

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)

截至二零二四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」）截至二零二四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

截至二零二四年十二月三十一日止年度

	附註	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元
收入	4	625,830	736,501
銷售及提供服務之成本		(498,393)	(616,310)
毛利		127,437	120,191
其他收入及收益	5	35,388	43,550
銷售及分銷開支		(6,591)	(6,805)
行政開支及其他經營開支淨額		(390,422)	(434,370)
財務費用	7	(29,781)	(35,335)
透過損益按公平價值計量之金融資產之公平價值收益／（虧損）	12	6,031	(8,318)
投資物業之公平價值虧損		-	(3,841)
出售附屬公司之（虧損）／收益		(35,390)	2,456
商譽之減值虧損	10	-	(44,746)
無形資產之減值虧損	10	-	(104,423)
應收貿易賬款及合約資產之減值虧損確認		(1,938)	(2,422)
其他應收賬款之減值虧損（確認）／撥回		(4,512)	6,824
應收聯營公司款項之減值虧損，淨額	11	(12,305)	(3,248)
應佔聯營公司虧損		-	(2)
應佔一間合營企業虧損		-	(8)
除稅前虧損	6	(312,083)	(470,497)
稅項	8	(1,216)	(5,279)
年度虧損		(313,299)	(475,776)

<i>附註</i>	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元
-----------	--------------	--------------

虧損歸屬於：

— 本公司持有人	(300,275)	(394,571)
— 非控股權益	<u>(13,024)</u>	<u>(81,205)</u>
	<u>(313,299)</u>	<u>(475,776)</u>

本公司持有人應佔每股虧損：

基本及攤薄	9	(3.77)港仙	(6.48)港仙
-------	---	----------	----------

綜合全面收益表

截至二零二四年十二月三十一日止年度

	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元
年度虧損	(313,299)	(475,776)
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	1,253	7,343
年內其他全面收益	1,253	7,343
年內全面收益總額	(312,046)	(468,433)
全面收益總額歸屬於：		
— 本公司持有人	(301,456)	(387,031)
— 非控股權益	(10,590)	(81,402)
	(312,046)	(468,433)

綜合財政狀況表

於二零二四年十二月三十一日

	附註	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元
非流動資產			
物業、廠房及設備		18,312	34,562
使用權資產		46,823	76,711
商譽及無形資產	10	348,271	340,857
於聯營公司之權益	11	16,929	28,406
於合營企業之權益		-	-
貸款予一間合營企業		911	916
透過損益按公平價值計量（「透過損益按公平價值計量」） 之金融資產	12	120,170	31,719
按金及應收代價	13	8,319	18,279
遞延稅項資產		1,596	1,746
		<u>561,331</u>	<u>533,196</u>
流動資產			
應收貿易賬款、其他應收賬款及預付款項	13	98,385	76,958
合約資產		6,475	7,915
現金及現金等價物及其他銀行結餘		400,120	635,854
		<u>504,980</u>	<u>720,727</u>
流動負債			
應付貿易賬款、其他應付賬款及應計款項	14	175,556	198,521
租賃負債		31,067	38,797
合約負債		21,368	51,668
借款		108,982	104,719
應付稅項		4,954	4,229
		<u>341,927</u>	<u>397,934</u>
流動資產淨值		<u>163,053</u>	<u>322,793</u>
資產總值減流動負債		<u>724,384</u>	<u>855,989</u>
非流動負債			
借款		271,112	246,019
租賃負債		31,262	58,159
遞延稅項負債		-	44,478
		<u>302,374</u>	<u>348,656</u>
資產淨值		<u>422,010</u>	<u>507,333</u>
股本及儲備			
股本		79,792	73,792
儲備		423,130	597,681
本公司持有人應佔權益		<u>502,922</u>	<u>671,473</u>
非控股權益		<u>(80,912)</u>	<u>(164,140)</u>
權益總額		<u>422,010</u>	<u>507,333</u>

附註

1. 組織及營運

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

本公司乃投資控股公司，其主要附屬公司之主要業務為媒體娛樂及貿易。

於二零二四年十二月三十一日，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會計準則

(a) 採納經修訂香港財務報告準則會計準則—於二零二四年一月一日生效

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會計準則：

香港會計準則第 1 號之修訂	將負債分類為流動或非流動
香港會計準則第 1 號之修訂	附帶契諾之非流動負債
香港財務報告準則第 16 號之修訂	售後租回之租賃負債
香港會計準則第 7 號及香港財務報告準則第 7 號之修訂	供應商之融資安排

該等經修訂之香港財務報告準則會計準則概無對本集團於本期間或過往期間的業績及財務狀況造成重大影響。本集團並無提早應用任何於本會計期間尚未生效之新訂或經修訂香港財務報告準則會計準則。

(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會計準則

下列之新訂或經修訂香港財務報告準則會計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 21 號及香港財務報告準則第 1 號之修訂	缺乏可交換性 ¹
香港財務報告準則第 9 號及香港財務報告準則第 7 號之修訂	對金融工具分類和計量的修訂 ²
香港財務報告準則第 9 號及香港財務報告準則第 7 號之修訂	涉及自然依賴型電力之合約 ²
香港財務報告準則第 1 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 10 號及香港會計準則第 7 號之修訂	對香港財務報告準則會計準則的年度改進—第二冊 ²
香港財務報告準則第 18 號	財務報表列報和披露 ³
香港財務報告準則第 19 號	非公共受託責任的附屬公司：披露 ³

香港會計準則第 1 號之修訂

借款人對載有按要求償還條款之定期貸款之分類（「二零二七年修訂」）³

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注入⁴

¹ 於二零二五年一月一日或之後開始之年度期間生效

² 於二零二六年一月一日或之後開始之年度期間生效

³ 於二零二七年一月一日或之後開始之年度期間生效

⁴ 該等修訂將前瞻性地應用於在待定日期或之後開始的年度期間內發生的資產出售或注入

香港財務報告準則第 18 號「財務報表列報和披露」乃由香港會計師公會於二零二四年七月發佈以取代香港會計準則第 1 號，將導致對香港財務報告準則會計準則作出重大的相應修訂，包括香港會計準則第 8 號「財務報表的編製基礎」（標題更改自「會計政策、會計估計變更和差錯」）。儘管香港財務報告準則第 18 號將不會影響本集團綜合財務報表內之項目確認及計量，但預期應用該項新訂準則將會對若干項目之列報及披露產生重大影響。此等轉變包括於損益表中之分類及小計項目、資料匯總／分解及標籤，以及由管理層定義的業績指標。

除以上者外，此等新訂或經修訂香港財務報告準則會計準則已經作初步評估，並預期不會對本集團之綜合財務報表造成任何重大影響。

3. 編製基準

綜合財務報表乃按照所有香港財務報告準則、香港會計準則（「香港會計準則」）及解釋公告（以下統稱「香港財務報告準則會計準則」）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」）規定之適用披露資料。

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

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：

	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元
符合香港財務報告準則第 15 號範圍的客戶合約收入：		
提供		
— 視覺特效製作及後期製作服務	518,242	697,167
— 虛擬人服務	22,813	12,566
銷售商品		
— 銷售半導體記憶體晶片	79,563	26,768
— 銷售電競產品	4,938	-
佣金收入	274	-
	<u>625,830</u>	<u>736,501</u>

客戶合約收入分拆

分部	媒體娛樂		貿易		綜合	
	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元
貨品或服務的類型						
提供						
– 視覺特效製作及後期製作服務	518,242	697,167	-	-	518,242	697,167
– 虛擬人服務	22,813	12,566	-	-	22,813	12,566
銷售商品						
– 銷售半導體記憶體晶片	-	-	79,563	26,768	79,563	26,768
– 銷售電競產品	-	-	4,938	-	4,938	-
佣金收入	-	-	274	-	274	-
來自客戶合約之總收入	541,055	709,733	84,775	26,768	625,830	736,501

	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元
地區市場		
香港	80,442	26,768
中華人民共和國(「中國」)	45,499	58,380
美利堅合眾國(「美國」)	204,249	249,928
加拿大	258,361	391,306
英國(「英國」)	2,344	1,837
印度	29,696	8,190
其他國家／地區	5,239	92
來自客戶合約之總收入	625,830	736,501

	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元
確認收入時間		
某一時間點	85,582	28,968
一段時間	540,248	707,533
來自客戶合約之總收入	625,830	736,501

(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。

以下為本集團兩個可申報分部(即媒體娛樂分部及貿易分部)業務之概要：

- 提供視覺特效製作及後期製作服務，以及虛擬人服務（「媒體娛樂」）
- 銷售半導體記憶體晶片及電競產品及佣金收入（「貿易」）

管理層透過監控其經營分部之業績，就資源分配及業績評價作出決策。分部業績乃基於可申報分部（虧損）／收益（即衡量經調整除稅前虧損）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確認／（撥回）、應佔一間合營企業虧損、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收益／（虧損）、投資物業之公平價值虧損、出售金融資產之收益、出售附屬公司之（虧損）／收益、應佔聯營公司虧損、核數師酬金、未分配物業、廠房及設備之折舊及未分配使用權資產之折舊、專業費用、未分配財務費用、以股本結算以股份支付之開支、未分配短期租賃開支、未分配其他收入及收益（包括版稅收入、利息收入及雜項收入），以及總部及企業開支。

分部資產不包括於聯營公司之權益、於合營企業之權益、貸款予一間合營企業、透過損益按公平價值計量之金融資產、未分配現金及現金等價物及其他銀行結餘、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、借款及其他未分配總部及企業負債，此乃由於該等負債以整體基準管理。

	媒體娛樂		貿易		總計	
	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元
來自外界客戶之收入及可申報						
分部收入	541,055	709,733	84,775	26,768	625,830	736,501
可申報分部(虧損)/收益	(97,703)	(324,385)	(693)	3,297	(98,396)	(321,088)
添置非流動資產	51,791	77,897	-	-	51,791	77,897
折舊及攤銷	(78,744)	(129,386)	-	-	(78,744)	(129,386)
財務費用	(7,084)	(11,401)	-	-	(7,084)	(11,401)
商譽之減值虧損	-	(44,746)	-	-	-	(44,746)
無形資產之減值虧損	-	(104,423)	-	-	-	(104,423)
應收貿易賬款及合約資產之						
減值虧損確認	(1,836)	(2,413)	-	-	(1,836)	(2,413)
其他應收賬款之減值虧損	(4,512)	(1,226)	-	-	(4,512)	(1,226)
確認						
出售物業、廠房及設備之						
收益/(虧損)，淨額	5	(26)	-	-	5	(26)
稅項扣除	(1,176)	(5,238)	-	-	(1,176)	(5,238)
可申報分部資產	543,707	682,080	40,354	26,827	584,061	708,907
可申報分部負債	186,381	285,263	18,242	11	204,623	285,274

(b) 可申報分部損益、資產及負債之對賬

	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元
除稅前虧損		
分部虧損	(98,396)	(321,088)
應收貿易賬款之減值虧損確認	(102)	(9)
其他應收賬款之減值虧損撥回	–	8,050
應收聯營公司款項之減值虧損	(12,305)	(3,248)
透過損益按公平價值計量之金融資產之公平價值收益／（虧損）	6,031	(8,318)
投資物業之公平價值虧損	–	(3,841)
出售金融資產之收益	11,177	–
出售附屬公司之（虧損）／收益	(35,390)	2,456
應佔聯營公司虧損	–	(2)
應佔一間合營企業虧損	–	(8)
核數師酬金	(2,873)	(2,442)
未分配物業、廠房及設備折舊及未分配使用權資產折舊	(2,170)	(2,182)
專業費用	(74,945)	(70,246)
未分配財務費用	(22,697)	(23,934)
以股本結算以股份支付之開支	(26,863)	–
未分配短期租賃開支	(160)	(161)
未分配其他收入及收益	15,106	21,351
其他未分配企業開支*	(68,496)	(66,875)
除稅前綜合虧損	(312,083)	(470,497)

* 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。

	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元
資產		
可申報分部資產	584,061	708,907
於聯營公司之權益	16,929	28,406
貸款予一間合營企業	911	916
透過損益按公平價值計量之金融資產	120,170	31,719
未分配現金及現金等價物及其他銀行結餘	323,251	460,525
未分配企業資產	20,989	23,450
綜合資產總額	<u>1,066,311</u>	<u>1,253,923</u>
負債		
可申報分部負債	204,623	285,274
應付稅項	4,954	4,229
遞延稅項負債	-	44,478
借款	380,094	350,738
未分配企業負債	54,630	61,871
綜合負債總額	<u>644,301</u>	<u>746,590</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

	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元
香港	80,442	26,768
中國	45,499	58,380
美國	204,249	249,928
加拿大	258,361	391,306
英國	2,344	1,837
印度	29,696	8,190
其他國家／地區	5,239	92
	<u>625,830</u>	<u>736,501</u>

上列之收入資料乃根據客戶所在地劃分。

(ii) 指定非流動資產

	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元
香港	19,986	33,055
中國	52,690	55,793
其他亞洲地區	7,668	10,553
美國及加拿大	349,991	381,135
	<u>430,335</u>	<u>480,536</u>

上列之指定非流動資產資料乃根據資產所在地劃分。

(d) 主要客戶

本集團的客戶基礎多元化，一名客戶(二零二三年：三名)於媒體娛樂分部的交易額超過本集團總收入的10%，如下：

	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元
客戶 A	133,157	146,723
客戶 B	不適用 ¹	105,819
客戶 C	不適用 ¹	82,209
	<u>不適用¹</u>	<u>82,209</u>

