主虛擬人進行酒店入住登記的潛力。
- 於二零二二年十月，於台新銀行在「**FinTech Taipei 2022 台北金融科技展**」創造的元宇宙虛擬分行中，**虛擬人出納員- 玫瑰小姐**化身為「領航員」，向參與的公眾人士介紹虛擬分行的特色。此外，虛擬人出納員玫瑰小姐作為銀行服務員，可透過 AI 功能與客人互動，帶來全新的虛擬銀行服務體驗。

- 數字王國與**環球睿視**合作一個示範項目，為**高雄流行音樂中心**創造智能**虛擬導遊 - Gao Yin**。Gao Yin 可介紹具體的活動、店舖或廣告資訊。公眾人士亦可查詢營業時間及交通配套。此項目亦出現於公共電視的 AI 深度報導中。
- 於二零二二年十二月，由台灣知名音樂集團**華納音樂（台灣）**領銜的全新音樂節目「**NANA JUMP**」經已發布。華納音樂（台灣）與數碼王國聯手打造新一代**虛擬歌手「NANA」**。於「**NANA JUMP**」項目中，NANA 將與多位新生代歌手合作，演譯多首經典台灣歌曲，當中 NANA 演唱《有一種悲傷》。歌曲專輯已於二零二二年十二月六日在各大音樂平台正式發布。
- 自二零二二年十二月起，數字王國創造的**虛擬偶像「Murichi」**開始於社交媒體平台分享其角色設計草圖及現場錄製視頻。數字王國利用遊戲引擎系統創造實時控制功能，讓 Murichi 可實時錄製各種視頻。即使 Murichi 為卡通素材，亦可透過強大的場景令角色的表演引人入勝。
- 透過**WAS 合作夥伴**，虛擬人技術已展示給日本的 NHK、富士電視台及東京電視台等多家知名電視台及不同娛樂集團。該等機構對數字王國的虛擬人技術及其與虛擬實境產品或元宇宙應用的結合非常感興趣。此外，打造「自動虛擬播音員」或「虛擬偶像」等特定應用可能是該等行業未來發展的關鍵。業務商機包括全面定制的虛擬人、虛擬人內容製作及虛擬人軟件開發工具包（momentum cloud）等。
- **V2 Indonesia** 於二零二二年擴展一項名為 **Digital Industry** 的新業務。Digital Industry 預期可令 V2 Indonesia 成為多媒體及先進 3D 技術領域的領先技術公司。V2 Indonesia 於 The Digital Transformation Forum、Plaza Indonesia 購物中心的數字概念店及其他主要貿易活動中向印尼的主要客戶展示數字王國的 Momentum Cloud 解決方案。
- **Momentum Cloud** 系統是一個虛擬人軟件開發工具包，透過文本、語音及手勢作為輸入工具，產生實時逼真的口型同步虛擬人視頻流作為輸出工具。其可容易地結合於對話式 AI 聊天機器人—自然語言處理（NLP）及其他需要視覺提示以進行自動互動的 Web 基礎系統中。

### C. 數字王國全球製作室員工參與的盛事：

- Scott EDELSTEIN 先生參加**視覺特效協會**的虛擬座談，分享數字王國於《**蜘蛛俠：不戰無歸**》負責的製作。他亦向南加州大學電影系學生介紹數字王國於製作《**蜘蛛俠：不戰無歸**》中擔任的角色。

- Nikos KALAITZIDIS先生現身由Shawn Levy主持的**迪士尼**虛擬座談，與《**爆機自由仁**》中其他視覺特效監製分享數字王國為該項目進行的工作。
- Kelly PORT先生參加**VIEW會議**的虛擬座談，與五位競逐奧斯卡金像獎的視覺特效監製一同亮相。他亦於南加州大學主持客席講座，向學生講解視覺特效工作以及他在《**復仇者聯盟**》和《**蜘蛛俠：不戰無歸**》中負責的工作。
- Heldden BYUMVUHORE女士參加**Festival Vues d'Afrique**活動，向具有少數族裔背景且對視覺特效行業深感興趣的學生及成人演講，為有意入行的聽眾解答疑問。
- Samantha MCCONNELL女士參加**Henry H. Filer Middle School**的職業博覽日，並介紹她的視覺特效事業。
- Aruna INVERSIN先生參加**Culver City Unified School District**的職業博覽，向學生分享他作為創意總監及視覺特效總監的生涯及職責。
- David CUNNINGHAM先生與《**蜘蛛俠：不戰無歸**》的監製參加**FMX**的**FMX 2022**演講，會上CUNNINGHAM先生亦於題為「**Solaris at Digital Domain**」的獨立演講中展示數字王國於**SideFX tool Solaris**方面的成就。

