

### 13. สรุปข้อมูลทางการเงินเปรียบเทียบ 3 ปี

งบแสดงฐานะการเงินของบริษัทและบริษัทย่อย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555-2557

งบแสดงฐานะการเงิน (ล้านบาท)	2557	%	2556	%	2555	%
เงินสด	153.05	11.84%	225.52	12.96%	355.32	17.85%
ลูกหนี้และตัวเงินรับการค้าสุทธิ	170.18	13.17%	180.15	10.35%	263.5	13.24%
สินค้าคงเหลือ	9.11	0.71%	9	0.52%	21.08	1.06%
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน	546.8	42.32%	798.75	45.88%	1,079.12	54.22%
ที่ดินอาคารและอุปกรณ์สุทธิ	123.76	9.58%	156.56	8.99%	151.33	7.60%
รวมสินทรัพย์	1,292.16	100.00%	1,740.79	100.00%	1,990.27	100.00%
เงินเบิกเกินบัญชีและเงินกู้ยืม	60.99	4.72%	-			
เจ้าหนี้และตัวเงินจ่ายการค้าสุทธิ	187.84	14.54%	104.95	6.03%	171.95	8.64%
หนี้สินระยะยาวที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี	-		4.15	0.24%	3.67	0.18%
รวมหนี้สินหมุนเวียน	496.35	38.41%	468.76	26.93%	588.16	29.55%
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน	36.38	2.82%	54.03	3.10%	24.8	1.25%
รวมหนี้สิน	532.73	41.23%	522.79	30.03%	612.96	30.80%
ทุนจดทะเบียน	307.41	23.79%	307.41	17.66%	307.41	15.45%
ทุนที่ออกและชำระเต็มมูลค่า	307.41	23.79%	307.41	17.66%	307.41	15.45%
ส่วนเกิน(ต่ำกว่า)มูลค่าหุ้น	796.83	61.67%	796.83	45.77%	796.83	40.04%
ส่วนเกิน(ต่ำกว่า)ทุนอื่น						
กำไร(ขาดทุน)สะสม	-378.38	-29.28%	12.3	0.71%	203.97	10.25%
หุ้นทุนรับซื้อคืน/หุ้นที่ถือโดยบริษัทย่อย						
ส่วนของผู้ถือหุ้นบริษัทใหญ่	724.91	56.10%	1,114.00	63.99%	1,299.68	65.30%
ส่วนของผู้ถือหุ้นส่วนน้อย	34.52	2.67%	103.99	5.97%	77.63	3.90%
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น	759.43	58.77%	1,217.99	69.97%	1,377.31	69.20%

รับรองความถูกต้อง

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ ของบริษัทและบริษัทย่อย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555-2557

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ (ล้านบาท)	2557	%	2556	%	2555	%
ยอดขายสุทธิ	1,232.82	97.58%	1,685.49	98.29%	1,971.94	98%
รายได้อื่น	29.18	2.31%	27.72	1.62%	43.83	2%
รวมรายได้	1,263.40	100.00%	1,714.77	100.00%	2,016.32	100%
ต้นทุนขาย	961.34	76.09%	1,156.94	67.47%	1,124.35	56%
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร	415.71	32.90%	480.05	28.00%	500.03	25%
รวมค่าใช้จ่าย	1,739.78	137.71%	1,636.99	95.46%	1,624.39	81%
EBITDA	-305.02	-24.14%	260.56	15.20%	551.58	27%
ค่าเสื่อมและค่าตัดจำหน่าย	171.36	13.56%	182.78	10.66%	159.64	8%
กำไรก่อนด/บ และภาษีเงินได้	-476.38	-37.71%	77.79	4.54%	391.93	19%
กำไร(ขาดทุน)สุทธิ	-390.68	-30.92%	51.94	3.03%	303.96	15%
กำไรต่อหุ้น (บาท)	-1.27		0.17		0.99	

งบกระแสเงินสด ของบริษัทและบริษัทย่อย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555-2557

งบกระแสเงินสด (ล้านบาท)	2557	2556	2555
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมดำเนินงาน	181.56	333.46	542.32
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมลงทุน	-302.22	-231.14	-456.47
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมจัดหาเงิน	41.28	-238.32	-317.89
ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงินเพิ่มขึ้น	6.65	5.51	0.76
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดสุทธิเพิ่มขึ้น (ลดลง)	-72.73	-130.49	-231.28
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี	153.05	225.52	355.32