¹ 相應收入佔本集團各期間總收入不超過 10%

(e) 收入

下表提供來自與客戶的合約之應收貿易賬款、合約資產和合約負債的資料。

	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元
應收貿易賬款	61,226	37,397
合約資產	6,475	7,915
合約負債	21,368	51,668

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，合約資產轉移至應收賬款。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

	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元
利息收入	14,020	6,835
出售透過損益按公平價值計量之金融資產之收益	11,177	-
電影及電視劇播映所得收入	6,847	34,221
諮詢收入	1,086	409
租賃修訂之影響	610	318
政府補貼（附註）	80	333
其他	1,568	1,434
	<u>35,388</u>	<u>43,550</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

	二零二四年 千港元	二零二三年 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)	498,393	616,310
出售物業、廠房及設備之（收益）／虧損，淨額	(5)	26
匯兌差異，淨額	5,829	12,410
核數師酬金：		
－審計服務	2,605	2,239
－非審計服務	268	203
物業、廠房及設備折舊(附註)	18,616	25,453
使用權資產折舊(附註)	33,294	42,508
無形資產攤銷(附註)	29,004	63,607
短期租賃開支	400	615
員工成本(附註)：		
－董事酬金	7,907	5,783
－其他員工成本：		
薪酬、薪金及其他福利	442,146	602,298
退休福利計劃供款	9,601	11,235
以股本結算以股份支付之開支	25,119	—
員工成本總額	<u>484,773</u>	<u>619,316</u>

附註：

銷售及提供服務之成本包括有關員工成本、物業、廠房及設備折舊、使用權資產折舊及無形資產攤銷共 342,815,000 港元（二零二三年：484,023,000 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

	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元
租賃負債之估算利息	7,329	11,818
銀行及其他貸款之利息	22,452	23,517
	<u>29,781</u>	<u>35,335</u>

8. 稅項

綜合損益表中扣除／（已計入）之稅項包括：

	二零二四年 千港元	二零二三年 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	209	3,668
－過往年度撥備不足	913	1,815
遞延稅項	94	(204)
	<u>1,216</u>	<u>5,279</u>

本集團於截至二零二四年十二月三十一日止年度並無計提香港利得稅撥備，因為本集團並無於香港產生應課稅溢利。

截至二零二三年十二月三十一日止年度，本集團動用稅項虧損 707,000 港元以抵銷於香港產生之應課稅溢利。

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。

本集團於支柱二規則已實施但未生效之若干司法管轄區內經營。然而，由於本集團之綜合年度收入少於 750,000,000 歐羅，故本集團之管理層認為本集團毋須繳納支柱二規則項下之補充稅。

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：

	二零二四年 千港元	二零二三年 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>(300,275)</u>	<u>(394,571)</u>
	二零二四年	二零二三年
<u>股份數目</u>		
計算每股基本虧損之普通股加權平均數(附註)	<u>7,960,092,638</u>	<u>6,092,812,952</u>

附註：計算每股基本虧損之普通股加權平均數已經就透過股份認購發行股份的紅利部份作出調整。

於截至二零二四年及二零二三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具攤薄性的潛在普通股。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. 商譽及無形資產

	商譽 千港元	商標 千港元	專有軟件 千港元	參股權 千港元	專利 千港元	知識產權 之許可 千港元	電影權 千港元	總計 千港元
	(附註(a))	(附註(b))	(附註(c))	(附註(d))	(附註(e))	(附註(f))	(附註(g))	
成本								
於二零二三年一月一日	690,049	19,516	249,831	382,267	107,922	10,938	128,499	1,589,022
添置	-	-	28,635	-	-	-	1,654	30,289
撇銷	-	-	-	(58,891)	-	(10,938)	-	(69,829)
匯兌調整	(142)	9	1,762	117	1,424	-	58	3,228
於二零二三年十二月三十一日及二零二四年一月一日	689,907	19,525	280,228	323,493	109,346	-	130,211	1,552,710
添置	-	-	39,365	438	-	-	-	39,803
出售附屬公司	(378,506)	-	-	-	(103,389)	-	(129,527)	(611,422)
匯兌調整	459	(103)	(8,978)	(1,369)	(5,179)	-	(684)	(15,854)
於二零二四年十二月三十一日	311,860	19,422	310,615	322,562	778	-	-	965,237
累計攤銷及減值虧損								
於二零二三年一月一日	395,708	-	170,146	382,267	107,922	10,768	-	1,066,811
年內攤銷	-	-	37,331	-	-	170	26,106	63,607
年內減值	44,746	-	-	-	-	-	104,423	149,169
撇銷	-	-	-	(58,891)	-	(10,938)	-	(69,829)
匯兌調整	-	-	872	117	1,424	-	(318)	2,095
於二零二三年十二月三十一日及二零二四年一月一日	440,454	-	208,349	323,493	109,346	-	130,211	1,211,853
年內攤銷	-	-	28,993	11	-	-	-	29,004
出售附屬公司	(378,506)	-	-	-	(103,389)	-	(129,527)	(611,422)
匯兌調整	-	-	(5,237)	(1,369)	(5,179)	-	(684)	(12,469)
於二零二四年十二月三十一日	61,948	-	232,105	322,135	778	-	-	616,966
賬面值								
於二零二四年十二月三十一日	249,912	19,422	78,510	427	-	-	-	348,271
於二零二三年十二月三十一日	249,453	19,525	71,879	-	-	-	-	340,857

附註：

- (a) 就將予進行之減值測試而言，商譽於減值前之賬面值乃分配至媒體娛樂分部中已識別之現金產生單位如下：

	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元
視覺特效製作服務	209,472	209,013
後期製作服務	40,440	85,186
	<u>249,912</u>	<u>294,199</u>

除上述商譽外，若干產生現金流之無形資產（如附註 10(b)、10(c)及 10(e)所述）、物業、廠房及設備、使用權資產（包括分配企業資產）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，並參考萊坊資產評估有限公司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基於本集團管理層批准覆蓋五年之最新財政預算而作出之現金流量預測，與二零二三年的現金流量預測期一致。

預算期以後之現金流量預測按 1.5%至 2.5%（二零二三年：2.0%至 2.5%）之增長率推測，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：

二零二四年	視覺特效製作服務 之現金產生單位	後期製作服務 之現金產生單位
預算期內之平均收入增長率	14.4%	5.8%
稅前貼現率	16.4%	12.4%
平均毛利率	22.1%	32.1%
可收回金額(千港元)	<u>387,467</u>	<u>59,729</u>
二零二三年	視覺特效製作服務 之現金產生單位	後期製作服務 之現金產生單位
預算期內之平均收入增長率	14.4%	3.6%
稅前貼現率	18.7%	13.9%
平均毛利率	21.5%	47.5%
可收回金額(千港元)	<u>555,266</u>	<u>81,663</u>

稅前貼現率及使用價值計算之其他主要假設（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作出。

(i) 視覺特效製作服務現金產生單位

於二零二四年十二月三十一日，視覺特效製作服務現金產生單位之可收回金額為 387,467,000 港元（二零二三年：555,266,000 港元）。該可收回金額遠高於視覺特效製作服務現金產生單位之賬面值。管理層認為，任何該等假設發生之任何合理可能變動將不會導致減值。

(ii) 後期製作服務現金產生單位

於二零二四年十二月三十一日，後期製作服務現金產生單位之可收回金額為 59,729,000 港元（二零二三年：81,663,000 港元）。於二零二四年十二月三十一日，該可收回金額高於後期製作服務現金產生單位之賬面值。管理層認為，任何該等假設發生之任何合理可能變動將不會導致減值。

截至二零二三年十二月三十一日止年度，後期製作服務現金產生單位之項目數量減少。管理層認為，項目數量增加至更高水平之可能性極微。因此，於截至二零二三年十二月三十一日止年度之損益中確認後期製作服務現金產生單位之相關商譽減值虧損 44,746,000 港元。

- (b) 商標被視為具無限可使用年期，因為被視為可以極低成本重續。

本集團於截至二零二三年十二月三十一日止年度內重續一項商標。董事認為，考慮到(i)參考營運之歷史，預期本集團將長期使用該商標，而有關商標可以由另一支管理團隊有效率地管理；及(ii)該商標擁有長的產品生命週期，因此，該商標可以為本集團提供持續的經濟利益。

於二零二四年十二月三十一日，該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現金產生單位。

- (c) 專有軟件主要指由內部開發及購買，用以製作不同視覺特效之軟件。

專有軟件因進行減值測試而分配至本集團之視覺特效製作服務現金產生單位。

- (d) 參股權指對電影及電視劇播映所得收入之合約權利。

參股權就所涉及之相關電影及電視劇單獨進行資產水平測試。

- (e) 專利主要指獲許可之若干知識產權，包括專利、商標及軟件。

- (f) 授予本集團之知識產權許可為融合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的減值測試。該等知識產權許可於截至二零二三年十二月三十一日止年度內被撇銷。

- (g) 電影權指本集團製作之電影。該電影由本集團內部製作，於製片商及其他獨立人士根據本集團與其他訂約方的協議所述的若干百分比攤分該電影權產生的溢利後，本集團可享所有保留溢利。

截至二零二三年十二月三十一日止年度，該電影已於美國及世界各地上映。因此，電影權相關的資本化製作成本於年內開始以五個可使用年期攤銷。於二零二三年十二月三十一日，基於電影上映後的票房成績（即電影淨現金流入的主要來源（與其他院線上映的電影類似））低於預期，董事已確定本集團不太可能收回攤銷後剩餘的資本化製作成本。董事已就電影權進行減值測試。該資產的可收回金額乃根據使用價值計算釐定。有關計算使用根據經批准的最近經修訂五年期財政預算作出的現金流量預測。使用價值計算的其他主要假設涉及現金流入／流出的估計，其中包括預算廣播收入，有關估計基於資產之過往表現及管理層對市場發展之預期作出。於截至二零二三年十二月三十一日止年度，在損益中確認電影權 104,423,000 港元之減值虧損。

於截至二零二四年十二月三十一日止年度，電影權因出售附屬公司而被處置。

11. 於聯營公司之權益

	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元
應佔資產淨值	576	579
應收聯營公司款項(附註)	225,493	227,020
	<u>226,069</u>	<u>227,599</u>
減：應收聯營公司款項之累計減值虧損	(209,140)	(199,193)
	<u>16,929</u>	<u>28,406</u>

附註：

應收聯營公司款項乃無抵押、免息及須按要求償還。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份。管理層於報告日期重新評估應收聯營公司款項的預期信貸虧損。

本集團於綜合財務報表採用權益法將於聯營公司之權益入賬。

於二零二四年及二零二三年十二月三十一日，本集團已進行減值評估。根據評估，可收回金額不高於於聯營公司之權益之賬面值。

截至二零二四年十二月三十一日止年度，已確認應收聯營公司款項之減值虧損 12,305,000 港元（二零二三年：3,248,000 港元），包括確認超出於聯營公司投資之應佔虧損淨額 12,305,000 港元（二零二三年：應佔虧損淨額 4,174,000 港元及減值撥回 926,000 港元）。應收聯營公司款項之減值虧損包括下列各項：

- (i) 截至二零二四年十二月三十一日止年度，本集團向 Lead Turbo Limited 及其子公司墊款 216,000 港元（二零二三年：收取還款 926,000 港元）。於截至二零二四年十二月三十一日止年度，管理層評估應收 Lead Turbo Limited 及其子公司款項之預期信貸虧損，並確認減值 216,000 港元（二零二三年：減值撥回 926,000 港元）。
- (ii) 截至二零二三年十二月三十一日止年度，本集團向數字王國空間（北京）傳媒科技有限公司（「數字王國空間（北京）」）墊款 2,494,000 港元。於截至二零二三年十二月三十一日止年度，管理層評估應收數字王國空間（北京）款項之預期信貸虧損，並確認減值 2,494,000 港元。
- (iii) 本集團就本集團於 Digital Domain Virtual Human Group Limited 及其子公司之長期權益確認應佔年度虧損 12,089,000 港元（二零二三年：1,680,000 港元），超過其於該聯營公司之投資。

12. 透過損益按公平價值計量之金融資產

- (a) 本集團於二零二一年二月三日收購 asknet Solutions AG (「asknet」) (一間公眾上市之德國電子商務公司，其股份於法蘭克福證券交易所買賣(股票代碼：ASKN)) 的 248,431 股普通股，代價約為 3,709,000 歐羅(相當於約 34,586,000 港元)。股份佔 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 股增加至 3,268,825 股。因此本集團持有的股份被攤薄，自此佔 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，因此於截至二零二二年十二月三十一日止年度之損益確認進一步公平價值虧損 881,000 港元。

於二零二三年十二月三十一日，asknet 仍處於除牌狀況。董事認為，本集團於 asknet 之股權之公平價值仍然極微，而 asknet 之公平價值並無變動。於截至二零二四年十二月三十一日止年度，本集團出售其持有的 248,431 股 asknet 普通股，有關詳情載於附註 12(c)。

- (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」，一間公眾上市之瑞士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)) 260,000 股及 5,000 股不記名股份，代價分別約為 7,064,000 歐羅(相當於約 66,405,000 港元)及 150,000 歐羅(相當於約 1,403,000 港元)。股份佔 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%。該兩項收購事項完成後，股份合共佔 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，本集團持有的股份佔 HLEE 已發行不記名股份總數約 2.8%。

於二零二三年十一月，HLEE 將其股本由 9,460,000 股增加至 12,960,000 股。自此及於二零二三年十二月三十一日及二零二四年十二月三十一日，本集團持有的股份被攤薄至佔 HLEE 已發行不記名股份總數約 2.04%。

