

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，並明確表示概不就因本公告之全部或任何部分內容產生或因倚賴該等內容而引致的任何損失承擔責任。



**GLOBAL DIGITAL CREATIONS HOLDINGS LIMITED**  
**環球數碼創意控股有限公司\***

(於百慕達註冊成立之有限公司)

**公告**

**改變公開招股所得款項之用途  
及業務目標聲明**

董事會宣佈公司改變在2003年8月於香港聯合交易所有限公司創業板以公開發售股份及配售形式籌集所得之款項淨額用途及刊載於招股書內之業務目標聲明。

**投資者／股東在買賣本公司股份時，務須小心謹慎。**

基於2003年11月11日公佈及於2003年11月13日出版的截止2003年9月30日止9個月之業績公佈及第3季季度度報告（「第3季報告」），環球數碼創意控股有限公司（「本公司」）及其子公司（統稱「本集團」）之董事會（「董事」）宣佈改變於2003年8月於香港聯合交易所有限公司（「聯交所」）創業板（「創業板」）以公開發售股份及配售形式籌集所得之款項淨額（「公開招股所得款項」）用途（「公開招股」）及刊載於招股書內之業務目標聲明。

除文義另有指明外，所有在本公佈內採用的詞語與本公司於2003年7月23日刊發之招股書（「招股書」）內採用者具有相同涵義。

## 加快使用招股所得款項

刊於招股書內之公開招股所得款項用途分析及截止2003年12月31日實際使用額總和如下：

於招股書內刊載 截至2003年12月31日 止期間之公開招股 所得款項用途 港幣'000元	截至2003年 12月31日止之 使用額總和 港幣'000元
增強管理隊伍及國際市場推廣隊伍	4,900
開發數碼影院發行網絡 (附註1)	1,500
研究及開發數碼影院技術	2,400
製作支援及聯合出資 (附註2)	3,200
營運資金	2,500
	<hr/>
總和	<hr/> <hr/> <b>14,500</b>
	<hr/> <hr/> <b>32,852</b>

## 加快使用公開招股所得款項及改變業務目標聲明之說明

附註1：發展數碼影院發行網絡

自從招股書刊發以來，本集團因市場上數碼影院（「數碼影院」）科技進步而經歷一些改變。誠如招股書內「業務目標聲明」所述，本集團以特許經營模式，初期目標預算在2003年12月31日之前分別在中國與約50家影院及在亞洲其他地區與約25家影院簽訂合約，以供應數碼投影及回放設備。本集團最終推遲在中國及亞洲其他地區推行特許經營業務模式，原因如下：

數碼影院之特許經營業務發展的基礎是源於荷里活影片發行商所認可之技術準則。但是，主要電影之數碼發行，並沒有比預期加快，反而，由美國主要片場組成之Digital Cinema Initiative（「DCI」）在2003年第三季度決定提升數碼影院之條紋標準至2K解像度（投映機解像度須有1,080 x 2,048行），縱使本集團之產品在2003年第3季度已提升至2K解像度之標準，數碼燈光處理器（此乃本集團產品－DSR™服務系統組件）之主要供應商德洲儀器，只能提供少量2K數碼燈光處理器及BARCO，一間主要投映機製造商，於去年只能生產少量達至2K標準解像度之投映機。正因為主要組件之不足，服務系統及投映機不能配合技術容量，本集團必須減慢推出數碼影院之特許經營模式。現存數

碼影院之投映機只能投射出解像度1.3K及市場正在等待全新2K之投映機(假設荷里活主要片場可以接受2K之標準)。有見及此，特許經營模式之執行必須推遲，以等待數碼燈光處理器及2K投映機之廣泛應用。

公開招股所得款項之中，已撥出額外款項用作「發展數碼影院發行網絡」，因經營此業務所得之收入及流入之現金較預期數目為少。由於本集團並無其他資金來源(例如銀行融資)，而在業務經營初期由內部產生之現金資源亦屬有限，故本集團須動用公開招股所得款項以供發展數碼影院發行網絡所需。直至2003年12月31日為止，就此業務而額外動用之資金約為港幣1.599百萬元。