รับรองความถูกต้อง

ตารางแสดงอัตราส่วนทางการเงินที่สำคัญ

อัตราส่วนทางการเงิน	งบการเงิน		
	2557	2556	2555
อัตราส่วนสภาพคล่อง (เท่า)	1.10	1.70	1.83
อัตรากำไรขั้นต้น (%)	22.02	31.36	42.98
อัตรากำไรสุทธิ (%)	(30.92)	3.03	15.08
อัตราผลตอบแทนผู้ถือหุ้น (%)	(42.49)	4.30	23.25
อัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ (%)	(31.41)	4.17	20.31
อัตราการหมุนของสินทรัพย์ (เท่า)	0.83	0.92	1.04
อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (เท่า)	0.73	0.47	0.47

## 14. การวิเคราะห์และคำอธิบายของฝ่ายจัดการ

### 14.1 คำอธิบาย และการวิเคราะห์ฐานะการเงินและผลการดำเนินงาน

#### ภาพรวมของการดำเนินธุรกิจ

##### โครงสร้างรายได้หลักในปี 2557

ในปี 2557 บริษัทฯ ยังคงมีรายได้หลักจากการให้บริการเกมออนไลน์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต และการเป็นตัวแทนจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมพีซี รวมถึงการให้บริการช่องทางการชำระเงิน ในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย เวียดนาม และ ฟิลิปปินส์ นอกจากนี้ทางบริษัท ได้เริ่มเปิดให้บริการเกมทางมือถือเป็นปีแรก สำหรับเกมที่เปิดให้บริการและสินค้าที่จำหน่ายยังคงเป็นรายได้หลักของบริษัทฯ ในปี 2557

#### สรุปผลการดำเนินงาน

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ผู้นำการให้บริการเกมออนไลน์อันดับหนึ่งของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งประกอบด้วย 6 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม ฟิลิปปินส์ และอินโดนีเซีย

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2557 กลุ่มบริษัทฯ ได้เปิดให้บริการเกมออนไลน์รวม 35 เกม ใน 6 ประเทศ คือ ไทย (19 เกม) สิงคโปร์ (11 เกม) มาเลเซีย (12 เกม) และ อินโดนีเซีย (4 เกม) ฟิลิปปินส์ (9 เกม) อินโดจีน ซึ่งประกอบด้วย พม่า เวียดนามและกัมพูชา (8 เกม) โดยสัดส่วนรายได้จากการดำเนินงานในประเทศและต่างประเทศในปี 2557 คิดเป็นร้อยละ 52 และ 48 ของรายได้ทั้งหมด โดยรายได้ของบริษัทประกอบด้วย รายได้จากเกมออนไลน์โดยมีสัดส่วนคิดเป็นร้อยละ 79 ของรายได้ทั้งหมด รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายสินค้าเกมออนไลน์ร้อยละ 9 และรายได้อื่นๆ ร้อยละ 12 ของรายได้ทั้งหมด

การดำเนินงานปี 2557 บริษัทมีรายได้รวม 1,262 ล้านบาท ลดลง 451 ล้านบาทหรือลดลงร้อยละ 26 จากปี 2556 ซึ่งมีรายได้รวม 1,713 ล้านบาท เนื่องจากการเพิ่มขึ้นของคู่แข่งในธุรกิจเกมออนไลน์ทั้งในและต่างประเทศ จำนวนเกม ประเภทของเกม รวมถึงการเติบโตอย่างรวดเร็วของสมาร์ทโฟนและอินเทอร์เน็ต ก่อให้เกิดเกมออนไลน์บนมือถือหรือสมาร์ทโฟนเข้าสู่ตลาดเกม