#### D. 共同製作

##### 劇情片：

本集團夥拍**Lucas FOSTER**先生（彼為《**極速傳奇：福特決戰法拉利**》、《**史密夫決戰史密妻**》及《**鏢火**》等耳熟能詳電影的監製），攜手製作《**玉米田的小孩**》（暫譯）。這部電影在二零二零年疫情期間於澳洲拍攝，電影於二零二三年三月在全球上映。

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。

#### 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%。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。

### 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%。於二零二二年十二月三十一日，HLEE待售股份相當於HLEE已發行不記名股份總數的2.8%。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。

### 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，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。

- 數字王國大中華區的虛擬人小組配合最新虛擬人科技，應用深度學習、即時渲染的技術。利用數字王國開發和擁有的新的虛擬人技術，開發出新版的虛擬人鄧麗君（聯營公司項下），可以透過**Mystique Live系統**，作出即時的各類型演出，包含線上直播、全息演出等。
- 自二零二二年一月起，數字王國與鄧麗君文教基金會及**VS Media**共同打造虛擬人鄧麗君的全新社群身份：「**小鄧Life**」，透過在社交平台上分享不同的日常生活體驗，以及與知名時尚設計師、網紅名人等的攜手合作，創造出不一樣**虛擬人鄧麗君**，**aka Terra**，火花也帶給粉絲全新感受。
- 於二零二二年二月，**Yahoo TV 佼心食堂**六週年，特別邀請台語天王許富凱，美聲天后彭佳慧以及永遠的夢中情人鄧麗君跨時空同台演唱，節目中三人不僅演唱多首膾炙人口的鄧麗君金曲，許富凱更是與鄧麗君夢幻合唱，讓許富凱直呼太感人了。
- 於二零二二年三月，數字王國行政總裁謝安於數碼娛樂論壇 **Entertainment Pulse**進行演講，線上暢談動畫產業如何結合娛樂與科技，將數字王國的版圖拓展到人工智能與多元應用的結合，更邀請了虛擬人鄧麗君一起與觀眾見面，兩人跨時空的對談，以及虛擬人鄧麗君美妙的歌聲，也吸引了上萬名線上線下觀眾一同觀賞。
- 於二零二二年三月，虛擬人鄧麗君聯手**元宇宙女孩Eve**，力挺新銳設計師**Claudia WANG**（王子欣），一起登**台北時裝週**，此次虛擬人鄧麗君現身難得不是以歌手身份，而是化身時尚模特兒身穿Claudia WANG打造的2022/23秋冬品牌系列大秀的伸展台。
- 於二零二二年七月，**中國科學院所**主管的《**互聯網周刊**》與德本諮詢及 eNet 研究院聯合對多種虛擬人形態進行調查統計。根據虛擬人 IP 的創新性、影響力、技術支援、文化輸出及商業活動等綜合因素，評選出最具商業價值的 50 位虛擬人。虛擬的鄧麗君作為國內超逼真虛擬人之佼佼者，榮登「**2022 虛擬數字人商業價值潛力 TOP50**」榜單。
- 於二零二二年中秋佳節，**雲林縣政府**與數字王國在雲林縣體育場聯合舉辦《**鄧麗君再現雲林-浮空投影音樂會**》。超過 10,000 名歌迷從台灣各地蒞臨觀賞音樂會，欣賞虛擬人鄧麗君的魅力。虛擬人鄧麗君演唱了多首經典金曲，讓美妙的歌聲陪伴大家度過一個非常美好的中秋佳節。這場音樂會亦獲得白金獎，這是國際獎項協會（IAA）頒發的繆斯創意獎中的最高榮譽。