本集團隨之集中努力將產品銷往沒有要求高解像度的國家如印度及世界其他地區，同時等待2K投映機之面世。基於上述原因，在招股書中「業務目標聲明」中提及的目標需要延遲達成。

基於上述原因，因「發展數碼相機與發行網絡」活動而起的利潤亦比預期減少及本集團因此應用額外所得款項在上述活動因而加速使用所得款項。

#### 附註2：製作支援及聯合出資

在公開招股期間，董事預期在2003年12月31日前，公司之製作摩比斯環(暫定)(「電影」)可在某地區／國家完結及完成預銷，並將預銷所得款項作生產之資金。然而，本集團管理隊伍在考慮發行商之意見後，決定以集團及股東之利益為大前題，先將「電影」大體上完成才磋商預銷合約，以獲取更佳之價錢。誠如本公司2003年第3季季度報告所述，本集團於2004年首季結束前完成電影之市場推銷版本，並對簽訂預銷合約(不包括美國，中國及日本)感到樂觀。

「電影」剪接工作最近在美國完成，「電影」已進入後期製作階段，正等待主旨和背景音樂及錄製。

本集團已經聘用Slovak電台交響樂及和聲團為電影演奏音樂，但由於時間倉促，在Bratislava，捷克錄製主題音樂及在美國洛杉磯的最後混音階段工作因此只能分別在2004年4月初及中完成。

因此，完成製作高清晰數碼版本之目標時間為2004年5月初，剛趕及2004年5月12-23日於法國康城舉辦之電影節。與此同時，預前銷售業務亦相繼展開，公司由行政總裁率領之市場人員將在2004年2月率先在美國電影市場展開大型市務活動－每年在美國洛杉磯舉辦，提供一個市場給環球動畫工業參與者。再者，本集團已委任一間日本發行商及正洽談一間有潛質的中國發行商代理發行「電影」。

因「電影」之預銷收入並未在2003年後期出現，故公司額外動用公開招股所得款項為數港幣20.918百萬元(此數額本來預計大部份將由「電影」之預銷收入提供)來進行(其中包括)上述工作以完成「電影」。

如招股書所述，「電影」之預算製作總額約為港幣78.0百萬元，於2003年7月21日，即招股書之最後可行日期(「最後可行日期」)，本集團已將其中約港幣60.0百萬元用於製作「電影」。董事估計須動用額外款項約港幣7.8百萬元使「電影」達至完成階段。此外，本集團亦預留一筆約港幣10.0百萬元之款項作應急用途。

如第3季季度報告所披露，於2003年9月30日，「電影」之總製作成本在本集團之資產負債表內列作進行中之製片工作之結轉款額合共約為港幣66.191百萬元。在二零零三年十月一日起至二零零三年十二月三十一日止期間內增加動用成本已令進行中之製片工作之支出增至約港幣76.2百萬元。董事現時估計額外成本(包括內部成本例如CG製作成本及外間成本例如剪接、主題音樂、錄音、顧問費用及宣傳費用等)合共尚需約港幣11.8百萬元方可令「電影」達至適合在市場上預銷，因此，「電影」之總製作成本估計約為港幣88.0百萬元。

導致「電影」之總製作成本大幅超出原來預算約港幣78.0百萬元之主要原因為：

- 「電影」原來計劃在2003年最後一季預銷，而「電影」原本預算在2003年完成製作。為進一步改善「電影」之質素及使之更加生動以達到符合國際觀眾之預期水準，「電影」須重新剪接，而若干戲場亦因技術上之理由需要作出修改，因而導致本集團之製作成本增加；及
- 後期製作工序原定部份在香港及部份在亞洲進行，惟基於本集團須從荷里活聘請有經驗之剪接師負責剪接及音響效果工作而不能聘用香港本地的剪接師或剪接公司，故後期製作的成本超出原來的預算。此外，雖然已盡力節省開支，但聘請海外作曲家及大樂隊演奏音樂之成本亦超出原來的預算。聘請這些海外顧問及專家並將他們送抵本集團位於中國深圳的製作大本營亦引致額外的交通及住宿費用開支。