รับรองความถูกต้อง

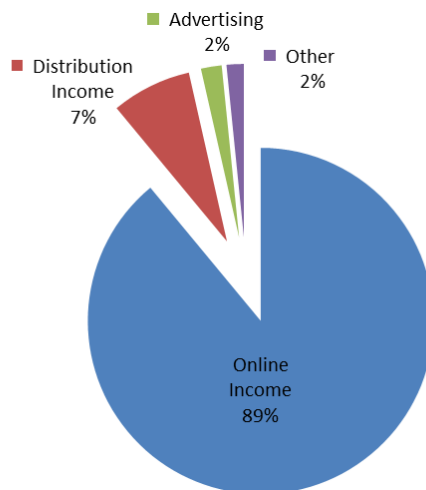
ออนไลน์ แต่เกมของบริษัทฯ ที่เปิดให้บริการส่วนใหญ่ยังคงเป็นเกมออนไลน์บนเครื่องคอมพิวเตอร์ ส่งผลให้รายได้ของบริษัทฯ ทั้งไทยและต่างประเทศลดลง เนื่องจากผู้เล่นเกมส่วนใหญ่เริ่มเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์จากบนเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นการเล่นเกมออนไลน์บนมือถือ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน ตามกระแสการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี

สืบเนื่องจากเปลี่ยนแปลงดังกล่าวข้างต้น ส่งผลให้บริษัทฯ พิจารณาปรับเปลี่ยนโครงสร้างและแผนธุรกิจให้รองรับการเปลี่ยนแปลงของธุรกิจเกมออนไลน์ ด้วยการปรับกลยุทธ์เข้าสู่ตลาดเกมมือ ทั้งในด้านของ Mobile Game, Mobile Service, และ Mobile Application รวมถึงการคัดเลือกสรรเกมด้วยการซื้อลิขสิทธิ์จากผู้พัฒนาเกม รวมถึงการพัฒนาเกมด้วยตนเอง นอกจากนี้ บริษัทฯ พิจารณาตัดจำหน่ายค่าลิขสิทธิ์ (write off) เกมออนไลน์ที่ไม่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดหรือมีข้อบ่งชี้ที่จะไม่ก่อให้เกิดประโยชน์เชิงเศรษฐกิจในอนาคตเพื่อยุติการให้บริการเกมเป็นเงิน 256 ล้านบาท การด้อยค่าเงินลงทุน (Impairment) ในบริษัทร่วมและการด้อยค่าความนิยม (Goodwill Impairment) ของบริษัทย่อยในต่างประเทศเช่น อินโดนีเซีย มาเลเซีย จำนวน 106 ล้านบาท ตลอดจนการปรับโครงสร้างของกลุ่มบริษัทด้วยการควบรวมการบริหารจัดการ และปิดการดำเนินงานบางส่วน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการแข่งขัน ส่งผลให้บริษัทฯ เกิดผลขาดทุนเป็นปีแรกจำนวน 391 ล้านบาท การลงทุนต่างประเทศ สำหรับต้นปี 2557 บริษัทฯ ได้ลงทุนซื้อหุ้นสามัญของ บริษัท Level Up! Inc. ซึ่งประกอบกิจการให้บริการด้านเกมออนไลน์ ชื่อนำรายหนึ่งในประเทศฟิลิปปินส์ ด้วยทุนจดทะเบียนที่ชำระแล้ว 103 ล้านบาท โดยบริษัทฯ ถือ 100 % ของทุนจดทะเบียน ซึ่งบริษัทเห็นว่า Level Up! มีศักยภาพในการดำเนินการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศฟิลิปปินส์ สามารถขยายฐานลูกค้าให้แก่บริษัทรวมถึงการมีอำนาจในการต่อรองราคากับผู้ผลิตหรือพัฒนาเกมทั้งนี้เพราะบริษัทดังกล่าวมีทีมงานที่มีความชำนาญ ซึ่งจะเป็นการสนับสนุนธุรกิจหลักของบริษัทฯ ให้เติบโตและแข็งแกร่งยิ่งขึ้นรวมถึงเป็น แหล่งรายได้ใหม่ในต่างประเทศให้กับกลุ่มบริษัทฯ

#### ภาพรวมของผลการดำเนินงานในปี 2557

ณ สิ้นปี 2557 บริษัทฯ มีรายได้รวม 1,262 ล้านบาท ปรับลดลง 451 ล้านบาทหรือร้อยละ 26 จากปีก่อนที่มีรายได้รวม 1,713 ล้านบาท โดยแบ่งเป็นสัดส่วนรายได้จากธุรกิจหลักทั้งธุรกิจเกมออนไลน์และธุรกิจตัวแทนจำหน่าย ได้ดังนี้