- 於二零二二年十月二十一日，**中國（澳門）創意產業大會及展覽會**拉開帷幕。數字王國公佈其創新成果，詮釋在元宇宙蓬勃發展的商業化進程中，不斷迭代的虛擬技術如何協助消費者體驗的多重創新。展覽吸引了 3,000 多名參觀者，虛擬人鄧麗君全息演唱會讓觀眾驚喜不已。
- 於二零二二年十月二十九日，虛擬人鄧麗君首次登上**馬來西亞雲頂舞台**。於演唱會上透過數字王國的虛擬人技術，還原了鄧麗君當年在舞台上的風采與魅力，再次觸動觀眾情緒。演唱會吸引了 3,000 多名觀眾，歌手們的合唱環節更將演唱會氣氛推上高潮，這場精彩的演唱會在全場掌聲中結束。
- 於二零二二年十二月一日，**騰訊研究院**發布《**數字人產業發展趨勢報告**》，虛擬人鄧麗君於報告內作為行業優質虛擬人應用的典型案例。
- 於二零二二年，**重慶洪崖洞**虛擬人鄧麗君全息演唱會繼續火熱上演。作為洪崖洞的標誌性景點，吸引了大批遊客前來觀賞。

#### 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、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。

- 於二零二二年春節前夕，虛擬人**班長小艾**參與**人民網x新浪新聞**聯合發起的一系列活動，作為唯一的少兒**虛擬IP**為大家送出新年祝福。
- 於二零二二年春節前夕，虛擬人**班長小艾**成功入選**新華社虛擬人拜大年活動**，成為首個人選的少兒**虛擬人**，拜年視頻在新華社各新媒體平台發布。
- 於二零二二年四月，全球知名的新經濟產業第三方數據挖掘和分析機構**艾媒諮詢**重磅發布了《**艾媒金榜 | 2022年上半年中國虛擬人百強榜**》，北京虛谷原創**虛擬人IP班長小艾**入榜，成為唯一上榜的少兒**虛擬人IP**。
- 於二零二二年四月，**艾媒諮詢**《**2022年中國虛擬人商業化趨勢報告**》發佈，北京虛谷被評為「最佳**虛擬人全棧運維服務商**」。

- 於二零二二年四月，北京虛谷作為虛擬人代表企業，參與**百度APP**主辦的主題為「**元宇宙風口下虛擬人的定位和意義？**」論壇直播。
- 於二零二二年四月，北京虛谷為 **CELSIUS** 打造首部虛擬代言人預熱宣傳片，當中**虛擬人 Nonoka** 飾演 CELSIUS 品牌的摯友。
- 於二零二二年五月十一日，**阿里雲**與**英偉達**聯合舉辦了「**2022阿里雲視覺計算私享會**」。會議在「**網易瑤台**」**沉浸式活動平台**中舉辦，北京虛谷作為虛擬人代表企業，與其他虛擬人、數字空間、XR平台等企業一同進行了分享。本次會議講師及嘉賓可以控制專屬人物在虛擬的會議場景內進行互動，在擬真場景中面對面暢聊互動。
- 於二零二二年五月，首個少兒**虛擬人班長小艾**首批數字藏品在唯一藝術平台以盲盒形式發售，本次「**班長小艾系列數字藏品**」全球限量發售**2,022**份，共包含**5**款**班長小艾NFT動態作品**，集齊**5**款，即可解鎖神秘合成圖。班長小艾系列數字藏品一經上線便被搶購一空，目前二手藏品價格翻近千倍。
- 於二零二二年六月十六日，中文世界以元宇宙營銷為參考維度的**第一份中國品牌元宇宙營銷排名榜「爆贊榜」**在元宇宙虛擬空間正式揭榜，**數字王國虛擬人業務**被評為**服務商top 1**。
- **2022年ChinaJoy線上展(CJ Plus)**將首次在 **MetaJoy元宇宙數字場景**中呈現並提供前所未有的線上互動體驗，線上觀眾可以自由穿梭於眾多參展品牌企業打造的華麗展區之間，體驗定制化虛擬形象、構築同好社交、同步官方活動、數字衍生品兌換等諸多創新玩法，讓廣大的C端觀眾在此流連忘返，體驗與眾不同的線上娛樂盛宴。
- 於二零二二年七月，**中國科學院所**主管的《**互聯網周刊**》與德本諮詢及eNet研究院聯合對多種虛擬人形態進行調查統計。根據虛擬人IP的創新性、影響力、技術支援、文化輸出及商業活動等綜合因素，評選出最具商業價值的**50**位虛擬人。虛擬人**班長小艾**作為唯一的兒童虛擬IP，榮登「**2022虛擬數字人商業價值潛力TOP50**」榜單。
- 於二零二二年，由 **36 氪**主辦的《**WISE 2022：「虛擬共生，無盡未來」元宇宙及遊戲產業革新峰會**》將於二零二二年八月二日至三日在北京舉行。北京虛谷的虛擬人 **Nonoka** 獲邀擔任峰會主持人，北京虛谷為峰會提供技術支援。

