

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)

### 截至二零二五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」）截至二零二五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

截至二零二五年十二月三十一日止年度

	附註	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元
收入	4	777,252	625,830
銷售及提供服務之成本		(647,911)	(498,393)
毛利		129,341	127,437
其他收入及收益	5	16,340	35,388
銷售及分銷開支		(1,104)	(6,591)
行政開支及其他經營開支淨額		(286,950)	(390,422)
財務費用	7	(35,545)	(29,781)
透過損益按公平價值計量之金融資產之公平價值（虧損）／收益	12	(37,059)	6,031
出售附屬公司之虧損		-	(35,390)
商譽之減值虧損	10	(36,035)	-
應收貿易賬款及合約資產之減值虧損確認		(271)	(1,938)
其他應收賬款之減值虧損確認		(-)	(4,512)
應收聯營公司款項之減值虧損，淨額	11	(17,719)	(12,305)
除稅前虧損	6	(269,002)	(312,083)
稅項	8	3,148	(1,216)
年度虧損		(265,854)	(313,299)

<i>附註</i>	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元
-----------	--------------	--------------

虧損歸屬於：

— 本公司持有人	(257,345)	(300,275)
— 非控股權益	<u>(8,509)</u>	<u>(13,024)</u>
	<u>(265,854)</u>	<u>(313,299)</u>

本公司持有人應佔每股虧損：

基本及攤薄	9	(3.23)港仙	(3.77)港仙
-------	---	----------	----------

## 綜合全面收益表

截至二零二五年十二月三十一日止年度

	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元
年度虧損	(265,854)	(313,299)
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	14,506	1,253
出售附屬公司的匯兌差額重新分類	-	(18,090)
年內其他全面收益	14,506	(16,837)
年內全面收益總額	(251,348)	(330,136)
全面收益總額歸屬於：		
— 本公司持有人	(241,875)	(319,546)
— 非控股權益	(9,473)	(10,590)
	(251,348)	(330,136)

# 綜合財政狀況表

於二零二五年十二月三十一日

	附註	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元
<b>非流動資產</b>			
物業、廠房及設備		16,181	18,312
使用權資產		113,647	46,823
商譽及無形資產	10	308,017	348,271
於聯營公司之權益	11	11	16,929
於合營企業之權益		-	-
貸款予一間合營企業		-	911
透過其他全面收益按公平價值計量之金融資產		17,901	-
透過損益按公平價值計量之金融資產	12	96,658	120,170
按金及應收代價	13	4,888	8,319
遞延稅項資產		1,455	1,596
		<u>558,758</u>	<u>561,331</u>
<b>流動資產</b>			
應收貿易賬款、其他應收賬款及預付款項	13	108,301	98,385
貸款予一間合營企業		913	-
透過損益按公平價值計量之金融資產	12	18,670	-
合約資產		32,675	6,475
現金及現金等價物及其他銀行結餘		426,369	400,120
		<u>586,928</u>	<u>504,980</u>
<b>流動負債</b>			
應付貿易賬款、其他應付賬款及應計款項	14	293,741	175,556
租賃負債		41,138	31,067
合約負債		43,100	21,368
借款		225,995	108,982
應付稅項		1,146	4,954
		<u>605,120</u>	<u>341,927</u>
<b>流動（負債）／資產淨值</b>		<u>(18,192)</u>	<u>163,053</u>
<b>資產總值減流動負債</b>		<u>540,566</u>	<u>724,384</u>
<b>非流動負債</b>			
應收貿易帳款	14	92,348	-
借款		186,946	271,112
租賃負債		83,042	31,262
		<u>362,336</u>	<u>302,374</u>
<b>資產淨值</b>		<u>178,230</u>	<u>422,010</u>
<b>股本及儲備</b>			
股本		79,792	79,792
儲備		188,823	423,130
<b>本公司持有人應佔權益</b>		<u>268,615</u>	<u>502,922</u>
<b>非控股權益</b>		<u>(90,385)</u>	<u>(80,912)</u>
<b>權益總額</b>		<u>178,230</u>	<u>422,010</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。

於二零二五年十二月三十一日，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—於二零二五年一月一日生效

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 21 號及香港財務報告準則第 1 號之修訂	缺乏可交換性
-------------------------------	--------

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 <sup>1</sup>
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	涉及依賴自然能源生產電力的合同 <sup>1</sup>
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 11 冊 <sup>1</sup>
香港財務報告準則第 18 號	財務報表列報和披露 <sup>2</sup>
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 <sup>2</sup>
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 <sup>2</sup>
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 <sup>3</sup>

<sup>1</sup> 於二零二六年一月一日或之後開始之年度期間生效

<sup>2</sup> 於二零二七年一月一日或之後開始之年度期間生效

<sup>3</sup> 該等修訂將前瞻性地應用於在特定日期或之後開始之年度期間內發生之資產出售或注入

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。

於截至二零二五年十二月三十一日止年度，本集團產生虧損 265,854,000 港元，且於該日，本集團錄得流動負債淨額 18,192,000 港元。此等情況可能對本集團持續經營的能力構成重大疑慮。

然而，本綜合財務報表乃基於本集團能持續經營的假設編製。根據評估持續經營的假設適當性時，董事於根據涵蓋自報告期末起十二個月期間的本集團預測現金流，考慮以下事件及措施後：

- (i) 於二零二五年十二月三十一日，本集團流動負債內計入合約負債的 43,100,000 港元，預計於報告期末後無需流出現金；
- (ii) 於二零二五年十二月三十一日，本集團持有其銀行提供的未動用銀行融資 48,143,000 港元；
- (iii) 本集團一直在與其銀行辦理續期銀行融資手續，並根據其信貸記錄認為續期手續可望順利完成；及
- (iv) 當出現流動資金需要時，本集團會考慮出售透過損益按公平價值計量的金融資產，以帶來額外資金。
- (v) 本集團將實施全面的政策，透過削減成本和資本支出監察現金流。

本公司董事認為，以上措施足以讓本集團能應付其預期的流動資金、營運及資本需要。因此，本公司董事運用持續經營會計基準編製本綜合財務報表乃屬恰當。

#### 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：

	二零二五年 千港元	二零二四年 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	605,893	518,242
— 虛擬人服務	73,227	22,813
銷售商品		
— 銷售半導體記憶體晶片	—	79,563
— 銷售電競產品	91,050	4,938
佣金收入	7,082	274
	<u>777,252</u>	<u>625,830</u>

## 客戶合約收入分拆

分部	媒體娛樂		貿易		綜合	
	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元	二零二五年 千港元	二零二四年 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	605,893	518,242	-	-	605,893	518,242
– 虛擬人服務	73,227	22,813	-	-	73,227	22,813
銷售商品						
– 銷售半導體記憶體晶片	-	-	-	79,563	-	79,563
– 銷售電競產品	-	-	91,050	4,938	91,050	4,938
佣金收入	-	-	7,082	274	7,082	274
<b>來自客戶合約之總收入</b>	<b>679,120</b>	<b>541,055</b>	<b>98,132</b>	<b>84,775</b>	<b>777,252</b>	<b>625,830</b>

## 地區市場

	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元
香港	10,026	80,442
中華人民共和國(「中國」)	35,690	45,499
美利堅合眾國(「美國」)	280,513	204,249
加拿大	350,190	258,361
英國(「英國」)	14,264	2,344
印度	-	29,696
其他國家／地區	86,569	5,239
<b>來自客戶合約之總收入</b>	<b>777,252</b>	<b>625,830</b>

## 確認收入時間

	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元
某一時間點	100,551	85,582
一段時間	676,701	540,248
<b>來自客戶合約之總收入</b>	<b>777,252</b>	<b>625,830</b>



(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（「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（「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）、出售金融資產之收益、出售附屬公司之虧損、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、透過其他全面收益按公平價值計量（「透過其他全面收益按公平價值計量」）之金融資產、未分配現金及現金等價物及已抵押銀行存款、其他未分配總部及企業資產，此乃由於該等資產以整體基準管理。

分部負債不包括應付稅項、遞延稅項負債、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	
	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元
來自外界客戶之收入及可申報						
分部收入	679,120	541,055	98,132	84,775	777,252	625,830
可申報分部(虧損)/收益	(123,928)	(97,703)	5,988	(693)	(117,940)	(98,396)
添置非流動資產	127,644	51,791	-	-	127,644	51,791
折舊及攤銷	(71,601)	(78,744)	-	-	(71,601)	(78,744)
財務費用	(6,469)	(7,084)	-	-	(6,469)	(7,084)
商譽之減值虧損	(36,035)	-	-	-	(36,035)	-
應收貿易賬款及合約資產之						
減值虧損確認	(271)	(1,836)	-	-	(271)	(1,836)
其他應收賬款之減值虧損 確認	-	(4,512)	-	-	-	(4,512)
出售物業、廠房及設備之 收益，淨額	-	5	-	-	-	5
稅項扣除	3,191	(1,176)	-	-	3,191	(1,176)
可申報分部資產	535,398	543,707	172,046	40,354	707,444	584,061
可申報分部負債	294,720	186,381	184,039	18,242	478,759	204,623

**(b) 可申報分部損益、資產及負債之對賬**

	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元
<b>除稅前虧損</b>		
分部虧損	(117,940)	(98,396)
應收貿易賬款之減值虧損確認	-	(102)
應收聯營公司款項之減值虧損	(17,719)	(12,305)
透過損益按公平價值計量之金融資產之公平價值（虧損）／收益	(37,059)	6,031
出售金融資產之收益	-	11,177
出售附屬公司之虧損	-	(35,390)
核數師酬金	(2,775)	(2,873)
未分配物業、廠房及設備折舊及未分配使用權資產折舊	(2,136)	(2,170)
專業費用	(31,720)	(74,945)
未分配財務費用	(29,076)	(22,697)
以股本結算以股份支付之開支	(7,568)	(26,863)
未分配短期租賃開支	(160)	(160)
未分配其他收入及收益	10,155	15,106
其他未分配企業開支*	(33,004)	(68,496)
除稅前綜合虧損	<u>(269,002)</u>	<u>(312,083)</u>

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

	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元
<b>資產</b>		
可申報分部資產	707,444	584,061
於聯營公司之權益	11	16,929
貸款予一間合營企業	913	911
透過其他全面收益按公平價值計量之金融資產	17,901	-
透過損益按公平價值計量之金融資產	115,328	120,170
未分配現金及現金等價物及已抵押銀行存款	296,812	323,251
未分配企業資產	7,277	20,989
綜合資產總額	<u>1,145,686</u>	<u>1,066,311</u>
<b>負債</b>		
可申報分部負債	478,759	204,623
應付稅項	1,146	4,954
借款	412,941	380,094
未分配企業負債	74,610	54,630
綜合負債總額	<u>967,456</u>	<u>644,301</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

