

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)

截至二零一九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」)截至二零一九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

截至二零一九年十二月三十一日止年度

	附註	二零一九年 千港元	二零一八年 千港元
收入	4	625,446	600,679
銷售及提供服務之成本		(524,774)	(547,723)
毛利		100,672	52,956
其他收入及收益	5	132,902	36,845
銷售及分銷開支		(21,834)	(22,881)
行政開支及其他經營開支淨額		(493,511)	(540,525)
財務費用	7	(79,046)	(30,546)
投資物業之公平價值收益／(虧損)		700	(4,200)
出售附屬公司之收益		111,999	—
商譽減值虧損		(74,419)	—
應收聯營公司款項之減值虧損		(77,768)	—
應佔聯營公司虧損		(21,988)	(19,645)
應佔合營企業虧損		—	(7)
除稅前虧損		(422,293)	(528,003)
稅項	8	2,714	2,506
年度虧損	6	(419,579)	(525,497)
虧損歸屬於：			
— 本公司持有人		(400,813)	(518,030)
— 非控股權益		(18,766)	(7,467)
		(419,579)	(525,497)
每股虧損：	9		(重修訂)
基本及攤薄		(1.254港仙)	(1.833港仙)

綜合全面收益表

截至二零一九年十二月三十一日止年度

	二零一九年 千港元	二零一八年 千港元
年度虧損	(419,579)	(525,497)
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	(1,489)	(7,689)
應佔聯營公司其他全面收益	93	(13,346)
應佔合營企業其他全面收益	(12)	(38)
其後或會重新分類至損益之 其他全面收益淨額	<u>(1,408)</u>	<u>(21,073)</u>
不會重新分類至損益之項目：		
透過其他全面收益按公平價值計量 之股本工具之公平價值變動，扣除稅項	<u>(165,976)</u>	<u>(30,237)</u>
不會重新分類至損益之其他全面收益淨額	<u>(165,976)</u>	<u>(30,237)</u>
年內其他全面收益，扣除稅項	<u>(167,384)</u>	<u>(51,310)</u>
年內全面收益總額	<u><u>(586,963)</u></u>	<u><u>(576,807)</u></u>
歸屬於下列人士應佔全面收益總額：		
— 本公司持有人	(568,121)	(565,237)
— 非控股權益	<u>(18,842)</u>	<u>(11,570)</u>
	<u><u>(586,963)</u></u>	<u><u>(576,807)</u></u>

綜合財務狀況表

於二零一九年十二月三十一日

	附註	二零一九年 千港元	二零一八年 千港元
非流動資產			
物業、廠房及設備		72,002	106,917
使用權資產	10	132,749	–
無形資產	11	1,346,042	1,460,853
於聯營公司之權益		79,973	5,705
於合營企業之權益		4	16
透過其他全面收益按公平價值 計量之金融資產		–	165,976
按金	12	12,857	12,585
遞延稅項資產		176	–
		<u>1,643,803</u>	<u>1,752,052</u>
流動資產			
存貨		22,970	16,253
應收貿易賬款、其他應收賬款及預付款項	12	169,674	164,394
合約資產		13,170	7,731
銀行結餘及現金		325,433	75,926
		<u>531,247</u>	<u>264,304</u>
分類為持有待出售之出售組別之資產		–	208,483
流動負債			
應付貿易賬款、其他應付賬款及應計款項	13	108,821	138,441
租賃負債	10	49,672	–
合約負債		66,873	28,892
借款		54,870	328,829
融資租賃承擔		–	13,982
應付或然代價		14,259	43,468
應付稅項		5,073	2,465
		<u>299,568</u>	<u>556,077</u>
分類為持有待出售之出售組別之負債		–	95
流動資產／(負債)淨值		<u>231,679</u>	<u>(83,385)</u>
資產總值減流動負債		<u>1,875,482</u>	<u>1,668,667</u>

	附註	二零一九年 千港元	二零一八年 千港元
非流動負債			
借款		219,515	225,142
租賃負債	10	114,977	–
融資租賃承擔		–	11,873
應付或然代價		–	55,075
遞延稅項負債		63,795	66,621
		398,287	358,711
資產淨值		1,477,195	1,309,956
股本及儲備			
股本		340,737	267,314
儲備		1,085,815	964,160
本公司持有人應佔權益		1,426,552	1,231,474
非控股權益		50,643	78,482
權益總額		1,477,195	1,309,956

附註

1. 組織及營運

數字王國集團有限公司(「本公司」)在百慕達註冊成立為獲豁免有限公司，其股份在香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)上市。本公司之主要營業地點位於香港德輔道中189號李寶椿大廈12樓1201室。

本公司乃投資控股公司，其主要附屬公司之主要業務為媒體娛樂及物業投資。

2. 採納香港財務報告準則(「香港財務報告準則」)

(a) 採納新訂／經修訂香港財務報告準則－於二零一九年一月一日首次生效

香港會計師公會已頒布多項於本集團現有會計期間首次生效之新訂或經修訂香港財務報告準則：

- 香港財務報告準則第16號，租賃
- 香港(國際財務報告詮釋委員會)－詮釋第23號，所得稅處理的不確定性
- 香港財務報告準則第9號之修訂，具負補償之提前還款特性
- 香港會計準則第19號之修訂，計劃修訂、縮減或結清
- 香港會計準則第28號之修訂，於聯營公司及合營企業之長期權益
- 納入香港財務報告準則二零一五年至二零一七年週期之年度改進的香港財務報告準則第3號、香港財務報告準則第11號、香港會計準則第12號及香港會計準則第23號之修訂

採納香港財務報告準則第16號租賃之影響於下文概述。自二零一九年一月一日起生效之其他新訂或經修訂香港財務報告準則對本集團之會計政策並無任何重大影響。

(i) 採納香港財務報告準則第16號之影響

香港財務報告準則第16號對租賃的會計處理作出重大更改，主要是承租人的會計處理方面。其取代香港會計準則第17號租賃（「香港會計準則第17號」）、香港（國際財務報告詮釋委員會）— 詮釋第4號釐定安排是否包括租賃（「香港（國際財務報告詮釋委員會）— 詮釋第4號」）、香港（準則詮釋委員會）— 詮釋第15號經營租賃— 優惠及香港（準則詮釋委員會）— 詮釋第27號評估涉及租賃法律形式交易之內容。從承租人角度來看，絕大部分租賃於財務狀況表確認為使用權資產及租賃負債，惟相關資產價值較低或釐定為短期租賃的租賃等少數該原則例外情況除外。從出租人角度來看，會計處理大致與香港會計準則第17號一致。有關香港財務報告準則第16號對租賃的新定義、對本集團會計政策的影響以及香港財務報告準則第16號項下准許本集團採納的過渡方法的詳情，請參閱本附註第(ii)至(v)節。

本集團已採用累計影響法應用香港財務報告準則第16號並將首次應用香港財務報告準則第16號之全部累計影響確認為對於首次應用日期之累計虧損期初結餘之調整。二零一八年呈列的比較資料概無予以重列並繼續根據香港會計準則第17號及香港財務報告準則第16號過渡條文准許的相關詮釋呈報。

下表概述過渡至香港財務報告準則第16號對截至二零一八年十二月三十一日的本集團綜合財務狀況表至二零一九年一月一日的財務狀況表的影響（增加／（減少））：

於二零一九年一月一日之財務狀況表	千港元
物業、廠房及設備	(21,038)
使用權資產	141,375
其他應付賬款	(5,461)
租賃負債（流動）	41,956
租賃負債（非流動）	126,145
融資租賃責任（流動）	(13,982)
融資租賃責任（非流動）	(11,873)
累計虧損	16,106
非控股權益	(342)

以下對賬闡述於二零一八年十二月三十一日未應用香港會計準則第17號披露的經營租賃承擔與於二零一九年一月一日的綜合財務狀況表確認的於首次應用日期之租賃負債的對賬情況：

經營租賃承擔與租賃負債對賬

	千港元
於二零一八年十二月三十一日的經營租賃承擔	216,889
加：於二零一八年十二月三十一日的融資租賃負債	25,855
減：租賃期於開始日期起計12個月內屆滿之短期租賃	(20,063)
減：未來利息開支	(49,465)
其他	(5,115)
	<hr/>
於二零一九年一月一日之租賃負債總額	<u>168,101</u>

於二零一九年一月一日之綜合財務狀況表確認的租賃負債所應用的加權平均承租人增量借款利率為10.6%。

(ii) *租賃的新定義*

根據香港財務報告準則第16號，租賃定義為以代價獲得資產（相關資產）於一段時間內的使用權的一項合約或合約的一部分。當客戶於整個使用期間同時：(a) 有權獲取使用已識別資產帶來的絕大部分經濟利益及(b) 有權指示已識別資產的用途時，合約附帶權利可於一段時間內控制已識別資產的用途。

就含有租賃成分以及一項或多項額外租賃或非租賃成分的合約而言，承租人須將合約代價分配至各租賃成分，基準是租賃成分的相對獨立價格及非租賃成分的總獨立價格，除非承租人應用實際權宜方法使承租人可按相關資產類別選擇不從租賃成分中區分非租賃成分，而是將各租賃成分及任何相關非租賃成分入賬列作單一租賃成分。

(iii) 作為承租人的會計處理

根據香港會計準則第17號，承租人須根據租賃資產擁有權隨附風險及回報與出租人或承租人的相關程度將租賃分類為經營租賃或融資租賃。倘租賃釐定為經營租賃，承租人將於租賃期內將經營租賃項下的租賃付款確認為開支。租賃項下的資產將不會於承租人的財務狀況表內確認。

根據香港財務報告準則第16號，所有租賃（不論為經營租賃或融資租賃）須於財務狀況表資本化為使用權資產及租賃負債，惟香港財務報告準則第16號向實體提供會計政策選擇，可選擇不將(i)屬短期租賃的租賃及／或(ii)相關資產為低價值的租賃進行資本化。本集團已選擇不就低價值資產以及於開始日期租賃期少於12個月的租賃（如有）確認使用權資產及租賃負債。與該等租賃相關的租賃付款已於租賃期內按直線法支銷。

本集團於租賃開始日期確認使用權資產及租賃負債。

(iv) 作為出租人的會計處理

本集團已將其投資物業出租予若干租戶。由於根據香港財務報告準則第16號之出租人會計處理與香港會計準則第17號的規定大致相同，採納香港財務報告準則第16號對該等綜合財務報表並無重大影響。

(v) 過渡

誠如上文所述，本集團已採用累計影響法應用香港財務報告準則第16號並將首次應用香港財務報告準則第16號之全部累計影響確認為對於首次應用日期（二零一九年一月一日）之累計虧損期初結餘之調整。二零一八年呈列的比較資料概無予以重列並繼續根據香港會計準則第17號及香港財務報告準則第16號過渡條文准許的相關詮釋呈報。

本集團已於二零一九年一月一日就先前應用香港會計準則第17號分類為經營租賃的租賃確認租賃負債並按餘下租賃付款的現值（採用於二零一九年一月一日的承租人增量借款利率貼現）計量該等租賃負債。

本集團已選擇於二零一九年一月一日就先前根據香港會計準則第17號分類為經營租賃的租賃確認所有使用權資產，猶如香港財務報告準則第16號自開始日期起已經應用，惟採用首次應用日期的承租人增量借款利率進行貼現。就所有該等使用權資產而言，本集團已於二零一九年一月一日應用香港會計準則第36號資產減值以評估該日是否有任何減值。

本集團亦已應用下列實際權宜方法：(i)應用毋須就期限將在開始日期起計12個月內屆滿之租賃確認使用權資產和租賃負債的豁免，並將該等租賃入賬列作短期租賃；(ii)不包括於二零一九年一月一日計量使用權資產產生的首次直接成本；及(iii)倘合約載有延長或終止租賃的選擇權，則於事後釐定租賃期。

此外，本集團亦已應用實際權宜方法以便：(i)將香港財務報告準則第16號應用於本集團先前應用香港會計準則第17號及香港(國際財務報告詮釋委員會)— 詮釋第4號識別為租賃的所有租賃合約；及(ii)並無將香港財務報告準則第16號應用於先前並無香港會計準則第17號及香港(國際財務報告詮釋委員會)— 詮釋第4號識別為含有租賃的合約。

本集團亦已租賃先前根據香港會計準則第17號分類為融資租賃的軟件及電腦設備。由於本集團已就採納香港財務報告準則第16號而選擇採納累計影響法，因此就香港會計準則第17號項下的融資租賃而言，於二零一九年一月一日的使用權資產及相應租賃負債為緊接該日期前香港會計準則第17號項下的租賃資產及租賃負債的賬面值。就該等租賃而言，本集團已自二零一九年一月一日起應用香港財務報告準則第16號而將有關使用權資產及租賃負債入賬。

香港(國際財務報告詮釋委員會)— 詮釋第23號— 所得稅處理的不確定性

該詮釋透過就如何反映所得稅會計處理涉及的不確定性因素提供指引，為香港會計準則第12號所得稅的規定提供支持。

根據該詮釋，實體須釐定分別或集中考慮各項不確定稅項處理，以更好預測不確定性因素的解決方式。實體亦須假設稅務機關將會檢討其有權檢討的金額，並在作出上述檢討時完全知悉所有相關資料。如實體釐定稅務機關可能會接受一項不確定稅項處理，則實體應按與其稅務申報相同的方式計量即期及遞延稅項。否則，釐定稅項涉及的不確定性因素採用「最可能金額」或「預期值」法兩者中能更好預測不確定性因素解決方式的方法來反映。

香港會計準則第19號之修訂－計劃修訂、縮減或結清

該等修訂澄清，倘界定福利計劃進行修訂、削減或結算時，公司應使用最新的精算假設以釐定其即期服務成本及期內淨利息。此外，當計劃進行任何結算時所計算之收益或虧損，將不會考慮資產上限之影響，並於其他全面收益分開處理。

香港財務報告準則第9號之修訂－具負補償之提前還款特性

該等修訂澄清，倘符合指定條件，負值補償的可預付金融資產可按攤銷成本或透過其他全面收益以公平價值之方式計量－而非透過損益以公平價值之方式計量。

香港會計準則第28號之修訂－於聯營公司及合營企業之長期權益

該修訂澄清香港財務報告準則第9號金融工具應用於構成於聯營公司或合營企業之投資淨額一部分於聯營公司或合營企業之長期權益（「長期權益」），並規定香港財務報告準則第9號先於香港會計準則第28號於聯營公司及合營企業之長期權益之減值虧損指引應用於該等長期權益。

香港財務報告準則二零一五年至二零一七年週期之年度改進－香港財務報告準則第3號之修訂，業務合併

根據年度改進過程頒佈之此等修訂對現時並不明確之多項準則作出微細且並不急切之修訂。該等變動包括香港財務報告準則第3號之修訂，其闡明當於業務的一名聯合經營者取得聯合經營的控制權時，則該業務合併已初步達成，故此先前持有之股權應重新計量為其收購日期之公平價值。