- (c) 於二零二四年六月，本集團以總代價 7,000,000 美元(相當於約 54,570,000 港元)認購 Youngtimers AG (「YTME」) 之 10,000,000 股不記名股份，YTME 為一間公眾上市之瑞士特殊情況投資公司，其股份於瑞士證券交易所買賣(股票代碼：YTME.SW)。

於二零二四年二月，本集團以 3,000,000 美元(相當於約 23,453,000 港元)向原持有人獨立第三方 Nobias Media S.à r.l.收購獨立於本集團的盧森堡公司 Immo Prime S.A.發行的非上市公司債券。

於二零二四年六月，本集團出售其持有的 248,431 股 asknet 普通股代價為 4,000,000 股 YTME 不記名股份的股份代價。股份代價的公平價值為 3,331,808 歐羅（相當於約 28,172,000 港元）並於二零二四年六月二十七日完成，248,431 股普通股及債券的公平價值分別為零港元及 16,995,000 港元。出售金融資產的收益於截至二零二四年十二月三十一日止年度損益確認。

於二零二四年十二月三十一日，本集團持有的 YTME 股份佔 YTME 已發行不記名股份總數約 19.441%（14,000,000 股）。

(d) 有關透過損益按公平價值計量之金融資產之資料

	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元
香港境外之非上市股本證券，按公平價值列賬（附註 12(a)）	不適用	-
香港境外之上市股本證券，按公平價值列賬	<u>120,170</u>	<u>31,719</u>
透過損益按公平價值計量之金融資產	<u><u>120,170</u></u>	<u><u>31,719</u></u>

本集團透過損益按公平價值計量之金融資產之變動如下：

	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元
於一月一日	31,719	41,349
新增	106,195	79,298
於損益確認之公平價值收益／（虧損）	6,031	(8,318)
出售	(16,995)	(81,731)
匯兌調整	<u>(6,780)</u>	<u>1,121</u>
於十二月三十一日	<u><u>120,170</u></u>	<u><u>31,719</u></u>

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。

13. 應收貿易賬款、其他應收賬款及預付款項

	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元
非流動部份：		
應收代價(附註(i)及(iv))	-	7,831
按金(附註(i))	8,319	10,448
	8,319	18,279
流動部份：		
應收貿易賬款(附註(i)及(ii))	61,226	37,397
應收代價(附註(i)及(iv))	15,538	7,831
其他應收賬款(附註(i)及(iii))	10,931	17,627
按金(附註(i))	1,311	670
預付款項	9,379	13,433
	98,385	76,958
應收貿易賬款、其他應收賬款及預付款項總額	106,704	95,237

附註：

- (i) 董事認為，於二零二四年及二零二三年十二月三十一日，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 天至 45 天（二零二三年：30 天）之放賬期。本集團在報告期末之應收貿易賬款（扣除減值虧損撥備）根據發票日期作出之賬齡分析如下：

	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元
0 至 30 天	44,914	22,499
31 至 60 天	6,747	933
61 至 90 天	2,217	1,482
91 至 365 天	6,583	9,894
超過 365 天	765	2,589
	61,226	37,397

應收貿易賬款並無收取利息。

- (iii) 其他應收賬款主要指墊款予第三方及可收回增值稅。

- (iv) 於二零二四年十二月三十一日之應收代價包括：

- (a) 於截至二零二三年十二月三十一日止年度，出售附屬公司而產生應收獨立第三方之第二筆至第五筆分期遞延現金代價為 2,000,000 美元（相當於 15,538,000 港元）（二零二三年：2,000,000 美元（相當於 15,662,000 港元））。該等款項為無抵押、免息以及 1,000,000 美元（相當於 7,831,000 港元）須於二零二四年償還及 1,000,000 美元（相當於 7,831,000 港元）須於二零二五年償還。二零二五年二月已收取 1,000,000 美元（相當於 7,786,000 港元）之還款。

- (b) 於二零二零年出售附屬公司之第二筆及第三筆分期遞延代價 68,000,000 港元。該等款項以 Lead Turbo Limited 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（即二零二一年及二零二二年七月三十一日）。

董事認為，考慮到買方逾期還款情況及 Lead Turbo Limited 之已抵押股權之可收回金額，已於報告期末作出累計減值虧損 68,000,000 港元（二零二三年：68,000,000 港元）。

14. 應付貿易賬款、其他應付賬款及應計款項

	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元
應付貿易賬款	38,086	28,955
其他應付賬款	55,744	83,420
應付利息	37,720	34,038
應計款項	<u>44,006</u>	<u>52,108</u>
應付貿易賬款、其他應付賬款及應計款項總額	<u>175,556</u>	<u>198,521</u>

應付貿易賬款為免息，一般於 30 至 180 日（二零二三年：30 至 180 日）內結付。

董事認為，於二零二四年及二零二三年十二月三十一日，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：

	二零二四年 千港元	二零二三年 千港元
0 至 30 天	19,548	4,585
31 至 60 天	10,110	3,144
61 至 90 天	1,865	1,151
91 至 365 天	1,904	12,925
超過 365 天	<u>4,659</u>	<u>7,150</u>
	<u>38,086</u>	<u>28,955</u>

15. 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間可能為針對其提起的彌償保證申索提供保險保障的保險公司。該保險公司認為該保障範圍不再在保單內，惟其會繼續與美國附屬公司就協助客戶在其他訴訟中的辯護費用進行商討。

於二零二二年一月二十日，申索人、美國附屬公司的客戶、美國附屬公司及其保險公司透過一名中立的第三方調解員開展和解程序。該保險公司最初承認其有義務向美國附屬公司的客戶提供抗辯，但其後向美國附屬公司表示認為該保障範圍不再在保單內，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。

於二零二四年八月二十六日，審訊法院就美國附屬公司的客戶所提出的庭後動議作出裁決，決定陪審團沒有足夠證據裁定美國附屬公司的客戶對申索人負有責任，並裁定作出判決美國附屬公司的客戶勝訴，以及申索人無權獲得任何濟助。申索人向美國第九巡迴上訴法院提出對該決定的上訴，現正候審。

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

於二零二四年十二月三十一日，其他訴訟的訴訟程序正在繼續，具體來說，是對上文所述法院於二零二四年八月二十六日裁決的上訴。其他訴訟中提出的所有其他索賠均已被駁回。

於截至二零二四年十二月三十一日止年度並無確認彌償撥備（二零二三年：無），因為董事認為，本集團未必需要就彌償流出重大資源。於二零二三年及二零二四年十二月三十一日，並無就此事宜而承擔現金流出之現時義務。

- (b) 於二零二二年四月二十一日，申索人對美國附屬公司其中一名客戶及其聯屬公司就該等實體侵犯不屬於其他訴訟的兩部電影的版權提出訴訟（「新訴訟」）。然而，美國附屬公司並無在這兩部電影中使用所爭議的知識產權。法院已就美國附屬公司的客戶所提出的四項獨立的駁回動議駁回新訴訟，理由是訴訟中所陳述的事實並不構成合法可訴索賠，惟在各個情況下給予申索人機會可修改新訴訟，以糾正其發現到的缺失。申索人現已有六次機會修改新訴訟，以述明合法可訴索賠。申索人於二零二五年一月二十四日提交其第五份經修改申索書。美國附屬公司的客戶已再次就這最近一次嘗試提出駁回動議，現排期於二零二五年五月二十二日聆訊。在法院決定是否駁回新訴訟之前，不會就新訴訟採取進一步行動。

於截至二零二四年十二月三十一日止年度並無確認彌償撥備（二零二三年：無），因為董事認為，本集團未必需要就彌償流出重大資源。於二零二三年及二零二四年十二月三十一日，並無就此事宜而承擔現金流出之現時義務。

16. 報告期後事項

報告期後並無發生任何重大事項。

股息

董事會不建議派付截至二零二四年十二月三十一日止年度之末期股息（二零二三年：零港元）。

回顧及展望

財務及業務回顧

於截至二零二四年十二月三十一日止年度，本集團之收入為 625,830,000 港元（二零二三年：736,501,000 港元），較去年減少約 15%。本集團於回顧年度之毛利為 127,437,000 港元（二零二三年：120,191,000 港元），增加約 6%。營業額減少但毛利增加乃歸因於媒體娛樂分部。於二零二四年十二月三十一日，本集團之總資產為 1,066,311,000 港元（於二零二三年十二月三十一日：1,253,923,000 港元）。本年度之本公司持有人應佔虧損為 300,275,000 港元（二零二三年：394,571,000 港元）。本年度之虧損約為 313,299,000 港元（二零二三年：475,776,000 港元）。本年度之虧損主要是由於：

(i) 確認非現金流出開支，包括：

(a) 攤銷及折舊開支（不包括使用權資產相關折舊及下文(c)所述的電影權攤銷）47,620,000 港元（二零二三年：62,954,000 港元）；

(b) 透過損益按公平價值計量之金融資產之公平價值收益 6,031,000 港元（二零二三年：虧損 8,318,000 港元）；

(c) 年內並無電影權攤銷（二零二三年：26,106,000 港元）；及

(d) 涉及年內所授購股權之以股本結算以股份支付之開支價值 26,863,000 港元（二零二三年：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，此分部錄得收入約 541,055,000 港元（二零二三年：709,733,000 港元）並錄得虧損約 97,703,000 港元（二零二三年：324,385,000 港元）。本年度並無商譽及相關無形資產（如適用）之減值虧損（二零二三年：149,169,000 港元），以及於回顧年度就虛擬人技術而產生之研發成本。

媒體娛樂分部於截至二零二四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)」（並無商譽及相關無形資產（如適用）之減值虧損（二零二三年：149,169,000 港元））為虧損 11,875,000 港元（二零二三年：虧損 183,598,000 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衡量公司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 乃根據年內分部虧損計算，但不計及稅項、利息開支、折舊（有關該分部之物業、廠房及設備）及攤銷支出（分部之無形資產）。

A. 視覺特效製作及後期製作業務

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

數字王國北美洲（「數字王國北美洲」）— 美國和加拿大：

以下列出最近對數字王國美術人員和技術給予肯定的獎項及提名：

泰利獎

Aladino DEBERT 先生及其團隊憑工作室在亞瑪遜劇集《**堡壘**》的出色視覺特效榮獲「泰利獎金獎」。

視覺特效協會獎

Aladino DEBERT 先生及 Gregory TEEGARDEN 先生憑數字王國在《**堡壘**》中的出色作品獲「最佳真人劇集輔助視覺特效獎」提名。

James REID 先生、Mathew ROTMAN 先生、Filipp ELIZAROV 先生及 Nardeep CHANDER 先生憑《**堡壘**》中《**秘密需要及時雨**》一集的海洋場景獲「最佳劇集、廣告、遊戲電影片或實時項目特效模擬獎」提名。

John-Mark GIBBONS 先生、Allen RUILOVA 先生、Momme CARL 先生及 David MINOR 先生憑在華納兄弟電影《**藍甲蟲**》中使用我們獨家開發的工具機器學習布料獲「新興技術獎」提名。

荷里活專業協會獎

數字王國提交視覺特效團隊在漫威工作室於二零二四年一月九日推出之劇集《**迴聲**》的作品，以競選最佳視覺特效—真人單集或系列季度類別「荷里活專業協會獎」。

肖蒂獎

數字王國提交團隊在《**堡壘**》「**Deepfake**」預告片中的出色視覺特效作品，以競選第 16 屆年度肖蒂獎，該預告片使用獨家開發的 Charlatan 工具重現佛蘭克林·羅斯福(Franklin D. Roosevelt)、約翰·甘迺迪(John F. Kennedy)及溫斯頓·邱吉爾(Winston Churchill)，Matt DOUGAN 先生、Paul 「Pizza」PIANEZZA 先生、Matt SMITH 先生、Jason SELFE 先生及 John BRENNICK 先生因此獲獎。該作品亦因獲得最多公眾投票而榮獲觀眾榮譽獎。

Digital Domain 3.0, Inc.（「DD3I」）為本公司附屬公司，其美術人員提供的作品視覺特效服務包括：

- 作為主要供應商，視覺特效總監 Joel BEHRENS 先生與製作視覺特效總監 Matthew BUTLER 先生緊密合作，為羅素兄弟電影《**電幻國度**》提供視覺特效。該電影已於二零二五年三月十四日上映。
- 視覺特效總監 Piotr KARWAS 先生及其團隊完成製作喬治·諾爾菲(George NOLFI)電影《**高處營救**》。該電影已於二零二四年十一月八日上映。

- 視覺特效總監 Piotr KARWAS 先生現正製作排期於二零二五年四月四日上映的電影 *MINECRAFT* 《我的世界大電影》。
- 視覺特效總監 Scott EDELSTEIN 先生及其團隊完成製作與漫威漫畫角色同名的索尼影視電影《蜘蛛夫人》。該電影已於二零二四年二月十四日上映。
- 視覺特效總監 Mitch DRAIN 先生及其團隊完成製作印度語喜劇恐怖電影《恐懼大街 2 : Sarkate Ka Aatank》。該電影已於二零二四年八月十四日上映，為二零二四年票房最高的印度電影。
- 視覺特效總監 Hanzhi TANG 先生及其團隊完成製作漫威電影《美國隊長：無畏新世界》。該電影已於二零二五年二月十四日上映。
- 數字王國團隊亦正與天空之舞(Skydance)及漫威工作室等合作夥伴聯合製作多個未發佈項目。
- 視覺特效總監 Nikos KALAITZIDIS 先生及其團隊完成製作華語電影《封神第二部：戰火西岐》。該電影已於二零二五年一月二十九日農曆大年初一檔期上映。KALAITZIDIS 先生亦正製作漫威工作室的《雷霆特攻隊*》。
- 視覺特效總監 Scott EDELSTEIN 先生及其美術團隊完成製作《毒魔：最後一舞》，把克林塔爾(Klyntar)的黑暗世界和納爾(Knull)（即黑衣之王(King in Black)和共生體之神）的險惡角色栩栩如生地活現眼前。