	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元
香港	10,026	80,442
中國	35,690	45,499
美國	280,513	204,249
加拿大	350,190	258,361
英國	14,264	2,344
印度	-	29,696
其他國家／地區	86,569	5,239
	<u>777,252</u>	<u>625,830</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

	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元
香港	4,554	19,986
中國	12,605	52,690
其他亞洲地區	4,305	7,668
美國及加拿大	416,392	349,991
	<u>437,856</u>	<u>430,335</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，四名客戶(二零二四年：一名)於媒體娛樂分部的交易額超過本集團總收入的10%，如下：

	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元
客戶 A	165,944	不適用 <sup>1</sup>
客戶 B	134,319	不適用 <sup>1</sup>
客戶 C	92,927	不適用 <sup>1</sup>
客戶 D	88,274	不適用 <sup>1</sup>
客戶 E	不適用 <sup>1</sup>	133,157
	<u>不適用<sup>1</sup></u>	<u>133,157</u>

<sup>1</sup> 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。

	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元
應收貿易賬款	83,740	61,226
合約資產	32,675	6,475
合約負債	43,100	21,368

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

	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元
利息收入	9,756	14,020
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	5,064	6,847
諮詢收入	240	1,086
租賃修訂之影響	-	610
政府補貼（附註）	-	80
其他	1,280	1,568
	<u>16,340</u>	<u>35,388</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

	二零二五年 千港元	二零二四年 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)	647,911	498,393
出售物業、廠房及設備之收益，淨額	-	(5)
匯兌差異，淨額	(381)	5,829
核數師酬金：		
－審計服務	2,498	2,605
－非審計服務	277	268
物業、廠房及設備折舊(附註)	9,639	18,616
使用權資產折舊(附註)	30,547	33,294
無形資產攤銷(附註)	33,551	29,004
短期租賃開支	226	400
員工成本(附註)：		
－董事酬金	13,133	7,907
－其他員工成本：		
薪酬、薪金及其他福利	528,265	442,146
退休福利計劃供款	8,847	9,601
以股本結算以股份支付之開支	-	25,119
員工成本總額	<u>550,245</u>	<u>484,773</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441,963,000港元（二零二四年：342,815,000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

	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元
租賃負債之估算利息	6,600	7,329
銀行及其他貸款之利息	28,945	22,452
	<u>35,545</u>	<u>29,781</u>

## 8. 稅項

綜合損益表中（已計入）／扣除之稅項包括：

	二零二五年 千港元	二零二四年 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	43	209
－過往年度（超額撥備）／撥備不足	(3,261)	913
遞延稅項	70	94
	<u>(3,148)</u>	<u>1,216</u>

本集團於截至二零二五及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。

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：

	二零二五年 千港元	二零二四年 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>(257,345)</u>	<u>(300,275)</u>
	二零二五年	二零二四年
<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>7,979,248,625</u>	<u>7,960,092,638</u>

附註：計算截至二零二四年十二月三十一日止年度的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。

於截至二零二五年及二零二四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	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))	
<b>成本</b>							
於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及二零二五年一月一日	311,860	19,422	310,615	322,562	778	-	965,237
添置	-	-	27,388	-	-	-	27,388
匯兌調整	(266)	36	5,255	481	1	-	5,507
於二零二五年十二月三十一日	311,594	19,458	343,258	323,043	779	-	998,132
<b>累計攤銷及減值虧損</b>							
於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及二零二五年一月一日	61,948	-	232,105	322,135	778	-	616,966
年內攤銷	-	-	33,507	44	-	-	33,551
年內減值	36,035	-	-	-	-	-	36,035
匯兌調整	-	-	3,081	481	1	-	3,563
於二零二五年十二月三十一日	97,983	-	268,693	322,660	779	-	690,115
<b>賬面值</b>							
於二零二五年十二月三十一日	213,611	19,458	74,565	383	-	-	308,017
於二零二四年十二月三十一日	249,912	19,422	78,510	427	-	-	348,271



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：

	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元
視覺特效製作服務	209,206	209,472
後期製作服務	40,440	40,440
	<u>249,646</u>	<u>249,912</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。

視覺特效製作服務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（「萊坊」）出具之專業估值報告而釐定。

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，與二零二四年的現金流量預測期一致。

預算期以後之現金流量預測按 1.0%至 2.5%（二零二四年：1.5%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。

後期製作服務現金產生單位之可收回金額乃董事按公平價值減出售成本（「公平價值減出售成本」）計算基準，並參考萊坊出具之專業估值報告而釐定。公平價值減出售成本乃使用收益法而釐定，該方法主要使用觀察和無法觀察的輸入資料，包括預算期內之平均收入增長率、稅後貼現率及平均毛利率。根據公平價值減出售成本計算，後期製作服務現金產生單位之公平價值為公平價值架構的第 3 層內。

使用價值及公平價值減去出售成本計算中使用之主要假設如下：

二零二五年	視覺特效製作服務 現金產生單位	後期製作服務 現金產生單位
預算期內之平均收入增長率	10.2%	0.7%
稅前貼現率	16.7%	不適用
稅後貼現率	不適用	12.0%
平均毛利率	21.6%	45.7%
可收回金額(千港元)	<b>403,530</b>	<b>9,837</b>
二零二四年	視覺特效製作服務 現金產生單位	後期製作服務 現金產生單位
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)	<b>387,467</b>	<b>59,729</b>

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

於二零二五年十二月三十一日，視覺特效製作服務現金產生單位之可收回金額為 403,530,000 港元（二零二四年：387,467,000 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

於二零二五年十二月三十一日，後期製作服務現金產生單位之可收回金額為 9,837,000 港元（二零二四年：59,729,000 港元），低於其賬面值（減值前）。

截至二零二五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，於截至二零二五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 36,035,000 港元。

(b) 商標被視為具無限可使用年期，因此被視為可以極低成本重續。

於二零二五年十二月三十一日，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) 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

	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元
應佔資產淨值	577	576
應收聯營公司款項(附註)	<u>167,290</u>	<u>225,493</u>
	167,867	226,069
減：累計減值虧損	<u>(167,856)</u>	<u>(209,140)</u>
	<u>11</u>	<u>16,929</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。

於二零二五年及二零二四年十二月三十一日，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。

已確認應收聯營公司款項之減值虧損 17,719,000 港元（二零二四年：12,305,000 港元），包括確認超出於聯營公司投資之應佔虧損淨額 17,719,000 港元（二零二四年：應佔虧損淨額 12,305,000 港元）。應收聯營公司款項之減值虧損包括下列各項：

- (i) 截至二零二五年十二月三十一日止年度，本集團向 Lead Turbo Limited 及其附屬公司（「Lead Turbo 集團」）墊款 185,000 港元（二零二四年：墊款 216,000 港元）。於截至二零二五年十二月三十一日止年度，管理層評估應收 Lead Turbo 集團款項之預期信貸虧損，並確認減值 185,000 港元（二零二四年：確認減值 216,000 港元）。
- (ii) 本集團確認超過其於 Digital Domain Virtual Human 集團投資之應佔截至二零二五年十二月三十一日止年度虧損 17,534,000 港元（二零二四年：12,089,000 港元）。

## 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。自此及於二零二四年十二月三十一日及二零二五年十二月三十一日，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)的購買價向原持有人獨立第三方 Nobias Media S.à r.l. (「Nobias」) 收購獨立於本集團的盧森堡公司 Immo Prime S.A.所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 普通股及該債券，代價為 4,000,000 股 YTME 不記名股份的股份代價。於完成日期二零二四年六月二十七日，股份代價的公平價值為 3,331,808 歐羅（相當於約 28,172,000 港元），而該 248,431 股 asknet 普通股及該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內在損益中確認。

於二零二五年十二月，YTME 將其股本由 72,013,566 股不記名股份增加至 190,426,824 股不記名股份。自此及於二零二五年十二月三十一日，本集團持有的股份被攤薄至佔 YTME 已發行不記名股份總數約 7.352%（14,000,000 股股份）。

- (d) 於二零二五年一月，本集團（作為買方）與一名賣方訂立一份債券購買協議，據此，本集團同意購買而該賣方同意出售 Nobias 所發行本金總額為 1,000,000 歐羅的 1,000 張票據（「Nobias 票據」），現金代價為 1,000,000 歐羅（相當於約 8,140,000 港元）。Nobias 票據為非上市，附有之票息按 5.0% 之固定年利率計算，每半年支付一次，將於二零二六年七月二十五日到期。該債券購買交易已於二零二五年二月完成。
- (e) 於二零二五年五月，本集團與 Nobias 訂立一份債券購買協議，以收購另外 1,000 張本金總額為 1,000,000 歐羅的 Nobias 票據，現金代價為 1,000,000 美元（相當於約 7,849,000 港元）。Nobias 票據為非上市，附有之票息按 5.0% 之固定年利率計算，每半年支付一次，將於二零二六年七月二十五日到期。該債券購買交易已於二零二五年六月完成。

賣方授予本集團一項可向賣方回售該等 Nobias 票據的不可撤回及無條件權利（「認沽期權」），認沽期權的購買價為 1,000,000 美元（相當於約 7,849,000 港元）。認沽期權可由本集團於二零二五年十月二十七日至二零二五年十月三十一日之期間內行使。

- (f) 有關分類為非流動資產的透過損益按公平價值計量之金融資產之資料

	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元
香港境外之上市股本證券，按公平價值列賬	<u>96,658</u>	<u>120,170</u>
透過損益按公平價值計量之金融資產	<u>96,658</u>	<u>120,170</u>

本集團分類為非流動資產的透過損益按公平價值計量之金融資產之變動如下：

	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元
於一月一日	120,170	31,719
新增	-	106,195
於損益確認之公平價值（虧損）／收益	(38,476)	6,031
出售	-	(16,995)
匯兌調整	<u>14,964</u>	<u>(6,780)</u>
於十二月三十一日	<u>96,658</u>	<u>120,170</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。

(g) 有關分類為流動資產的透過損益按公平價值計量之金融資產之資料

	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元
香港境外之非上市公司債券，按公平價值列賬	<u>18,670</u>	<u>-</u>

本集團分類為流動資產的透過損益按公平價值計量之金融資產之變動如下：

	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元
於一月一日	-	-
新增	15,989	-
於損益確認之公平價值收益	1,417	-
匯兌調整	<u>1,264</u>	<u>-</u>
於十二月三十一日	<u>18,670</u>	<u>-</u>