香港財務報告準則二零一五年至二零一七年週期之年度改進－香港財務報告準則第11號之修訂，合營安排

根據年度改進過程頒佈之此等修訂對現時並不明確之多項準則作出微細且並不急切之修訂。該等變動包括香港財務報告準則第11號之修訂，其闡明於參與（但並非擁有共同控制權）為一項業務的聯合經營的一方隨後取得聯合經營之共同控制權時，先前持有之股權不得重新計量至其收購日期之公平價值。

香港財務報告準則二零一五年至二零一七年週期之年度改進－香港會計準則第12號之修訂，所得稅

根據年度改進過程頒佈之此等修訂對現時並不明確之多項準則作出微細且並不急切之修訂。該等變動包括香港會計準則第12號之修訂，其闡明股息之所有所得稅後果與產生可分派溢利之交易採取一致的方式於損益、其他全面收益或直接於權益內確認。

香港財務報告準則二零一五年至二零一七年週期之年度改進－香港會計準則第23號之修訂，借貸成本

根據年度改進過程頒佈之此等修訂對現時並不明確之多項準則作出微細且並不急切之修訂。該等變動包括香港會計準則第23號之修訂，其闡明為取得合資格資產而專門作出之借貸，於相關合資格資產可用於其擬定用途或進行銷售時仍未償還，則該借貸將成為該實體一般所借資金的一部分並因此計入一般資產池內。

(b) 已頒布但尚未生效之新訂／經修訂香港財務報告準則

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

香港財務報告準則第3號	業務之定義 ¹
香港會計準則第1號及 香港會計準則第8號之修訂	重大之定義 ¹
香港財務報告準則第9號、 香港會計準則第39號及 香港財務報告準則第7號之修訂	利率基準改革 ¹
香港財務報告準則第17號	保險合約 ²
香港財務報告準則第10號及 香港會計準則第28號之修訂	投資者與其聯營公司或合營企業 之間的資產出售或出繳 ³

¹ 於二零二零年一月一日或之後開始之年度期間生效

² 於二零二一年一月一日或之後開始之年度期間生效

³ 該等修訂最初計劃於二零一八年一月一日或之後開始之期間生效。生效日期現已押後／剔除。有關修訂繼續允許提前應用。

香港財務報告準則第3號之修訂－業務之定義

該等修訂澄清業務必須包括至少一項投入及一個實質性過程，而兩者對創造產出之能力有重大貢獻，並對「實質性過程」之定義提供廣泛指引。

此外，該等修訂取消市場參與者是否有能力取代任何缺失之投入或過程及持續產出之評估，同時收窄「產出」及「業務」之定義範圍，重點關注向客戶銷售商品及服務所得之回報而非降低成本。

該等修訂亦加入選擇性之集中度測試，允許簡化所收購之一組活動及資產是否並非業務之評估。

香港會計準則第1號及香港會計準則第8號之修訂－重大之定義

該等修訂澄清「重大」之定義及解釋，與所有香港財務報告準則及概念框架之定義相同，且將香港會計準則第1號之支持性規定納入定義。

香港財務報告準則第9號、香港會計準則第39號及香港財務報告準則第7號之修訂

該等修訂修訂部份特定對沖會計規定以緩減因利率基準改革而引致的不確定性的潛在影響。此外，該等修訂要求公司提供有關其受到該等不確定性直接影響的對沖關係的額外資料予投資者。

香港財務報告準則第17號－保險合約

香港財務報告準則第17號將取代香港財務報告準則第4號保險合約，作為於該等合約的發行人之財務報表內確認、計量、呈列及披露保險合約的單一原則標準。

香港財務報告準則第10號及香港會計準則第28號修訂本－投資者與其聯營公司或合營企業之間的資產出售或出繳

該等修訂澄清實體向其聯營公司或合營企業出售或出繳時，將予確認之收益或虧損程度。當交易涉及一項業務，則須確認全數收益或虧損。反之，當交易涉及不構成一項業務的資產，則僅以無關連投資者於合營企業或聯營公司之權益為限確認收益或虧損。

本集團尚無法說明該等新修訂是否會導致本集團會計政策及財務報表發生重大變動。

3. 編製基準

遵例聲明

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

4. 收入及分部報告

年內本集團來自主要業務之收入分析如下：

	二零一九年 千港元	二零一八年 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		
— 視覺特效製作服務	469,807	438,197
— 後期製作服務	21,704	19,694
— 360度數碼捕捉技術應用、銷售硬件及 解決方案服務	133,869	138,026
	<u>625,380</u>	<u>595,917</u>
其他來源的收入		
租金收入	66	4,762
	<u>625,446</u>	<u>600,679</u>
客戶合約收入分拆		
分部	媒體娛樂 二零一九年 千港元	二零一八年 千港元
貨品或服務的類型		
提供		
— 視覺特效製作服務	469,807	438,197
— 後期製作服務	21,704	19,694
— 360度數碼捕捉技術應用、銷售硬件及 解決方案服務	133,869	138,026
總計	<u>625,380</u>	<u>595,917</u>
地區市場		
香港(所屬地)	912	1,977
中華人民共和國(「中國」)	171,548	156,809
美利堅合眾國(「美國」)	222,312	201,126
加拿大	220,145	201,723
英國	2,981	31,976
其他國家／地區	7,482	2,306
總計	<u>625,380</u>	<u>595,917</u>
確認收入時間		
某一時間點	132,124	130,405
一段時間	493,256	465,512
總計	<u>625,380</u>	<u>595,917</u>

(a) 可申報分部

本集團按主要經營決策者所審閱並賴以作出決策及評估表現之報告釐定其經營分部。

由於各業務提供不同產品及服務，所需之業務策略亦不相同，因此各分部之管理工作乃獨立進行。以下為本集團各可申報分部業務之概要：

- 媒體娛樂 (視覺特效製作服務、後期製作服務、360度數碼捕捉技術應用及銷售硬件及解決方案服務)
- 物業投資

分部間交易之價格乃參考就類似訂單向外部人士收取之價格釐定。由於中央收益及開支並未計入主要經營決策者評估分部表現時使用之分部溢利或虧損內，故並沒分配至經營分部。

管理層透過監控其各經營分部之業績，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)/溢利(即經調整除稅前(虧損)/溢利)進行評價。經調整除稅前(虧損)/溢利與本集團除稅前虧損採用一致方法進行計量，惟該項計量不包括可申報分部虧損、應收貿易賬款及合約資產之減值虧損其他應收賬款之減值虧損、應收聯營公司款項之減值虧損、出售未分配物業、廠房及設備之虧損、投資物業之公平價值收益/(虧損)、應佔聯營公司虧損、應佔合營企業虧損、核數師酬金、未分配物業、廠房及設備與未分配使用權資產之折舊及未分配無形資產攤銷、專業費用、財務費用、以股本結算以股份支付之開支、未分配租金開支、出售附屬公司收益、未分配其他收入及收益(包括版稅收入、利息收入及雜項收入)，以及總部及企業開支。

分部資產不包括其他未分配總部及企業資產，此乃由於該等資產以整體基準管理。

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

	媒體娛樂		物業投資		綜合	
	二零一九年 千港元	二零一八年 千港元	二零一九年 千港元	二零一八年 千港元	二零一九年 千港元	二零一八年 千港元
來自外界客戶之收入	625,380	595,917	66	4,762	625,446	600,679
分部間收入	-	-	-	-	-	-
可申報分部收入	625,380	595,917	66	4,762	625,446	600,679
可申報分部(虧損)/溢利	(296,488)	(287,858)	(332)	3,602	(296,820)	(284,256)
添置非流動資產	148,692	448,682	-	-	148,692	448,682
折舊及攤銷	(133,341)	(103,285)	-	-	(133,341)	(103,285)
商譽減值虧損	(74,419)	-	-	-	(74,419)	-
出售無形資產之收益	2,735	-	-	-	2,735	-
出售物業、廠房及設備之虧損	-	(800)	-	-	-	(800)
存貨減值之虧損	-	(268)	-	-	-	(268)
稅項計入	2,714	2,506	-	-	2,714	2,506
可申報分部資產	1,778,058	1,659,970	-	208,483	1,778,058	1,868,453
可申報分部負債	586,028	589,041	-	95	586,028	589,136

(b) 可申報分部損益、資產及負債之對賬

	二零一九年 千港元	二零一八年 千港元
除稅前虧損		
可申報分部虧損	(296,820)	(284,256)
應收貿易賬款及合約資產之減值虧損	(5,244)	(3,399)
其他應收賬款之減值虧損	(7,377)	-
應收聯營公司款項之減值虧損	(77,768)	-
出售未分配物業、廠房及設備虧損	(2,073)	(146)
未分配投資物業之公平價值虧損	700	(4,200)
應佔聯營公司虧損	(21,988)	(19,645)
應佔合營企業虧損	-	(7)
核數師酬金	(2,093)	(1,948)
未分配物業、廠房及設備折舊、未分配使用權資產折舊 及未分配無形資產攤銷	(51,952)	(47,616)
專業費用	(27,741)	(27,443)
財務費用	(79,046)	(30,546)
以股本結算以股份支付之開支	(5,113)	(7,782)
未分配租金開支	-	(7,070)
出售附屬公司收益	111,999	-
未分配其他收入及收益	130,808	31,670
其他未分配企業開支*	(88,585)	(125,615)
	<u>(422,293)</u>	<u>(528,003)</u>
資產		
可申報分部資產	1,778,058	1,868,453
未分配銀行結餘及現金	212,906	33,377
未分配企業資產	184,086	323,009
	<u>2,175,050</u>	<u>2,224,839</u>
負債		
可申報分部負債	586,028	589,136
應付稅項	5,073	2,465
遞延稅項負債	63,795	66,621
未分配借款	4,909	62,125
未分配企業負債	38,050	194,536
	<u>697,855</u>	<u>914,883</u>

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

(c) 地區資料

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

(i) 來自外界客戶收入

	二零一九年 千港元	二零一八年 千港元
香港（所屬地）	978	6,739
中國	171,548	156,809
美國	222,312	201,126
加拿大	220,145	201,723
英國	2,981	31,976
其他國家／地區	7,482	2,306
	<u>625,446</u>	<u>600,679</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

	二零一九年 千港元	二零一八年 千港元
香港（所屬地）	74,026	208,238
中國	575,063	585,600
其他亞洲地區	15,502	18,074
美國及加拿大	979,212	940,140
	<u>1,643,803</u>	<u>1,752,052</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

於截至二零一九年十二月三十一日止年度，概無外界客戶佔貢獻本集團總收入10%或以上。截至二零一八年十二月三十一日止年度，為來自媒體娛樂分部之一位外界客戶提供服務而帶來收入約120,420,000港元，佔貢獻本集團收入的10%或以上。

(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。

	二零一九年 千港元	二零一八年 千港元
應收貿易款項	46,678	51,679
合約資產	13,170	7,731
合約負債	66,873	28,892

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

合約負債主要與向客戶預收代價有關。

本集團已就媒體娛樂服務的銷售合約應用實際權宜方法，因此上述資料並不包括本集團根據媒體娛樂服務合約（原有預期期限為一年或以下）履行剩餘履約責任時有權獲得收入的資料。

5. 其他收入及收益

	二零一九年 千港元	二零一八年 千港元
電影及電視劇播映所得收入	74,178	5,176
利息收入	8,468	21,184
視作出售一間聯營公司之收益	-	3,994
政府資助	5,071	3,173
應付或然代價的公平價值變動	41,396	-
其他	3,789	3,318
	<u>132,902</u>	<u>36,845</u>

6. 年度虧損

	二零一九年 千港元	二零一八年 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(i))	524,774	547,723
出售物業、廠房及設備之虧損	2,073	946
出售無形資產之收益	(2,735)	-
應收貿易賬款及合約資產之減值虧損	5,244	3,399
其他應收賬款之減值虧損	7,377	-
存貨之減值虧損	-	268
匯兌差異，淨額	(958)	1,854
核數師酬金：		
— 審計服務	1,853	1,680
— 非審計服務	240	268
物業、廠房及設備折舊 (附註(i))	30,389	55,582
使用權資產折舊 (附註(i)及(ii))	50,584	-
無形資產攤銷 (附註(i))	104,320	95,319
研發	25	78
短期租賃開支	672	-
根據香港會計準則第17號先前分類為經營租賃 有關以下各項的租賃的最低租賃款項總額：		
— 租賃處所	-	51,329
— 租賃設備	-	18,624
員工成本 (附註(i))：		
— 董事酬金	14,782	18,395
— 其他員工成本：		
薪酬、薪金及其他福利	566,071	627,971
退休福利計劃供款	4,161	4,355
以股本結算以股份支付之開支	5,113	7,442
員工成本總額	590,127	658,163

附註：

- (i) 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419,588,000港元(二零一八年：444,666,000港元)，有關款項亦計入上文獨立披露之各項總額內。
- (ii) 本集團已採用累計影響法首次應用香港財務報告準則第16號，並調整於二零一九年一月一日之期初結餘以確認與根據香港會計準則第17號先前分類為經營租賃有關的使用權資產。先前計入物業、廠房及設備的融資租賃資產之經折舊賬面值亦識別為使用權資產。於二零一九年一月一日首次確認使用權資產後，本集團作為承租人須確認使用權資產之折舊，而並非先前政策所指於租期內以直線法確認經營租賃項下所產生租金開支。根據此方法，比較資料並無重列。見附註2(a)(i)。

7. 財務費用

	二零一九年 千港元	二零一八年 千港元
應計利息：		
應付或然代價	3,530	2,731
租賃負債	16,900	—
利息：		
銀行及其他貸款	57,928	20,383
有抵押票據	688	2,380
融資租賃	—	5,052
	<u>79,046</u>	<u>30,546</u>

8. 稅項

	二零一九年 千港元	二零一八年 千港元
綜合損益表中(計入)/扣除之稅項包括：		
年度稅項—香港利得稅	—	—
年度稅項—海外稅項		
—本年度撥備	3,897	2,295
—過往年度超額撥備	(1,607)	(881)
遞延稅項	<u>(5,004)</u>	<u>(3,920)</u>
	<u>(2,714)</u>	<u>(2,506)</u>

兩個年度均並無計提香港利得稅，因為本集團之承前估計稅項虧損足以抵扣估計之應課稅溢利。海外溢利之稅項乃根據年內之估計應課稅溢利按本集團經營業務所在國家之現行稅率計算。

9. 每股虧損

歸屬本公司持有之每股基本及攤薄虧損是根據以下數據計算：

	二零一九年 千港元	二零一八年 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>(400,813)</u>	<u>(518,030)</u>
	股份數目	
	二零一九年	二零一八年 (重修訂)
計算每股基本虧損之普通股加權平均數，經二零一九年 四月十二日及二零一九年七月二十五日所發行股份中 的紅利元素所調整	<u>31,960,465,842</u>	<u>28,268,636,585</u>