數字王國的視覺特效團隊為熱播電視及串流節目完成製作多部劇集，例如：

- 視覺特效總監 Aladino DEBERT 先生及其技藝精湛的團隊完成製作漫威工作室新推出的迷你電視影集《迴聲》。該劇已於二零二四年一月在 Disney+開播。
- 視覺特效總監 Kelly PORT 先生及 Michael MELCHIORRE 先生二人連同團隊完成製作漫威工作室的電視迷你影集《阿嘉莎：無所不在》。該劇已於二零二四年九月十八日在 Disney+開播。
- 視覺特效總監 Nikos KALAITZIDIS 先生及其美術團隊現正製作 HBO 一部即將開播的劇集。
- 屢獲殊榮的數字王國團隊在視覺特效總監 Nikos KALAITZIDIS 先生的領導下，完成製作 Apple TV+科幻電視劇《人生複本》，故事以 Blake CROUCH 先生於二零一六年創作的同名小說作為藍圖改編。該劇已於二零二四年五月八日開播。

數字王國的視效工作室為劇情片及節目提供視效預覽服務，例如：

- 漫威工作室的《美國隊長：無畏新世界》
- 華納兄弟的一部恐怖電影
- 漫威工作室的《雷霆特攻隊*》
- 羅素兄弟的《電幻國度》
- HBO Max 一部即將上映的劇集《最後生還者》第二季
- 數項有待發佈的尚未公開作品

團隊亦為多個項目提供動態捕捉服務，例如：

- 與天空之舞遊戲(Skydance Games)聯合開發並即將推出的動作冒險遊戲《**漫威 1943：九頭蛇崛起**》。
- 與某日本遊戲開發商聯合開發的一款新遊戲。

我們提供廣告、特別場地項目及遊戲的視覺特效服務。於二零二四年完成的作品包括：

- 數字王國的廣告團隊為威斯康星州彩票製作了名為《**Winning Streak**》的 15 秒及 30 秒廣告片。
- 數字王國與麥迪遜廣場花園(MSG)及 **Sphere Entertainment** 合作舉辦多項活動，包括 **2024 年美國國家冰球聯盟(NHL)選秀大會**及**惠普企業(HPE)2024 年探索**。團隊亦正為 Sphere 製作多個尚未發佈的項目。
- 數字王國團隊於 **Baylor Scott & White Health** 的本地電視廣告片中執行無縫的演員全身互換特效，該片亦獲用於數位營銷活動。
- 數字王國的美術人員為**奈飛運動(Netflix Sports)**兩支強勢宣傳片提供包括場景等視覺特效，以宣傳在奈飛(Netflix)播映的拳賽：(1)萬眾期待的保羅與泰臣對決及(2)塞拉諾與泰勒重賽。
- 數字王國欣然與野卡工作室(Studio Wildcard)團隊保持合作關係，協助團隊籌備在個人電腦及即將推出的 Xbox Series X 平台上發佈令人引頸以待的《**方舟 2**》，這是得獎遊戲《方舟》的續集。

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」）於二零一三年授予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」）之間就所爭議的知識產權的擁有權發生爭議，導致入稟加利福尼亞北部美國聯邦地區法院提起訴訟（「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於二零一五年同意購買所爭議的知識產權。轉讓所爭議的知識產權須待訴訟獲得勝訴後方告完成。二零一七年八月十一日，法院頒發決定書，決定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。對於針對決定書提出之上訴，上訴法庭維持初審法院決定，決定申索人為所爭議的知識產權的擁有人。

於二零一七年，申索人入稟針對美國附屬公司的若干客戶分別提起四項訴訟，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提出多項獨立動議，要求駁回全部或部分遭提起的訴訟。對於該等動議，法院已駁回大部分申索，但允許申索人於原本屬於未指明經濟損害訴訟部分的七部電影中，僅就一部電影（「該電影」）進行餘下部分之申索訴訟。有關其他六部電影的案件被中止，以待有關該電影的其他訴訟審訊結束。

陪審團於二零二三年十二月四日開始審理僅有關該電影的其他訴訟。舉證結束後根據陪審團的裁決，於二零二四年四月，法院發佈事實調查結果及法律結論，裁定申索人有權獲得 250,638 美元的補償性損害賠償以及 345,098 美元作為該電影的溢利返還。於二零二四年八月二十六日，審訊法院就美國附屬公司的客戶所提出的庭後動議作出裁決，決定陪審團沒有足夠證據裁定美國附屬公司的客戶對申索人負有責任，並裁定作出判決美國附屬公司的客戶勝訴，以及申索人無權獲得任何濟助。

申索人向美國第九巡迴上訴法院提出對該決定的上訴，現正候審。於二零二四年六月三日，申索人與美國附屬公司的客戶達成一項保密和解，導致其他訴訟中涉及其他六部電影的部分被撤銷。因此，其他訴訟現時僅涉及該電影。

於二零二二年四月二十一日，申索人針對美國附屬公司其中一名客戶及其聯屬公司就該等實體侵犯不屬於其他訴訟的兩部電影的版權提起訴訟（「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。法院已就美國附屬公司的客戶所提出的四項獨立的駁回動議駁回新訴訟，理由是訴訟中所陳述的事實並不構成合法可訴索賠，惟在各個情況下給予申索人機會可修改新訴訟，以糾正其發現到的缺失。申索人現已有六次機會修改新訴訟，以述明合法可訴索賠。申索人於二零二五年一月二十四日提交其第五份經修改申索書。美國附屬公司的客戶已再次就這最近一次嘗試提出駁回動議，現排期於二零二五年五月二十二日聆訊。在法院決定是否駁回新訴訟之前，不會就新訴訟採取進一步行動。

美國附屬公司在其他訴訟涉及電影的製作服務協議中，同意就因其使用的技術未經妥善許可或獲得之指控而對此等客戶提起的申索承擔若干彌償責任。因此，此等客戶已要求美國附屬公司承認其責任，就因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要求提交予其中一家可能為針對其提起的彌償申索提供保險賠償的保險公司。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其認為該保障範圍不在保單內，惟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。於二零二四年五月二十三日，美國附屬公司對該保險公司提起訴訟，尋求司法聲明該保險公司須為針對其提起有關其他訴訟及經濟損害賠償的彌償申索提供保險賠償（「保險賠償訴訟」）。各方正於保險賠償訴訟中作出審前披露，但尚未編定審訊日期。

美國附屬公司在新訴訟涉及電影的製作服務協議中，同意就因其使用的技術未經妥善許可或獲得之指控而對此等客戶提起的申索承擔若干彌償責任。因此，此等客戶已要求美國附屬公司承認其責任，就因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。美國附屬公司否認有義務賠償該等客戶，理由是美國附屬公司在製作新訴訟所涉及的電影期間並未使用所爭議的知識產權，因此並未違反對客戶的保證。美國附屬公司亦將該等彌償要求提交予其中一家可能為針對其提起的新訴訟提供保險賠償的保險公司，但保險賠償要求被拒絕，理由是全部因所爭議的知識產權而產生的申索均被明確排除在賠償範圍之外。在保險賠償訴訟中，美國附屬公司亦正在尋求司法聲明該保險公司須為針對其提起有關新訴訟及經濟損害賠償的彌償申索提供保險賠償。

數字王國中國：

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

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

本年度已交付之劇情片及劇集的視覺特效與調色專案包括《*度華年*》及《*長相思*》第二季。

於二零二四年，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），包括 3i、問界、阿里雲、愛他美、波司登、比亞迪、金紡、騰勢汽車、杜蕾斯、怡麗絲爾、雅詩蘭黛、益達、赫蓮娜、榮耀、華為、蘭蔻、歐萊雅、力士、聯發科技、疊紙動畫、完美日記、極星、石頭科技、騰訊遊戲《*極速快感：集結*》，及仰望汽車。

數字王國的視覺藝術及技術創新於最近獲得下列獎項：

- 於二零二四年四月 — 由艾媒諮詢主辦的中國虛擬數碼人產業拳頭獎揭曉得主名單，數字王國榮膺「2024年中國最佳商業模式創新獎」。

數字王國印度：

於二零二四年，數字王國印度（「數字王國印度」）主要專注於本地市場，以減低荷里活罷工潮造成市場放緩的影響。數字王國印度成功為《*恐懼大街 2：Sarkate Ka Aatank*》、《*Devara*》及《*毗濕奴降臨*》（*Kalki 2898 AD*）等本土劇情片提供視覺特效服務。以上三部劇情片均刷新國內外市場票房收入紀錄。《*恐懼大街 2*》更為波里活有史以來票房收入最高的劇情片。數字王國印度為《*恐懼大街 2*》的主要視覺特效工作室，負責超過 900 個鏡頭。對於《*恐懼大街 2*》及《*Devara*》，數字王國印度實現了讓本地資源與我們北美洲團隊在共同平台上合作的目標，並建立了一個成功而有效率的全天候全球化製作模式。

數字王國印度將繼續專注於在本地及亞洲市場發展銷售工作，提供數字王國多樣化的服務及技術專長，以確保獲得多元化的客戶群。作為全盤增長計劃的一部分，數字王國將繼續對數字王國印度於當地的人才與基建進行投放，從而製作更具價值的作品。此項策略可繼續助力數字王國改善我們全球視覺特效業務的整體利潤率，同時能向客戶提供具競爭力的收費價格。

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華特迪士尼工作室電影(Walt Disney Studios Motion Pictures)（迪士尼）及漫威工作室(Marvel Studios, LLC)（漫威）的內容安全認證。

B. 新媒體及虛擬人業務

本集團一直傾力發展虛擬人科技領域的業務，且不斷尋求融資及與戰略夥伴進行合作的機會，以及廣招全球各地的合適人才。

北美地區：

- 數字王國與麥迪遜廣場花園(MSG)及 Sphere Entertainment 合作舉辦多項活動，包括 2024 年美國國家冰球聯盟(NHL)選秀大會及惠普企業(HPE)2024 年探索。

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，並於二零二四年取得新進展：

- **Masquerade3**：於二零二四年四月，虛擬人小組推出其最新的獨家開發工具 Masquerade3。基於 Masquerade 2.0 技術，Masquerade3 消除了表演者臉上使用標記的需要，徹底革新臉部捕捉過程。這種工具首次用於《毒魔：最後一舞》的幾個鏡頭，將惡棍努爾(Knull)栩栩如生地活現出來。Masquerade3 目前在一部預定即將於今年上映的電影中為數個鏡頭使用。
- **Charlatan**：於二零二三年，虛擬人小組與廣告及遊戲團隊合作，利用 Charlatan 為亞馬遜工作室的《堡壘》劇集宣傳片，重現約翰·甘迺迪(John F. Kennedy)、佛蘭克林·羅斯福(Franklin D. Roosevelt)和溫斯頓·邱吉爾(Winston Churchill)。於二零二四年，《Myth》劇集的宣傳片因其驚人的視覺特效、創意及創新技術而獲得多個獎項，包括尚蒂獎及泰利獎金獎。Charlatan 亦應用於《封神第二部：戰火西岐》及 Apple TV+ 電視劇《人生複本》。

虛擬人小組今年參加了多項活動，包括：

- 我們的前任首席技術總監 Hanno BASSE 先生（「Hanno」）參加 CES 的綜藝娛樂峰會，會上就「AI 的臨界點」進行小組討論。
- 於 2024 年電影與媒體交流會(FMX)上，Hanno 參加由 Mike Seymour 主持的虛擬人小組討論。Hanno 亦參加一場演講，討論數字王國在虛擬人領域的古往今來，並發佈我們最新的獨家開發工具 Masquerade3。

- Hanno 及虛擬人小組的 Peter RABEL 先生受邀參加視覺特效協會倫敦的 AI 第二章活動，他們在活動中討論了數字王國的多項機器學習及 AI 工具，包括機器學習布料、Masquerade3 及 Charlatan。
- 就 Digital Hollywood 而言，視覺特效總監 Matthias WITTMANN 先生與主持人 Louisa SPRING 及發言者 Remington SCOTT、John SON、Abran MALDONADO 及 Pat PATARANUTAPORN 進行小組討論，以「**虛擬人與 AI：先進設計+智能=獨特的複雜性層次**」為題討論虛擬人的發展和演進。Matthias 的討論圍繞 Tupac 在科切拉音樂節登場、《奇幻逆緣》電影及 Zoey 等實時虛擬人。
- WITTMANN 先生亦在 Shift AI podcast 中接受訪問，他與身為 Augmented AI 創辦人兼行政總裁的主持人 Boaz Ashkenazy 就 AI 的發展趨勢進行討論。

大中華地區：

大中華地區的虛擬人團隊參加了多個活動或項目（包括與商業夥伴合辦的活動或項目）：

- 二零二四年四月，數字王國參加台灣最大的 AI 生態系統盛會—**AI 博覽會(AI EXPO)**，展出了多項創新的 AI 虛擬人解決方案。此次展會特別呈現了數字王國獨家開發的 Momentum Cloud 在系統對接上的靈活性，能夠連接多種裝置和不同語言模型 (LLMs)。