13. 應收貿易賬款、其他應收賬款及預付款項

	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元
<b>非流動部份：</b>		
按金(附註(i))	4,888	8,319
	<u>4,888</u>	<u>8,319</u>
<b>流動部份：</b>		
應收貿易賬款(附註(i)及(ii))	83,740	61,226
應收代價(附註(i)及(iv))	-	15,538
其他應收賬款(附註(i)及(iii))	10,279	10,931
按金(附註(i))	5,627	1,311
預付款項	<u>8,655</u>	<u>9,379</u>
	<u>108,301</u>	<u>98,385</u>
<b>應收貿易賬款、其他應收賬款及預付款項總額</b>	<u>113,189</u>	<u>106,704</u>

附註：

- (i) 董事認為，於二零二五年及二零二四年十二月三十一日，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（二零二四年：30 天至 45 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：

	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元
0 至 30 天	69,650	44,914
31 至 60 天	8,393	6,747
61 至 90 天	-	2,217
91 至 365 天	3,167	6,583
超過 365 天	2,530	765
	<u>83,740</u>	<u>61,226</u>

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) 於二零二五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）（二零二四年：2,000,000 美元（相當於 15,538,000 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。二零二五年內已全數收取 2,000,000 美元（相當於 15,538,000 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 集團 22.29% 的股權作抵押、免息及須於出售事項完成日期的第一週年日及第二週年日（即二零二一年及二零二二年七月三十一日）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金額，已於二零二五年十二月三十一日作出累計減值虧損 68,000,000 港元（二零二四年：68,000,000 港元）。



#### 14. 應付貿易賬款、其他應付賬款及應計款項

	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元
應付貿易賬款	228,561	38,086
其他應付賬款	48,348	55,744
應付利息	53,974	37,720
應計款項	55,206	44,006
<b>應付貿易賬款、其他應付賬款及應計款項總額</b>	<b>386,089</b>	<b>175,556</b>
減：流動部分	(293,741)	(175,556)
非流動部分（附註）	92,348	-

應付貿易賬款為免息，一般於 30 至 180 日（二零二四年：30 至 180 日）內結付。

董事認為，於二零二五年及二零二四年十二月三十一日，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。

附註：金額代表集團貿易業務應付給本公司一名股東的貿易賬款，該款項無需於報告期末後之 12 個月內償還。

本集團在報告期末之應付貿易賬款根據發票日期計算之賬齡分析如下：

	二零二五年 千港元	二零二四年 千港元
0 至 30 天	125,935	19,548
31 至 60 天	60,664	10,110
61 至 90 天	11,892	1,865
91 至 365 天	26,039	1,904
超過 365 天	4,031	4,659
	<b>228,561</b>	<b>38,086</b>

## 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。於二零二五年六月四日，此上訴法院就該項上訴進行口頭辯論聆訊，並將適時就該項上訴頒發書面決定。

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。

截至二零二五年十二月三十一日，其他訴訟的法律程序在進行中。

於截至二零二五年十二月三十一日止年度並無確認彌償撥備（二零二四年：無），因為董事認為，本集團未必需要就彌償流出重大資源。於二零二四年及二零二五年十二月三十一日，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。

於截至二零二五年十二月三十一日止年度並無確認彌償撥備（二零二四年：無），因為董事認為，本集團未必需要就彌償流出重大資源。於二零二四年及二零二五年十二月三十一日，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二零二五年十二月三十一日止年度之末期股息（二零二四年：零港元）。

## 回顧及展望

### 財務及業務回顧

於截至二零二五年十二月三十一日止年度，本集團之收入為 777,252,000 港元（二零二四年：625,830,000 港元），較去年增加約 24%。本集團於回顧年度之毛利為 129,341,000 港元（二零二四年：127,437,000 港元），增加約 1%。增加營業額及毛利乃源於媒體娛樂及貿易分部。於二零二五年十二月三十一日，本集團之總資產為 1,145,686,000 港元（於二零二四年十二月三十一日：1,066,311,000 港元）。本年度之本公司持有人應佔虧損為 257,345,000 港元（二零二四年：300,275,000 港元）。本年度之虧損約為 265,854,000 港元（二零二四年：312,299,000 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 43,190,000 港元（二零二四年：47,620,000 港元））；
  - (b) 來自一個現金產生單位（「現金產生單位」）的商譽及無形資產減值虧損 36,035,000 港元（二零二四年：零港元）；
  - (c) 透過損益按公平價值計量之金融資產之公平價值虧損 37,059,000 港元（二零二四年：收益 6,031,000 港元）；
  - (d) 涉及年內所授購股權及以股本結算以股份支付之開支價值 7,568,000 港元（二零二四年：26,863,000 港元）
- (ii) 行政及其他項目開支；及
- (iii) 來自媒體娛樂分部之營運虧損。

## 媒體娛樂分部

於回顧年度，此分部錄得收入約 679,120,000 港元（二零二四年：541,055,000 港元）並錄得虧損約 123,928,000 港元（二零二四年：97,703,000 港元）。虧損包括(i)商譽及相關無形資產（如適用）之減值虧損 36,035,000 港元（二零二四年：無）及(ii)於回顧年度產生與 AI 及虛擬人技術有關之研發成本。

媒體娛樂分部於截至二零二五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 36,035,000 港元（二零二四年：無））為虧損 45,858,000 港元（二零二四年：虧損 11,875,000 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 乃根據期內分部虧損計算，但不計入稅項、利息開支、折舊（分部之物業、廠房及設備）及攤銷支出（分部之無形資產）。

### A. 視覺特效製作及後期製作業務

此分部提供一系列的視覺特效（「視覺特效」）製作及後期製作服務。此等服務包括三維預覽、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。我們的客戶包括大型電影製作室、網絡、串流服務、廣告客戶、品牌及遊戲商。

#### **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：

#### **澳大利亞視覺效果與動畫節(Australian Effects & Animation Festival) (AEAF)頒獎典禮**

數字王國於 2025 年 AEAF 頒獎典禮中獲提名入圍決賽競逐多個類別的獎項，彰顯我們團隊精湛的電影電視作品獲得認同。我們製作的《**美國隊長：無畏新世界**》（「混戰」分場）及《**Minecraft：我的世界大電影**》（「豬靈家族與鐵傀儡家族對戰」分場）作品獲提名角逐劇情片分場類別的獎項。此外，《**電幻國度**》獲頒劇情片視覺特效類別獎，而《**阿嘉莎：無所不在**》亦入圍電視影集類別決賽。

#### **第 70 屆 Filmfare 頒獎禮**

數字王國憑藉《**恐懼大街 2**》的視覺特效作品獲提名角逐 2025 年第 70 屆 Filmfare 頒獎禮的最佳視覺特效獎。

## 安妮獎

數字王國團隊以《**電幻國度**》中特寫機器人的大規模動畫作品競逐安妮獎，並期待於二零二六年提交作品參選。

## 美國視覺特效協會獎

數字王國提交近期多個項目參加應屆美國視覺特效協會獎評選，包括《**電幻國度**》、《**神奇4俠：英雄第一步**》及《**綠野仙蹤**》**拉斯維加斯 Sphere 劇場版**等。《**電幻國度**》方面，我們以**機器人赫曼**的作品報名參選第九類：照片級寫實電影中的傑出角色獎，並以合成及燈光的作品報名參選第 20 類：電影中傑出的合成與燈光效果獎。至於《**神奇4俠：英雄第一步**》，我們參選第 24 類：新興技術獎，彰顯我們突破性的 **Masquerade3** 技術。我們亦與工業光魔(ILM)合作，以創作《**神奇4俠：英雄第一步**》中的**石頭人**聯名參賽角逐傑出角色獎項。最後，就《**綠野仙蹤**》**拉斯維加斯 Sphere 劇場版**而言，我們以龍捲風分場參選第 17 類：出色特效模擬獎。我們聯同華納兄弟、Magnopus、谷歌及 Sphere 等各合作夥伴獲得提名，最終榮獲該獎項。

## 泰利獎

數字王國團隊亦提交其視覺特效作品參賽泰利獎，其中包括憑《**神奇4俠：英雄第一步**》中的**石頭人**作品參選動態捕捉類工藝獎；憑《**電幻國度**》中的**赫曼**創作參選角色設計工藝獎；以及憑《**美國隊長：無畏新世界**》中的空中追逐分場參選視覺特效工藝獎。泰利獎得主將於二零二六年六月二日揭盅。

## Fast Company 最具創新力公司獎

我們正積極開拓可獲企業級表彰並配合公司達成戰略目標的新機遇。我們參選 **Fast Company 最具創新力公司獎**(Most Innovative Company Awards)，並於二零二六年三月底獲選為「2026 年全球最具創新力公司」北美榜單第 7 名。我們的參選作品彰顯我們具備先進的製作技術，尤其是 **Masquerade3** 背後的創新性及其於《**神奇4俠：英雄第一步**》的應用。

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：

- 視覺特效總監 Joel BEHRENS 先生與製作視覺特效總監 Matthew BUTLER 先生完成製作羅素兄弟的奈飛(Netflix)電影《**電幻國度**》。
- 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**》。數字王國團隊為該電影創作了激烈的空戰場面及開發了一個新的雲朵著色工具，這項任務花了近三個月的時間來完善，並使他們能夠製作出與電影外觀和感覺相匹配的風格化雲朵。

- 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**》，該電影成為最成功賀歲片之一。此外，KALAITZIDIS 先生及其團隊亦致力協助數字王國於二零二五年內製作漫威工作室與華特迪士尼工作室電影合資、深受影迷喜愛的另一賣座電影—《**雷霆特攻隊\***》。
- 視覺特效總監 Jay BARTON 先生及其團隊完成製作由蘋果原創電影與天舞傳媒合資的《**不老泉說**》，該電影於 AppleTV+串流平台熱播。
- 視覺特效總監 Jan Philip CRAMER 先生及其團隊完成製作漫威工作室與華特迪士尼工作室電影合資、萬眾期待的電影《**神奇 4 俠：英雄第一步**》，該電影於二零二五年七月二十五日在全球戲院上映。
- 視覺特效總監 Alexandre MILLET 先生及其團隊完成製作由新線影業與華納兄弟聯合製作的《**詭屋驚凶實錄：最後的儀式**》系列終章電影。MILLET 先生及其團隊與身任全劇視覺特效總監的 Scott EDELSTEIN 先生（為數字王國的視覺特效總監）為該電影緊密合作。
- 視覺特效總監 Dave HODGINS 先生及其團隊完成製作由蘋果原創電影與天舞傳媒合資的《**逆襲小勇士**》。該電影將於二零二六年十一月二十日在 Apple TV 全球開播。
- 數字王國團隊亦正與天舞傳媒、蘋果原創電影、漫威工作室、華特迪士尼工作室電影、探照燈影業、傳奇影業、奈飛、環球影業／安培林娛樂及華納兄弟娛樂等合作夥伴聯合製作多個未發佈項目。