รับรองความถูกต้อง



### ข้อมูลเปรียบเทียบรายได้แต่ละประเภทกับปีที่ผ่านมา

กลุ่มธุรกิจ	2555		2556		2557	
	ล้านบาท	สัดส่วน(%)	ล้านบาท	สัดส่วน(%)	ล้านบาท	สัดส่วน(%)
1. ธุรกิจเกมออนไลน์	1,662	82	1,530	89	998	79
2. ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย	277	14	115	7	110	9
3. ธุรกิจบริการอื่นๆ	76	4	68	4	154	12
รวมรายได้	2,016	100	1,713	100	1,262	100

หมายเหตุ ตัวเลขรายได้แต่ละประเภทธุรกิจในตารางข้างต้นได้มีการสุทธิตายการระหว่างกันแล้ว

#### 1. ธุรกิจเกมออนไลน์

บริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์รวม 35 เกม ใน 6 ประเทศ คือ ไทย (19 เกม) สิงคโปร์ (11 เกม) มาเลเซีย (12 เกม) และ อินโดนีเซีย (4 เกม) ฟิลิปปินส์ (9 เกม) อินโดจีน ซึ่งประกอบด้วย พม่า เวียดนามและกัมพูชา (8 เกม) โดยมีรายได้ในปี 2557 จำนวน 998 ล้านบาท ปรับลดลงจำนวน 532 ล้านบาทหรือคิดเป็นร้อยละ 35 จากปีก่อนที่มีรายได้จำนวน 1,530 ล้านบาท จำนวนผู้เล่นปรับลดลง ตลอดจนเกมใหม่ที่ให้บริการก็ได้รับการตอบรับไม่ดีเท่าที่ควรเพราะมีการแข่งขันที่สูง และผู้เล่นเปลี่ยนไปเล่นเกมออนไลน์บน Mobile Application เพิ่มมากขึ้น โดยสามารถแบ่งตามภูมิศาสตร์ได้ตามตารางด้านล่างนี้

รับรองความถูกต้อง

ภูมิศาสตร์	2555		2556		2557	
	ล้านบาท	สัดส่วน(%)	ล้านบาท	สัดส่วน(%)	ล้านบาท	สัดส่วน(%)
ในประเทศ	982	63	805	53	570	57
ต่างประเทศ	680	37	725	47	428	43
รวม	1,662	100	1,530	100	998	100
อัตราการเติบโต (%)	10%		-8%		-34%	

## 2. ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย

รายได้จากธุรกิจตัวแทนจำหน่ายประกอบด้วยรายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายเกมออฟไลน์ การให้บริการช่องทางการชำระเงิน ตลอดจนจากเก็บค่าสมาชิกร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ โดยมีรายได้ในปี 2557 จำนวน 110 ล้านบาท ปรับลดลงจำนวน 5 ล้านบาทหรือคิดเป็นร้อยละ 4 จากปีก่อนที่มีรายได้จำนวน 115 ล้านบาท

## 3. ธุรกิจบริการอื่นๆ

รายได้จากธุรกิจบริการอื่นๆ ซึ่งประกอบด้วย รายได้ค่าโฆษณา รายได้สนับสนุนการตลาด รายได้ค่าลิขสิทธิ์ช่วงการบริการเกมออนไลน์ในเวียดนาม และรายได้จากการบริหารสื่อโฆษณาบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) โดยสำหรับปี 2557 บริษัทมีรายได้จากธุรกิจนี้จำนวน 124 ล้านบาท ปรับเพิ่มขึ้น 84 ล้านบาทเพิ่มขึ้น จากปีก่อนที่มีรายได้จำนวน 40 ล้านบาท สาเหตุหลักของรายได้ที่เพิ่มนั้นมาจากรายได้จากค่าลิขสิทธิ์ตัดจ่าย (sub licensing) ของ บริษัท Level Up! ที่ทางบริษัทได้ไปลงทุนไว้ต้นปี 2557 และการบริหารสื่อโฆษณาบนเครือข่ายออนไลน์ซึ่งเป็นธุรกิจหลักของบริษัทย่อย

## ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้

ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้ของบริษัทและบริษัทย่อยในปี 2557 มีจำนวน 1,723 ล้านบาท เมื่อเทียบกับปี 2556 มีจำนวน 1,668 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 55 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 3