展會中吸睛的解決方案包含廣受各年齡層觀眾喜愛的 AI 占卜師，還有首次亮相的 AI 健康顧問。AI 健康顧問不僅可以解讀 InBody 報告，還能以國語和台語提供健康建議，顯示了 AI 虛擬人應用在健康領域的巨大潛力。

此外，該盛會還展示了 AI 虛擬接待員和置身於童話故事情境中的 AI 仙子，為業界提供了更多在服務、教育和陪伴方面的應用想像空間。

- 二零二四年五月，凌華科技在其台灣桃園總部舉辦 **ADLINK EdgeOpen™ Consortium 2024** 盛會。數字王國的虛擬人在展覽區內展現出凌華科技與達擎硬件令人印象深刻的整合，展示了其如何創建更具親和力的 AI 界面。這場創新的發佈會吸引到凌華科技代理商、重要客戶及來自世界各地的戰略合作夥伴高度注意。
- 二零二四年六月，**2024 台北國際電腦展**於台北舉辦。作為植根於荷里活的頂級視覺特效公司之一，數字王國攜手全球記憶體模組及快閃記憶體領導品牌**威剛科技**，共同打造威剛與 XPG 的品牌大使**虛擬人 Mera**，讓虛擬人科技結合 AI 的創新技術，在品牌相關產品的運用與開發上帶來突破，為公眾帶來全新驚喜。

- 數字王國的虛擬人軟件 **Momentum Cloud** 通過生成式 AI 高效完成內容生成，並結合客製化多媒體增加品牌識別度。此次數字王國與晶達光電合作，透過晶達光電在高亮度及客製化多媒體顯示設備方面的多年經驗，在其「奇幻漩渦—WoW」圓形顯示多媒體觸控桌運行「AI 虛擬人」技術，展示中／英／日文多語言 AI 在服務場域的應用，為消費者提供更全面的服務體驗。
- **Interop Tokyo** 是一個互聯網科技盛會。自一九九四年在日本首次舉辦以來，每年都有數百家來自國內外市場的公司和組織參與，通過現場演示和研討會展示技術動向和商業應用趨勢。數字王國在日本的分銷合作夥伴 **WAS Corporation**，結合凸版印刷 (**Toppan Holdings**) 的掃描技術以及 **Readspeaker** (為 **Hoya 株式會社** 旗下公司) 的語音合成技術展示最新的 AI 對話型虛擬人客服系統的應用場景。
- 二零二四年五月，**亞太媒體論壇 2024 (APMF 2024)** 在峇里島舉行，展示各種前沿技術與創新，讓與會者了解行銷和媒體的未來趨勢。此次展會重點在於將先進技術與實際應用相結合，來自印尼的合作夥伴 **V2** 展示了安裝在 **Momentum Cloud** 的**虛擬人 Vivi**，表現令人留下深刻印象。虛擬人 **Vivi** 不僅錄製多則吸睛的動畫短片，還運用動態捕捉技術與觀眾進行互動演出，並在全息箱中呈現智慧客服功能，為參與者提供了 AI 如何提升消費者互動和服務交付的最佳範例。
- 二零二四年五月三十日，**2024 年英特爾人工智能峰會 (Intel AI Summit 2024)** 在雅加達盛大舉行，以「讓人工智能無處不在」(**Bringing AI Everywhere**) 為主題，來自全球的業界專家和創新者齊聚一堂，共同探討 AI 如何變革各行各業並提升全球競爭力。印尼合作夥伴 **V2** 以**虛擬人 Vivi** 採用 **Momentum Cloud** 技術對接 AI 技術擔任 AI 客服，透過數碼看板為觀眾提供互動解答，成為活動亮點，吸引廣泛關注。
- 延續二零二三年成功啟動的虛擬網紅合作模式，數字王國於二零二四年繼續攜手**國泰世華銀行**，為其數碼品牌「**CUBE**」及形象大使 **Luna** 與 **Apollo** 創作一系列精緻且具故事性的生活照片。這些照片不僅涵蓋了多樣化的主題，呈現出真實且自然的金融生活方式與應用場景，還巧妙地將數碼金融服務融入日常生活，充分展示了數碼品牌如何改變人們的金融體驗。透過這些精心製作的影像內容，品牌在社交媒體平台上的粉絲互動與觀看流量顯著提升，並成功吸引更多目光，讓消費者能夠更深入地了解 **CUBE** 所帶來的創新金融生活體驗，並激發其對數碼金融未來趨勢的關注與興趣。

- 自二零二三年五月起，數字王國與亞太智能機器有限公司（亞太智能）合作，為中國信託商業銀行在其位於文薈館的展示區設立了長期駐展的AI助理。這一創新展示不僅讓參觀者能夠深入了解中國信託商業銀行的發展歷程與成長軌跡，還通過多媒體互動區，為參觀者提供了全新的金融服務體驗。參觀者可以直接與AI助理互動，詢問如理財規劃、信用卡服務、貸款產品等多方面的金融服務相關問題，享受隨時隨地的智能化服務。這款AI助理整合了中國信託商業銀行廣泛的產品知識庫，能夠根據客戶的財務歷史與個人需要，提供量身定制的投資建議與金融解決方案。在提供專業建議的同時，AI助理以親切自然的微笑和流暢的肢體語言，通過情感化的互動讓參觀者感受到金融科技不僅是冷冰冰的數據與技術，更是有溫度、有關懷的智慧服務。這樣的創新體驗不僅展示了數碼金融科技在提升金融服務便利性和專業度上的巨大潛力，也讓消費者親身感受到金融智慧與科技融合的未來趨勢，進一步推進金融業邁向數碼化及智能化的發展。這一展示不僅是中國信託商業銀行在創新科技領域的重要里程碑，也是數字王國與亞太智能攜手推動智慧金融服務的成功範例，體現了在金融領域中，人工智能如何有效地提升客戶體驗與服務質量。
- 二零二四年五月，數字王國的合作夥伴亞太智能參加了**2024 生成式 AI 年會**。他們運用 Momentum Cloud 虛擬人技術，打造了一位能與來賓互動的智慧產品顧問，展示了虛擬人技術在產品諮詢領域的創新應用。
- 二零二四年六月，數字王國的虛擬人技術於台灣私立醫療院所協會—醫院資訊暨智慧醫療發展促進會主辦的**2024 第二季專題研討會**中亮相。我們的合作夥伴創泓科技及其附屬公司紘瑒科技在攤位展示了數字王國的虛擬健康顧問。應用這種技術於講解 Inbody 報告的場景，充分展現虛擬人技術在智慧醫療領域的創新潛力與實際應用。
- 二零二四年七月，數字王國的虛擬人亮相於合作夥伴**創泓科技**參與的中國信託綜合證券股份有限公司法人說明會。會中，創泓科技董事長不僅重點介紹了虛擬人的多元應用，還將數字王國的虛擬人作為其 AI 生態系的形象代表「Uniai」進行展示。為了提升本地化互動效果，數字王國進一步整合了創泓科技合作夥伴長問科技所提供的台語與客家語 TTS（文本轉語音）及 ASR（語音識別）技術，成功實現更全面的語言支持，展現技術創新與文化多樣性無縫融合的亮點。

- 二零二四年七月，數字王國的虛擬人技術再次成為今年**未來商務展**中的焦點。作為台灣聚焦 AI 與 SaaS 的最大型展覽，今年以「AI DRIVING NEW BUSINESS」為主題。在展會中，數字王國攜手宏正科技及康健雜誌推出虛擬大使「康甜」，以國語及台語提供糖尿病相關的衛教資訊，吸引到不同年齡層的觀眾，充分展現其在智慧醫療領域的創新應用與實際價值。
- 數字王國與**香港電台**（「港台」）合作，透過先進科技將港台的 AI 天氣主播虛擬人 Aida 轉化為「獅子山下我們的故事」節目巡禮的虛擬人司儀，與真人司儀阮頌陽先生和余詠茵小姐一同主持，並與來賓及觀眾進行現場即時互動，擔當整個活動的引領角色。這次活動於香港西九文化區戲曲中心茶館劇場舉行，標誌著本集團落戶香港科學園後首次與香港傳媒機構合作的虛擬人項目。
- 數字王國致力建立虛擬人智慧服務的完整生態系統。在**台北國際自動化工業大展**中，透過與樂達創意科技合作並結合歐迪爾的機械手臂技術，數字王國的虛擬人擔當點餐員角色，實現了從點餐到飲料製程的無縫自助化服務體驗，標誌著零售業自動化的里程碑。
- 同時，數字王國攜手**樂達與亞太智能**，將虛擬人應用作智慧公司代言人，展示歐迪爾和茂綸的產品與技術，進一步凸顯虛擬人多元應用的效益。
- 二零二四年八月，數字王國與全球資訊科技服務龍頭**網達先進科技**建立合作，推動虛擬人技術。在九月的**聯想通路大會(Lenovo Channel Conference)**上，網達先進科技展示了結合微軟 Copilot 和數字王國虛擬人技術的解決方案。此次展示聚焦兩項主要應用：一是以虛擬人技術提升工廠安全的保安系統應用、二是作為健康諮詢專家的虛擬人應用，凸顯出數字王國的創新實力及其虛擬人技術在分銷與智慧服務領域的巨大潛力。
- 二零二四年九月，數字王國的 AI 虛擬占卜師參與**戴爾科技論壇 (Dell Technology Forum)**，該論壇匯聚全球科技領袖與業界專家，專注探討 AI 驅動的創新發展。我們的合作夥伴亞太智能在活動上透過虛擬占卜師為來賓提供互動體驗。虛擬占卜師在確認來賓的生日或星座後，不僅能揭示當天的運程，還能推薦幸運物，藉富創意的應用為參與者帶來歡樂。
- 二零二四年九月，數字王國的虛擬人解決方案在聯想主辦的「**Lenovo AI 時代來臨：現代工作場域全面轉型**」活動中成為亮點，工作坊專注於從客戶視角出發，聚焦 AI 技術在提升工作效率與創造商業價值方面的實際應用與未來潛力。合作夥伴網達先進科技在活動中詳細介紹數字王國虛擬人解決方案的核心特性，並說明其如何助力企業優化運營、增強互動體驗及推動數字化轉型。

- 數字王國與超現實科技股份有限公司、科科科技、科騰科技組成「**虛實展演專家**」團隊，運用網路傳輸科技，結合生成式AI輔助，達成實時異地共演之執行方式。這個創新系統於二零二四年十月二十一日在台北流行音樂中心展示，並獲得由台灣數位發展部數位產業署主辦的**2024 數位科技解決方案競賽**之佳作。
- 十月份，數字王國參與**香港金融科技周**。我們藉此機會與大型銀行及保險公司的高管會面，向他們介紹我們的公司背景及我們專為銀行、金融、證券及保險(BFSI)行業而設的虛擬人解決方案。
- **2024 台北金融科技展**於二零二四年十一月一日至二日在台北世貿一館舉行，吸引到來自全球各地的金融科技專業人士和企業參與。作為台新銀行的重要技術合作夥伴，數字王國再次攜手共同創新，為台新銀行的企業網路銀行服務打造專屬的AI虛擬客服人員 Rose。專屬的AI虛擬客服人員 Rose 經過大量數據訓練，除了具備高度個性化的互動特性外，還擁有深厚的金融專業知識，能在各種銀行業務場景中提供專業的建議和即時解答，從而大幅提升客戶在使用企業網路銀行服務過程中的便利性和效率。結合AI驅動的創新客服技術，完美融合了人工智能與金融服務，不僅展示了數位金融的未來趨勢，也向現場消費者展示了如何利用先進科技提升金融服務的智能化與便捷性。
- 二零二四年十一月，在 **Meet Taipei 創新創業嘉年華**中，數字王國與亞太智能整合的金融客服虛擬人解決方案在現場播放，呈現如何透過創新技術顯著提升金融服務的互動性與效率。
- 二零二四年十一月，我們的印尼代理商 V2 採用數字王國的 **Momentum Cloud** 推出首支虛擬代言人 **Vivi** 的宣傳片。**Vivi** 作為智慧助理，象徵印尼虛擬代言人產業的重要里程碑，將品牌與消費者的互動體驗重新定義的同時，亦開拓數位營銷新紀元之路。
- 二零二四年十一月，本集團與**香港科技園公司**聯辦「**Tenant Gathering**」活動，與一眾業務夥伴見面交流，本集團在活動中亦展示了最新的AI虛擬人技術，以人工智能為大家解答有關「認知障礙症」的疑難，將虛擬人之應用提升至不同層面，為來賓帶來豐富的體驗。
- 二零二四年十一月，數字王國在香港聯合 AI 業務合作夥伴有光科技參與由生成式 AI 驅動的「**媒體與娛樂的未來**」解決方案展示活動，展示我們能以混合粵語表達的虛擬人解決方案。是次活動讓行業先驅、創新者及思想領袖聚首，共同探討解決方案的最新進展及發展之路。

- 二零二四年十二月，數字王國的虛擬人技術與騰雲科技的經銷系統成功整合，並在騰雲科技與台灣微軟聯合舉辦的連鎖加盟業者企業活動中亮相。活動中重點介紹虛擬人具備提供店家詳盡產品規格說明、價格查詢及銷量分析的能力，還能助力與顧客互動，實現個性化推薦功能，可大大提升服務品質與運營效率。此項技術展示不僅展現了智慧零售的創新應用，更為未來發展趨勢指引了新的方向。
- 二零二四年十二月，數字王國與宏正的技术整合成果成為**未來商務產業沙龍**第九場活動的重點。未來商務每年精心挑選具突破性的商業解決方案，旨在引領企業邁向未來。我們的合作夥伴宏正在活動上分享與數字王國在 AI 趨勢中共同推動創新商業模式的見解。