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 Nikos KALAITZIDIS 先生及 Mitch DRAIN 先生聯同團隊完成製作 HBO 原創影集《**小丑回魂：歡迎來到德里鎮**》，為《**小丑回魂**》恐怖電影系列的前傳影集。該影集登上 HBO 有史以來最高收視首播劇三甲，每集全球平均觀看次數約達 1,070 萬次，並穩踞超過 45 個國家的收視排行榜首位。
- 數字王國團隊亦正與 HBO 及天舞傳媒等合作夥伴聯合製作多個未發佈項目。

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：

- 華特迪士尼工作室電影與漫威工作室合資的**美國隊長：無畏新世界**及**雷霆特攻隊\***
- AGBO 與奈飛合資的**電幻國度**
- 新線影業與華納兄弟合資的**詭屋驚凶實錄：最後的儀式**
- 華納兄弟的**哥斯拉與金剛：超新星**
- 阿布達比電影委員會與獅門合資的**非常盜 3**
- 與環球影業、漫威工作室及華特迪士尼工作室電影、與漫威工作室及索尼影視以及與天舞傳媒及 Apple TV+即將推出的項目

團隊亦為多個項目提供動態捕捉服務，例如：

- 與天舞遊戲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
- 與環球影業／安培林娛樂及傳奇影業等客戶聯合出品的即將上映電影
- 與 AAA 遊戲公司聯合開發的數個遊戲項目

我們提供廣告、特別場地項目及遊戲的視覺特效服務。於二零二五年完成的作品包括：

- 數字王國感到十分榮幸，於二零二五年一月七日假座**拉斯維加斯球形劇院 Sphere** 舉辦的 **CES** 消費電子展中，為**達美航空**製作首場主題演說，並呈獻備受矚目、鼓動人心的視覺特效，回顧航空公司過去百年的創新傳承及展望公司未來願景。數字王國為此項目創製了跑道起飛、飛機駕駛艙、飛機降落、地球特效及煙花等多個沉浸式場景。
- 數字王國與 **EOS IT Solutions** 為**美國市長會議第 93 屆年會**聯合製作一部電影，講述颶風所引發洪水帶來的影響，以及在此極端天氣情況下，邁阿密急救人員及市內基建作出的應對。我們團隊運用獨家開發的技術及其他 AI 工具，展現市內發生嚴重水災的潛在景象。
- 數字王國有幸參與《**綠野仙蹤**》**拉斯維加斯 Sphere 劇場版**電影製作，利用球形劇院近 300 呎高、180 度環繞觀眾的螢幕，為這部於一九三九年拍攝的經典電影打造破天荒的沉浸式環境，給予觀眾置身其中的獨特體驗。數字王國團隊夥拍華納兄弟探索、谷歌及 Magnopus，助力重新演繹電影，讓經典再現。

## 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。

申索人就僅涉及該電影的決定向美國第九巡迴上訴法院提出上訴。於二零二五年九月十一日，此上訴法院頒發書面決定，指法院(1)維持陪審團的裁斷，判申索人有權獲得 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；及(2)駁回申索人所有要求進行重審或加大經濟損害賠償的論點。此項決定成為其他訴訟中僅針對該電影所展開訴訟的定論。

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，針對其他訴訟的訴訟現已終結。



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，且美國附屬公司並非新訴訟的當事人。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。申索人有六次機會修改新訴訟，以述明合法可訴索賠。法院拒絕美國附屬公司的客戶所提出有關駁回申索人第六次嘗試述明合法可訴索賠的動議。新訴訟的當事人正啟動披露程序。

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，本集團在中國打造了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。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《**靈籠**》第二季。

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 **A2**、**愛他美**、**比亞迪**、**清揚**、**多芬**、**東方衛視**、**怡麗絲爾**、**雅詩蘭黛**、**海倫仙度絲**、**榮耀**、**華為**、**京東**、**健達朱古力**、**科勒**、**海藍之謎**、**理想汽車**、**半畝花田**、**巴黎歐萊雅**、**麥當勞**、**聯發科技**、**魅族**、**Nexus**、**疊紙動畫**、**石頭科技**、**新加坡樟宜機場**、**雪碧**、**騰訊遊戲《最強NBA》**、**騰訊遊戲《異人之下》**、**傳音**、**vivo** 及 **仰望**。

## 數字王國印度：

於二零二五年上半年，數字王國印度（「數字王國印度」）繼續擔當數字王國全球視覺特效業務的支柱，專注為數字王國北美洲提供支援。團隊成功為《**神奇4俠：英雄第一步**》、《**美國隊長：無畏新世界**》、《**Minecraft：我的世界大電影**》、《**不老泉說**》、《**詭屋驚凶實錄：最後的儀式**》、《**小丑回魂：歡迎來到德里鎮**》、《**逆襲小勇士**》、《**綠野仙蹤**》等上映大片提供高質視覺特效服務。

未來，數字王國印度將繼續於當地及更廣大的亞洲市場強化銷售工作，提供數字王國多樣化的服務及超卓的技術專長，以確保獲得更廣泛及更多元化的客戶群。作為本集團整體增長策略的一部分，數字王國將繼續對數字王國印度的人才發展與基礎設施進行投放，從而製作更具價值的作品。此方法可提升全球視覺特效業務的整體利潤率，同時支持向客戶提供具競爭力的定價。

數字王國印度為劇情片、電視、網絡內容及網上視頻(OTT)平台提供端對端全平台視覺特效服務。本公司堅持把數據安全放在首位。數字王國印度為全球第三方內容安全評估巨擘美國電影協會(MPA)及 Content Delivery & Security Association (CDSA)聯辦計劃 Trusted Partner Network (TPN)的認證機構。此外，數字王國印度亦持有華特迪士尼工作室電影（迪士尼）及漫威工作室（漫威）頒發的內容安全認證。

## B. 新媒體及虛擬人業務

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

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，並於二零二五年取得新進展：

- **Masquerade3**：漫威工作室與華特迪士尼工作室電影合資的《**神奇 4 俠：英雄第一步**》中廣泛運用數字王國突破性的「Masquerade3」無標記臉部捕捉系統，進一步革新該電影的臉部捕捉過程。我們為運用 Masquerade3 技術的作品報名參賽多個獎項，包括美國視覺特效協會(VES)獎、泰利獎及 Inc.最佳企業獎。
- **機器學習布料**：漫威工作室的《**美國隊長：無畏新世界**》中大規模採用我們獲得美國視覺特效協會(VES)推薦的機器學習布料工具。
- **Charlatan**：《**雷霆特攻隊\***》標誌著 Charlatan 臉部替換工具首次用於協助演員全身替換，包括髮型及服裝，將此技術從臉部替換延伸至整體數碼動作融合。
- **Flex**：Flex 是數字王國專為高細節電腦圖像人形機器人及動物角色而構建的模組化肌肉模擬系統，可加快資產開發。該工具能呈現逼真的肌肉、脂肪及皮膚動態，並已結合到我們獨家開發的 AI/機器學習變形系統。目前，該工具已應用於兩部尚未發佈的劇情片。

虛擬人小組今年參加了多項活動，包括：

- 虛擬人小組軟件開發員 Jose SERRA 先生提交的論文入選 SIGGRAPH 會議。SERRA 先生於演說中討論數字王國如何引入自動化校正作為後期處理優化手段，改進影像驅動動畫轉移技巧。我們運用此方法，於可徵分管道中盡量減少臉部互換模型輸出（經光照不變性而擴展）與預測動畫參數之間的差異。該技術現正整合至數字王國的臉部捕捉工作流程中。

大中華地區：

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）：

- 於二零二五年三月份，數字王國宣佈與**凸版控股株式會社**展開全面合作，並利用從真實個體的生物識別掃描中收集的高分辨率數據，在虛擬人領域開展合作。
- 數字王國的**AI智慧調酒師**於**2025智慧城市論壇暨展覽**中首次亮相，展示**Momentum Cloud**如何結合語音識別、推薦邏輯及設備控制，帶來由虛擬人主導的智慧零售體驗。現場以調酒情境為題，透過語音驅動對話、個性化產品推薦與飲料即時調製，呈現虛擬人從承接需求至完成服務的流暢過程。

該項目乃與**樺漢科技**及**禮發科技**共同開發，結合了樺漢科技的工業電腦、禮發科技的自動化雞尾酒調酒機及數字王國的虛擬人介面，打造出實現語義理解、流程處理及裝置協調對接的端到端解決方案。

**Momentum Cloud** 採靈活設計，支援模組化部署、即時語音整合與高擬真渲染，可獨立運行，亦可串接 POS 與自動化設備。此次展示不僅彰顯數字王國在語音與設備整合方面的技術實力，更突顯其提供可部署、可擴展零售解決方案的能力，並具備與品牌與通路展開深度合作之強大潛力。

- 於二零二五年五月二十日至二十三日，**2025 台北國際電腦展**在台北舉行。數字王國今年再度與全球頂級記憶體模組品牌之一的威剛科技合作，運用次世代虛擬人技術為其 **XPG** 遊戲品牌製作全新的品牌影片。

該項合作以 **XPG 品牌大使 Mera** 為中心，運用高擬真虛擬人物影像處理技術，呈現角色鮮明的視覺風格與個性魅力，從而提升品牌辨識度及情感共鳴。該影片在展覽現場播放，讓參觀者能夠更具體感受品牌所傳達的未來感與精神。

此項應用展現虛擬人技術在品牌內容創作及互動體驗方面的潛力。不僅有效提升觀眾參與度，也為電競與科技產業的品牌形象建構提供更豐富且具想像力的表現方式。

- 數字王國參加了**懂心食刻—AI 餐飲文化智造展**，於現場展示其 **AI 智慧調酒師**，作為在餐飲領域應用虛擬人的範例。該項盛事由樺漢科技及王品集團聯合主辦，聚焦把飲食文化與 AI 科技融合，從而加快推進更智慧、更個性化的餐飲體驗。虛擬人透過語音互動，引導顧客探索飲品特色，並提供情境式推薦，增強品牌體驗的沉浸感。