附註：

截至二零一九年十二月三十一日止年度，由於尚未行使之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尚未行使之購股權已獲行使。

截至二零一八年十二月三十一日止年度，由於尚未行使之購股權及就於上年度完成收購附屬公司而向前購股權持有人發行之股份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尚未行使之購股權以及就上述收購附屬公司向購股權之前購股權持有人發行遞延股份。

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

10. 租賃

香港財務報告準則第16號於二零一九年一月一日採納而並無重列比較數字。就已於二零一九年一月一日應用的過渡規定的說明，見附註2(a)(i)。

11. 無形資產

	商譽 千港元 (附註(a))	商標 千港元 (附註(b))	專有軟件 千港元 (附註(c))	參股權 千港元 (附註(d))	專利 千港元 (附註(e))	虛擬人 技術 千港元 (附註(f))	未交付 合約 千港元 (附註(g))	知識產權 之許可 千港元 (附註(h))	其他許可 千港元 (附註(i))	總計 千港元
成本										
於二零一八年一月一日	689,557	158,522	136,682	382,568	108,534	31,446	-	26,082	-	1,533,391
添置	-	-	29,068	-	33,760	-	-	-	859	63,687
來自業務合併之添置	164,709	-	1,298	-	157,921	-	18,178	-	1,406	343,512
匯兌調整	565	(10,783)	(2,050)	544	(5,815)	-	-	-	(67)	(17,606)
於二零一八年 十二月三十一日及 二零一九年一月一日	<u>854,831</u>	<u>147,739</u>	<u>164,998</u>	<u>383,112</u>	<u>294,400</u>	<u>31,446</u>	<u>18,178</u>	<u>26,082</u>	<u>2,198</u>	<u>1,922,984</u>
添置	-	-	33,628	-	11,243	-	-	-	16,524	61,395
來自業務合併之添置 (附註15)	30,484	-	1,211	-	-	-	-	-	-	31,695
出售	-	-	-	-	(1,196)	-	-	-	-	(1,196)
出售附屬公司	-	-	-	-	-	(31,446)	-	(22,000)	-	(53,446)
撤銷	-	-	-	-	-	-	-	(4,082)	(860)	(4,942)
匯兌調整	(363)	5,627	531	(1,349)	2,000	-	-	-	(21)	6,425
於二零一九年 十二月三十一日	<u>884,952</u>	<u>153,366</u>	<u>200,368</u>	<u>381,763</u>	<u>306,447</u>	<u>-</u>	<u>18,178</u>	<u>-</u>	<u>17,841</u>	<u>1,962,915</u>
累計攤銷及減值虧損										
於二零一八年一月一日	-	-	85,246	258,056	10,360	6,872	-	7,811	-	368,345
年內攤銷	-	-	11,677	42,606	25,730	3,279	7,574	3,395	1,058	95,319
匯兌調整	-	-	(445)	537	(1,653)	-	-	-	28	(1,533)
於二零一八年 十二月三十一日及 二零一九年一月一日	<u>-</u>	<u>-</u>	<u>96,478</u>	<u>301,199</u>	<u>34,437</u>	<u>10,151</u>	<u>7,574</u>	<u>11,206</u>	<u>1,086</u>	<u>462,131</u>
年內攤銷	-	-	6,751	44,857	38,038	273	9,089	781	4,531	104,320
年內減值	74,419	-	-	-	-	-	-	-	-	74,419
出售	-	-	-	-	(202)	-	-	-	-	(202)
出售附屬公司	-	-	-	-	-	(10,424)	-	(7,905)	-	(18,329)
撤銷	-	-	-	-	-	-	-	(4,082)	(860)	(4,942)
匯兌調整	-	-	(100)	(1,350)	991	-	-	-	(65)	(524)
於二零一九年 十二月三十一日	<u>74,419</u>	<u>-</u>	<u>103,129</u>	<u>344,706</u>	<u>73,264</u>	<u>-</u>	<u>16,663</u>	<u>-</u>	<u>4,692</u>	<u>616,873</u>
賬面值										
於二零一九年 十二月三十一日	<u>810,533</u>	<u>153,366</u>	<u>97,239</u>	<u>37,057</u>	<u>233,183</u>	<u>-</u>	<u>1,515</u>	<u>-</u>	<u>13,149</u>	<u>1,346,042</u>
於二零一八年 十二月三十一日	<u>854,831</u>	<u>147,739</u>	<u>68,520</u>	<u>81,913</u>	<u>259,963</u>	<u>21,295</u>	<u>10,604</u>	<u>14,876</u>	<u>1,112</u>	<u>1,460,853</u>

附註：

(a) 就減值測試而言，商譽乃分配至下文識別之現金產生單位：

	二零一九年 千港元	二零一八年 千港元
視覺特效製作服務	208,863	209,226
後期製作服務	85,186	102,387
360度數碼捕捉技術應用	321,291	378,509
銷售硬件及解決方案服務	195,193	164,709
	<u>810,533</u>	<u>854,831</u>

來自現年度業務合併之商譽乃分配至本集團之銷售硬件及解決方案服務之現金產生單位，以用作減值測試。有關年內業務合併之詳情，見附註15。

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（「萊坊」）出具之專業估值報告而釐定。

360度數碼捕捉技術應用之現金產生單位之使用價值計算使用現金流量預測，並基於本集團管理層批准覆蓋七年之最新財政預算。採納七年的長時間期間是因為此現金產生單位的技術對於媒體行業來說較新，因此技術和相關產品的開發需要更長時間(i)以實現其價值（與使用本集團其他較成熟的技術相比而言），並與本集團技術（如虛擬實境技術）整合，從而為本集團創造協同效益；及(ii)讓此現金產生單位的營運穩定。

上述其他三項現金產生單位均使用五年的現金流量預測。預算期以後之現金流量預測按2%至2.5%之增長率推測。

使用價值計算中使用之主要假設如下：

	視覺特效 製作服務 之現金 產生單位	後期 製作服務 之現金 產生單位	360度 數碼捕捉 技術應用 之現金 產生單位	銷售硬件 及解決方案 服務 之現金 產生單位
二零一九年				
預算期內之平均增長率	19.4%	30.1%	31.5%	52.4%
稅前貼現率	17.0%	20.5%	17.8%	19.1%
平均毛利率	<u>16.1%</u>	<u>43.9%</u>	<u>43.8%</u>	<u>36.7%</u>

二零一八年	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	360度 數碼捕捉 技術應用 之現金 產生單位	銷售硬件 及解決方案 服務 之現金 產生單位
預算期內之平均增長率	21.1%	22.0%	39.0%	27.9%
稅前貼現率	17.6%	19.1%	17.3%	18.4%
平均毛利率	14.5%	49.9%	54.5%	63.9%

預算期間之現金流量乃基於預算期間之預期毛利率預測。預算毛利率已按已往表現及本集團管理層對市場發展及現金產生單位之未來表現之預期而釐定。

現金產生單位之可收回金額乃根據使用價值計算為基礎。計算使用之現金流量預測乃基於管理層批准之財政預算，其包括五年期間之後期製作服務之現金產生單位及七年期間之360度數碼捕捉技術應用之現金產生單位。稅前貼現率及使用價值計算之其他關鍵假設（如上文所披露）涉及現金流入／流出之估計，其中包括預算服務收入。該等估計乃根據現金產生單位之過往表現及管理層對市場發展之預期而定。用作推算財政預算期間以外現金流量之增長率就後期製作現金產生單位為2.5%及就360度數碼捕捉技術應用現金產生單位為2%，並未超過相應國家之行業長期增長率。管理層相信這項假設之任何合理及可能變動將不會引致賬面總值超過可收回總額。因此，就後期製作現金產生單位之總值17,201,000港元虧損及就360度數碼捕捉技術應用現金產生單位之57,218,000港元虧損乃於損益確認。

除上文所述者外，有關上述現金產生單位之商譽之可收回金額乃以使用價值計算釐定並顯示商譽於二零一九年十二月三十一日之商譽的價值並無減值。管理層認為就此等現金產生單位之主要假設出現合理變動，而管理層乃根據有關假設而釐定現金產生單位之可收回金額不會引致減值虧損。

- (b) 商標被視為具無限可使用年期，因為被視為可以極低成本重續。商譽將分別於二零一九年至二零二三年期間屆滿。董事認為，本集團會不斷重續該等商標，並有能力做到。董事認為，考慮到(i)參考營運之歷史，預期本集團將長期使用有關商標，而有關商標可以由另一支管理團隊有效地管理；及(ii)商標擁有長的生命週期，因此，商標可以為本集團提供持續的經濟利益。

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

	二零一九年 千港元	二零一八年 千港元
視覺特效製作業務	19,478	19,579
360度數碼捕捉技術應用	133,888	128,160
	153,366	147,739

- (c) 專有軟件主要指由內部開發及購買，用以製作不同視覺特效之軟件。

專有軟件因進行減值測試而分配至本集團之視覺特效製作業務之現金產生單位以及銷售硬件及解決方案服務之現金產生單位。

- (d) 參股權指按預先決定之百分比，就電影及電視劇分享溢利之合約權利。

參股權乃分配至涉及之相關電影及電視劇之現金產生單位。

- (e) 專利主要代表獲許可之若干知識產權，包括專利、商標及軟件。

於二零一六年十二月九日，本集團向一名獨立第三方收購一個由有關互動娛樂技術之專利所組成的組合，代價為42,658,000港元，包括(i)現金7,756,000港元；及(ii) 57,172,131股本公司股份，當中19,057,377股本公司股份已於二零一六年十二月九日發行，各12,704,918股本公司股份已分別於二零一七年十二月八日、二零一八年十二月七日及二零一九年十二月九日發行。專利按其於收購日期之公平價值參考萊坊出具之專業估值報告而釐定。

專利因進行減值測試而分配至本集團之360度數碼捕捉技術應用以及銷售硬件及解決方案服務之現金產生單位。

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

技術乃分配至虛擬人及立體投射影像之現金產生單位。

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

未交付合約分配至本集團有關銷售硬件及解決方案服務的現金產生單位。

- (h) 知識產權許可授予本集團包括(i)獨家權利運用三維技術以開發、運用、製作、出版和發行一位已故知名歌手之虛擬人及立體投射影像之作品以及在娛樂業務運用有關作品；及(ii)包含許可材料的數碼商品(如360度全景視頻、互動虛擬實境、增強實境體驗和類似的沉浸式媒體內容)的開發、銷售/分銷和推廣權。

許可乃分配至虛擬人及立體投射影像之現金產生單位。

- (i) 其他許可代表從第三方租賃的技術許可，在相關許可協議之年期內攤銷。

12. 應收貿易賬款、其他應收賬款及預付款項

	二零一九年 千港元	二零一八年 千港元
非流動部份：		
按金	<u>12,857</u>	<u>12,585</u>
流動部份：		
應收貿易賬款	46,678	51,679
其他應收賬款	66,003	67,506
按金	5,307	3,002
預付款項	<u>51,686</u>	<u>42,207</u>
	<u>169,674</u>	<u>164,394</u>
應收貿易賬款、其他應收賬款及預付款項總額	<u><u>182,531</u></u>	<u><u>176,979</u></u>

- (i) 董事認為，於二零一九年及二零一八年十二月三十一日，應收貿易賬款、其他應收賬款及按金之賬面值與公平價值相若。

除在其他應收賬款內有賬面金額等值約51,440,000港元(二零一八年：33,856,000港元)的其他應收是獲取年利率12%(二零一八年：2%月利率)的利息，應收貿易賬款及其他應收賬款並不附帶利息。

- (ii) 本集團一般向貿易客戶授予平均30天(二零一八年：30天)之放賬期。本集團根據在報告期末按應收貿易賬款(扣除減值虧損撥備)之發票日期作出賬齡分析如下：

	二零一九年 千港元	二零一八年 千港元
0至30天	26,347	31,576
31至60天	2,415	1,197
61至90天	5,428	2,288
91至365天	5,159	15,843
超過365天	<u>7,329</u>	<u>775</u>
	<u><u>46,678</u></u>	<u><u>51,679</u></u>

13. 應付貿易賬款、其他應付賬款及應計款項

	二零一九年 千港元	二零一八年 千港元
應付貿易賬款	27,348	33,692
其他應付賬款	25,347	47,715
應計款項	56,126	57,034
	<u>108,821</u>	<u>138,441</u>

董事認為，於二零一九年及二零一八年十二月三十一日，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：

	二零一九年 千港元	二零一八年 千港元
0至30天	7,407	17,045
31至60天	4,248	1,598
61至90天	1,263	994
91至365天	4,373	10,171
超過365天	10,057	3,884
	<u>27,348</u>	<u>33,692</u>

14. 或然負債

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

已對上述裁定提出上訴。預期上訴法院將於二零二零年底頒佈其對上訴之裁決。倘若上訴法院推翻初審法院的裁定，其他訴訟應獲駁回。

有關客戶在彌償要求中並無指明特定金額。本集團目前正與保險公司進行磋商，並與此等客戶就保險公司將支付的範圍進行磋商。

截至二零一九年十二月三十一日止年度並無確認彌償撥備（二零一八年：零），因為董事認為，本集團可能或可能不會需要就彌償錄得重大資源流出。

15. 業務合併

於二零一九年九月一日，本集團完成其收購深圳市維爾信息科技有限公司（「維爾」）之100%已發行股本，代價為人民幣20,000,000元（相等於約21,916,000港元）。根據深圳市虛擬現實技術有限公司與維爾之登記股東訂立之結構合約，本集團能夠實際控制、確認及收取維爾之業務及營運之絕大部分經濟利益。概括而言，結構合約透過深圳市虛擬現實技術有限公司為本集團提供（其中包括）以下各項：

- 有權收取由維爾自其營運所收取且超過其需要之現金，經考慮其預測營運資金需要、資本支出及透過多項商業安排之其他短期預計支出；
- 有權透過移讓維爾之主要現有及未來知識產權予維爾以確保深圳市虛擬現實技術有限公司擁有寶貴資產；及
- 有權控制維爾之管理、財務及經營政策。

因此，維爾入賬列作受控制結構實體，而成立結構實體入賬列作業務合併。採納此方法乃由於管理層相信該方法最能反映成立的實質內容。

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

於完成日期之維爾之可識別資產及負債之公平價值為：

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

16. 出售附屬公司

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

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

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

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

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

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

附註：
投資物業
公平價值

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

本集團自其投資物業賺取的物業租金收入為66,000港元(二零一八年：4,762,000港元)。本期間投資物業年內產生的直接經營開支為9,000港元(二零一八年：1,021,000港元)。