- 於二零二二年九月，作為教育領域的知名虛擬人，**虛擬人班長小艾**推出「開學季」數字系列。
- 於二零二二年九月一日，**2022 世界人工智能大會**於上海盛大開幕。作為國內領先的優質虛擬人全棧運維服務商，北京虛谷的虛擬人班長小艾出席世界人工智能大會，展示實時呈現、實時互動、實時直播等優質虛擬人解決方案。
- 於二零二二年九月十二日，**2022 全國智能駕駛測試賽（北京賽區）**啟動儀式於北京舉行。虛擬人 Nonoka 出席儀式並擔任虛擬主持人。
- 於二零二二年十月二十日，**中國（澳門）創意產業大會及展覽會**在澳門舉行。數字王國將虛擬人班長小艾帶到澳門，成為首批出現於澳門的虛擬人。
- 於二零二二年十一月十一日，**第 12 屆中國（澳門）國際汽車博覽會**開幕式在澳門隆重舉行。虛擬人 Nonoka 神秘出現作為特邀主持人，與真人共同主持活動。Nonoka 亦成為澳門車展的代言人。
- 於二零二二年十二月十七日，**唯一藝術的「未來無象」**超現實想像數字展於北京昆泰嘉瑞文化中心正式開幕，開展一場超越現實的沉浸式主題藝術盛宴。作為平台數字館藏傑出代表的班長小艾獲邀參展。
- 於二零二二年十二月一日，**騰訊研究院**發布 2023 年《**數字人產業發展趨勢報告（2023）**》，北京虛谷的多個虛擬人項目於報告內作為行業典型案例。
- 於二零二二年十二月十二日，由 **TME、燃麥科技及北京虛谷**共同打造的 **騰訊音樂娛樂集團**與首位**超現實虛擬偶像鹿曉希 LUCY**簽約，正式宣佈出道成為騰訊音樂人。於出道當日廣受網絡世界關注，並獲得**微博音樂、ELLE 家族及 Billboard**等約 20 家頂級品牌的支持及商機。同時，鹿曉希 LUCY 亦為首個推出杜比全景聲音樂的超逼真 AI 虛擬歌手。
- **虛擬人班長小艾**繼續於**微信頻道、企鵝、抖音、快手、小紅書、嗶哩嗶哩、微博、百家號、喜馬拉雅及西瓜視頻**等平台發布**少兒科普原創內容**，並多次與**新華社、人民科技、亞洲清潔空氣中心**及其他平台合作。於二零二二年，班長小艾的短視頻總曝光量已突破 10,000,000。



## 本集團的商譽及無形資產

於二零二二年十二月三十一日，本集團擁有無形資產約 522,211,000 港元（即本集團於同日的總資產約 51%）。該等無形資產包括商譽約 294,341,000 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。於二零二二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）載於本報告的財務報表附註11。

於二零二二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二零二一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二零二三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

於二零二二年十二月三十一日，分配至視覺特效製作現金產生單位之商譽約209,155,000港元（二零二一年：208,691,000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335,866,000港元（二零二一年：107,731,000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12.0%（二零二一年：12.1%）及稅前貼現率19.1%（二零二一年：18.6%）。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

於二零二二年十二月三十一日，分配至後期製作現金產生單位之商譽約 85,186,000港元（二零二一年：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 92,978,000港元（二零二一年：48,874,000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5.3%（二零二一年：16.4%）及稅前貼現率16.4%（二零二一年：17.4%）。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。