這套 **AI 智慧調酒師** 互動系統乃由數字王國、樺漢科技及禮發科技攜手研發，展現了 AI 科技導入餐飲服務的可行性及實用性。此展示不僅呼應樺漢科技推動 AI 與在地文化融合的策略方向，同時亦突顯數字王國在智慧餐飲整合方面的優勢以及推動更廣大市場聯動的潛能。

- 數字王國於 **HPE × NVIDIA Private Cloud Conference 2025 前瞻論壇** 展示其 AI 虛擬人解決方案，分享 Momentum Cloud 在企業場域的應用潛力。展示以接待情境為例，強調虛擬人作為數碼服務前端界面的策略角色，並說明其如何透過語音互動整合後端系統，進而提升服務效率與使用者體驗。

業務發展部副總裁白法堯先生於論壇上就虛擬人應用的全球趨勢發表主題演說，分享 Momentum Cloud 於客戶服務、醫療照護、金融服務、遊戲娛樂及智慧零售等不同領域的部署情況，如何協助企業優化前線人員的體驗及加快數位轉型的推動。

此次展示亦標誌著數字王國與惠普(HPE)持續合作的重要里程碑。雙方正針對 AI 虛擬人與高效能伺服器平台展開合作評估與技術規劃，聚焦打造可擴展的企業應用解決方案。數字王國的 Momentum Cloud 具備私有雲與混合環境的應用彈性，為後續實際實施與商業合作奠定堅實的基礎。

- 於二零二五年六月十一日至十三日期間，數字王國技術支援其作為全球 AI 語音解決方案翹楚的合作夥伴 **ReadSpeaker**，於日本東京舉辦的 **Interop Tokyo** 展會中展示結合虛擬人與語音合成的智慧服務解決方案。此次展示聚焦於公共機關的虛擬客服應用，透過自然語音技術與虛擬人同步呈現的互動介面，支援遠端接待與即時應答，引導使用者辦理行政程序手續，吸引現場人士踴躍參與體驗，展現 AI 技術在公共服務自動化應用的全新可能。
- 於二零二五年，**V2 Indonesia** 在印尼多項大型活動中展示搭載數字王國 Momentum Cloud 系統打造的**虛擬人 Vivi**。Vivi 透過多樣造型與身份設定，結合 kiosk 裝置與全息投影箱等載體，於 XLSMART 規劃會議、Forum Satu Data 與峇里島 APMF 等活動中亮相，展現其在行銷推廣與公共參與上的互動應用潛力。

Vivi 亦被納入多項概念提案，涵蓋商辦機構、大眾運輸與銀行等領域，突顯虛擬人技術在日常服務中的靈活性與實用性，並呈現 AI 如何逐步融入民眾生活，連結商業與公共場域的智慧互動體驗。

- 二零二五年五月二十六日至二十七日，**亞洲全球健康峰會**於香港會議展覽中心舉行。數字王國榮幸與 **ACTuWISE Limited** 合作向各界別投資者與合作夥伴展示我們的人工智能應用於接納與承諾療法 ( ACT ) 心理健康培訓系統。

ACTuWISE Limited 為 2025 年滬港創新項目評選決賽路演中獲得人工智能初創企業類別傑出項目獎的五個團隊之一，創辦人是香港中文大學那打素護理學院助理教授莊婉瑜。此項目印證及肯定了我們合力將人工智能應用於心理健康解決方案的創新潛力。

本次展示標誌著人工智能虛擬人對醫療行業影響的重要一步。該系統提供互動培訓模塊，包括案例模擬，旨在提升輔導員、社會工作者及其他心理健康專業人士的實踐技能及專業標準。此計劃可配合我們的策略更趨廣泛，憑藉 AI 及數碼創新應對心理健康支援與培訓領域中迫切的社會需求。

- 於二零二五年七月一日，**香港電台**升級每日天氣播報流程，由數字王國重新打造的 AI 虛擬人 **AIDA** 隆重登場，為傳統媒體注入人工智能技術的新動能。AIDA 透過 **Momentum Cloud** 平台驅動，展現虛擬人在新聞製播流程中的一致表現與高度彈性。此專案成功驗證 AI 虛擬人技術在公共機構中的應用可行性，有效提升內容製作的生產力與創造力，亦為公營媒體導入自動化虛擬人直播解決方案樹立創新典範。
- 於二零二五年七月中旬，數字王國宣佈向患有杜興氏肌肉營養不良症(DMD)罕見疾病的 16 歲青年**陳梓鍵**先生提供支持，為他製作專屬 AI 虛擬人。數字王國為梓鍵還原樣貌及聲音，支持他通過化身虛擬人持續追夢並傳承理念，進一步擴大影響力回饋社會。
- 於二零二五年七月，數字王國參與 **World AI Vision Exhibition (WAVE 2025)**，並與**樺漢科技集團 (Ennoconn Corporation)** 合作，展示 AI 虛擬人於智慧餐飲與自動化服務領域中的應用，呈現虛擬人如何作為人機互動介面，提升服務體驗的一致性與即時性。本次合作中，數字王國以虛擬人作為主要互動角色，結合語音與觸控方式，引導使用者完成客製化飲品選擇流程，並與後端自動化設備協同運作。透過虛擬人介面，服務流程得以更清楚且穩定地呈現，並協助現場人員專注於顧客服務與整體體驗管理，展現 AI 虛擬人在智慧餐飲及公共服務場境中可複製、可擴展的合作應用潛力。
- 於二零二五年九月，數字王國參與**第 26 屆上海國際廣告展 (The 26th Shanghai International Advertising Exhibition)**，並與顯示設備夥伴**辰景科技 (CJView)** 合作，透過裸眼 3D 智慧顯示一體機，展示 AI 虛擬人於大型顯示與消費級場境中的互動應用，呈現虛擬人技術在跨裝置整合上的應用可能性。本次合作中，數字王國以 AI 虛擬人作為主要互動角色，結合即時互動與系統整合能力，並搭配辰景科技之裸眼 3D 顯示設備，打造具沉浸感的互動體驗。透過軟硬體協同展示，說明 AI 虛擬人如何由展示型角色，延伸為可應用於接待導覽、教育培訓、公共服務與零售互動等多元場境的智慧互動介面，展現其在不同顯示環境中的延展性與商業應用潛力。
- 於二零二五年十月，數字王國宣佈與 **Set Sail AI** 的 Agentic AI 企業級人工智能代理平台開展合作，共同研發、推廣及執行 **Agentic AI kiosk 互動資訊站** 解決方案，旨在通過打造沉浸式的 AI 驅動體驗推動聯絡中心、物業管理、零售、教育、公共服務及接待等行業革新，從而提升效率、加強客戶互動及提高營運能力。是項合作憑藉數字王國的視效實力與 **Set Sail AI** 的尖端技術，定能提供切合各行業急速需求的可擴展解決方案。

- 二零二五年十月，數字王國參與由大同世界科技股份有限公司（**Tatung System Technologies Inc., TSTI**）與 **HPE** 共同舉辦的 **HPE Discover More AI** 活動。**VocalFace** 作為數字王國於二零二五年下半年度首次於企業級公開活動中亮相的 AI 虛擬人互動產品，展示虛擬人如何作為企業 AI 系統的互動入口，協助企業提升 AI 服務的可用性與使用效率。本次展示聚焦於企業在導入 AI 過程中，常見的使用高門檻與服務介面分散等問題。**VocalFace** 可串接企業既有的 AI 系統與資料平台，提供一致且直覺的語音互動介面，協助企業在不增加大量人力投入的情況下，提升服務效率與整體使用體驗。
- 二零二五年十一月，數字王國參與由大同世界科技股份有限公司（**Tatung System Technologies Inc., TSTI**）、**HPE** 與 **AMD** 共同舉辦的《數位韌性新時代：以多層防護打造安全高效 IT 環境》研討會，延續 **VocalFace** 於下半年度首次對外展示後的應用脈絡，呈現其 AI 虛擬人互動產品於企業級數位服務與高可用性架構中的應用情形。本次展示著重於企業在長期營運環境中，對系統穩定性、可控性與部署彈性的實際需求。**VocalFace** 可依企業架構需求部署於私有雲或混合雲環境，並整合既有 IT 與資安架構，作為企業對內與對外的數位服務介面，協助企業在維持服務穩定運作的同時，優化營運效率並支援後續規模化擴展。

#### C. 數字王國全球工作室人員於年內參與及／或舉辦的多項盛事：

##### 北美地區：

- 由美國視覺特效協會於美國 Harmony Gold Theatre 舉辦，並由迪士尼與漫威聯合製作的《**美國隊長：無畏新世界**》電影放映會，視覺特效總監 Hanzhi TANG 先生與製作該電影的洛杉磯團隊成員一同出席問答環節。製作視覺特效總監 Alessandro ONGARO 先生亦參與其中。
- 廣告體驗團隊為數字王國舉辦了首場 **Brews & Views** 聊天交流晚會活動，旨在與製作公司擁有人、導演和代理商製作人進行對接。該項活動取得圓滿成功，吸引到逾 40 名來賓到場，讓他們有機會與我們多名總監（包括 Matt DOUGAN 先生、Mitch DRAIN 先生、Matt MCCLURG 先生、Piotr KARWAS 先生、Andrew ZEKO 先生及 Nikos KALAITZIDIS 先生）會面；探索我們的能力；以及對數字王國不斷擴張的創意產品組合加深認識。
- 視覺特效總監 Nikos KALAITZIDIS 先生參與美國視覺特效協會舉行的《**雷霆特攻隊\***》電影放映會暨問答座談會，並與洛杉磯、溫哥華、蒙特利爾及阿特蘭大等地進行同步串流。於座談會上，KALAITZIDIS 先生代表數字王國重點介紹團隊對該電影的貢獻，包括使用數字王國獨家開發的 **Charlatan** 臉部替換工具，該技術在無縫拼接於不同底片中的角色發揮關鍵作用。