รับรองความถูกต้อง

รายการ	งบการเงินรวม			
	2557	2556	เพิ่มขึ้น(ลดลง)	%
ต้นทุนขายและบริการ	(961)	(1,051)	(90)	-9%
ค่าใช้จ่ายในการขาย	(91)	(136)	(45)	-33%
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	(324)	(344)	(20)	-6%
ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทร่วม	(12)	-	12	
ขาดทุนจากการด้อยค่าของค่าความนิยม	(94)	-	94	
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายและการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	-	-	-	
	(257)	(106)	151	143%
รวมค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน	(1,740)	(1,637)	103	-6%
ค่าใช้จ่ายทางการเงิน	(2)	(1)	1	-59%
ผลประโยชน์ (ค่าใช้จ่าย) ภาษีเงินได้	19	(30)	(49)	-162%
รวมทั้งสิ้น	(1,723)	(1,668)	55	3%

สาเหตุหลักที่ทำให้บริษัทมีต้นทุนและค่าใช้จ่ายดำเนินงาน เพิ่มขึ้นเนื่องจากบริษัทและบริษัทย่อยมีการตัดจำหน่าย (write off) ค่าลิขสิทธิ์เกมที่อยู่ซึ่งมีข้อบ่งชี้ที่จะไม่ก่อให้เกิดประโยชน์เชิงเศรษฐกิจในอนาคต และยุติการให้บริการเกมที่ ไม่ได้รับความนิยมจากผู้เล่นเป็นจำนวนเงิน 257 ล้านบาท เพื่อให้เหมาะสมกับภาวะการแข่งขันของตลาดในปัจจุบัน รวมทั้งผลขาดทุนจากการลงทุนในบริษัทย่อยทั้งในประเทศและต่างประเทศ การขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุนและค่าความนิยมของบริษัทย่อยในต่างประเทศรวมเป็นเงิน 106 ล้านบาท

### กำไรสุทธิ

บริษัท และบริษัทย่อยมีผลขาดทุนสุทธิรวมในปี 2557 จำนวน 391 ล้านบาท ปรับลดลงร้อยละ 852 จากกำไรสุทธิจำนวน 52 ล้านบาทในปี 2556 เนื่องการดำเนินงานทั้งในประเทศและในต่างประเทศมีรายได้ลดลงมากซึ่งเป็นผลจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้บริโภคตามกระแสการเติบโตอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีทั้งในด้านของอินเทอร์เน็ต สมาร์ทโฟน และแท็บเล็ต ส่งผลให้บริษัทต้องตัดจำหน่ายค่าลิขสิทธิ์เกมที่ไม่ตอบสนองความต้องการของตลาดและหรือมีข้อบ่งชี้ที่จะไม่ก่อให้เกิดการได้ประโยชน์เชิงเศรษฐกิจในอนาคตและการยุติการให้บริการเกมที่ ไม่ได้รับความนิยมจากผู้เล่น ทำให้บริษัทมีต้นทุนสูงขึ้นจากเรื่องดังกล่าวส่งผลให้อัตรากำไรสุทธิจากการ

รับรองความถูกต้อง



ดำเนินงานในประเทศลดลงจากร้อยละ 8 เป็นขาดทุนร้อยละ 11 และขาดทุนสุทธิจากการดำเนินงานในต่างประเทศเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 3 เป็นร้อยละ 20

ภูมิศาสตร์	2555(ปรับปรุงใหม่)		2556		2557	
	ล้านบาท	อัตรากำไรสุทธิ (%)	ล้านบาท	อัตรากำไรสุทธิ (%)	ล้านบาท	อัตรากำไรสุทธิ (%)
ในประเทศ	215	19	74	8	-139	-11
ต่างประเทศ	79	9	-22	-3	-251	-20
รวม	294	15	52	3	-391	-31
อัตราการเติบโต (%)	-1%		-82%		-852%	

### ฐานะทางการเงิน

#### สินทรัพย์

บริษัทฯ มีสินทรัพย์รวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2557 จำนวน 1292 ล้านบาท ลดลงจำนวน 449 ล้านบาทหรือคิดเป็นร้อยละ 25 จากปีก่อนที่มีอยู่จำนวน 1,741 ล้านบาท สรุปได้ดังนี้ดังนี้

1.สินทรัพย์หมุนเวียน ลดลงสุทธิ 252 ล้านบาทหรือคิดเป็นร้อยละ 31 จากปี 2556 เนื่องจากในระหว่างปี 2557 มีรายการเปลี่ยนแปลงดังต่อไปนี้

1.1 เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปี 2557 ลดลงจำนวน 72.47 ล้านบาท จากปี 2556 ที่ 225.52