### 報告期後事項

#### 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」）（統稱「認購人」）訂立認購協議，內容有關認購事項。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。認購股份佔於認購公告日期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一月十七日及二零二三年二月二日之公告。

於二零二三年二月十三日，本公司間接全資附屬公司數字王國影業（香港）有限公司（「數字王國影業」）與 Digital Eve Technology Limited（「Digital Eve」）訂立貸款協議，以提供本金金額 3,000,000 美元的貸款，期限為三年，固定年利率為 8%至 12%。Digital Eve 由本公司多家附屬公司的董事朱先生間接擁有。於此情況下，朱先生為本公司的關連人士。因此，根據上市規則第 14A 章，數字王國影業根據貸款協議向 Digital Eve 提供貸款構成本集團的關連交易。詳情請參閱本公司日期為二零二三年二月十三日的公告。

## 股本 股份

於二零二二年十二月三十一日，本公司已發行的每股面值 0.01 港元的股份（「股份」）總數為 4,329,027,625 股。

於二零二三年一月十七日，本公司與認購人訂立認購協議，內容有關認購事項。有關詳情，請參閱上文「報告期後事項」一節及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。

## 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（「二零一二年購股權計劃」）。二零一二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採納新購股權計劃（「二零二二年購股權計劃」）。二零二二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，二零一二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，本公司根據二零一二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，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 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，本公司根據二零一二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，本公司根據二零一二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，本公司根據二零一二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，本公司根據二零一二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，本公司根據二零一二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，本公司根據二零一二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，本公司根據二零一二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。

自採納日期至二零二二年十二月三十一日，並無二零二二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。

於二零二二年，本公司有來自兩間美國銀行的銀行融資16,000,000美元（約 124,901,000港元），該等銀行融資已動用的部分為14,997,000美元（約 117,073,000港元）。於2,000,000美元（約 15,613,000港元）之融資中，於二零二二年十二月三十一日已動用並於該日確認為本集團流動負債之1,997,000美元（約 15,589,000港元）已於二零二三年一月再融資三年（至二零二六年）。我們預期，根據與一間借貸銀行之討論，我們將能夠就本金總額為10,000,000美元（約 78,063,000港元）及於二零二二年十二月三十一日亦確認為本集團流動負債及於二零二三年內到期之三筆融資再融資三年。該等銀行融資以本集團的定期存款作為抵押。本集團有來自一間加拿大銀行的銀行融資6,900,000加元（約 39,741,000港元），而該等銀行融資已動用部分為1,159,000加元（約 6,677,000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。

於二零二二年十二月三十一日，根據新型冠狀病毒緊急貸款計劃獲批貸款為 60,000加元（約 346,000港元）。該貸款為無抵押並自二零二二年十二月三十一日起12個月內毋須償還。

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。

於二零二二年十二月三十一日，本集團亦有租賃負債 100,569,000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租賃資產的 732,000港元（設備的金額為人民幣 360,000元（約 407,000港元）、28,000加元（約 160,000港元）及 165,000港元）之租賃負債是以出租方之租賃資產作抵押的。在此等租賃資產當中，付款期分別為34個月、42個月及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。

本集團於二零二二年十二月三十一日有約 213,016,000 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、免息及毋須於二零二二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 3,349,000 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 78,063,000 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。該等貸款於二零二二年十二月三十一日之未償還結餘為 8,000,000 美元（約 62,449,000 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）計息以及毋須於二零二二年十二月三十一日起計之 13 個月內償還。為數 1,803,000 美元（約 14,056,000 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，本公司已悉數償還此筆貸款。

於二零二二年十二月三十一日，兩筆其他貸款（本金總額為 7,800,000 港元）為無抵押、按固定利率計息及須於二零二三年三月償還。另一筆本金額為 10,000,000 美元（相當於 78,063,000 港元）之其他貸款中，32,786,000 港元須於一年內償還及 45,277,000 港元須於未來兩年償還。此筆其他貸款為無抵押及按固定利率計息。