- 於二零二五年四月，我們的軟件合作夥伴**歐特克(Autodesk)**舉辦了一項特別活動，並邀請了高級動畫總監 Elizabeth Liz BERNARD 女士擔任演講嘉賓。BERNARD 女士為參與活動的歐特克客戶、學生及業內專業人士來賓發表了一場精彩的演講，深入剖析《**電幻國度**》中角色的發展及表現。
- Elizabeth Liz BERNARD 女士為歐特克提供一場成功的演講後，再獲該公司邀請於**SIGGRAPH** 會議中擔任**講座系列(Speaker Series)**的講者之一。她在演說中探討動畫及視覺特效對於強化敘事結構的關鍵作用，重點帶出《**電幻國度**》講述故事的協作風格。
- 數字王國與 **Foundry** 及 **Gnomon** 協辦介紹會，資產總監 Nick COSMI 先生於會上分享紋理團隊如何於 Mari 軟件打造獨特的工作流程，以重寫實、重紋理保真及重創意的的方式為《**電幻國度**》中的機器人注入生命力。介紹會於洛杉磯 Gnomon 院校舉行，吸引學生及視覺特效愛好者出席，同時以 YouTube 進行實時直播。
- 視覺特效總監 Hanzhi TANG 先生參與**雪城大學洛杉磯分校**於 **Skirball Centre** 舉行的座談會，會上就《**美國隊長**》與該校的电影系學生進行討論，並與該劇其中一名編劇一同回答學生的提問。
- 於二零二五年八月，數字王國數位製作人 Allison LUONG 女士出席由美國視覺特效協會、華特迪士尼影業及漫威工作室合辦的《**神奇 4 俠：英雄第一步**》洛杉磯親友場電影放映會後續問答環節。活動於華特迪士尼製片廠舉行，由美國視覺特效協會董事會成員 Robin PRYBIL 擔任主持。LUONG 女士聯同索尼視覺特效總監 Theo BIALEK 向在場業界觀眾討論該片的視覺特效效果。
- 動畫總監 Elizabeth Liz BERNARD 女士出席了 **Spark Animation** 的一場介紹會，重點分析《**電幻國度**》的創意及技術動畫作品如何將機器人帶入現實。
- 視覺特效總監 Jan Phillip CRAMER 先生為**視覺特效之聲 (Voices of VFX)** 擔任 Campus VFX 行業講座系列的演講嘉賓，席間分享他對電腦圖像行業事業發展、作為頂尖視覺特效團隊帶頭人及參與大片製作的見解。

### 大中華地區：

- 於二零二五年二月，數字王國獲**香港金融管理局 (金管局)** 邀請，向**金管局技術專材社群 (Technology Champion Community, TCC)** 中來自不同部門及科處的成員分享 AI 賦能虛擬人的相關應用。是項活動乃由**香港科技園公司 (香港科技園)** 協辦。
- 於二零二五年二月，數字王國參與由**香港科技園**舉辦的「**AI in Action**」主題招聘會。公司攤位吸引到在場眾多對 AI、數據及軟件領域感興趣及具潛質的人士參觀。數字王國與學生、應屆畢業生及尋求事業發展的資深專才進行交流。



- 於二零二五年三月十一日，數字王國前署理主席許興利先生及行政總裁（「行政總裁」）王章樂先生應邀出席大學教育資助委員會（教資會）與香港高等教育卓越教學聯盟舉行的**利用 GenAI 及其他工具豐富未來教育社區實踐計劃**啟動儀式。儀式由香港大學校長張翔教授發表演講揭開序幕，然後許興利先生於儀式中分享對於生成式 AI 如何改革教育及塑造未來的見解。我們更於儀式中讓嘉賓體驗與虛擬人實時互動，展示 AI 科技驅動參與的未來。
- 於二零二五年三月十三日，數字王國出席「**AI Partners Executives Catchup in HPE AI Lab**」，與惠普一起向該公司來自亞太地區的高管人員展示我們的虛擬人技術，並由業務發展部副總裁白法堯先生於活動中就我們的 AI 虛擬人技術作出介紹及分享見解。
- 於二零二五年三月十九日，數字王國行政總裁王章樂先生應邀出席由亞太台商聯合總會與大灣區香港中心聯合主辦的《**2025 世紀講壇**》。王先生以「**AI 創出新未來：創新科技引領產業轉型升級**」為題發表一場主題演講，分享數字王國發展創新科技的承諾及如何在急速的科技變遷中推動發展。與此同時，王先生亦參與「智慧製造」研討會，與行業專家一起探討智慧製造的主要趨勢及未來發展。
- 於二零二五年三月，視覺特效總監符雲飛先生應邀擔任 **2025 金獅獎**評審。
- 於二零二五年三月，數字王國的虛擬人應用程式「**AI 智慧調酒師**」於 **2025 智慧城市論壇暨展覽**中首次亮相。AI 智慧調酒師乃與**樺漢科技**及**禮發科技**協作研發的成果，能提供實時互動點酒、個性化推薦及雞尾酒專業調配等端到端服務。這項研發措舉體現了智慧零售的創新，並以日後將其應用範圍擴展至多元化服務場景為目標。
- 於二零二五年四月，應《**港故事**》（為**南方國際傳播中心**（由南方報業傳媒集團成立，前稱「今日廣東國際傳播中心」）的旗艦專題節目，專門邀請在創新及科技方面貢獻良多或具影響力人士進行深入討論）的邀請，數字王國行政總裁王章樂先生擔任該節目第二季的嘉賓，進一步探討數字王國在人工智能驅動虛擬人、視覺特效及虛擬化的戰略部署。
- 於二零二五年五月，數字王國行政總裁王章樂先生及中國區副總經理陳曉光先生接受**環球人物**訪問，揭露**虛擬人鄧麗君**的幕後故事，以及於人工智能時代迎來的機會與挑戰。

- 為支持殘疾人士就業及促進共融，數字王國十分榮幸能夠加入**賽馬會共融·知行計劃**成為其中一員，與**香港賽馬會慈善信託基金**並肩為該計劃提供支持。於二零二五年五月，數字王國行政總裁王章樂先生出席並參與了該計劃的開幕禮暨市集 2025。
- 於二零二五年五月十九日，作為與惠普持續合作的一部分，數字王國於「**HPE x NVIDIA Private Cloud Conference 前瞻論壇 2025**」中展示其 AI 虛擬人解決方案，重點介紹該技術於接待場景中的應用。業務發展部副總裁白法堯先生亦應邀在會議上發表主題演講，討論 AI 虛擬人應用的全球趨勢，以及應用該技術對使用者體驗及數字化轉型的影響。
- 於二零二五年五月十九日，數字王國應邀參與由**樺漢科技**及**王品集團**聯合主辦的「**懂心食刻—AI 餐飲文化智造展**」。數字王國以其**AI 智慧調酒師**作為應用範例，展示虛擬人在餐飲領域的市場潛力，並彰顯數字王國在智慧餐飲及餐飲應用方面的綜合能力與創新。
- 應**中大醫學院**邀請，數字王國於二零二五年五月二十六日出席亞洲醫療健康高峰論壇，展示了其**AI 精神健康解決方案**。論壇上，莊婉瑜教授（為那打素護理學院助理教授及 ACTuWISE Limited 創辦人兼行政總裁）除了分享她對應用科技支持及推進接納與承諾治療(ACT)的見解外，亦強調數字王國的虛擬人解決方案有助 ACT 精神健康諮詢系統建立以 AI 科技驅動的培訓平台。
- 於二零二五年五月，視覺特效總監符雲飛先生在**中國計算機學會**（連同其下設立的 CAD/CG 技術委員會）播客節目中討論人工智能如何重塑創意產業格局。
- 於二零二五年五月三十日，數字王國參與**英邁 x 惠普：AI 生態圈夥伴盛事(Ingram Micro x Hewlett Packard Enterprise: AI Ecosystem Partner Event)**。在「**超越虛擬角色：規模化 AI 虛擬人達致無縫互動**」(Beyond Avatars: Scaling AI Virtual Humans for Seamless Interaction)環節中，我們的代表與 AI 獨立軟件供應商合作夥伴，及 IT 基礎建設領袖就 AI 科技驅動的虛擬人如何能改變各產業的互動方式分享了我們的意見。
- 於二零二五年六月九日，數字王國參與由香港科技園公司（香港科技園）舉辦的「**流動及物流創新對接日**」(Mobility & Logistics Innovations Matching Day)。此項活動讓業界領袖及科技創新者聚首一堂，討論流動與物流的前沿發展。我們的團隊展示了數字王國的虛擬人技術，並分享對沉浸式數字化解決方案如何能改變產業未來的見解。
- 於二零二五年六月二十日，數字王國聯同香港科技園向**醫院管理局的行政領導訓練計劃**推介我們的虛擬人解決方案。推介會吸引到醫院管理局約 40 位高瞻遠矚的未來領袖出席，包括部門主管、顧問醫生及護理經理。於活動期間，我們展示了自身的創新技術，並解釋有關技術能如何改革醫療格局及對病人護理產生深遠影響。

- 於二零二五年七月，數字王國宣佈與香港大學（港大）、香港城市大學（城大）及香港知專設計學院的教師合作，以虛擬人、視覺特效及視效的專業知識培育人才，同時推動新興技術創新發展。

數字王國與港大教育學系兼教與學創新中心（TALIC）教授的陳嘉玉教授合作進行名為「**Voices Beyond the Physical: A Framework for Using Virtual Humans to Advance Equity and Inclusion in Schools**」的專案，提供虛擬人技術開發、基礎建設與創意支援，以促進 AI 教育、共融學習及符合 ESG 原則之教學法研究。

數字王國亦與城大計算學院汪建平教授啟動培訓課程，為學生提供實習機會，包括參與虛擬人技術開發、生成式 AI 模型訓練，並協力數字王國專家深化 AI 技術應用能力。

此外，數字王國聯同香港知專設計學院數碼媒體學系開展了實習計劃，選拔優秀學生前往數字王國上海工作室參與實戰項目。

- 於二零二五年七月，數字王國董事會主席王章樂先生與鳳凰網進行訪談，探討了人工智能之於構建泛娛樂體驗的顛覆性重塑。
- 於二零二五年七月，數字王國獲邀出席英邁舉辦的「釋放巨大優勢：AI 如何將數據轉化為戰略成功」(Unlocking Big Wins: How AI Transforms Data into Strategic Success)活動，與 iMBrace、Nvidia 及 Just International Group 展開「如何將企業 AI 融入 IT 項目並提升銷售」論壇，圍繞企業管治、合規，以及負責任的方式大規模應用 AI 等重要議題進行討論。
- 於二零二五年七月，數字王國參與由香港投資推廣署（投資推廣署）舉辦的「內地餐飲、零售及創意企業借助香港上市開拓「出海」新機遇研討會」。數字王國董事會主席王章樂先生與投資推廣署創意產業、體育及娛樂總監方婉兒女士進行深入討論，對香港資本市場、其長遠增長潛力及給予企業拓展國際提供的支援交換觀點。
- 於二零二五年七月十五日，中國印刷技術學會在湖北武漢舉辦專題研修，以聚焦人工智能正如何加速印刷業的數字化轉型。數字王國中國區副總經理陳曉光先生應邀發表主旨演講，進一步闡述——依託人工智能，數字王國所取得的新進突破。
- 於二零二五年七月下旬，數字王國參與由 LAVA 與香港數碼港聯合主辦的「探索沉浸式娛樂的未來：Web3.0、區塊鏈與 AI 的融合創新」論壇。於活動上，數字王國展示破格的虛擬人技術，引證 AI、區塊鏈及 Web3.0 融合一起如何重塑沉浸式體驗。