本集團之投資物業位於香港。

本集團投資物業於二零一九年六月十八日及二零一八年十二月三十一日的公平價值分別根據由獨立專業合資格估值師行萊坊測量師行有限公司及戴德梁行有限公司(兩者均持有認可及相關專業資格，並擁有最近在該地點及該類物業之估值經驗)進行之估值而按市值基準達致。

17. 報告期間結束後的重要事件

新型冠狀病毒疫情爆發的影響評估

自從新型冠狀病毒(COVID-19)疫情於中國爆發以來，全國已採取持續的防治及控制措施。疫情將對若干行業的業務營運以至整體經濟造成影響。因此，本集團的營運及收益可能受到若干程度的影響，視乎防治及控制措施、爆發的時間長短及實施各項政策的影響。

本集團將密切監察情況，以及評估其對我們的財政狀況及經營業績的影響。截至本公告日期，該評估仍在進行中。

股息

董事會不建議派發截至二零一九年十二月三十一日止年度之末期股息（二零一八年：無）。

回顧及展望

財務及業務回顧

於截至二零一九年十二月三十一日止年度，本集團之收入為625,446,000港元（二零一八年：600,679,000港元），較去年增加約4%。於回顧年度，本集團之毛利為100,672,000港元（二零一八年：52,956,000港元），增加約90%。營業額及毛利增加主要源於媒體娛樂分部。於二零一九年十二月三十一日，本集團之總資產為2,175,050,000港元（於二零一八年十二月三十一日：2,224,839,000港元）。本年度之本公司持有人應佔虧損為400,813,000港元（二零一八年：518,030,000港元）。本年度之虧損約為419,579,000港元（二零一八年：525,497,000港元）。本年度之虧損主要是由於：

- (i) 確認非現金流出開支，包括：
 - (a) 於二零一四年至二零一九年間授出之購股權的以股本結算以股份支付之款項為5,113,000港元（二零一八年：7,782,000港元）；
 - (b) 收購3Glasses集團的攤銷及折舊開支為51,735,000港元（二零一八年：30,025,000港元）；
 - (c) 投資電視劇系列（歸入「參股權」）的攤銷開支為43,967,000港元（二零一八年：40,512,000港元）；
 - (d) 其他攤銷及折舊開支（除上述兩項外惟不包括使用權資產的折舊）為39,007,000港元（二零一八年：80,364,000港元）；
 - (e) 現金產生單位減值虧損74,419,000港元（二零一八年：零）；及
- (ii) 行政及其他項目開支，主要包括法律及專業費用（包括大中華地區之收購、合作及業務發展、於印度之業務發展，以及投資者及公共關係所產生）；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625,380,000港元(二零一八年：595,517,000港元)。此分部之收入佔本集團於回顧年度之收入約99.9%。此分部錄得虧損約296,488,000港元(二零一八年：287,858,000港元)。虧損包括於回顧年度就虛擬實境內容及遊戲、360度及互動虛擬人功能所錄得之研究及開發成本。

媒體娛樂分部於截至二零一九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)」為虧損163,147,000港元(二零一八年：184,573,000港元)。EBITDA並非香港財務報告準則項下之標準計量方法，但亦屬於獲得廣泛採用以計量公司之經營表現之財務指標。EBITDA不應作單獨考慮或闡釋為現金流量、淨收入或任何其他表現計量方法之替代方法，亦不應作為本集團之經營表現、流動性、盈利能力或由經營、投資或融資活動產生之現金流量之指標。媒體娛樂分部之EBITDA乃根據期內分部虧損計算，但不計入稅項、利息開支、(分部之物業、廠房及設備之)折舊及(分部無形資產之)攤銷支出。

A. 視覺特效製作及後期製作業務

此分部向大型電影製作室、網絡、串流服務、廣告客戶、品牌及遊戲商提供視覺特效(「視覺特效」)製作及後期製作服務，包括三維預覽、視效預覽、後製、視覺特效、電腦圖像(「電腦圖像」)、動畫、動作捕捉、虛擬製作及設計。

數字王國北美洲(美國和加拿大)：

以下是最近的獎項及提名，是對數字王國的美術人員和技術的肯定：

美國視覺特效協會

於二零一九年二月五日舉行的美國視覺特效協會獎中，數字王國榮獲多項獎項及提名。

包括卓越視覺效果—照相寫實片的兩項提名：

- 視覺特效監督Matthew E. BUTLER先生憑《挑戰者1號》獲得提名。
- 視覺特效監督Kelly PORT先生憑《復仇者聯盟3：無限之戰》獲得提名，並獲得獎項。

數字王國亦憑《復仇者聯盟3：無限之戰》中魁隆一角的製作榮獲美國視覺特效協會獎的「傑出動畫角色－照相寫實片獎」，另一間獲獎機構為Weta Digital。虛擬人部門主管Darren HENDLER先生及動畫監督Phil CRAMER先生為獲獎者。

英國電影和電視藝術學院

於二零一九年二月十日舉行的英國電影和電視藝術學院獎中，數字王國於最佳視覺特效類別中榮獲多項提名，包括：

- 視覺特效監督Matthew E. BUTLER先生憑《挑戰者1號》獲得提名。
- 視覺特效監督Kelly PORT先生憑《復仇者聯盟3：無限之戰》獲得提名。
- 《黑豹》獲得提名及獎項－數字王國的美術人員負責第三幕大型戰爭場面的視效預覽工作。

奧斯卡

於二零一九年二月二十四日舉行的奧斯卡金像獎中，數字王國於最佳視覺效果類別中榮獲多項提名，包括：

- 視覺特效監督Matthew E. BUTLER先生憑《挑戰者1號》獲得提名。
- 視覺特效監督Kelly PORT先生憑《復仇者聯盟3：無限之戰》獲得提名。

泰利獎

在泰利獎中，視覺特效監督Matt DOUGAN先生、製作人Alexandra MICHAEL女士及總監Pierre MICHEL-ESTIVAL先生憑大受歡迎的遊戲*Assassin's Creed Odyssey*中的一個史詩式45秒電視特集的錄影製作及電影攝製工作榮獲泰利獎銀獎。

自二零一九年一月一日以來，**Digital Domain 3.0, Inc.**（「DD3I」，為本公司的附屬公司）的美術人員提供的視覺特效服務包括：

- 《*Marvel隊長*》－該影片極其磅礴的場境以及斯克魯爾族角色的一些完美無瑕的變身鏡頭由視覺特效監督Dave HODGINS先生與其團隊完成。
- 《*哭泣的女詭*》－視覺特效監督Nikos KALAITZIDIS先生與其團隊製作該電影的片尾段落，並負責以旋轉毀滅方式解體女鬼。

- 《沙贊！神力集結》– 視覺特效監督Nikos KALAITZIDIS先生與其團隊為華納兄弟重新創造費城的海濱步道，置換該鏡頭的整個背景並創作出自電影主人公雙手爆發閃雷的鏡頭。
- 《復仇者聯盟4：終局之戰》– 承接全球萬眾期待的《復仇者聯盟3：無限之戰》，視覺特效監督Kelly PORT先生與其團隊為漫威工作室創造出有史以來最幾可亂真的電腦圖像角色之一：片中主角、超級大反派魁隆。此外，團隊完成其他數個角色，例如涅布拉、烏木喉、紅骷髏等等。
- 《未來戰士：黑暗命運》– 派拉蒙影業方面，視覺特效監督Jay BARTON先生與其團隊為Tim Miller的最新系列作品製作多個焦點段落。製作範圍包括為多個角色及複雜劇情如工廠對峙及C5 Galaxy飛機上對峙的數碼複製工作。
- 《緊急救援》– 視覺特效監督Jean-Luc DINSDALE先生領導逾二百名美術人員的團隊，在林超賢的二零二零年動作驚悚電影《緊急救援》的電影早段劇情創造一百四十個視覺特效鏡頭。
- 《魔比煞》– 視覺特效監督Joel BEHRENS先生與其團隊製作由Daniel Espinosa執導、萬眾期待的索尼影視娛樂電影發行，並將於二零二零年夏季推出。
- 《爆機自由仁》– 視覺特效監督Nikos KALAITZIDIS先生與其團隊製作由Shawn Levy執導的動作喜劇，講述一名銀行出納員發現自己其實為一個在殘暴、開放式世界視頻遊戲的非玩家角色(NPC)的故事。電影將於二零二零年夏季推出。
- 《黑寡婦》– 視覺特效監督Dave HODGINS先生與其團隊製作由漫威工作室發行的電影，故事講述娜塔莎•羅曼諾夫(Natasha Romanoff)在電影《英雄內戰》與《無限之戰》之間之延伸。電影將於二零二零年夏季推出。
- 《Chaos Walking》– 視覺特效監督Mitch DRAIN先生與其團隊製作由導演Doug Liman執導的電影，故事講述一個並無女性的反烏托邦世界，而所有生物均可透過稱為噪音的一連串影像、文字及聲音而聽到彼此的想法。電影預計將於二零二零年推出。
- 此外，數字王國為《After Yang》、《West Side Story》及《Stargirl》製作視效預覽，有關電影均預計於今年推出。

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

- 哥倫比亞廣播公司之《**迷離境界**》 – 視覺特效監督Nikos KALAITZIDIS先生帶領洛杉磯及溫哥華的美術人員團隊，為Netflix之《**迷離境界**》第一季大結局製作視覺特效。數字王國的美術人員製作了《*Blurryman*》之三個段落及製作了合共26個特寫鏡頭。
- Netflix工作室之《**迷失太空**》 – 視覺特效監督Aladino DEBERT先生完成製作第二季的3集，包括製作了暴風雨一幕。
- Free Form之《**詭魅海妖**》 – 視覺特效監督Jean-Luc DINSDALE先生帶領加拿大溫哥華及印度海德拉巴的24名美術人員團隊，為迪士尼Freeform之第二季《**詭魅海妖**》創造了超過40個鏡頭，分散於不同集數內。
- 美國廣播公司之《**神盾局特工**》 – 視覺特效監督Mitch DRAIN先生完成製作該系列第七季的6集。來自溫哥華及洛杉磯約30名美術人員創造之鏡頭包括由數碼複製、場景延伸、爆炸及飛行空中母艦等包羅萬有。

數字王國之視覺特效團隊亦為霍士之《**The Orville**》及哥倫比亞廣播公司之《**星空奇遇記**》製作視效預覽，以及為《**高校貴族**》製作了繪景合成。

廣告方面，我們為廣告、特別場地項目及遊戲提供視覺特效服務。二零一九年完成的工作包括：

- 數字王國夥拍Legendary Pictures製作Live Drive Motion Capture Event，由賴恩•雷諾士(Ryan Reynolds)演出的POKÉMON神探Pikachu。
- Ubisoft方面，數字王國為Tom Clancy之《**The Division II**》創作了一個30秒的全電腦圖像商業廣告。
- 數字王國與美國空軍完成了一部5分鐘的立體電影，提供史詩式4D劇場體驗，其中包括結合動態實境動作、場景延伸及全電腦圖像段落。
- 聯同百事公司，數字王國為Mountain Dew Game Fuel創作了兩個擁有電腦圖像元素之現場動作鏡頭。

- 數字王國與Partizan Entertainment合作，為格林美得獎藝人P!nk的音樂視頻《*Walk Me Home*》創作了視覺特效。
- 數字王國為**變形金剛**創作了一個60秒之遊戲預告片，其中具備爆炸及破壞片段。預告片將於六月份在E3播放。
- **蘋果**方面，數字王國完成了一個30秒之全電腦圖像手機遊戲廣告。
- 美國全國廣播公司之《*Songland*》方面，數字王國創作了三個電腦圖像現場動作鏡頭，由Rhianna、Kacey Musgraves及The Jonas Brothers參與演出。
- 數字王國為**Aetna**於一個研討會之演示作品創作了一個60秒之動作圖像影片。
- **Rogue Mocap**方面，數字王國為Target廣告創作了一隻電腦圖像犬隻，名為Spot。
- 與**BuzzFeed**合作，數字王國為Walmart之玩具網站創作了電腦圖像資產及環境。
- **AKQA**方面，數字王國為一款即將推出之武士遊戲創作了一個90秒之全電腦圖像影院版本。
- 數字王國為**RiteNow Social**網站創作了一個動畫的《Riley》標誌。
- 與**STX**合作，數字王國為Jennifer Lopez擴充了資產。
- **Vejo**方面，數字王國創作了一個30秒及15秒之社交及網上廣告，介紹其水果及蔬菜攪拌器。

數字王國為**Magic Leap**創作了多個靜態及影像展示應用程式。

潛在彌償

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

二零一四年，原擁有人與另一間位於美國的公司（「申索人」）之間對所爭議的知識產權的擁有權有所爭議，導致在加利福尼亞北部的美國地方法院提起訴訟（「訴訟」）。原擁有人和申索人均不是本集團的成員公司。本公司另一間附屬公司已同意於二零一五年購買所爭議的知識產權。轉讓所爭議的知識產權之完成取決於訴訟的有利結果。二零一七年八月十一日，法院頒佈一項決定聲明，其結論為申索人擁有所爭議的知識產權。美國附屬公司已經採用替代技術。目前已存檔針對裁決聲明之上訴。預期上訴程序將於二零二零年下旬結束。

於二零一七年，申索人向美國附屬公司的若干客戶提起了四項分別的訴訟，涉及在美國附屬公司已完成的若干視覺特效項目中使用所爭議的知識產權（「其他訴訟」）。美國附屬公司在此等項目的製作服務協議中，已經同意就因其使用的技術未得妥善許可或獲得之指稱而對此等客戶提起的申索承擔若干彌償保證責任。因此，此等客戶已要求美國附屬公司承認其責任，以因為彼等牽涉在其他訴訟之中所蒙受的任何損失向彼等作出彌償。

美國附屬公司的客戶已提出兩項獨立的動議，要求駁回對彼等提起的訴訟。對於該等動議，法院已駁回大部分申索，但允許申索人就申索未指明經濟損害賠償之其餘部分進行訴訟。申索人其後自願撤回若干申索。

美國附屬公司的客戶已提出一項動議，要求法院以簡易裁決方式就餘下申索之若干部份裁定彼等勝訴。法院允許其他訴訟中的雙方對此等餘下訴訟進行進一步之查明及調查工作，然後才聽取有利於和反對該動議的進一步論據。

美國附屬公司已將其從此等客戶收到的彌償保證要求提交予其中一家可能為針對其提起的彌償保證申索提供保險的保險公司。該保險公司最初承認其有義務向美國附屬公司的客戶提供抗辯，但其後向美國附屬公司表示其正重新評估其在保險政策下的保險責任。保險公司與美國附屬公司現正繼續討論保險公司會否支付美國附屬公司之客戶在其他訴訟中的辯護費用以及所支付之範圍。