ล้านบาท มาเป็น 153.05 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 32.13 เนื่องจากมีการจ่ายชำระเงินลงทุนในบริษัทย่อยในประเทศฟิลิปปินส์ การให้การสนับสนุนทางการเงินแก่บริษัทฯ ในกลุ่มทั้งในประเทศและต่างประเทศ ตลอดจนการชำระเงินค่าลิขสิทธิ์เกมตามสัญญาที่เกิดขึ้น

1.2 สินค้าคงเหลือลดลง เนื่องจาก 2 สาเหตุ คือ 1) บริษัทจัดรายการส่งเสริมการขายแก่ร้านค้าหรือตัวแทนจำหน่ายที่มียอดขายตามเงื่อนไขที่บริษัทกำหนดไว้ 2) สินค้าของบริษัท จะแสดงมูลค่าตามราคาทุน (วิธีเข้าก่อน – ออกก่อน) หรือมูลค่าสุทธิที่จะได้รับแล้วแต่ราคาใดจะต่ำกว่า ในการบริหารสินค้าคงเหลือที่มีอายุเกิน 90 วัน ทางบริษัทได้กำหนดนโยบายปรับลดราคาทุน 100%

1.3 ลูกหนี้การค้าลดลง เนื่องจากรายได้จากการให้บริการและการขายสินค้าลดลง

รับรองความถูกต้อง

1.4 เงินฝากธนาคารที่ติดภาระค้ำประกัน เพิ่มขึ้นจำนวน 47.04 ล้านบาท จากปี 2556 ที่ 7.95 ล้านบาท มาเป็น 55.02 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 592.07 เนื่องจากภายใต้สัญญาการใช้สิทธิซอฟต์แวร์ และสิทธิในการให้บริการเกม บริษัทฯและบริษัทย่อยมีภาระที่จะต้องจัดทำหนังสือค้ำประกันสัญญาในการเป็นตัวแทนในการให้บริการ โดยหนังสือค้ำประกันดังกล่าวค้ำประกันโดยบริษัทฯ และเงินฝากธนาคารของบริษัทย่อยในประเทศไทยสิงคโปร์

#### ตารางแสดงการวิเคราะห์อายุของลูกค้าหนี้การค้า

รายการ	2557	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ	2556	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	64	34%	135	70%
ไม่เกิน 6 เดือน	54	29%	35	18%
6 - 12 เดือน	17	9%	2	1%
มากกว่า 12 เดือน	51	27%	22	11%
<b>รวมลูกหนี้การค้า</b>	<b>186</b>	<b>100%</b>	<b>194</b>	<b>100%</b>
หัก: ค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญ	(25)	-13%	(22)	-11%
<b>รวมลูกหนี้การค้าสุทธิ</b>	<b>161</b>		<b>172</b>	

ในปี 2557 บริษัทมีลูกหนี้ที่ยังไม่ถึงกำหนดและมีอายุไม่เกิน 6 เดือน รวมกันในส่วนร้อยละ 63 ของลูกหนี้การค้าทั้งหมด แม้ว่าสัดส่วนดังกล่าวจะลดลงจากปีที่ผ่านมาซึ่งอยู่ที่ร้อยละ 88 แต่บริษัทไม่มีการกระจุกตัวของความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อที่เกิดจากลูกหนี้การค้า เนื่องจากมีลูกหนี้การค้าจำนวนมากราย และจากประสบการณ์การเก็บหนี้ในอดีตของกลุ่มบริษัท ในปี 2557 มีการปรับปรุงหลักเกณฑ์การตั้งค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญเพื่อให้สอดคล้องกับโอกาสเก็บหนี้ไม่ได้ ด้วยเหตุผลเหล่านี้ทำให้ผู้บริหารเชื่อว่าไม่มีความเสี่ยงจากการให้สินเชื่อในลูกหนี้การค้ามากไปกว่าจำนวนที่ได้สำรองไว้

2. สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนลดลงสุทธิ 197 ล้านบาทหรือคิดเป็นร้อยละ 20 จากปีก่อนเนื่องจากในระหว่างปี 2557