- 於二零二五年七月二十六日至二十九日期間，香港科技園與香港貿易發展局（香港貿發局）及數碼港攜手在上海舉行的世界人工智能大會(WAIC)設立「香港館」，重點介紹九間潛力優厚的公司及其前沿 AI 解決方案。大會於上海世博展覽館舉行，數字王國作為參展企業，展示了其 AI 驅動影像創作解決方案，以及 AI 驅動商業化發展的成果。

另一方面，數字王國中國團隊與鄧麗君文教基金會合作，於「兩岸人工智能融合發展創新展區」展示虛擬人鄧麗君。數字王國打造的虛擬人鄧麗君漂亮動人，並獻唱經典金曲《月亮代表我的心》。

- 於二零二五年八月，數字王國於其上海工作室成功舉辦為期兩週的學生工作實習計劃，喜獲香港知專設計學院(HKDI)的資優生及教師參與。

該計劃為參加者提供寶貴的實戰培訓，讓他們獲得公司具豐富行業經驗的專業人員貼身指導，直接參與實際的視覺特效工作流程，包括合成及電腦圖像動畫製作。協作創意課程促進實習生與數字王國團隊成員深度意念交流，互相以多元的協同模式汲取全新視角。

此外，計劃亦包括進行視野獨到的業界討論。數字王國於討論中就 AIGC 技術在塑造內容創作未來方面不斷演變的角色分享真誠的見解。此項舉措彰顯公司持續致力培育新晉人才及推動視覺特效行業創新發展的承諾。

- 於二零二五年九月二十六日，數字王國於浸大創業日 **BeUnicorn Day** 宣佈與香港浸會大學（浸大）達成戰略合作。是項活動標誌著專為使浸大初創企業可與投資及科技界別進行對接而設的嶄新平台「Inno Nexus」啟動。

數字王國已按合作備忘錄提供 AI 賦能視效及虛擬人解決方案的技術，向初創企業給予支援。浸大將投入專業的創意及研究知識，同時提供重要的基礎設施及資助撥款渠道；而數字王國則會開拓不同的 AI 技術應用，同時提供必要的技術支援以推進浸大的研發工作。

- 行政長官於十月份發表的 2024 年施政報告中宣佈，為支持殘疾人士投入職場，政府設立「愛心僱主」獎章表揚積極聘請及賦能殘疾人士就業的公司。十月中旬，數字王國獲頒「**愛心僱主**」獎章 2025。這次獲獎增強了數字王國繼續致力構建真正共融及互助工作環境的決心，培養包容及歸屬感文化。

- 於二零二五年十一月，**香港科技園**促成與數字王國及包括 **Tech in Asia**、**印度時報 (The Times Of India)**及**印度報業托拉斯(Press Trust of India, PTI)** 在內的多間領先的亞洲傳媒機構進行一場具啟發意義的對談。數字王國業務發展部副總裁蔡俊軒先生介紹了 AI 虛擬人技術，並參與有關 AI 技術於未來各行業應用的未來的前瞻性討論。
- 於二零二五年十一月七日，**上海電影發展研究院**聚齊專家學者、企業高管和菁英代表，通過專題研討探索人工智能與影視業的深度融合。中國區副總經理陳曉光先生應邀發表主旨演講，拆解數字王國在人工智能賽道的戰略佈局與實踐案例。
- 於二零二五年十一月八日，**世界人工智能電影節攜手 2025 年第五屆中國國際智能傳播論壇**在江蘇無錫召開子論壇。視效總監符雲飛先生發表主旨演講，聚焦數字王國於人工智能維度的新進突破；數字王國中國區副總經理陳曉光先生則應邀參與圓桌討論，共探影視業在人工智能浪潮下的全球化突圍。
- 於二零二五年十一月，**第六屆長三角國際文化產業博覽會**如期召開，數字王國亮相上海市靜安區所設立的特色展區。數字王國執行董事孫大千博士應邀參與其中，而數字王國視效總監符雲飛先生則在圓桌論壇上探討了科技升維與創意提煉的交匯點。
- 於二零二五年十一月，**東方衛視**對數字王國執行董事孫大千博士進行採訪。圍繞人工智能領域，他描繪了數字王國的拓展藍圖，以及即將在上海鋪展的嶄新篇章。
- 於二零二五年十一月，作為 **36 氪**的旗艦盛會，**WISE 2025** 匯聚千餘位專家學者、企業高管和菁英代表共赴人工智能加持下的商海。由數字王國操刀的短劇揭開了是次盛會的帷幕，通過數字王國的 AI 解決方案，凝練商業敘事的瞬息萬變。此外，數字王國中國區副總經理陳曉光先生亦奉獻了以「科技驅動創意，『人工智能+』正重塑創作格局」的主旨演講。
- 於二零二五年十二月二日，**景德鎮陶瓷大學**在江西景德鎮舉辦 **2025 年國際產學研用合作會議**之子論壇。圍繞「數智·融合」，該子論壇旨在解析前沿科技向藝術創作的賦能效應。數字王國中國區副總經理陳曉光先生應邀發表主旨演講，進階闡述——搭載人工智能，數字王國自主研發的解決方案與陶瓷的正向融合。
- 於二零二五年十二月五日，數字王國參與亞洲首屈一指的設計、創新及品牌年度盛事**設計營商周(BODW) 2025**。活動期間，數字王國董事會主席王章樂先生發表一場主題演講，題為「從銀幕到現實：數字王國的 AI 虛擬人創新實踐」，重點帶出數字王國如何在拓展 AI 驅動虛擬人創新的同時繼續發揮其作為視覺特效製作巨擘的優勢，以及分享數字王國的願景與技術突破，以給予各行業支持及擴大 AI 虛擬人在現實世界的潛力。

王先生發表主題演講後，聯同 Emma CHIU 女士 (VML Intelligence)、Matteo BATTISTON 先生 (EssilorLuxottica) 及史巍先生 (百度智能雲)，參與由 Darren CHUCKRY 先生 (HK Initiative) 主持的論壇，議題為「AI 新紀元：重塑產業、創意與體驗」，一同深入探討 AI 技術如何重新定義人們對真實的認知、重構公眾對 AI 生成創意的觀念、反思設計師及創意人員的角色及加速各行業的有形變革。

- 於二零二五年十二月十一日，數字王國參與由引進重點企業辦公室 (引進辦)、德勤及渣打聯合舉辦的「駕馭地緣政治轉變：藉香港國際商業樞紐實現韌性增長」(Navigating Geopolitical Shifts: Unlocking Resilient Growth through Hong Kong's Global Business Hub)論壇。

於主題為「香港是推動創新與擴展的催化劑」(Hong Kong as a Catalyst for Innovation & Expansion)的爐邊對談中，數字王國董事會主席王章樂先生與西井科技及 CertiK 的領導層進行討論，內容圍繞數字化轉型及創新如何加速全球擴展，以及香港擔當可持續增長火車頭的關鍵角色。

- 於二零二五年十二月中旬，數字王國董事會主席王章樂先生接受南華早報(SCMP)專訪。該報為業內領先的國際新聞機構，聚焦中國及亞洲新聞報道，擁有逾 120 年歷史。王先生分享了他對邁向創新與科技新時代的願景與洞察，以及企業應用的契機；並闡明科技正積極重構 AI 生成創意的觀念、重塑創作者的角色及加速各行業的有形變革。

## 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。

自《鐵達尼號》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 HLEE**

Highlight Event and Entertainment AG (「HLEE」) 為一間公眾上市的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)。HLEE 通過其於歐洲的附屬公司及聯屬公司從事電影、體育及活動營銷以及體育賽事業務。於二零二五年十二月三十一日，DDCP 持有 265,000 股 HLEE 股份，佔 HLEE 已發行不記名股份總數約 2.04%。

### **投資於 YTME**

Youngtimers AG (「YTME」) 為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，其股份於瑞士證券交易所買賣 (股票代碼：YTME.SW)。於二零二五年十二月，YTME 宣佈成功完成增資，股本由 72,013,566 不記名股份增至 190,426,824 不記名股份。於二零二五年十二月三十一日，DDCP 持有 14,000,000 股 YTME 股份，佔 YTME 已發行不記名股份總數約 7.352%。

## **貿易分部**

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)，並恢復貿易能力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 (動態隨機存取記憶體) 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)。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98,132,000港元（二零二四年：84,775,000港元）。營業額增加，歸因於客戶需求上升。同時，根據本集團有關其貿易分部的會計政策，約310,553,000港元（二零二四年：13,672,000港元）的交易收入已抵銷購買成本，並作為貿易安排的佣金收入記賬，而非列報為營業額。

此分部的年度溢利為5,988,000港元（二零二四年：虧損693,000港元），溢利增加主要由於客戶需求上升，以及對比去年剛開始提速經營，業務營運效率有所提升所致。本集團針對貿易分部採取的業務策略，為在全球具挑戰性的商業及經濟環境中尋求穩步增長。

### 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。

- 於二零二五年一月至二月，**虛擬人鄧麗君全息演唱會於重慶洪崖洞上演**。作為洪崖洞的標誌性景點，吸引了大批遊客前來觀賞。
- 於二零二五年五月鄧麗君逝世三十週年當日，由人民日報主管主辦的環球人物推出鄧麗君專題封面故事，公開一系列珍貴照片，包括一張她的數碼虛擬角色照片。虛擬人鄧麗君由數字王國採用人工智能賦能的影片製作解決方案製作而成，以致敬這位不朽的傳奇。
- 於二零二五年七月，**2025 世界人工智能大會**如期登陸上海。約30萬名觀眾與來自世界各地的千餘位專家學者、企業高管和菁英代表匯聚一堂——包括虛擬人鄧麗君——現身「兩岸人工智能融合發展創新展區」，並獻唱經典曲目《月亮代表我的心》。
- 於二零二五年十月，虛擬人鄧麗君驚喜亮相**第十三屆市北啤酒節嘉年華**並演繹經典曲目《夜來香》。為了滿足不同觀眾層對沉浸式、交互型感官體驗的迫切需求，數字王國通過人工智能更額外構建了與虛擬人鄧麗君相匹配的數碼環境。