數字王國中國：

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

數字王國中國主要在中國為廣告、電視劇系列節目及劇情片提供視覺特效製作及後期製作服務，包括離線及網上剪接、合成、調色、設計、音樂和音頻、電腦圖像和視覺特效製作。其亦就廣告、虛擬實境／360度視頻和劇情片的創作提供製作服務。

劇情片及電視劇系列的視覺特效項目包括《上道》及《迷失太空》第二季。劇情片及電視劇系列的調色項目包括《白蛇：緣起》、《流浪地球》（Netflix版）、《小豬佩奇過大年》及其宣傳片《啥是佩奇》、《飛馳人生》、《過春天》、《七日生》、《周恩來回延安》、《最好的我們》、《媽閣是座城》、《跳舞吧！大象》、《綁靈》及《樵夫·廖俊波》。

於二零一九年，數字王國中國繼續為多個頂尖品牌的矚目廣告項目提供後期製作及製作服務（如拍攝、剪輯、調色及音樂製作等），如麥當勞、星巴克、百聯集團、VIVO、悅刻×岡本、綠箭、京東×《復仇者聯盟4：終局之戰》、京東×OPPO、《FIFA》、魅族、芬迪、舒膚佳、中國一汽紅旗汽車、蒙牛、《我的世界》、《QQ飛車》、康師傅、adidas、吉利汽車、聯合利華、廣汽集團、沃爾沃汽車、寶馬、救助兒童會、漢堡王、宏碁、華為、嘉士伯、NIKE、三星、綠色和平組織、維他奶、Dove、中央電視台、豐收蟹莊、騰訊《決戰時刻》手機遊戲及首鋼冬奧廣場主題光景晚會。

數字王國印度：

海德拉巴的設施繼續成為本集團全球策略的不可或缺一部分。自二零一七年十月起開始運作以來，至今已製作了超過50個項目，該設施奠定作為頂尖製作中心的地位得來不易。

數字王國印度為不同平台提供服務，即劇情片、電視、網絡及網上視頻（「OTT」）。數字王國印度最為重視數據安全，並已通過美國電影協會（「MPAA」）、華特迪士尼電影公司（「迪士尼」）及漫威工作室有限責任公司（「漫威」）審計的安全審計。數字王國印度為可處理所有「A」列表荷里活及其他國際節目的經認證安全設施。

於二零二零年，數字王國印度計劃繼續提升其產能，以協助滿足我們的北美工作室的製作需要。本集團亦期望其印度設施夥拍當地及國際IP開發者全力推展電腦圖像製作業務，從而於未來數年提升其於製作及後期製作服務的整體收入預算。

B. 新媒體及體驗式項目－虛擬實境／增強實境（「增強實境」）

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

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

數字王國的虛擬實境／增強實境、新媒體及體驗式項目團隊製作數個直播節目、體驗及裝置，包括二零一九年的以下製作：

- 谷歌方面，數字王國創作了一個用於為執法部門提供培訓工具的互動虛擬實境項目。
- 數字王國為電子音樂DJ **Marshmello**創作了一個立體投射影像，並已於Ultra Music Festival中推出。

- 數字王國夥拍《時代雜誌》為《The March》以沉浸式歷史重新創作方式製作了一個主題為一九六三年的March on Washington for Jobs and Freedom，其中包括馬丁路德•金博士的演說「我有一個夢」。
- 此外在谷歌方面，數字王國合作製作一個增強實境項目，為芝加哥小熊隊預示五年的棒球數據。
- 數字王國為一家知名遊戲開發商測試遊戲動畫及製作動態捕捉數據及人臉動畫。客戶擴展了項目進入第二期，其中數字王國現正掃描及創作13個角色，以及現正更新舊技術並建立的多個角色。
- 數字王國現正與一家大型主題樂園公司合作研發一個未來虛擬人項目。

全球製作室參與的盛事包括：

- **SIGGRAPH 2019**：數字王國多名頂尖研發團隊成員及創意人員參與了於二零一九年的研討會，發表研究文章、演講、小組討論及技術展示。Hanzhi TANG先生發表了其研究文章「製作路徑追蹤第二部分：數字王國的GPU製作路徑追蹤介紹」。除了研究文章外，我們參與了多部電影之大型製作小組討論，包括Kelly PORT先生參與之「漫威工作室製作《復仇者聯盟4：終局之戰》」及Aladino DEBERT先生參與之「Netflix系列之視覺特效」。軟件研究及開發部門高級主管Doug ROBLE先生及虛擬人小組在其中一個最大型的演講會議「實時直播」中擔任講者，展示數字王國之實時表現能力。此外，ROBLE介紹了「史詩式遊戲的非真實引擎用戶組別」及「NVIDIA介紹：邁向實時逼真虛擬人」。
- 新媒體及體驗式項目之執行監製John CANNING先生在多個活動中發表演講，包括Digital Hollywood、SIGGRAPH、IBC及Stereopsia，主題遍及多個領域，包括虛擬人、人工智能、互動述事、增強實境／虛擬實境／混合實境趨勢及場地型娛樂體驗。
- **Effects MTL 2019**：數字王國的視覺特效助理監督Scott EDELSTEIN先生發表題為「《復仇者聯盟4：終局之戰》內魁隆演化」的演講，而視覺特效監督Jeffrey HIGGINS先生發表題為「復仇者聯盟4：終局之戰的特效自動化」演講。


3Glasses集團

收購事項

於二零一八年三月二十二日，本公司的一間全資附屬公司（「買方」）、林哲鉅先生（「賣方」）、Lead Turbo Limited（「目標公司」）及擔保人訂立協議（「協議」），據此，買方有條件地同意收購（或促使收購）而賣方有條件地同意出售目標公司之6,688股普通股（佔目標公司已發行股本的66.88%），總代價（包括或然代價人民幣90,000,000元（相當於約112,000,000港元），以兩筆款項支付）為最高人民幣240,000,000元（相當於約298,000,000港元）（可予調整）。

收購事項的代價乃由協議訂約方按公平原則進行磋商後達致，當中考慮（其中包括）：(i)目標公司及其附屬公司（「目標集團」或「3Glasses集團」）及虛擬實境硬件行業（尤其是頭戴式顯示器市場）的發展潛力及未來前景；(ii)目標集團於截至二零一八年十二月三十一日止年度的現有虛擬實境頭戴設備銷售合約；(iii)目標公司於截至二零一八年十二月三十一日及二零一九年十二月三十一日止兩個年度的利潤分別為人民幣30,000,000元及人民幣50,000,000元以及代價調整機制；(iv)目標集團所擁有與虛擬實境及增強實境技術有關的知識產權；(v)目標集團於中國虛擬實境硬件行業的市場地位；及(vi)預期把本集團的虛擬實境內容及應用程式植入目標集團的虛擬實境頭戴設備作分銷將產生的業務協同效應。本集團擬透過本集團的內部資源及／或股權融資（包括本公司日期為二零一八年三月一日及二零一八年三月十六日的公告所述配售的所得款項）撥付代價。

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

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

合約安排

本集團於二零一九年九月一日，通過控股附屬公司深圳市虛擬現實技術有限公司(「深圳虛擬現實技術」)，深圳市維爾信息科技有限公司(「營運公司」或「深圳維爾」)及其股東彭智康先生(「彭先生」)之間的合約安排實現對深圳維爾的控制。

通過一系列協議，包括a)獨家管理及顧問服務協議、b)最高額股權質押擔保協議、c)獨家購股權協議、d)股東表決權委託協議、及e)獨家財務支持協議(統稱「合約安排」)。

具體的合約安排信息請見本公告「業務合併」附註。

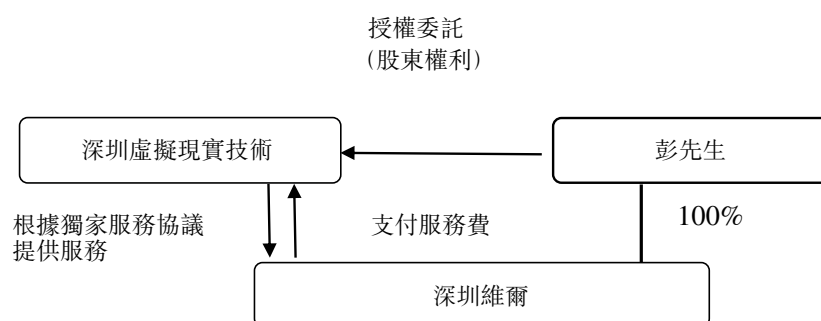
根據合約安排：

- (i) 本集團能夠行使對深圳維爾的控制；
- (ii) 本集團有權支配對深圳維爾的管理(獨家為深圳維爾提供研發、知識產權授權、管理諮詢、市場營銷、技術支持等服務)；
- (iii) 本集團有權購買全部或部分深圳維爾資產；

- (iv) 本集團有權收購全部或部分深圳維爾股權（於中國相關規則及法規允許情況下）；
- (v) 儘管彭先生直接持有深圳維爾100%之股權，在合約安排下均將不會基於其深圳維爾的股權權益獲取任何財務或商業利益。

截止於二零一九年十二月三十一日，合約安排的協議內容並無發生重大修訂，而導致合約安排的政策性限制因素亦無重大變化。

下圖顯示了本公司附屬公司深圳虛擬現實技術與深圳維爾及其股東之間的關係：



簽訂合約安排的原因

深圳維爾的主要業務為全球VR內容開發者和用戶提供的內容分發和分享資源平台，提供VR遊戲下載、VR影視下載、VR直播、VR社交及VR旅遊（以下合稱「VR視頻」）等多個領域的VR資源。根據《中華人民共和國電信條例》、《電信業務分類目錄》、《互聯網信息服務管理辦法》等相關法律法規及規範性文件的規定，前述業務涉及信息服務類增值電信業務且深圳維爾應取得增值電信業務經營許可證。此外，根據《外商投資電信企業管理規定》、《外商投資准入特別管理措施（負面清單）（2019年版）》等的規定，增值電信業務的外資股權不能超過50%（電子商務、國內多方通信、存儲轉發類、呼叫中心除外）。

為能夠通過深圳維爾從事信息服務類增值電信業務，本集團通過深圳虛擬現實技術訂立了合約安排。

根據合約安排，本集團可以通過深圳維爾投資或從事信息服務類增值電信業務，且本集團能夠有效控制、確認及實質享有深圳維爾所有業務經營經濟利益。總括而言，架構合約使得本公司通過深圳維爾享有相關安排，其中包括：

- 通過各種商業安排，獲取深圳維爾來自運營的，在扣除針對其營運資金預測，資本開支及其他短期預期開支需求後的剩餘現金；
- 通過轉讓深圳維爾的現有及日後主要知識產權予深圳虛擬現實技術，以確保深圳虛擬現實技術持有有價值的業務資產；及
- 控制深圳維爾的管理、財務及運營政策。

綜上，本集團能夠自合約安排開始之日起將深圳維爾的財務業績合併在本集團財務業績內。

合約安排的終止

董事確認，本公司將跟蹤中國針對外商投資准入等方面相關法律法規之發展變化，與深圳維爾密切合作，應中國法律法規的變化採取措施相應地調整或終止合約安排。

合約安排的詳情

合約安排的協議主要條款概述：

(1) 獨家管理及顧問服務協議

根據深圳虛擬現實技術與深圳維爾及彭先生三方訂立的獨家管理及顧問服務協議，深圳維爾同意獨家地、不可撤銷地委聘深圳虛擬現實技術為獨家管理服務提供商，就其業務經營提供與其業務有關的獨家管理及顧問服務。除非深圳虛擬現實技術事先出具書面同意，深圳維爾不得接受來自任何第三方提供的相同的或類似的管理服務。該等管理服務包括但不限於管理諮詢、市場營銷等。根據該協議，深圳虛擬現實技術有權在每個財務年度從深圳維爾收取相等於其該年度依法彌補虧損並提取法定公積金後的全部稅後利潤的服務費。

(2) 最高額股權質押擔保協議

根據深圳虛擬現實技術與深圳維爾及彭先生三方簽訂的最高額股權質押擔保協議，彭先生同意將其所持有的深圳維爾的全部股權及全部相關權益質押予深圳虛擬現實技術，作為彭先生及／或深圳維爾在合約安排項下對深圳虛擬現實技術負有的全部債務（包括：合約安排到期應支付給深圳虛擬現實技術的款項及其他應付款項（包括但不限於利息、罰息、復利、違約金、損害賠償金、實現債權和擔保權利的費用和所有其他應付合理費用））之擔保，直至被擔保的債權全部清償完畢為止，該協議項下最高債權額為人民幣200,000,000元，債權發生期間為二零一九年九月一日至二零二九年八月三十一日。

(3) 獨家購股權協議

根據深圳虛擬現實技術與深圳維爾及彭先生三方簽訂的獨家購股權協議，彭先生同意不可撤銷地且無任何附加條件地獨家授予深圳虛擬現實技術或其指定的實體或個人一項購股權，根據該等購股權，深圳虛擬現實技術有權在中國法律允許的情況下，要求彭先生以本協議規定的方式向深圳虛擬現實技術或其指定的實體或個人轉讓彭先生所持的深圳維爾100%股權，或者深圳虛擬現實技術有權購買全部或部分深圳維爾的資產。深圳虛擬現實技術亦同意接受該等購股權。

(4) 股東表決權委託協議

根據深圳虛擬現實技術與深圳維爾及彭先生三方簽訂的股東表決權委託協議，彭先生不可撤銷地授權深圳虛擬現實技術作為其唯一的排他的代理人，由深圳虛擬現實技術指定的個人行使其作為深圳維爾股東而依據法律或深圳維爾有效的公司章程分別享有的有關權利：1)作為股東的代理人出席深圳維爾的股東會會議；2)代表彭先生對所有需要股東／股東會討論、決議的事項(包括但不限於提名、指定和選舉公司的董事、總經理等高級管理人員)行使表決權；3)提議召開臨時股東會會議(如有)；4)法律或公司章程項下的其他股東權利；5)代表彭先生簽署《獨家購股權協議》中約定的轉讓合同，如期履行彭先生與深圳維爾和深圳虛擬現實技術訂立的《最高額股權質押擔保協議》、《獨家購股權協議》(包括上述文件的補充協議、修改、修訂或重述版本)。

(5) 獨家財務支持協議

根據深圳虛擬現實技術與深圳維爾及彭先生三方簽訂的獨家財務支持協議，深圳虛擬現實技術同意向深圳維爾提供最高不超過人民幣20,000,000元的財務支持，用於深圳維爾之日常經營，包括但不限於日常開支、支付貨款所需等。除非取得深圳虛擬現實技術的事先書面同意，深圳維爾不得將上述款項用於任何其他目的，並且除非深圳虛擬現實技術事先出具書面同意或主動放棄本協議項下之權利，深圳維爾及彭先生不得接受來自任何第三方提供的相同的或類似的財務支持。