C. 數字王國全球工作室人員於年內參與及／或舉辦的盛事：

北美地區

- 憑藉在製作及數位技術領域的豐富專業知識和經驗，數字王國的視覺特效總監 Piotr KARWAS 先生聯同 Production Resource Group (PRG)的製作服務副總裁 Jeroen HALLAERT 先生於 **Scena Jutra 2024** 上發表主題演說，討論實時內容及其對消費者體驗內容方式的影響。
- 電腦圖像主管 Bob WHITE 先生出席 **2024 年電影與媒體交流會(FMX 2024)**，會上參與一場演講和小組討論。WHITE 先生的演講「V-Ray、Solaris 及多鏡頭工作流程：數字王國幕後一瞥」介紹工作室的渲染過程，以及我們如何在不斷演變的多鏡頭工作流程中利用 V-Ray 和 Solaris 的力量。他的小組討論「彌合差距：視效預覽和後製進入 LED 舞台製作時代」提供關於 LED 製作及其對視覺特效影響的見解。
- 視效部門主管 Matthew MCCLURG 先生在洛杉磯的 Gnomon College 進行了一場成功的現場演講，為學生和視覺特效愛好者介紹數字王國令人印象深刻的視覺特效工作以及他的背景和職業道路。

大中華地區

- 二零二四年三月，我們的前任行政總裁謝安先生（「謝安」）透過《財新週刊》三月刊討論生成式人工智能正如何革新創作格局。
- 二零二四年四月，南方都市報舉行**第 13 期南都數字經濟治理論壇**。數字王國中國區副總經理陳曉光先生以「人工智能復活逝者」為主題作深入探討。

- 二零二四年七月，數字王國於台灣桃園國際機場舉行「旅者新境遇」發佈會，宣佈與環亞機場服務管理集團（「環亞」）創辦人兼行政總裁宋海西先生達成協作共識，雙方將共組合營企業，推出一系列高度個性化且具備互動特質的智能服務，旨在利用數字王國先進的實時虛擬人技術，結合宋先生從營運於 80 多個機場及逾 250 個服務點的環亞中累積豐富的全球接待及機場服務專業知識，設定業界新標準。發佈會現場並設有智能櫃台的機場貴賓室，供來賓體驗為此打造的 AI 虛擬人解決方案，滿足旅客耳目一新的體驗需求。
- 二零二四年七月，本集團假香港科學園舉辦「數字王國進駐香港科學園」啟動儀式，雙方宣佈設立頂級國際創新研發中心，利用 AI 虛擬人技術引領娛樂行業創新轉型，以及推動人工智能在不同行業落地應用。當日並邀得創新科技及工業局局長孫東教授，太平紳士、香港科技園公司行政總裁黃克強先生及數字王國謝安擔任儀式主禮嘉賓。
- 二零二四年八月，為香港特區政府行政長官李家超於十月發表《施政報告》，行政長官於社交平台上載諮詢宣傳短片，顯示搶人才、搶企業的成果。數字王國為短片裡其中一家落戶香港的企業，謝安在訪問中詳述，藉助香港的地理優勢和產業集聚效應，吸引人才加盟，推動技術發展，實現全球範圍內的業務擴張。
- 二零二四年八月，數字王國與威剛旗下電競品牌 XPG 舉行結盟發佈會，宣佈由本集團取得 XPG 於大中華及美洲區產品銷售代理權，結合雙方優勢，將為遊戲、時尚、影視、娛樂等各產業帶來嶄新的里程碑。而由雙方共同打造的品牌大使「AI 虛擬人 Mera」更於發佈會中亮相，並現場即時與觀眾互動。王牌製作人林心如小姐及金星文創王偉忠先生也以特別嘉賓身分到場支持。
- 二零二四年八月，全球產學未來人才培育策略聯盟（UAI TED）邀請謝安為其所舉辦之 UAI TED 創新競賽總決賽(UAI TED Innovation Competition Grand Final)進行專題演講，向來自香港、新加坡、馬來西亞、台灣等地的學生與學界人士分享自己掌舵數字王國的心路歷程、如何走出困境拓展全球版圖、發展創新技術與應用，以及分享創新與成功。
- 二零二四年八月，數字王國參與由香港科技園公司舉辦的「Talent in Action」夏季人才盛會。在夏季人才盛會閉幕禮上，數字王國透過展示先進科技產品吸引全球及本港人才。

- 二零二四年九月，謝安接受**香港投資推廣署（投資推廣署）**訪問，分享數字王國於香港設立國際創新研發中心，將結合先進 AI 虛擬人及 AI 技術於視覺特效和 3D 影片製作的實際應用，大力推動數碼娛樂產業的前沿發展。謝安感謝投資推廣署一路以來的支持及其帶來的更多機會，並期望與之保持合作，持續拓展創意產業的技術發展。
- 二零二四年九月，謝安獲邀擔任**香港大學**演講嘉賓，與同學們分享本集團在發展 AI 虛擬人方面的獨家開發技術。AI 虛擬人的應用已為商界及社會解鎖新機遇。虛擬人鄧麗君亦有參與授課，與同學們互動，讓他們感到既驚喜又興奮。
- 二零二四年九月，謝安與**《財經》**會談，指出數位資產是人工智能時代的新石油。
- 二零二四年十月，國家廣播電視總局與北京市人民政府聯辦的**首屆中國廣播電視精品創作大會**在北京開幕。中國區副總經理陳曉光先生獲邀出席「生成式人工智能：影視產業的遊戲改變者」(Generative Artificial Intelligence: A Game-Changer for the Film and Television Industry)論壇，並揭示數字王國的人工智能技術推進商業競爭。
- 二零二四年十月，謝安應邀為周大福教育集團「**智領未來**」**學校領袖年度峰會 2024**擔任演講嘉賓，於研討會上與中國大灣區一眾教育行業領袖交流，分享對人工智能的技術發展及探索未來的策略。
- 二零二四年十月，環球知名媒體**《關鍵高管》（Key Executives）**揭曉**2024 年度「25 大傳媒產業傑出領袖」**名單。憑藉帶領本集團擁抱人工智慧浪潮時所展現的卓越領導力與開拓精神，謝安入選其中。媒體並高度讚揚其堅守技術革新，致力推動科技與藝術的集成，從而突破虛擬人、視覺特效和視覺化的應用壁壘，賦予其商業化進程無限可能。
- 二零二四年十一月，本集團榮幸出席香港特別行政區（「香港特區」）政府引進重點企業辦公室舉辦的**重點企業夥伴簽約儀式**，並在**財政司司長陳茂波**見證下與香港特區政府簽約，正式落戶香港擴展在港業務，藉著香港獨特優勢及與香港特區政府建立互惠共生的夥伴關係，透過在香港科學園設立頂級國際創新研發中心，利用 AI 及虛擬人技術引領娛樂行業創新轉型，以及推動 AI 在不同行業落地應用，助力推動香港創科生態圈更蓬勃發展。

- 二零二四年十一月，謝安獲邀出席 **Yahoo! Finance Invest Asia** 論壇，以「虛擬人：由電影拓展至金融」(Virtual Human: Expanding Applications from Film to Finance) 為主題，分享了人工智能技術發展掀起的科技熱潮，並對結合金融科技 (Fintech) 以捕捉投資機會，釋放巨大潛力的商機的看法。
- 二零二四年十一月，業務發展部副總裁白法堯先生參加由香港城市大學創意媒體學院舉辦的 **Industry Nite 2024** 分享講座，分享了他在創新媒體領域的經驗與見解。
- 二零二四年十一月，數字王國參與由香港法國工商總會舉辦的首屆論壇 **AI Symposium 2024**。我們於論壇以「釋放 AI 在零售及娛樂領域的創意」(Unleashing the Creativity of AI in Retail and Entertainment)的討論中，與業界領袖探討人工智能如何革新業務營運及塑造創新的未來。
- 二零二四年十二月二日，數字王國出席**投資推廣署周年酒會**，展示公司在數碼技術方面的最新發展。該年會重視香港的投資機會，數字王國於酒會上與業界領袖進行寶貴的交流、探索新合作機會，並鞏固香港作為全球創新與增長樞紐的地位。
- 二零二四年十二月三日，數字王國參加**香港科學園教育科技方案日**，向來自香港及澳門不同學校的參加者介紹我們培訓及教育專用的虛擬人。
- 二零二四年十二月，我們獲**香港知專設計學院**（「**HKDI**」）邀請，參與學院的虛擬人與韓國虛擬偶像女團 **Eternity** 的表演，展示虛擬人在娛樂產業的應用。我們將繼續發掘更多機會，冀於二零二五年與學院開展項目協作、技術交流及學生實習上的合作。
- 二零二四年十二月，數字王國簽署諒解備忘錄，成為由**香港大學公民社會與治理研究中心**主導的共融·知行計劃的業界合作夥伴。此項合作旨在利用資訊與科技所帶來的發展空間促進共融就業，提高殘疾人士的就業能力，從而改善民生。
- 二零二四年十二月，界面新聞旗艦頻道之一的 **POWERHOUSE** 與謝安對話，探討虛擬人、視覺特效、三維預覽及人工智能驅動技術的契合點。
- 二零二四年十二月，中國區副總經理陳曉光先生參加由《財經》舉行的「**新風向·大家說**」2024《**跨年演講**》，分享他對「科技與藝術：釋放人工智能的商業潛能」的見解。

D. 共同製作

劇情片：

占士金馬倫(James CAMERON)是一位導演、編劇和製片人，因其經典電影《鐵達尼號》而為人熟悉。該電影贏得 11 項奧斯卡獎，以其浪漫的故事情節而聞名。於二零二三年，該電影慶祝其 25 週年紀念。為慶祝這一里程碑，該電影的修復版 4K 3D 版本於二零二三年二月十日上映。新版本包括了可變幀率和高幀率功能等最新技術，使觀賞體驗比上一個於二零一七年發行的版本更加身歷其境。

電影《宇宙生還戰—安達的戰爭遊戲》於二零一三年十一月在美國上映。該電影改編自暢銷得獎小說，由 Harrison Ford（夏里遜福）、Asa Butterfield（艾沙畢達菲）、Hailee Steinfeld（希莉辛菲）、Viola Davis（維奧拉戴維斯）聯同 Abigail Breslin（艾碧姬布絲蓮）及 Ben Kingsley（賓京士利）等巨星領銜主演。此影片是一部動作冒險電影，並繼續在美國境內及境外的非票房渠道帶來收入。該電影由頂峰娛樂(Summit Entertainment)聯同 OddLot Entertainment 發行，並為 Chartoff Productions /Taleswapper/OddLot Entertainment/K/O Paper Products/DD3I 製作。

本集團夥拍 Lucas FOSTER（盧卡斯·福斯特）先生（著名電影監製，其製作的著名電影包括《極速傳奇：福特決戰法拉利》、《史密夫決戰史密妻》及《鑿火》等）攜手製作電影《玉米田的小孩》。儘管二零二零年出現疫情，但電影仍在澳洲進行拍攝。該電影隨後於二零二三年三月上映，繼而全球公映。二零二四年十二月，本集團出售了持有此電影項目權益之中介控股集團。

來自《鐵達尼號》、《玉米田的小孩》及《宇宙生還戰—安達的戰爭遊戲》參股權的利潤分成已確認於本公司綜合損益表中之「其他收入及收益」項下。

E. DDCP 及於歐洲投資

組建 DDCP

Digital Domain Capital Partners S.à r.l.（「DDCP」）為本公司之間接全資附屬公司，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）與一名賣方訂立買賣協議，據此，DDCP 同意購買而該賣方同意出售 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 待售股份佔 asknet 於二零二一年二月三日之已發行普通股總數約 19%。asknet 於一九九五年成立，為具規模的採購、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。於二零二二年五月三十日，asknet 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自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受監管非官方市場掛牌的經濟利益不再合乎其相關開支。根據卡爾斯魯厄地區法院的頒令，由於 asknet 申請破產，於二零二三年十二月一日對 asknet 的資產啟動破產程序。破產程序仍在進行中。於二零二三年十二月三十一日，asknet 待售股份佔 asknet 已發行普通股總數約 7.6%。有關投資已全數減值。於二零二四年六月，本集團出售其持有的 asknet 股份及其他持作出售的債務證券，以換取 Youngtimers AG（「YTME」，一間公眾上市的瑞士特殊情況投資

公司，專注於國際媒體、電子商務及生活用品領域）的 4,000,000 股不記名股份，其股份於瑞士證券交易所買賣（股票代碼：YTME.SW）。

投資於 HLEE

於二零二一年上半年，DDCP 作為買方與一名賣方訂立兩項買賣協議，據此，DDCP 同意購買而該賣方同意出售 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））合共 265,000 股不記名股份（「HLEE 待售股份」），總代價為 7,214,000 歐羅（約 67,808,000 港元），即每股 HLEE 待售股份約 27.22 歐羅（約 255.88 港元）。HLEE 待售股份相當於 HLEE 於二零二一年五月六日之已發行不記名股份總數約 3.01%。HLEE 於二零二三年十月二十四日宣佈刊發通過認購權要約方式增資的售股章程，並於二零二三年十一月二日進一步宣佈 3,500,000 股不記名股份已獲得認購。因此，其股本從 9,460,000 股不記名股份增加至 12,960,000 股不記名股份，每股面值為 9.00 瑞士法郎。於二零二四年十二月三十一日，HLEE 待售股份佔 HLEE 已發行不記名股份總數約 2.04%。HLEE 通過其於歐洲的附屬公司及聯營公司從事電影、體育及活動營銷以及體育賽事業務。