### 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」，為巨星傳奇集團有限公司（「巨星傳奇」）之間接全資附屬公司；巨星傳奇為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」）。合營企業由 Tower Talent 擁有 40%、巨星傳奇股東擁有 40%，及由本公司與巨星傳奇之管理層代表（即謝安先生及巨星傳奇主席兼執行董事馬心婷女士）成立之公司（「管理團隊公司」）擁有 20%。根據聯交所證券上市規則（「上市規則」），合營企業協議毋須取得股東批准。

合營企業之業務，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 AI 驅動數碼版權庫。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。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

於二零二五年十二月三十一日，本集團擁有無形資產約 308,017,000 港元（佔本集團同日總資產約 27%）。該等無形資產包括商譽約 213,611,000 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及公平價值減出售成本基準，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。於二零二五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計算之主要假設（包括平均增長率，稅前貼現率及稅後貼現率）載於本公告之財務報表附註 10。

於二零二五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二零二五年十二月三十一日應用於相同現金產生單位之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二零二六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

於二零二五年十二月三十一日，分配至視覺特效製作現金產生單位之商譽約為 209,206,000 港元（二零二四年：209,472,000 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 323,087,000 港元（二零二四年：272,106,000 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 10.2%（二零二四年：14.4%）及稅前貼現率為 16.7%（二零二四年：16.4%）。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

於二零二五年十二月三十一日，分配至後期製作現金產生單位之減值前商譽約為 40,440,000 港元（二零二四年：40,440,000 港元），而根據此現金產生單位獲賦予之公平價值減出售成本計算，本年度並無預留金額（二零二四年：預留金額 5,319,000 港元），導致於二零二五年十二月三十一日就此現金產生單位作出商譽減值虧損 36,035,000 港元（二零二四年：零港元）。計算此現金產生單位之公平價值減出售成本之主要假設包括五年預算期內之平均增長率為 0.7%（二零二四年：5.8%）（乃由於承諾工程金額下降）及稅後貼現率 12.0%（二零二四年：計算使用價值之稅前貼現率為 12.4%）。

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

於二零二五年十二月三十一日，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。

## 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採納另一項購股權計劃（「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，而餘下之 7,499,000 份購股權被註銷或告失效。自授出日期（二零一五年五月六日）起至二零二五年五月五日，有 1,000 份購股權獲行使及 7,799,000 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）起至二零二五年十二月三十一日，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 年購股權計劃向一名承授人授出合共 10,000,000 份購股權。該等購股權賦予該承授人權利，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 年購股權計劃向一名承授人授出合共 30,000,000 份購股權。該等購股權賦予該承授人權利，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。該等購股權賦予該承授人權利，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。

於二零二五年一月一日及二零二五年十二月三十一日，根據 2022 年購股權計劃可供授出的購股權為 172,902,762 份購股權。

於回顧年度，本公司並無根據 2022 年購股權計劃授出任何購股權。因此，於回顧年度可根據本公司所有計劃授出的期權及獎勵而發行的股份數目除以該期間已發行相關類別股份的加權平均數為零。

## 股份在 OTCQX 市場買賣

本公司與紐約梅隆銀行(Bank of New York Mellon)設立的一項保薦美國預託證券（「美國預託證券」）計劃項下的美國預託股份（「美國預託股份」）目前在美國 OTCQX 市場買賣，代號「DDHLY」。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。

於二零二五年，本集團有來自兩間美國銀行的銀行融資 19,000,000 美元（約 147,881,000 港元），該等銀行融資已於期內全數動用。於上述的 19,000,000 美元融資當中，已動用之 6,000,000 美元（約 46,699,000 港元）融資已成功再融資額外三年（至二零二八年）。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 155,664,000 港元），當中 16,000,000 美元（約 124,531,000 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 7,250,000 加元（約 41,109,000 港元），其中 4,129,000 加元（約 23,412,000 港元）已動用作設備租賃融資貸，3,121,000 加元（約 17,697,000 港元）則未被動用。該等銀行融資由若干附屬公司提供之公司擔保作抵押。

除上文所述的銀行融資外，本集團一間於二零一零年十二月底終止經營從事娛樂媒體分部的間接附屬公司，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。

於二零二五年十二月三十一日，本集團亦有租賃負債 124,180,000 港元，乃按於該日應付之租賃付款之現值而釐定。計入租賃負債的金額內包括 25,787,000 港元（設備的金額為 4,537,000 加元（約 25,727,000 港元）及 60,000 港元），均以出租方對該等租賃資產之押記作抵押。此等租賃資產的付款期分別為 36 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。

本集團於二零二五年十二月三十一日有約 135,620,000 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、免息及毋須於二零二五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亦有由本公司提供擔保之 10,000,000 美元（約 77,832,000 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。該等貸款於二零二五年十二月三十一日之未償還結餘為 8,000,000 美元（約 62,265,000 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）計息以及須按要求償還。於截至二零二五年十二月三十一日止年度，一間間接全資附屬公司有一項本金額為 12,000,000 港元之其他貸款。此貸款以一間附屬公司之股份抵押作為擔保，須於往後兩年內償還。

於二零二五年十二月三十一日之現金及銀行結餘總額約為 426,369,000 港元。於二零二五年十二月三十一日，本集團之銀行融資約為 344,654,000 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 295,823,000 港元以美元計算，而設備租賃融資貸款額約 23,411,000 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，本集團於二零二五年十二月三十一日的銀行借款（不包括五年貸款）於五年期內到期，當中約 46%須於一年內償還，及 54%須於兩至三年內償還。

於二零二五年十二月三十一日，本集團之流動資產約為 586,928,000 港元，而流動負債約為 605,120,000 港元。於二零二五年十二月三十一日，本集團之流動比率為 0.97（於二零二四年十二月三十一日：1.5）。

於二零二五年十二月三十一日，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 200%（於二零二四年十二月三十一日：88%）。

### 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，於二零二五年十二月三十一日，本集團並無任何重大或然負債。

### 本集團之僱員及薪酬政策

於二零二五年十二月三十一日，本集團之僱員總數為 864 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

二零二五年全年至二零二六年年初，宏觀經濟形勢仍然持續嚴峻複雜。本集團面對著地緣政治緊張升溫、主權債務高築、全球關稅格局改變、通脹壓力及失業率高企所構成的持續逆境，對我們的經營市場嚴重不利。種種因素給本集團與客戶的營運成本蒙上重大的不確定性，同時影響消費情緒及需求模式。

客戶對我們媒體娛樂產品及服務的需求，在很大程度上取決於他們對全球消費信心的評估，而他們有不少出品都覆蓋多個國際市場。因此，美國、中國及歐洲等主要地區的經濟波動可直接影響到客戶的預算、劇情片的上映排程、宣傳支出及造勢活動時間安排。此外，關稅變化及實施制裁繼續影響到國際貿易活動的成本基礎及營運複雜性。

人工智能（「AI」）已成為一股推動影視內容創作革新的力量。現時，AI 科技在涵蓋劇本撰寫、虛擬拍攝以至後製剪輯及視覺特效等每個製作階段中擔當重要角色，大大提升製作效率，同時亦促使業界對傳統的運作模式作出重新評價。未來，我們將積極尋求強化業務生態系統及加快研發工作，落實與美國、歐洲及亞洲領先的合作夥伴、投資者及學術機構開拓策略性融資及合作的機會，並以 AI 業務應用為重點。

儘管面對宏觀經濟及行業獨有的挑戰，但本集團在創新及營運上力臻卓越的決心堅定不移。我們將繼續為核心的視覺特效業務進行升級，融入 AI 驅動的先進製作工藝，豐富我們 AI 相關業務應用系列，以及對我們貿易業務的產品組合進行策略性檢討，從而優化價值創造力。

本集團因應市場持續波動而採取審慎自律的營運方針（包括但不限於縮減成本及人手、校準業務方向及調整產品組合）。我們嚴格遵守財政紀律，集中優化投資組合及控制營運支出。與此同時，本集團將繼續評核北美及亞洲各工作室／業務單位的成本結構、職能、營運安排及業績表現，並會因時制宜，對業務進行適當的重組工作（包括但不限於開拓多元化發展機會、出售全盤或部分業務及／或與業務夥伴開展戰略合作或外判安排），從而提升本集團的整體表現。

我們會繼續密切留意外部風險與機遇，保持警惕，堅持落實兼顧全局的前瞻性策略。我們的目標仍然清晰：就是憑藉本集團在市場、股東、董事及員工方面的多元化特質，推動業務實現可持續增長，發展欣欣向榮。董事會和管理層決意致力以本公司及全體股東的最佳利益為行事依歸，亦對閣下一直以來給予我們的信任及支持心懷感激。我們有信心能夠為包括客戶、股東、員工及管理層在內的所有持份者，帶來長期和可持續的價值。最後，我們誠摯感謝本集團員工及管理團隊各成員於本年度所作出的非凡貢獻。

## 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二零二五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。

於二零二五年財政年度內，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) 於以下期間，主席與行政總裁（「行政總裁」）或最高行政人員的角色沒有區分。謝安先生（於二零二五年一月十三日辭任本公司所有職務）於二零二五年一月一日至二零二五年一月十二日期間同時擔任本公司董事會主席及行政總裁，而本公司執行董事兼行政總裁王章樂先生於二零二五年九月三十日獲委任為董事會主席。此後，王先生擔任本公司董事會主席及行政總裁。董事會相信謝先生（於二零二五年一月十三日辭任本公司所有職務）及王先生對本集團深厚認識以及廣泛之商業網絡及聯繫，由謝先生當時擔任及王先生擔任主席與行政總裁之安排有利本集團營運及管理，因此，董事會相信王先生擔任主席與行政總裁的角色有利本公司利益。
- (b) 於本年度期間，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兩次董事會會議。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
- (c) 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。王章樂先生於二零二五年一月十三日獲委任為本公司執行董事兼行政總裁，並根據公司細則第 86(2)條，於二零二五年六月二十日舉行的本公司股東週年大會上重選為執行董事。此外，王先生簽署無指定任期之委任函，惟彼之委任可以發出最少三個月事先通知予以終止；及
- (d) 於本年度期間，本公司於二零二五年六月二十日舉行股東週年大會。非執行董事 Alla Y Alenikova 女士未能出席上述股東週年大會。

## 審核委員會之審閱

本公司審核委員會已審閱本集團截至二零二五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

本集團截至二零二五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  
主席兼行政總裁  
王章樂

香港，二零二六年三月三十日

於本公告日期，執行董事為王章樂先生及孫大千博士；非執行董事為朱穎思女士及王偉忠先生；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。