營運公司的詳情

下文載列截至二零一九年十二月三十一日止年度與本集團訂立合約安排的營運公司的登記擁有人及業務活動：

營運公司的名稱	於二零一九年 十二月三十一日的	
	登記擁有人	業務活動
深圳維爾	彭先生擁有100%	在中國提供增值電信服務

營運公司對本集團的收入貢獻為人民幣5,660,000元，而上述營運公司於二零一九年十二月三十一日之總資產約為人民幣4,271,000元。

合約安排的風險與公司採取的對策

1. 法律風險：合約安排受限於適用的中國法律法規，假如未來中國相關法律法規出現不利的調整變化，導致合約安排出現違規的情況，例如出現獨家購買權協議無法執行，或公司可能面臨需要取消合約安排並對相關權益進行清算。

公司對策：根據合約安排的協議規定，假如出現有關法律法規變更導致協議某一方出現利益受損，在協議需要繼續執行的情況下，協議各方需要合作盡力依法申請法律豁免；如果損失無法避免，協議各方需要通過協商對合約安排做出相應的調整，以盡量減低和平衡各方可能發生的利益損失。

2. 控制風險：合約安排可能不會提供對中國營運公司如直接持股一樣的有效控制。

公司對策：公司根據股東表決權委託協議、最高額股權質押擔保、獨家管理及顧問服務協議對深圳維爾實行有效的控制。假如出現爭議，可提交協議指定的仲裁委員會解決，裁決將是最終的，對各方都有約束力。此外，公司已通過深圳虛擬現實技術對深圳維爾實行了有效的內部控制，以保障其通過合約安排所持有資產的安全，以及保證深圳維爾遵循集團統一的內部控制政策與流程。

3. 資產損失風險：假如中國營運公司出現依法破產清算情況，公司可能會損失對中國營運公司業務較重要的資產。

公司對策：公司通過合約安排可以對營運公司進行有效控制並及時瞭解營運公司的經營狀況及財務狀況等。另根據獨家購股權協議之約定，在中國法律允許的情況下，公司的控股附屬公司深圳虛擬現實技術享有獨家購買營運公司全部或部分資產的權利。因而，若營運公司業務經營及發展未能滿足期望甚至出現經營困難，公司可根據合約安排按其需求選擇對重要資產進行購買，避免營運公司進入破產清算程序後該等重要資產被處置，從而給公司造成資產損失。

4. 中國營運公司股東的利益衝突風險：包括其股東從事競爭業務而進行損害營運公司利益或其他導致利益衝突的行為。

公司對策：根據合約安排項下獨家管理及顧問服務協議等協議之約定，營運公司股東（即彭先生）承諾保證其須盡最大努力發展營運公司業務，不得採取實質性不利於營運公司資產、運營、業務或前景的行為，如有違反，深圳虛擬現實技術有權要求其在合理期限內補正或採取補救措施，逾期未補正或未採取補救措施的，深圳虛擬現實技術有權要求其給予全部的損害賠償。

5. 稅務風險：合約安排可能導致關聯交易的稅務風險。

公司對策：合約安排下的合約方之間或其關聯方之間的交易，相關交易條款均為基於獨立交易原則制訂。

合約安排的法律要求（非外商投資限制方面）

1. 根據中國合同法第五十二條的，有下列情形之一的，合同無效：

（一）一方以欺詐、脅迫的手段訂立合同，損害國家利益；

（二）惡意串通，損害國家、集體或者第三人利益；

（三）以合法形式掩蓋非法目的；

（四）損害社會公共利益；

（五）違反法律、行政法規的強制性規定。

根據公司中國律師顧問的意見，本合同安排的所有協議均無違反該合同法條款之規定，但是需要注意的是，在司法實踐中考慮到所適用的相關中國法律法規解釋、執行的不明確性，中國有關政府部門及中國法院可能對我司中國律師以上觀點持不同看法。

2. 根據合約安排，因合約安排的有效性、解釋和履行而引起的各方之間的任何爭議應先通過協商解決。如各方未能通過協商解決爭議，任何一方可以將該爭議提交給協議指定的仲裁委員會，以按照仲裁規則通過仲裁解決爭議。同時，合約安排(除獨家購股權協議外)中亦約定仲裁委員會有權以營運公司股權或資產對深圳虛擬現實技術予以補償，亦有權為深圳虛擬現實技術提供禁制性救濟(包括但不限於經營業務或者強制性的轉讓資產等)。合約安排還規定，香港、百慕大及／或英屬維京群島的法院有權就深圳維爾的股權及資產授予臨時性補救措施或強制執行命令。然而，根據中國法律顧問的意見，根據中國的法律法規，仲裁委員會通常不會對中國經營實體如深圳維爾裁定該等補救措施。此外，海外法院如香港法院頒布的臨時救濟或強制執行令在中國可能不被承認或強制執行。

3Glasses集團之業務

於二零一九年四月，3Glasses全球首發的新一代消費級超薄VR眼鏡**X1**，重量和體積是目前全球同類產品的三分之一，以突出的標準提升了現有VR眼鏡的的基準。於二零一九年九月，3Glasses X1成功與中興的Axon 10 Pro直接連接，令X1成為全球首台量產的與5G手機連接的超薄VR眼鏡。此外，於二零一九年十二月，3Glasses推出**D4**(為根據D系列研發的升級版虛擬實境頭戴設備)，不但實現更佳的光學視覺體驗，更為線下虛擬實境體驗而優化了工業設計及線管。

於二零一九年十二月三十一日，3Glasses集團已申請401項虛擬實境自主核心專利。作為創新型技術公司，在保持虛擬實境頭戴設備等硬件產品領域技術領先的同時，3Glasses亦積極拓展其解決方案服務（包括虛擬實境硬件、虛擬實境遊戲及內容服務以及行業應用）。與此同時，3Glasses亦有進行若干策略合作，例如(1)與雲遊控股有限公司旗下的「頭號玩咖」合作提供離線虛擬實境體驗服務，以提供線下虛擬實境體驗服務及(2)以線下遊戲體驗渠道為基礎與網易合作推出虛擬實境內容分銷。

作為高通在超薄短焦距領域的全球首個合作夥伴，3Glasses也與其他著名企業如京東方科技集團股份有限公司等合作開發超輕薄VR光學組件，推動VR產業的迭代。此外，隨著中國電訊營運商鋪設5G網絡，X1作為5G應用的供應商，將擔當家庭及個人用戶的消費者虛擬實境硬件。

根據IDC（一間集中於信息技術、電信行業和消費科技市場的諮詢公司）二零一九年十二月發布的一份市場報告，3Glasses在二零一九年第三季度的中國市場佔有率已經上升至22.4%。此外，3Glasses已迅速擴大其線下分銷，在二零一九年第三季度的中國連線式VR市場佔有率達56.4%。然而，3Glasses集團經歷了最後一季度收益出現預期以外的放緩，原因是潛在客戶因應經濟前景更為低沉以及中美貿易戰持續而使中國之預期消費者支出而減慢項目或減少投資之影響一併導致。連同於回顧年度之研發成本以及銷售及分銷開支之增幅，導致「二零一九年實際溢利」將較「二零一九年目標溢利」為低。

因此，本集團將根據收購事項之條款支付部分或然代價（根據二零一九年實際溢利佔目標溢利之比例計算）約人民幣13,000,000元（約14,259,000港元）。或然代價其中約人民幣37,000,000元（約41,396,000港元）不再為應付，因此已確認為或然代價公平價值變動及於收益表反映出來。有關計算機制，請參閱本公司日期為二零一八年三月二十二日之公告。

二零二零年三月十七日，3Glasses攜手**中國聯通**於線上召開戰略合作發佈會。此次以「同頻共振」為主題的發佈會上，雙方宣佈在中國聯通整合5G+VR產業共振全方案的過程中，3Glasses將作為首批「終端+應用」、「線上+線下」一體化落實合作協議。此外，3Glasses於發佈會上正式推出「X」系列新品「X1S」。

已終止出售事項

有關出售目標公司(Lead Turbo Limited)之已發行股本22.29%之已終止須予披露交易，請參閱下文「報告期後事項」一節所披露之詳細資料。

C. 虛擬人業務(北美及大中華地區)

為進一步加強虛擬人科技及業務發展，本集團繼續尋求與戰略合作夥伴之間的融資及合作機會，並將廣招全球各地的合適人才。

北美地區之虛擬人小組參與了多個活動，包括：

- **TED 2019**：軟件研究及開發部門高級主管Doug ROBLE先生與虛擬人小組獲邀在加拿大溫哥華之TED講座中作出13分鐘之實時人臉捕捉進行即場示範。TED講座為向全球顯示數字王國之技術及首次介紹由我們幾可亂真的虛擬人DigiDoug主講。於介紹過程中，虛擬人小組亦展示在DigiDoug變身為Elbor(由虛擬人小組創造的另一個數碼角色)如何迅速將數碼化身轉換。
- Doug ROBLE先生亦獲邀出席**FMX 2019**及**Trojan Horse Was A Unicorn**，以及於**Virtual Beings Summit**擔任主講嘉賓，他在會上討論虛擬人的過去及未來以及數字王國及虛擬人小組於有關領域作出的重大技術突破。在主題為媒體、娛樂及科技匯聚的美國國家廣播電視業協會的年度大會上，ROBLE先生在小組研討會中討論視覺特效中的人工智能及機器學習。

在大中華地區，除鄧麗君虛擬人外，本集團與不同業務夥伴(例如著名歌手／電影明星或公司)合作開發其他虛擬人角色。自二零一八年以來，本集團創作了數字王國自身的虛擬人角色／知識產權(例如Lydia、STAR)。本集團亦就研究和開發部署資源，以加強虛擬人角色及觀眾之間的互動功能。

本集團於二零一九年製作或推出其他種類的虛擬人項目，包括：

- 二月，本集團參與了林俊傑先生世界巡迴演唱會《聖所》的演出，演唱會上林俊傑的虛擬人（稱為「M.E.」）與本尊在舞臺上互動。在連續四場音樂會期間，該表演為觀眾帶來巨大驚喜。
- 二月，數字王國行政總裁謝安先生獲得台灣玉山科技協會邀請於週年晚宴上演講。主題有關視覺特效、虛擬人及數碼化身。席上介紹了虛擬人的實地示範以及與觀眾及特別來賓互動。
- 四月，**3Glasses**在北京召開「看見」新品暨產品戰略發佈會。會議上展示我們的虛擬人STAR，而3Glasses亦宣佈使用我們的虛擬人STAR作為其新產品「X1」的代言人。
- 五月，本集團與騰訊公益及姚氏基金攜手創作了**姚明虛擬人**，並在二零一九年廣州中國互聯網公益峰會中亮相。透過虛擬人跨媒體的詮釋及展示，我們全面闡述互聯網及科技公益的概念。
- 八月，本集團製造了中國場景實驗室創始人吳聲的虛擬人，及於「**新物種爆炸·吳聲商業方法發佈2019**」上帶來大放異彩的立體投射影像開幕演示，令場內及線上觀眾嘆為觀止。
- 十一月，虛擬人STAR以嶄新的外貌獲得英國《金融時報》中文版邀請成為杭州的英國《金融時報》二零一九年度中國高峰論壇的主持人。
- 十二月，由數字王國提供的高度精準3D掃描技術，林俊傑於二零一九至二零二零年的湖南衛視跨年演唱會上以虛擬古代戰士的形象而令觀眾讚嘆不已。上述節目至今的收看人數已累計達八千七百萬人次。

D. 共同製作

劇情片：

電影《宇宙生還戰－安達的戰爭遊戲》於二零一三年十一月在美國上映。該電影繼續在美國境內及境外的非票房渠道帶來收入。《宇宙生還戰－安達的戰爭遊戲》改編自暢銷得獎小說，是一套動作冒險電影，由Harrison Ford (夏里遜福)、Asa Butterfield (艾沙畢達菲)、Hailee Steinfeld (希莉辛菲)、Viola Davis (維奧拉戴維斯) 聯同Abigail Breslin (艾碧姬布絲蓮) 及Ben Kingsley (賓京士利) 領銜主演。此影片由Summit Entertainment聯同OddLot Entertainment發行，並為Chartoff Productions/Taleswapper/OddLot Entertainment/K/O Paper Products/DD3I製作。DD3I於電影《宇宙生還戰－安達的戰爭遊戲》的參股權所應佔的溢利，已於本集團之綜合損益表內的「其他收入及收益」中確認。

電視劇系列：

二零一七年十二月，數字王國宣佈攜手唐德影視、世像傳媒聯袂出品原創都市職場勵志電視劇《十年三月三十日》。與此同時，數字王國將為該劇提供視覺特效製作及虛擬實境內容解決方案，為觀眾提供優質的沉浸式互動體驗。而此次的《十年三月三十日》也為數字王國與唐德影視及世像傳媒的戰略合作揭開序幕，三方將一同在影視製作等多個領域探索無限可能，致力融合荷里活的先進技術和多方資源，打造從知識產權開發、內容創作到發行網路全新一站式影視生態圈。與此同時，數字王國亦投資於世像傳媒的巨制《大潑猴》並為該片提供視覺特效製作。

於回顧年度，來自《十年三月三十日》的62,095,000港元(二零一八年：零)已確認為電影及電視劇播映所得收入及於收益表內歸入其他收入及收益。上述電視劇系列投資(歸入「參股權」)的攤銷開支為43,967,000港元(二零一八年：40,512,000港元)。

E. 投資於Handy

於二零一八年，本集團對Mango International Group Limited (「Mango」) 之股權作出25,000,000美元(約196,213,000港元)之投資，其旗艦產品「handy」利用全球數百萬間酒店客房打造全面的旅遊生態系統，包括旅行者的端到端旅程，涵蓋出發前至目的地遊覽以及在旅程後。於二零一八年十二月三十一日，此項投資分類為「透過其他綜合收益按公平價值計量之金融資產」。此項策略投資之初衷是在Mango的硬件即服務業務模式與本集團在虛擬實境及虛擬人相關產品、內容和服務方面的專業知識之間創造協同效益。然而，本集團注意到有媒體報道指Mango持續削減人手，於二零一九年下半年尤其明顯，以及即使多番要求後仍未能得到Mango的最新財務資料。有見及此，管理層對Mango是否有能力繼續以持續經營基準經營非常懷疑。為編製二零一九年的年度審核，本集團已委聘獨立專業估值師，估計Mango於二零一九年十二月三十一日的公平價值，並作出公平價值調整(向下) 165,976,000港元。公平價值調整反映在其他綜合收益表中而不會重新分類至損益的項目。於進行估值時，獨立估值師根據於二零一九年六月三十日對Mango進行估值時Mango最後提供的管理賬目來評估Mango的資產及負債，而並非採用先前採納的市場法。更改方法被視為必要，乃由於Mango缺乏新投資者、持續缺乏來自該公司的資料及回應以及今年初於《信報》有關Mango可能倒閉的不利報道。於二零一九年十二月三十一日，透過其他綜合收益按公平價值計量之金融資產之價值為零(二零一八年：165,976,000港元)。