投資於 YTME

於回顧年度，DDCP 作為投資者與 YTME 訂立一項投資及認購協議，據此，DDCP 同意認購 YTME 合共 10,000,000 股不記名股份，總代價為 7,000,000 美元（約 54,571,000 港元）。於二零二四年十月三十日，YTME 宣佈其成功完成增資，通過發行 10,000,000 股每股面值 0.42 瑞士法郎的不記名股份，將 62,013,566 股不記名股份增加至 72,013,566 股不記名股份。於二零二四年十二月三十一日，本集團所持有之 YTME 股份佔 YTME 已發行不記名股份總數約 19.441%（14,000,000 股）。

貿易分部

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

於二零二三年，本集團已物色及確定合適的業務合作夥伴（供應商及採購商），並已恢復貿易能力及開始此 DRAM 產品貿易，以於持續充滿挑戰之營商環境中為本集團帶來補充收入。有關貿易業務之業績乃於本集團的貿易分部中呈報。

與經銷協議有關之持續關連交易

繼於二零二三年及二零二四年上半年因應 DRAM 產品貿易而進行之業務發展工作後，於二零二四年十月二十五日，數字王國遊戲媒體有限公司（「數字王國遊戲媒體」，為本公司全資附屬公司）與威剛科技股份有限公司（「威剛」，為本公司一名主要股東及關連人士）訂立一份經銷協議（「經銷協議」），據此，數字王國遊戲媒體已獲委任為威剛的獨家總經銷商，於大中華及美洲（「地區」）內向第三方客戶推廣、營銷、銷售及經銷 XPG 產品（XPG (Xtreme Performance Gear) 品牌旗下所有現有及未來產品，包括但不限於電腦記憶體、存儲裝置、電腦及遊戲週邊產品及配件、手提電腦、生活時尚單品及其他類似或關連產品及配套服務）（「XPG 產品」）。根據經銷協議，唯有數字王國遊戲媒體或其聯屬人士方可作為總經銷商於地區內經銷該等產品。經銷協議之期限於二零二四年十一月十一日（「生效日期」，即按上市規則之規定獲獨立股東批准經銷協議及持續關連交易（「持續關連交易」，包括建議年度上限（「建議年度上限」））之日期）開始，並將於二零二六年十二月三十一日結束，除非被提早終止。數字王國遊戲媒體須就獨家經銷權於每個曆年向威剛支付年度授權費 500,000 美元，或支付按比例計算之金額，有關費用將於初步期限首次續期時繼續適用。截至二零二四年、二零二五年及二零二六年十二月三十一日止期間可持續關連交易之建議年度上限分別為 13,583,333 美元、76,500,000 美元及 103,500,000 美元。

為進行經銷業務，數字王國遊戲媒體應不時向威剛採購 XPG 產品，以銷售及分銷予地區內之第三方客戶。所有該等供應及採購均應按照經銷協議之主要條款進行，而採購之具體條款，例如產品型號、數量、價格及交付相關產品之其他條款及條件等，應於購貨訂單或銷售合約等產品合約中訂明，並經由威剛不時接納及確認。

有關進一步詳情，請參閱日期為二零二四年十月二十五日及二零二四年十一月十一日有關此項交易之公告，以及日期為二零二四年十月二十六日有關此項交易之通函。

貿易分部錄得營業額約 84,775,000 港元（二零二三年：26,768,000 港元），而此分部的虧損為 693,000 港元（二零二三年：溢利 3,297,000 港元），主要由於此分部提速經營而加大與（其中包括）為創造日後收入訂立經銷協議有關之經營成本所致。二零二四年財政年度於威剛之全年採購額為 2,345,000 美元（約 18,238,000 港元），乃屬於持續關連交易項下本年度之建議年度上限之內。在經營規模擴張的支持下，本集團在 XPG 及其他產品之銷售方面實現增長，因此我們相信此分部之業績將有所改善。本集團針對貿易分部採取在優化本集團經濟效益的同時尋求穩步增長的業務策略。

聯營公司之權益

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

虛擬人鄧麗君

於二零一四年，數字王國傳媒（香港）有限公司（「數字王國傳媒」，原本為本公司的間接全資附屬公司，惟自二零一九年二月一日起成為本公司的聯營公司）與 TNT Production Limited（「TNT」）訂立一份合作框架協議，旨在組建一間合營企業以從事製作和運用有關已故台灣歌壇天后鄧麗君小姐之音樂作品的立體投射影像技術（「虛擬人鄧麗君」）。合營企業 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，以全球華語地區之歌迷為對象。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。

- 二零二四年上半年，虛擬人鄧麗君全息演唱會於重慶洪崖洞持續上演。作為洪崖洞的標誌性景點，吸引了大批遊客前來觀賞。
- 二零二四年十月，人民網「AI之夜」如期召開，超過 200 位大人物聚首一堂，包括虛擬人鄧麗君，憑藉一曲《月亮代表我的心》為是次盛會劃下圓滿句號；貼合農曆九月廿三的特別時節，數字王國更運用人工智能驅動的影像創作解決方案，額外製作了以「下弦月」為主要元素的數字環境，從而構建兼具沉浸式體驗的視聽盛宴。
- 二零二四年十二月，虛擬人鄧麗君亮相由《財經》主辦的「新風向·大家說」2024《跨年演講》並獻唱《夜來香》。數字王國運用人工智能驅動的影像創作解決方案，打造匹配分屏設置的「演唱會」氛圍。

與巨星傳奇進行關連交易及組建合營企業（於一間聯營公司之權益）

於二零二四年六月六日，Tower Talent Holdings Limited（「Tower Talent」，本公司之間接全資附屬公司）與星際征途有限公司（「巨星傳奇股東」，巨星傳奇集團有限公司（「巨星傳奇」，一間於開曼群島註冊成立之有限公司，其已發行股份於聯交所主板上市（股份代號：6683））訂立一份合營企業協議（「合營企業協議」），內容有關組建 Star Plus Domain Limited，該公司為一間根據英屬處女群島法律註冊成立之有限責任公司（「合營企業」）。該合營企業由 Tower Talent 擁有 40%、巨星傳奇股東擁有 40%，及本公司與巨星傳奇之管理層代表（即謝安及巨星傳奇主席兼執行董事馬心婷女士，「管理團隊公司」）擁有 20%。根據上市規則，合營企業協議毋須取得股東批准。

該合營企業之業務目標，是以前股東集團之出資開發及商品化電影、電視及媒體娛樂產業之人工智能驅動數碼版權庫。該合營企業旨在成為巨星傳奇全球數碼內容製作與人工智能生成內容及巨星傳奇全球（大中華及中東除外）數碼內容發行業務之獨家代理。該合營企業亦旨在協助把新創及獲特許使用之 IP 數碼化及全球商品化。數碼內容製作服務預期主要由本集團提供，且不會獨家提供服務予該合營企業。

有關進一步詳情，請參閱日期為二零二四年六月六日有關此項交易之公告。

本集團的商譽及無形資產

於二零二四年十二月三十一日，本集團擁有無形資產約 348,271,000 港元（佔本集團同日總資產約 33%）。該等無形資產包括商譽約 249,912,000 港元，已分配至媒體娛樂分部的兩個現金產生單位（「現金產生單位」），該等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出具之專業估值報告而釐定。於二零二四年十二月三十一日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使用價值計算之主要假設（包括平均增長率及稅前貼現率）載於本公告之財務報表附註 10。

於二零二四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、稅後加權平均資本成本、市場回報率及槓桿權益貝塔系數及最終比率乃按於二零二三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，而各比率的絕對價值乃參考相關現金產生單位經營所在司法管轄區之市場數據釐定。

各現金產生單位之平均增長率乃根據截至二零二五年十二月三十一日止財政年度本公司預期源自以下各項之預計收入釐定：(i)獲已簽署合約支持之預計工程（「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)於預測時未進行但於年內可能會展開磋商之其他項目，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，並就通脹加以調整。此方法與過往年度所採納者一致。

本集團之收入一般按項目計算，而有關項目通常為激烈競投之目標，因而無法作出準確預測。股東應注意，除了本集團之商譽及無形資產需予以減值檢討或多年攤銷外，正在由內部開發之技術之若干研發成本亦於所產生年度予以支銷及自損益表中扣除（而非作資本化），導致本集團媒體娛樂分部多年來錄得虧損。

視覺特效製作現金產生單位

於二零二四年十二月三十一日，分配至視覺特效製作現金產生單位之商譽約為 209,472,000 港元（二零二三年：209,013,000 港元），而根據此現金產生單位獲賦予之使用價值計算得出之預留金額約為 272,106,000 港元（二零二三年：510,327,000 港元）。計算此現金產生單位使用價值之主要假設包括五年預算期內之平均增長率為 14.4%（二零二三年：14.4%）及稅前貼現率為 16.4%（二零二三年：18.7%）。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本成本 $\pm 0.5\%$ 之變動及最終增長率 $\pm 0.5\%$ 之變動。由於平均增長率乃（如上文所說明）根據管理層參考現時可得資料作出的合理預測而計算，因此倘因此現金產生單位之市場或經營環境發生任何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之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，請參見「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」兩部分。

後期製作現金產生單位

於二零二四年十二月三十一日，分配至後期製作現金產生單位之商譽約為 40,440,000 港元（二零二三年：40,440,000 港元），而根據此現金產生單位獲賦予之使用價值計算，得出之預留金額約為 5,319,000 港元（二零二三年：零港元）。計算此現金產生單位使用價值之主要假設包括五年預算期內之平均增長率為 5.8%（二零二三年：3.6%）（乃由於再僱用具有穩固客戶網絡之銷售人員可帶動可信工程與可能工程金額提高）及稅前貼現率為 12.4%（二零二三年：13.9%）。

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本成本 \pm 0.5%之變動及最終增長率 \pm 0.5%之變動。由於平均增長率乃（如上文所說明）根據管理層參考現時可得資料作出的合理預測而計算，因此倘因此現金產生單位之市場或經營環境發生任何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之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，請參見「視覺特效製作及後期製作業務－數字王國中國」及「展望」兩部分。

股本 股份

於二零二四年十二月三十一日，本公司已發行的每股面值 0.01 港元的股份（「股份」）總數為 7,979,248,625 股。

根據特別授權認購新股份

於二零二三年十月十九日，本公司與宏享投資開發股份有限公司（「宏享投資」）訂立認購協議。根據認購協議，本公司有條件同意向宏享投資配發及發行 600,000,000 股股份，認購價為每股認購股份 0.207 港元（「認購事項」）。於認購協議日期（即二零二三年十月十九日），每股股份之市價為 0.196 港元。根據特別授權認購有關新股份之認購事項已於二零二三年十二月一日舉行的股東特別大會上獲得本公司股東批准。認購事項已於二零二四年一月二十四日完成。認購事項之股份已根據本公司之特別授權配發及發行。認購事項之股份佔於認購事項公告日期（即二零二三年十月十九日）本公司已發行股本 6,233,798,625 股股份約 9.62% 及經認購事項擴大後之本公司已發行股本 7,979,248,625 股股份約 7.52%。

認購事項之所得款項總額及所得款項淨額分別為約 124,200,000 港元及約 124,100,000 港元，擬定用作繼續發展 DD Lab 研究項目及本集團之一般營運資金。詳情請參閱本公司日期為二零二三年十月十九日之公告及日期為二零二三年十一月十四日之通函。

購股權

本公司之購股權計劃乃於二零一二年四月二十七日採納，並於二零一四年四月三日作出修訂（「2012年購股權計劃」）。2012年購股權計劃的有效期限為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2022年購股權計劃。2022年購股權計劃自二零二二年六月十六日起計的10年期間有效及生效。為方便說明，2012年購股權計劃項下購股權的行使價及數量已按照二零二一年十月十一日生效的資本重組影響進行調整。

於二零一四年五月二十八日，本公司根據2012年購股權計劃向承授人授出合共98,006,000份購股權。該等購股權賦予承授人權利，可按行使價每股股份0.98港元認購最多合共98,006,000股新股份。詳情請參閱本公司日期為二零一四年五月二十八日及二零一四年七月二十三日之公告，以及日期為二零一四年七月二日之通函。於回顧年度，並無購股權獲行使，而餘下之79,273,000份購股權被註銷或告失效。自授出日期（二零一四年五月二十八日）起至二零二四年五月二十七日，有4,657,000份購股權獲行使及93,349,000份購股權被註銷或告失效。

於二零一五年五月六日，本公司根據2012年購股權計劃向承授人授出合共7,800,000份購股權。該等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、被註銷或告失效。自授出日期（二零一五年五月六日）起，有1,000份購股權獲行使及300,000份購股權被註銷或告失效。

於二零一六年一月二十九日，本公司根據2012年購股權計劃向承授人授出合共37,950,000份購股權。該等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、被註銷或告失效。自授出日期（二零一六年一月二十九日）起，並無購股權獲行使及有2,566,669份購股權被註銷或告失效。

於二零一六年六月二十二日，本公司根據2012年購股權計劃向承授人授出合共10,000,000份購股權。該等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、被註銷或告失效。

於二零一六年七月二十九日，本公司根據2012年購股權計劃向承授人授出合共5,000,000份購股權。該等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、被註銷或告失效。自授出日期（二零一六年七月二十九日）起，並無購股權獲行使及有1,320,007份購股權被註銷或告失效。