於二零二二年十二月三十一日之現金及銀行結餘總額約為 153,553,000 港元。於二零二二年十二月三十一日，本集團之銀行融資約為 164,642,000 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 117,073,000 港元以美元計算，而貸款額約 6,677,000 港元則以加拿大元計算。於回顧年度，本集團所有銀行貸款（五年貸款及一筆附帶按要求償還條款之貸款分類為流動負債除外）已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，於二零二二年十二月三十一日，本集團的銀行借款（不包括五年貸款，但包括一筆附帶按要求償還條款之貸款）分開為期五年償還，約 81% 須於一年內償還及 19% 須於一至兩年內償還。經計及上文提及的 12,000,000 美元（93,676,000 港元）再融資後，本集團銀行借貸的經調整的到期情況為約 5% 須於一年內償還、19% 須於一至兩年內償還及 76% 須於兩到五年之間償還。

於二零二二年十二月三十一日，本集團之流動資產約為 266,418,000 港元，而流動負債約為 424,880,000 港元。於二零二二年十二月三十一日，本集團之流動比率為 0.6（於二零二一年十二月三十一日：1.2）。經計及上文提及的 12,000,000 美元（93,676,000 港元）再融資後，經調整流動比率將為 0.8。

於二零二二年十二月三十一日，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 118%（於二零二一年十二月三十一日：63%）。上述於二零二三年初發行新股份（「報告期後事項」項下之「根據一般授權認購新股份」）將使本集團之權益增加約 69,760,000 港元，並有助相應降低資本負債比率。考慮到新發行股份後，經調整資本負債比率將為 99.3%。

## 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，於二零二二年十二月三十一日，本集團並無任何重大或然負債。

## 本集團之僱員及薪酬政策

於二零二二年十二月三十一日，本集團之僱員總數為1,138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擡升及調整薪酬。其他福利包括酌情花紅、購股權計劃及退休金計劃。

## 展望

儘管全球解除 COVID 限制將對全球經濟帶來積極作用，惟仍存在許多挑戰。展望二零二三年，通脹及衰退將成為焦點。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、歐盟及中國均在放緩。不明朗因素及地緣政治緊張局勢（包括中美關係及／或俄羅斯／烏克蘭衝突）於可見將來可能會持續。所有該等因素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未來一年將持續波動。

地緣政治發展與已經及／或日後可能實施的相關財政／貨幣應對政策將影響或相信會影響經營成本及／或消費者需求，增加本集團預期於二零二三年面對的不確定因素。對我們的產品及服務的需求及定價最終取決於客戶對其產品的消費者需求的判斷。舉例而言，劇情片的預算及播映時間可能受到全球經濟狀況所影響，相信消費者的消費力下降亦會影響客戶的產品廣告預算及活動安排。由於整體形勢仍然不穩，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）。

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，並指引我們的戰略實踐。為支持我們的「目標」，我們繼續專注於視覺特效及虛擬人業務，而我們為能夠連接全球最具增長動力的市場（美國／加拿大、中國及印度）而感到自豪。儘管面對競爭仍然非常激烈的市場環境，本集團積極發掘劇情片、線上遊戲、電視／OTT 劇集及廣告

的新項目及商機。與此同時，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。此外，儘管開發歐洲市場較最初預期需要更長時間，本集團將繼續與其歐洲業務夥伴商討以推動歐洲市場的發展。

我們提供的虛擬人業務，以及我們連接及合作的夥伴，均為技術及創新的引擎，亦是過渡至可持續未來的核心。本集團將繼續與戰略商業夥伴及／或投資者發掘新服務及產品（例如具備多國語言的人工智能功能、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、客戶服務及教育）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，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。為支持業務增長，我們亦繼續尋求融資、與策略夥伴／投資者在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。

最後，我們將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，維護閣下作為股東的利益。我們感謝閣下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。我們謹此再次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二零二二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。

於二零二二年財政年度內，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；及
- (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；
- (d) 本公司皆於二零二二年六月十六日舉行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特別大會，而非執行董事Sergei Skatershchikov先生未能出席上述股東週年大會及股東特別大會。

### 審核委員會之審閱

本公司審核委員會已審閱本集團截至二零二二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

本集團截至二零二二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](http://www.digitaldomain.com)及聯交所之網站[www.hkexnews.hk](http://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，二零二三年三月三十日

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。