物業投資分部

本集團於香港銅鑼灣萬國寶通中心地下曾擁有兩間商舖及十個停車位(「該物業」)。於二零一八年，本集團審視該分部之業務策略及物業組合，並決定通過出售事項變現此物業組合之價值。於二零一八年十二月三十一日，投資物業重新分類為分類為持有待出售組別之資產。

於回顧年度，部分停車位已租出。本分部之收入減少約99%至66,000港元(二零一八年：4,762,000港元)。收入佔本集團於回顧年度之整體收入約0.1%。本分部於回顧年度之虧損為332,000港元(二零一八年：溢利3,602,000港元)。

有關出售擁有香港若干物業之公司之須予披露交易

於二零一九年三月十九日(香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)交易時間後)，賣方(本公司之全資附屬公司)、買方及本公司(作為賣方的擔保人)訂立買賣協議，據此賣方有條件同意出售，而買方有條件同意以現金代價216,000,000港元(可予調整)收購Sun Innovation HK Properties Holdings Limited的全部已發行股本及股東貸款。目標集團之主要業務為於香港之物業投資而其主要資產為該物業。由於根據聯交所證券上市規則(「上市規則」)第14.07條就出售事項計算的若干適用百分比率超過5%但低於25%，故出售事項構成上市規則第14.06條項下本公司的須予披露交易。詳情請參閱本公司日期為二零一九年三月十九日之公告。該交易已於二零一九年六月完成。

聯營公司之權益

鄧麗君虛擬人及虛谷未來科技(北京)有限公司(虛谷未來)

為加快虛擬人業務的發展，本集團繼續尋求與戰略合作夥伴之間的融資及合作機會。二零一九年一月，多名策略投資者獲本集團邀請投資大中華地區若干虛擬人公司一項目，而此等公司一項目已於二零一九年二月一日起重新分類為本公司的聯營公司。

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

- 三月，鄧麗君虛擬人現身中國中央電視台節目《經典詠流傳》的舞臺。該節目以「和詩以歌」的形式演繹經典名篇。通過鄧麗君虛擬人獻唱經典歌曲《但願人長久》，完美演繹了金曲及蘇軾的傳世佳作。

- 四月，鄧麗君虛擬人與保利文化集團合作，於**第十四屆中國義烏文化產品交易博覽會**上表演，帶來全新節目《**經典金曲**》，吸引訪客逾4,000人次。
- 十二月，已舉辦的寶吉祥集團《**歌之饗宴II星光熠熠**》演唱會帶來許多經典舊曲，包括鄧麗君的金曲。表現吸引了超過10,000名觀眾，感受經典音樂的魅力。
- 十二月，**邯鄲美樂城鄧麗君藝術中心、鄧麗君虛擬人展覽及立體投射影像表演**已完成立體投射影像劇院大樓及內容預演，將於二零二零年五月開業。表演將持續一年。
- 一月至十二月，**鄧麗君虛擬人傳奇全息演唱會**於杭州紅星全息劇院繼續每日公演。精彩表演每日兩場，累計觀眾人數超過150,000人。然而，劇院於二零二零年一月因杭州市政府收回用地作全新發展而關閉。我們現正與其他業務夥伴商討及在可行情況下盡快在其他地點恢復公演。

於回顧年度，**處谷未來**成立(亦為本公司的聯營公司)，而此公司將於中國境內經營虛擬人業務。

數字王國空間(虛擬實境影院)

二零一七年九月，數字王國宣佈攜手保利資本和弘毅投資，成立**數字王國空間(北京)傳媒科技有限公司(數字王國空間)**。於二零一八年，中信出版集團投資數字王國空間，成為其戰略投資者及業務夥伴。

數字王國空間致力開發及執行創先的虛擬實境體驗，並在中國開設多家虛擬實境影院。結合別具互動娛樂化體驗的顯著特點，數字王國空間之虛擬實境影院已設立於北京、上海、廣州、杭州、重慶、天津、瀋陽及石家莊及其他地區的電影院內或周邊，從而有效利用觀眾等待電影開始前後的時候，營造適宜虛擬實境消費體驗的場景。與家用虛擬實境設備相比，數字王國空間將為消費者帶來更加專業的沉浸式虛擬實境內容，並以更加親民的價格呈現。而數字王國空間的品牌效應、規模效應、位置及客流量優勢，為廣告植入等帶來更多商機的可能性。應佔此聯營公司虧損約為13,943,000港元(二零一八年：19,645,000港元)。

為滿足文旅圈層消費者對內容和體驗模式日漸多樣化的需求，由數字王國、數字王國空間及寧鄉市文化旅遊投資有限公司攜手興建，「數字王國·綠洲大型數碼主題樂園」於二零一九年十二月正式啓動建設，並於湖南省寧鄉市炭河古城舉行奠基儀式。基於VR、全息投影等前沿數碼影像技術，將構建全息劇場、怪獸監獄、VR影院、賽博街區等數碼娛樂項目，使用面積高達8,800平米。

本集團的商譽及無形資產

於二零一九年十二月三十一日，本集團擁有無形資產約1,346,042,000港元（即本集團於同日的總資產約62%）。該等無形資產包括商譽約810,533,000港元，已分配至媒體娛樂分部的四個現金產生單位（或「現金產生單位」），現金產生單位分別為(i)視覺特效製作（「視覺特效製作現金產生單位」），(ii)後期製作（「後期製作現金產生單位」），(iii)銷售硬件及解決方案服務（「硬件現金產生單位」）及(iv)360度數碼捕捉技術應用（「360度現金產生單位」），而商標約153,366,000港元則分配至本集團的視覺特效製作現金產生單位及360度現金產生單位。

就減值測試目的而言，現金產生單位之可收回金額乃董事按使用價值基準計算，並參考獨立專業合資格估值師萊坊資產評估有限公司出具之專業估值報告而釐定。於二零一九年十二月三十一日之各現金產生單位之可收回金額、現金流量預測之期間、用作各現金產生單位之使用價值計算之關鍵假設（包括平均增長率及稅前貼現率）載於本公告附註11。

於二零一九年十二月三十一日之估值中採納之稅前貼現率、企業所得稅率、稅後加權平均資金成本、市場回報率及槓桿權益貝塔系數及最終比率乃按於二零一八年十二月三十一日應用於相同現金產生單位之使用價值計算的一致基準釐定，連同各比率變動的絕對價值乃參考相關現金產生單位經營的所屬司法管轄區的市場數據釐定。

除360度現金產生單位外，各現金產生單位之平均增長率乃根據截至二零二零年十二月三十一日止財政年度之預計收益釐定，即本公司預期自以下各項產生之收益：(i)根據已簽署合約進行之預計工程（「承諾工程」），(ii)根據前瞻性經識別項目進行及有待磋商作實之預算批准任務（就成功機會作出貼現（「成功貼現」），乃根據管理層參考過往成功比率及與對手方之關係作出評估而定）（「可信工程」）及(iii)於預測時並非進行磋商中但於年內可能取得之其他項目，乃根據前一年度之營運經驗而定（「可能工程」），而成本預測大致根據過往比率計算，並就通脹加入調整。此方法與過往年度所採納者一致。

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

由於360度現金產生單位開發及提供之技術對媒體行業而言相對較新及其業務尚待發展，所採納之增長率乃根據自市場研究取得之行業平均水平而定。截至二零二零年十二月三十一日止財政年度之預測收益乃於考慮行業增長率後，根據此現金產生單位於截至二零一九年十二月三十一日止財政年度產生之收益而定。經考慮此現金產生單位於先前兩個財政年度之實際增長模式後，有關方法被視為合理。

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

視覺特效製作現金產生單位

於二零一九年十二月三十一日，分配至視覺特效製作現金產生單位之商譽約208,863,000港元（二零一八年：209,226,000港元），而根據歸因於該現金產生單位之使用價值所計算之預留金額約161,133,000港元（二零一八年：100,599,000港元）。就此現金產生單位之使用價值計算中之關鍵假設包括五年預算期內平均增長率19.4%（二零一八年：21.1%）及稅前貼現率17.0%（二零一八年：17.6%）。根據獨立估值師進行之敏感度分析，視覺特效制作現金產生單位應佔之上限空間將足以彌補加權平均資金成本 $\pm 0.5\%$ 的變動及最終增長率 $\pm 0.5\%$ 的變動。由於平均增長率乃（如上文所說明）根據管理層參考現時擁有的資料而作出的合理預測計算，因此倘因現金產生單位市場或經營環境的重大變動而減少其現金流入或毛利率，則可能對此現金產生單位的可收回金額有不利影響。

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

硬件現金產生單位

於二零一九年十二月三十一日，分配至硬件現金產生單位之商譽約195,193,000港元(二零一八年：164,709,000港元)，而根據歸因於該現金產生單位之使用價值所計算之預留金額約110,618,000港元(二零一八年：196,006,000港元)。就此現金產生單位之使用價值計算中之關鍵假設包括五年預算期內平均增長率52.4%(二零一八年：27.9%)及稅前貼現率19.1%(二零一八年：18.4%)。根據獨立估值師進行之敏感度分析，硬件現金產生單位應佔之上限空間將足以彌補加權平均資金成本 $\pm 0.5\%$ 的變動及最終增長率 $\pm 0.5\%$ 的變動。由於平均增長率乃(如上文所說明)根據管理層參考現時擁有的資料而作出的合理預測計算，因此倘因現金產生單位市場或經營環境的重大變動而減少其現金流入或毛利率，則可能對此現金產生單位的可收回金額有不利影響。

有關此現金產生單位之項目及展望之進一步討論，請見「新媒體及體驗式項目－虛擬實境／增強實境，3Glasses集團」及「展望」章節。

後期製作現金產生單位

於二零一九年十二月三十一日，分配至後期製作現金產生單位之商譽約85,186,000港元(二零一八年：102,387,000港元)，乃根據歸因於該現金產生單位之使用價值計算，因此於二零一九年十二月三十一日就此現金產生單位作出減值虧損約17,201,000港元。就此現金產生單位之使用價值計算中之關鍵假設包括五年預算期內平均增長率30.1%(二零一八年：22.0%)及稅前貼現率20.5%(二零一八年：19.1%)。該現金產生單位的估值較低，主要是由於本集團注意到其客戶的生產計劃延遲，與去年的預算相比，預算期內預計的稅前折現率較高和平均毛利率較低，加上中國內地激烈市場競爭和不確定性的因素，因此預測的淨現金流量較低，尤其是二零二零年。

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

360度現金產生單位

於二零一九年十二月三十一日，分配至360度現金產生單位之商譽約321,291,000港元(二零一八年：378,509,000港元)，乃根據歸因於該現金產生單位之使用價值計算，因此於二零一九年十二月三十一日就此現金產生單位作出減值虧損約57,218,000港元。就此現金產生單位之使用價值計算中之關鍵假設包括七年(二零一八年：八年)預算期內平均增長率31.5%(二零一八年：39%)及稅前貼現率17.8%(二零一八年：17.3%)。與去年的預算相比，該現金產生單位的估值較低主要是由於預算期內(尤其是二零二零年)收入增長較為保守(導致平均增長率較低)和預計的平均毛利率較低，主要是由於360度直播業務在群眾參與活動(如足球比賽、演唱會)中的增長不及之前預期的以及中國內地市場的不確定性。

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

報告期後事項

出售Lead Turbo Limited之已發行股本22.29%之須予披露交易

於二零一九年十二月二十七日(聯交所交易時段後)，Digital Domain Network Technology Limited(「DD Network」)與買方訂立出售協議，據此，買方有條件地同意收購而DD Network有條件地同意出售待售股份(佔目標公司(Lead Turbo Limited)已發行股本22.29%)，總代價為最高99,000,000港元。

由於根據上市規則第14.07條就出售事項計算的若干適用百分比率超過5%但低於25%，故出售事項構成上市規則第14.06條項下本公司的須予披露交易，並因而須遵守上市規則項下的通知及公告規定。

然而，於簽訂出售協議後，經過更長時間考慮和討論目標集團的發展策略後，本公司及買方認為終止出售事項對雙方最為合適。因此，DD Network及買方於二零二零年二月二十一日訂立終止協議以終止出售協議，據此，訂約方同意（其中包括），(i)出售協議將被完全終止，且據此訂約方的各自權利和義務將會終止；及(ii)訂約方就出售協議及據此擬進行的任何事項對另一方均無權利、賠償、責任、要求，以及成本和費用。

詳情請參閱本公司日期為二零一九年十二月二十七日、二零二零年一月三日及二零二零年二月二十一日之公告。

股本

股份

於二零一九年三月二十二日，本公司與保利文化集團股份有限公司（一間於中華人民共和國註冊成立的股份有限公司，其股份於聯交所主板上市（股份代號：3636），「認購人」）就認購事項訂立認購協議。根據認購協議，本公司已有條件同意配發及發行5,323,600,000股股份予認購人，認購價為每股認購股份0.104港元。認購事項已於二零一九年四月十二日完成，而認購股份已根據本公司之一般授權配發及發行。認購股份相當於本公司於該公告日期之已發行股本26,732,511,340股股份約19.91%，及經認購事項擴大後之本公司已發行股本32,056,111,340股股份約16.61%。

認購事項之所得款項總額及所得款項淨額分別約為553,654,000港元及553,461,000港元，擬用於本集團之媒體娛樂分部及用作一般營運資金。詳情請參閱本公司日期為二零一九年三月二十二日及二零一九年四月十二日之公告。

於二零一九年七月三日，本公司與悅有證券有限公司（「配售代理」）訂立配售協議，有關以竭盡所能基準按每股配售股份0.104港元之配售價配售最多2,000,000,000股配售股份。配售事項之條件已達成及配售事項已於二零一九年七月二十五日完成。配售代理已按每股配售股份0.104港元之配售價配售合共2,000,000,000股配售股份予不少於六名獨立承配人。配售股份已根據本公司之一般授權配發及發行。合共2,000,000,000股配售股份相當於經配售事項擴大後之本公司已發行股本（即34,061,111,340股股份）約5.87%。

配售事項之所得款項總額及所得款項淨額分別約為208,000,000港元及205,730,000港元，擬用於本集團之媒體娛樂分部及用作一般營運資金。詳情請參閱本公司日期為二零一九年七月三日、二零一九年七月十八日及二零一九年七月二十五日之公告。

於二零一六年十月二十八日，本公司宣佈本公司與位於美國內華達州的Micoy Corporation (「Micoy」) 訂立協議，以向Micoy收購一個由有關其互動娛樂技術業務之專利以及相關商標所組成的組合，總代價為5,500,000美元。總代價中的4,500,000美元以於三年期內分四期按每股股份0.61港元之發行價發行及配發57,172,131股本公司股份之方式支付。第四批(最後一批) 12,704,918股股份已於二零一九年十二月九日(即收購Micoy資產之完成日期之第三週年)發行。詳情請參閱本公司日期為二零一六年十月二十八日、二零一六年十二月九日、二零一七年十二月八日、二零一八年十二月七日及二零一九年十二月九日之公告。