於二零一七年二月十三日，本公司根據2012年購股權計劃向承授人授出合共30,000,000份購股權。該等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、被註銷或告失效。

於二零一九年四月二十四日，本公司根據 2012 年購股權計劃向承授人授出合共 13,000,000 份購股權。該等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、被註銷或告失效。

於二零二零年五月二十一日，本公司根據 2012 年購股權計劃向承授人授出合共 47,800,000 份購股權。該等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、被註銷或告失效。自授出日期（二零二零年五月二十一日）起，有 170,000 份購股權獲行使及 2,000,000 份購股權被註銷或告失效。

於二零二四年七月二十六日，本公司根據 2022 年購股權計劃向承授人授出合共 220,000,000 份購股權。該等購股權賦予承授人權利，可按行使價每股股份 0.245 港元認購最多合共 220,000,000 股新股份。詳情請參閱本公司日期為二零二四年七月二十六日之公告。於回顧年度及自授出日期（二零二四年七月二十六日）起，並無購股權獲行使、被註銷或告失效。

於二零二四年十一月一日，本公司根據 2022 年購股權計劃向一名承授人授出合共 40,000,000 份購股權。該等購股權賦予承授人權利，可按行使價每股股份 0.49 港元認購最多合共 40,000,000 股新股份。詳情請參閱本公司日期為二零二四年十一月一日之公告。於回顧年度及自授出日期（二零二四年十一月一日）起，並無購股權獲行使、被註銷或告失效。

股份在 OTCQX 市場買賣

於二零二四年十一月，本公司宣佈已與紐約梅隆銀行（Bank of New York Mellon）設立一項保薦一級美國預託證券（「美國預託證券」）計劃（「該計劃」）。美國預託證券是一種類似股票之可轉讓證券，由本公司委任之一間美利堅合眾國存管銀行發行，作為一股或多股美國預託股份（「美國預託股份」）之憑證，每股美國預託股份代表本公司 500 股普通股。本公司根據該計劃登記之美國預託股份數目為 300,000,000 股美國預託股份。

根據本公司採納之該計劃，美國預託證券可就於聯交所主板買賣並已存入該計劃項下一間託管銀行之普通股而發行。美國預託股份之擁有人及持有人享有與本公司普通股持有人相同之股息及分派權利以及投票權，惟須受紐約梅隆銀行（作為存管處）、本公司及美國預託股份之擁有人及持有人訂立之託管協議所規定之執程序所規限。美國預託股份目前可在 OTCQX 市場買賣，代號「DDHLY」。本公司設立該計劃不屬於發售新股，而美國預託證券乃以本公司目前已發行之股份為基礎。因此，本公司並無因設立該計劃而獲得收益。

該計劃之主要目的及裨益是增加本公司股份在美國之流通性及提供進入美國資本市場之途徑。詳情請參閱本公司日期為二零二四年十一月十一日之公告。

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出資（例如配售股份、發行可換股票據或透過股東貸款提供融資）。本集團繼續採用保守之資金及庫務政策。

於二零二四年，本集團有來自兩間美國銀行的銀行融資 19,000,000 美元（約 147,607,000 港元），該等銀行融資已於年內全數動用。於上述的 19,000,000 美元融資當中，已動用之 13,000,000 美元（約 100,994,000 港元）融資已成功再融資額外三年（至二零二七年）。該等銀行融資以本集團的定期存款作為抵押。本集團有來自香港銀行的銀行融資 20,000,000 美元（約 155,376,000 港元），當中 13,000,000 美元（約 100,994,000 港元）已動用，並以本集團之定期存款作為抵押。本集團有來自一間加拿大銀行的銀行融資 6,900,000 加元（約 37,266,000 港元），而該等銀行融資之已動用部分為 570,000 加元（約 3,078,000 港元）。該等加元銀行融資以若干附屬公司提供之公司擔保作抵押。

於截至二零二四年十二月三十一日止年度，根據新型冠狀病毒緊急貸款計劃獲批之貸款為 60,000 加元（約 354,000 港元）。該貸款為無抵押並已提前償還 40,000 加元（約 237,000 港元），而餘下 20,000 加元（約 117,000 港元）已於二零二四年一月獲加拿大管理局豁免。

除上文所述的銀行融資外，本集團於二零一零年十二月底終止經營從事娛樂媒體分部的一間間接附屬公司，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」）之特別信貸保證計劃而授出，據此，政府向該銀行提供 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該銀行提供公司擔保。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。

於二零二四年十二月三十一日，本集團亦有租賃負債 62,329,000 港元，乃按於該日應付之租賃付款之現值而釐定。有關辦公室設備（租賃資產）的租賃負債金額 99,000 港元乃以出租方之租賃資產押記作抵押。付款期為 60 個月。付款乃按固定還款基準作出而相關利率均於各自合約日期訂定。並無就或然租金付款訂立任何安排。

本集團於二零二四年十二月三十一日有約 123,505,000 港元之其他貸款。一間間接全資附屬公司有一筆金額為 3,500,000 美元（約 27,065,000 港元）之貸款，為無抵押、免息及毋須於二零二四年十二月三十一日起計之 13 個月內償還。一間間接全資附屬公司有金額為 429,000 美元（約 3,333,000 港元）之其他貸款，為無抵押及按固定利率計息，已於出售附屬公司時處置。一間間接全資附屬公司亦有由本公司提供擔保之 10,000,000 美元（約 77,688,000 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。該等貸款於二零二四年十二月三十一日之未償還結餘為 8,000,000 美元（約 62,150,000 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）計息以及毋須於二零二四年十二月三十一日起計之 13 個月內償還。於截至二零二四年十二月三十一日止年度，另一筆本金額為 5,800,000 美元（約 45,297,000 港元）之其他貸款已於二零二四年一月提前償還。此筆其他貸款為無抵押及按固定利率計息。

於二零二四年十二月三十一日之現金及銀行結餘總額約為 400,120,000 港元。於二零二四年十二月三十一日，本集團之銀行融資約為 340,249,000 港元。此等銀行融資之已動用部分以此等銀行貸款之浮動利率計息。當中，貸款額約 248,601,000 港元以美元計算，而貸款額約 3,078,000 港元以加拿大元計算。於回顧年度，本集團所有銀行貸款（分類為流動負債之五年貸款除外）乃根據議定的還款日期分類為流動負債或非流動負債。根據議定的還款日期，本集團於二零二四年十二月三十一日的銀行借款（不包括五年貸款）於三年期內到期，當中約 41% 須於一年內償還，19% 須於一至兩年內償還，及 40% 須於兩至三年內償還。

於二零二四年十二月三十一日，本集團之流動資產約為 504,980,000 港元，而流動負債約為 341,927,000 港元。於二零二四年十二月三十一日，本集團之流動比率為 1.5（於二零二三年十二月三十一日：1.8）。

於二零二四年十二月三十一日，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 88%（於二零二三年十二月三十一日：67%）。

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，美元兌港元之匯率相對維持穩定。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，則加拿大部分、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／或歐羅之匯兌波動風險進行對沖。然而，本集團會經常審視經濟狀況、各項業務分部之發展及整體外匯風險情況，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，於二零二四年十二月三十一日，本集團並無任何重大或然負債。

本集團之僱員及薪酬政策

於二零二四年十二月三十一日，本集團之僱員總數為 896 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，員工會因應表現而擢升及增薪。其他福利包括酌情花紅、購股權計劃及退休金計劃。

展望

於回顧年度，全球經濟繼續面臨利率高企、國際貿易衝突及不同地緣政治風險的帶來的持續壓力。雖然聯儲局可能於本年度逐步減息，亦見落實措施解決部分地緣政治問題，但美國新一屆政府已經或可能施行的貿易及其他政策對本集團及其客戶營運成本以及消費情緒可能造成之影響帶來了不確定性。客戶對我們媒體娛樂產品及服務的需求，在很大程度上隨著他們在消費者對其本身所提供產品與服務之需求方面的看法而起變化，而他們所提供之產品與服務通常面向全球不止一個市場。因此，美國或全球經濟跌宕起伏可直接影響劇情片的預算及上映排程、宣傳預算及造勢活動時間安排，而關稅及制裁則可對貿易業務之成本造成影響。

此外，荷里活影視產業仍然在就二零二三年的演員工會罷工及二零二五年的洛杉磯山火進行善後處理，嚴重延誤了我們客戶於二零二四年至二零二五年第一季度期間的製作。再者，屹立已久的特藝集團(Technicolor)視覺特效工作室於二零二五年二月二十四日宣佈倒閉，令視覺特效產業大受打擊。儘管波折重重，但本集團大部分媒體娛樂分部客戶已表明有意加快二零二五年的製作進度。另外，繼本集團於二零二四年八月成功完成由數字王國北美洲與數字王國印度兩個工作室為印度一名本地客戶聯合製作的項目後，本集團將繼續依託自身逾 30 年的行業經驗，在開拓更多潛在的歐洲及印度項目合作夥伴之同時，不斷壯大其美國項目之陣容，從而進一步鞏固本集團在全球視覺特效市場的地位。

虛擬人業務方面，本集團將繼續提升現有的產品及服務組合，並聯同戰略業務夥伴及／或投資者發掘新服務及產品（例如具備人工智能功能、多語言功能、軟件即服務產品等）。具體而言，我們正在持續投放於加強虛擬人於社交網絡平台、娛樂企業及其他如財經金融、接待／客服、教育培訓及／或醫療領域等環境中與受眾之間的互動。

儘管本年度之環球貿易環境不明朗，但隨著本集團之營運基建擴大，我們對於本集團可供服務遊戲及／或人工智能相關產業之企業使用的 DRAM 產品之銷售增長抱持審慎樂觀態度。

面對不穩定的營商環境與種種挑戰，本集團在業務策略上採取審慎態度，包括控制成本、調整業務方向及調節產品組合。另一方面，我們保持開放的心態尋找新契機。

我們的「目標」，是憑藉自身在市場、股東、董事及員工方面多元化的獨有特質，將業務發揚光大，推動發展欣欣向榮。這是我們把策略付諸實行的指導原則，讓我們專注發展視覺特效及虛擬人業務與實力。即使市場競爭激烈，我們仍會持續評估各項發展機會，務求強化我們的競爭優勢及與眾不同的市場地位，包括結合虛擬人技術、人工智能技術及先進的視覺特效技能。對於落實潛在併購交易、業務整合及擴展工作，管理層仍會審慎地作出決策，確保本集團保持增長。

一如大部分先進科技公司，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（我們已設立人工智能生成內容(AIGC)研究實驗室）。我們將致力於全球範圍內招聘及挽留合適人才，以支持本集團未來的發展。為強化我們的業務生態系及支持我們研發方面所需，我們將繼續積極尋求與美國及亞洲的戰略合作夥伴、投資者及大學攜手開拓融資及合作的機會，並以人工智能領域為著眼點。

最後，我們保證，我們會繼續密切留意外在因素，保持警惕，確保在機會與風險之間取得適當的平衡。我們作為管理層，行事務必以股東的最佳利益為依歸，並感謝股東對我們的信任及對本集團的持續支持。我們有信心能夠為所有持份者（包括客戶、股東、員工及管理層）創造長遠和可持續的價值。謹此向全體管理層及同事就他們對本集團所作出的寶貴貢獻表示謝意。

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二零二四年十二月三十一日止年度內並無購買、出售或贖回本公司任何上市證券。

企業管治

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

於二零二四年財政年度內，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。執行董事兼行政總裁（「行政總裁」）謝安分別於二零二零年六月和二零二四年九月獲委任為董事會署理主席及董事會主席。董事會相信謝安對本集團營運之深厚認識以及廣泛之商業網絡及聯繫，由謝安擔任主席兼行政總裁之安排有利本集團營運及管理。自謝安於二零二五年一月十三日辭任本公司所有職務，非執行董事許興利先生獲委任為董事會署理主席，而首席財務總監王章樂先生獲委任為執行董事兼行政總裁。因此，主席與行政總裁的角色已有區分，並不由一人同時兼任。
- (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。謝安已訂立無指定任期之服務協議，而彼之委任可由任何一方以發出三個月通知予以終止；

- (c) 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三次董事會會議。董事會認為於本年度內已舉行足夠會議及董事會已知悉本集團之業務營運及發展；及
- (d) 本公司分別於二零二四年五月十七日及二零二四年十一月十一日舉行股東週年大會及股東特別大會。非執行董事李衛強先生、崔浩先生及 Alla Y Alenikova 女士及獨立非執行董事劉暢女士未能出席上述股東週年大會，而 Alla Y Alenikova 女士未能出席上述股東特別大會。

審核委員會之審閱

本公司審核委員會已審閱本集團截至二零二四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

本集團截至二零二四年十二月三十一日止年度之初步業績公告所載之數字已經由本公司核數師香港立信德豪會計師事務所有限公司與本集團於本年度之綜合財務報表所載數額核對一致。香港立信德豪會計師事務所有限公司就此執行的相關工作並不構成根據香港會計師公會頒佈的香港審計準則、香港審閱業務準則或香港監證業務準則而進行之監證業務工作，因此，香港立信德豪會計師事務所有限公司不對初步公告發出核證。

刊載全年業績及年報

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

承董事會命
數字王國集團有限公司
執行董事兼行政總裁
王章樂

香港，二零二五年三月二十八日

於本公告日期，執行董事為王章樂先生及孫大千博士；非執行董事為 Alla Y Alenikova 女士及許興利先生；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。