根據上文所述，董事有信心在2004年5月之康城電影節後完成預銷合約，並預期數碼影院器材之銷售訂單將在2004年增加。基於此基調，本集團將可從業務上產生收入。

如較早前公佈所提及，本集團截止2003年9月30日止9個月之營業額及虧損分別錄得約港幣5.973百萬元及港幣22.761百萬元。基於本集團延遲數碼影院特許經營模式及預銷「電影」，誠如招股書所述，本公司運用了額外所得款項來進行公司日常運作。

假設本集團沒有額外集資及電影之預銷合約於本年內完成，董事意向將公開招股之所得款項餘額分配如下：

	於招股書內刊載公開招股所得款項用途								修正後公開招股所得款項用途			
	六個月止				六個月止							
	2004年 6月30日	2004年 12月31日	2005年 6月30日	2005年 12月31日	總計	2004年 6月30日	2004年 12月31日	2005年 6月30日	2005年 12月31日	總計		
	港幣'000元	港幣'000元	港幣'000元	港幣'000元	港幣'000元	港幣'000元	港幣'000元	港幣'000元	港幣'000元	港幣'000元		
增強管理隊伍及 國際市場推廣隊伍	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
開發數碼影院發行網絡	8,500	8,500	4,600	4,600	26,200	4,500	4,500	2,400	2,400	13,800		
研究及開發數碼影院技術	2,400	2,400	3,000	2,400	10,200	1,300	1,300	1,600	1,300	5,500		
製作支援及聯合出資	1,200	1,200	-	-	2,400	600	600	-	-	1,200		
營運資金	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
<b>總和</b>	<b>12,100</b>	<b>12,100</b>	<b>7,600</b>	<b>7,000</b>	<b>38,800</b>	<b>6,400</b>	<b>6,400</b>	<b>4,000</b>	<b>3,700</b>	<b>20,500</b>		

董事認為雖然若干原定計劃支出之公開招股所得款項被削減，但本集團不會因此而受到任何重大不利影響，因為董事預期在即將於2004年5月舉行之康城電影節大事宣傳之後，「電影」將會為本集團帶來預銷收入而有關款項將會用作製作支援及聯合出資供本集團製作之用。因此，董事預期僅會從公開招股所得款項中提用較少數目之款項作為本集團實行招股書所述之業務目標所需之資金。此外，董事亦確認，本集團將會繼續向招股書所載之業務目標進發，並會不時檢討公開招股所得款項之用途。

除上文所述者外，董事相信截止公告發表日止，本集團之業務目標刊發在招股書內沒有重大改變，而上文所述加快使用公開招股所得款項對本集團之營運及業務沒有嚴重不良影響。

由於加快使用公開招股所得款項，本集團現正努力尋求籌集額外資金之方法，藉以加強本集團之財政狀況，惟於本公佈刊登日期仍未落實任何計劃。

於本公佈發表日期，董事確定並沒有任何針對本集團的訴訟，索償及損失賠償訴訟。

**投資者／股東在買賣本公司股份時，務須小心謹慎。**

承董事會命

環球數碼創意控股有限公司

梁定雄

董事

香港，二零零四年二月二十六日

本公佈所載資料包括遵照香港聯合交易所有限公司創業板證券上市規則規定，須提供有關本公司之資料，本公司各董事對本公佈所載資料共同及個別地承擔全部責任。董事在作出一切合理查詢後確認，就彼等所深知及確信：(1)本公司所載資料在所有重大方面乃屬真確及完整，並無誤導成份；(2)本公佈亦無遺漏其他事項致使本公司所載內容會有所誤導；及(3)所有在本公佈內表達之意見是經審慎周詳考慮後始行為作出，並以公平合理之基準及假設為依據。

本公佈將由其刊登之日起，最少一連七日於創業板網站「最新公司公告」網頁及本公司之網站[www.gdc-world.com](http://www.gdc-world.com)內。

\* 僅供識別