於二零一九年十二月三十一日，本公司每股面值0.01港元之已發行股份(「股份」)總數為34,073,816,258股。

購股權

於二零一四年五月二十八日，本公司根據本公司之購股權計劃向承授人授出合共980,060,000份購股權。購股權賦予承授人權利，可按行使價每股股份0.098港元認購最多合共980,060,000股新股份。詳情請參閱本公司日期為二零一四年五月二十八日及二零一四年七月二十三日之公告，以及日期為二零一四年七月二日之通函。於回顧年度，有6,000,000份購股權已獲行使。於回顧年度，並無購股權被註銷或失效。自授出日期(二零一四年五月二十八日)起有46,570,000份購股權已獲行使，而140,760,000份購股權已被註銷或失效。

於二零一五年五月六日，本公司根據本公司之購股權計劃向承授人授出合共78,000,000份購股權。購股權賦予承授人權利，可按行使價每股股份1.32港元認購最多合共78,000,000股新股份。詳情請參閱本公司日期為二零一五年五月六日之公告。於回顧年度，並無購股權獲行使、被註銷或失效。自授出日期(二零一五年五月六日)起有10,000份購股權已獲行使，而3,000,000份購股權已被註銷或失效。

於二零一六年一月二十九日，本公司根據本公司之購股權計劃向承授人授出合共379,500,000份購股權。購股權賦予承授人權利，可按行使價每股股份0.413港元認購最多合共379,500,000股新股份。詳情請參閱本公司日期為二零一六年一月二十九日及二零一六年六月七日之公告，以及日期為二零一六年四月三十日之通函。於回顧年度，並無購股權獲行使、被註銷或失效。自授出日期(二零一六年一月二十九日)起並無購股權獲行使，而25,666,665份購股權已被註銷或失效。

於二零一六年六月二十二日，本公司根據本公司之購股權計劃向承授人授出合共100,000,000份購股權。購股權賦予承授人權利，可按行使價每股股份0.495港元認購最多合共100,000,000股新股份。詳情請參閱本公司日期為二零一六年六月二十二日之公告。於回顧年度及自授出日期(二零一六年六月二十二日)起，並無購股權獲行使、被註銷或失效。

於二零一六年七月二十九日，本公司根據本公司之購股權計劃向承授人授出合共50,000,000份購股權。購股權賦予承授人權利，可按行使價每股股份0.566港元認購最多合共50,000,000股新股份。詳情請參閱本公司日期為二零一六年七月二十九日之公告。於回顧年度，並無購股權獲行使、被註銷或失效。自授出日期(二零一六年七月二十九日)起並無購股權獲行使，而13,199,986份購股權已被註銷或失效。

於二零一七年二月十三日，本公司根據本公司之購股權計劃向承授人授出合共300,000,000份購股權。購股權賦予承授人權利，可按行使價每股股份0.469港元認購最多合共300,000,000股新股份。詳情請參閱本公司日期為二零一七年二月十三日及二零一七年六月一日之公告，以及日期為二零一七年四月二十七日之通函。於回顧年度及自授出日期(二零一七年二月十三日)起，並無購股權獲行使、被註銷或失效。

於二零一九年四月二十四日，本公司根據本公司之購股權計劃向承授人授出合共130,000,000份購股權。購股權賦予承授人權利，可按行使價每股股份0.130港元認購最多合共130,000,000股新股份。詳情請參閱本公司日期為二零一九年四月二十四日之公告。於回顧年度，並無購股權獲行使、被註銷或失效。

流動資金、財務資源、集團資產抵押及資本負債比率

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

於二零一九年，本公司獲一間香港銀行提供13,000,000美元（約101,286,000港元）之銀行融資。該等銀行融資為發出備用信用狀之信貸限額，已動用部分（1,436,000美元，約11,188,000港元）由本集團的定期存款作抵押。本集團有金額為人民幣5,650,000元（約6,321,000港元）之營運資本貸款，各營運資本貸款由上述之一間香港銀行發出之備用信用狀作抵押。本公司獲一間加拿大銀行提供4,500,000加元（約26,991,000港元）之銀行融資，乃以附屬公司提供之公司擔保作抵押，而已動用部分為2,053,000加元（約12,314,000港元）。本集團亦有金額為9,000,000美元（約70,121,000港元）之營運資本貸款，各營運資本貸款由本集團的定期存款作抵押。此外，本集團獲得中國內地一家銀行提供的銀行融資人民幣11,620,000元（13,001,000港元），以同一銀行的定期存款作抵押。

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

於二零一九年十二月三十一日，本集團亦有租賃負債164,649,000港元，此乃按於該日應付之租賃付款之現值而釐定。除有關辦公室處所及若干辦公室設備之租賃付款外，本集團有1,411,000美元（約10,987,000港元）及602,000加元（約3,613,000港元）之租賃負債是關於以出租方之租賃資產作抵押的電腦設備及軟件（租賃資產）。在此等租賃資產當中，付款期分別為30個月及36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。

本集團於二零一九年十二月三十一日有約171,770,000港元之其他貸款。一間間接全資附屬公司有金額為3,500,000美元（約27,065,000港元）及10,000,000港元之貸款，為無抵押、免息及毋須於二零一九年十二月三十一日起計之13個月內償還之貸款。一間間接全資附屬公司亦有一筆由本公司提供擔保之10,000,000美元（約78,316,000港元）及50,000,000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。該等貸款於二零一九年十二月三十一日之未償還結餘為8,000,000美元（約62,330,000港元）及50,000,000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）計息以及毋須於二零一九年十二月三十一日起計之13個月內償還。亦有一筆由3Glasses集團之一名少數股東提供之人民幣20,000,000元（約22,376,000港元）之其他貸款。

本公司於回顧年度已償還一筆金額為80,000,000港元之其他貸款。此貸款以兩間間接全資附屬公司（其持有上述本集團之物業投資）之股份之兩項股份押記作抵押，按固定利率計息。於二零一八年，本集團安排另一筆貸款，並以上述兩部聯合製作電視劇之保證回報作抵押。該融資金額為92,774,000港元，按固定利率計息，並已於回顧年度內償還。於回顧年度，本公司安排金額為157,800,000港元之固定利率其他貸款。該等貸款由一間間接全資附屬公司（其持有本集團一間聯營公司之權益）之股份押記及透過其他全面收益按公平價值計量之金融資產作抵押。本公司已於於回顧年度償還該貸款。

於二零一五年十二月，本公司宣佈收購Immersive Ventures Inc.（「Immersive」）之進一步股權。為支付收購事項之部份代價，DDVR, Inc.（「DDVR」）向Immersive之賣方發行總本金額為37,955,412美元之有抵押票據。有抵押票據以(i) DDVR及Immersive彼此各自之所有現有及未來私人財產為抵押品而授出之一般抵押協議；及(ii) DDVR之股份及DDVR所持有之Immersive股份為抵押品而訂立以Immersive賣方為受益人之股份質押協議所擔保。於二零一八年十二月三十一日，有抵押票據賬面上仍然有效之價值為7,579,000美元（約59,358,000港元），並已於回顧年度支付。詳情請參閱本公司日期分別為二零一五年十二月十一日、二零一五年十二月三十日、二零一五年十二月三十一日及二零一八年十二月二十八日之公告。

於二零一九年十二月三十一日之現金及銀行結餘總額約為325,433,000港元。於二零一九年十二月三十一日，本集團之銀行融資約為239,957,000港元。此等銀行貸款之已動用部分以浮動利率計息。當中，貸款額約70,121,000港元以美元計算，貸款額約8,263,000港元以加拿大元計算，而貸款額約19,322,000港元則以人民幣計算。於回顧年度，本集團所有銀行貸款已根據議定還款日期分類為流動負債或非流動負債。根據議定還款日期，於二零一九年十二月三十一日，本集團銀行借款分開為期兩年償還，32%須於一年內償還及68%須於一至兩年之間償還。

於二零一九年十二月三十一日，本集團之流動資產約為531,247,000港元，而流動負債約為299,568,000港元。於二零一九年十二月三十一日，本集團之流動比率為1.8（於二零一八年十二月三十一日：0.9）。

於二零一九年十二月三十一日，本集團之資本負債比率代表本集團之金融負債（即（如有）銀行貸款、其他貸款、租賃負債、融資租賃承擔及有抵押票據）除以本公司持有人應佔權益為31%（於二零一八年十二月三十一日：47%）。

匯率波動風險及相關對沖

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

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

或然負債

除上文「媒體娛樂分部」中「潛在彌償」所披露者外，於二零一九年十二月三十一日，本集團並無任何重大或然負債。

本集團之僱員及薪酬政策

於二零一九年十二月三十一日，本集團之僱員總數為1,296人。本集團相信員工對其取得成功攸關重要。根據本集團之薪酬政策，僱員之薪金水平維持於具競爭力水平，並會因應員工表現而擢升及調整薪酬。其他福利包括酌情花紅、購股權計劃及退休金計劃。

展望

全球經濟於二零二零年初受到新型冠狀病毒(COVID-19)爆發之不利影響，而二零二零年預期會是面對嚴峻挑戰之一年。

本集團將繼續發揮其在視覺特效行業的豐富經驗所帶來的優勢，在競爭即使仍然非常激烈的美國及中國市場環境中積極發掘新項目及商機。然而，世界各地之政府措施及公眾應對COVID-19爆發已對業務活動(就劇情片、電視劇系列、廣告等提供視覺特效)造成影響，範圍包括製作時間表遭延長或延遲，以及業界於注視政府取向及政策以及其潛在影響後方才推出新項目。但與此同時，我們相信為其他類型產品(例如線上遊戲)提供視覺特效工作的機遇不斷增加。鑒於整體情況仍然不穩定及可能於二零二零年下半年反映進一步影響。隨著在加拿大魁北克省蒙特利爾的新工作室於二零二零年二月正式開業，得以增添生產能力，而蒙特利爾工作室亦可享有魁北克省／加拿大聯邦政府提供的稅務及其他優惠待遇。本集團將繼續評估各工作室的成本架構及營運。我們預期長遠而言本集團能夠提升製作能力及削減製作成本。隨著上述策略經實施後，視覺特效之成效和效率將在未來年度提升。

憑藉所收購及自行開發所得的專利，數字王國集團已準備就，為其於虛擬實境效市場之客戶提供服務（範圍涵蓋由內容至硬件以及由獨立產品至為客戶項目提供一站式整體解決方案、360度數碼捕捉技術及／或電腦圖像及／或線下分銷渠道）。繼多年來為荷里活的劇情片、廣告和視頻遊戲創作視覺特效，積累深厚經驗後，於二零一九年，本公司為北美地區及中國內地之觀眾製作不同類型的虛擬實境體驗。然而，鑒於前文所述COVID-19爆發，此分部之業務活動（中國內地以至世界各地之擴張計劃放緩、潛在客戶放緩及／或減少投資／項目等），尤其360度數碼捕捉／串流直播業務（例如體育、旅遊、演唱會、普羅大眾之社交活動）亦面對放緩。然而，仍有客戶或投資者對本集團之虛擬實境業務模式／硬件產品抱有信心，而他們仍在與我們商討有關商機。鑒於整體情況仍然充滿變數，對二零二零財政年度之影響仍有待觀察。

本集團將透過開發可增加虛擬人與社交網絡平台及娛樂業務的觀眾之間互動功能的新技術而與策略投資者繼續發掘虛擬人領域之新商機。

如大部份先進科技公司一樣，本集團將繼續投放大量財務及人力資源於虛擬人及虛擬實境科技的持續研發。本集團將繼續尋求融資、與策略夥伴／投資者在本集團層面或業務項目／附屬公司層面上合作的機會。本集團將聘請及挽留合適的全球人才，以支持本集團的未來發展。憑藉此等不懈努力及政策，其將加強我們的視覺特效生態系統並拓展我們的虛擬實境生態系統、虛擬人生態系統及其他技能實力之工作。

展望將來，本集團將繼續發揮優勢，致力為我們的寶貴客戶提供優質服務及產品。同時，本集團於未來數年將盡全力提升重要持份者、戰略合作夥伴、股東、員工及管理層的利益。

購買、出售或贖回本公司上市證券

本公司或其任何附屬公司於截至二零一九年十二月三十一日止年度內並無購買、出售或贖回本公司任何上市證券。

企業管治

本公司的企業管治常規乃根據上市規則附錄十四所載企業管治守則（「企業管治守則」）的原則及守則條文（「守則條文」）為基準。

於二零一九年財政年度內，除以下各項外，本公司一直遵守企業管治守則的守則條文：

1. 於本年度，本公司僅舉行兩次常規董事會會議，而不是根據規定舉行至少四次常規董事會會議。除了兩次常規董事會會議外，還有因處理特設事宜而舉行了八次董事會會議。本公司亦會通過傳遞書面決議以尋求董事會批准有關事宜。董事會認為於年內已舉行足夠會議及董事會已知悉本集團之業務營運及發展；
2. 根據本公司的公司細則（「公司細則」）第87(1)條，本公司董事會主席毋須輪值退任；周永明先生已訂立固定年期為三年之服務協議，而彼之委任可由任何一方以發出六個月事先通知之方式終止；
3. 非執行董事及獨立非執行董事並無特定委任年期。然而，彼等須根據公司細則及企業管治守則在股東大會上退任及可應選連任。全體非執行董事及獨立非執行董事之服務合約須給予一個月通知予以終止；及
4. 由於董事會主席周永明先生、非執行董事蒲堅先生及獨立非執行董事劉暢女士必須出席其他預先安排的業務活動，故彼等未能出席本公司於二零一九年五月二十九日舉行之股東週年大會。

審核委員會之審閱

本公司審核委員會已審閱本集團截至二零一九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

本集團截至二零一九年十二月三十一日止年度之初步業績公告所載之數字已經由本公司核數師香港立信德豪會計師事務所有限公司與本集團於本年度之經審核綜合財務報表所載數額核對一致。香港立信德豪會計師事務所有限公司就此執行的相關工作並不構成根據香港會計師公會頒佈的香港審計準則、香港審閱業務準則或香港監證業務準則而進行之監證業務工作，因此，香港立信德豪會計師事務所有限公司不對初步公告發出核證。

刊載全年業績及年報

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

承董事會命
數字王國集團有限公司
執行董事兼行政總裁
謝安

香港，二零二零年三月二十九日

於本公告日期，執行董事為周永明先生及謝安先生；非執行董事為蔣迎春先生、崔浩先生及王偉忠先生；而獨立非執行董事為劉暢女士、段雄飛先生、黃家江先生及John Alexander Lagerling先生。