2.1 เงินทุนชั่วคราวปี 2557 ลดลงจำนวน 147 ล้านบาท จากปี 2556 ที่ 206 ล้านบาท มาเป็น 61.83 ล้าน คิดเป็นร้อยละ 70.7 เนื่องจากมีการระดมเงินทุนลงทุนในการซื้อหุ้นสามัญของบริษัท Level Up! Inc. ซึ่งประกอบกิจการให้บริการด้านเกมออนไลน์ ขึ้นนำราย

รับรองความถูกต้อง

หนึ่งในประเทศฟิลิปปินส์ ด้วยทุนจดทะเบียนที่ชำระแล้ว 103 ล้านบาท และใช้  
หมุนเวียนในกิจการ

- 2.2 การบันทึกค่าเผื่อการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัท ไชเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด  
ซึ่งอยู่ในสถานะชะลอการทำธุรกิจ ปี 2557 จำนวน 12 ล้านบาท
- 2.3 การบันทึกค่าเผื่อการด้อยค่าของค่าความนิยมจำนวน 94 ล้านบาท เนื่องจากบริษัทฯ ได้  
ทำการทดสอบการด้อยค่าประจำปี 2557 ของค่าความนิยมที่ได้มาจากการลงทุนใน  
ต่างประเทศคือประเทศมาเลเซีย CIB Deveopment Sdn.Bhd. อินโดนีเซีย PT Asiasoft  
และในประเทศบริษัท เพลย์พาร์ก จำกัดโดยวิธี ประมาณการกระแสเงินสดระยะเว  
ห้าปี
- 2.4 การบันทึกการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น และค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า จำนวน  
257 ล้านบาท เพื่อให้เหมาะสมกับภาวะการแข่งขันของตลาดในปัจจุบัน

## แหล่งที่มาของเงินทุน

### หนี้สิน

บริษัทฯ มีหนี้สินรวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2557 จำนวน 532.73 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจำนวน  
9.93 ล้านบาทหรือคิดเป็นร้อยละ 1.9 จากปีก่อนที่มีอยู่จำนวน 522.79 ล้านบาท สรุปได้ดังนี้

1. หนี้สินหมุนเวียนเพิ่มขึ้นสุทธิ 27.6 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 6 จากปีก่อนเนื่องจากใน  
ระหว่างปี 2557
  - 1.1 บันทึกรายการเงินกู้ระยะสั้นจากสถาบันการเงินในปี 2557 เป็นเงินวงเงินกู้ยืม จำนวน  
2.4 ล้าน  
เหรียญสิงคโปร์ ที่บริษัทย่อยได้รับจากธนาคารเพื่อวัตถุประสงค์ในการจัดทำหนังสือ  
ค้ำประกันสัญญาในการเป็นตัวแทนในการให้บริการ โดยเงินกู้ยืมดังกล่าวค้ำประกัน  
โดยบริษัทฯ และการเงินฝากธนาคารของบริษัทย่อย
  - 1.2 เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่นเพิ่มขึ้น 15.18 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 9%
2. หนี้สินไม่หมุนเวียนลดลงสุทธิ 17.65 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 32 จากปีก่อนเนื่องจากใน  
ระหว่างปี 2557
  - 2.1 ประมาณการมูลค่าของสัญญาให้สิทธิในการซื้อหุ้นมีค่าลดลง10.65 ล้านบาทคิดเป็น  
ร้อยละ 86%
  - 2.2 หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีลดลง 9.83 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 31%
  - 2.3 สำรองผลประโยชน์ระยะยาวของพนักงานเพิ่มขึ้น 3 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 33%

รับรองความถูกต้อง

### ส่วนของผู้ถือหุ้น

บริษัทฯ มีส่วนของผู้ถือหุ้นรวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2557 จำนวน 759.435 ล้านบาท ลดลงสุทธิจำนวน 458.559 ล้านบาทหรือคิดเป็นร้อยละ 38 จากปีก่อนที่มีอยู่จำนวน 1218 ล้านบาท สรุปได้ดังนี้ดังนี้

1. ผลประกอบการสะสมที่ยังไม่ได้จัดสรรในปี 2557 ขาดทุนเพิ่มขึ้น 389 ล้านบาท จากปี 2556
2. ส่วนของผู้มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมของบริษัทย่อย เพิ่มขึ้น 69 ล้านบาท จากปี 2556

### สภาพคล่องและความเพียงพอของเงินทุน

สำหรับปี 2557 บริษัทและบริษัทย่อยมีอัตราส่วนสภาพคล่อง 1.10 เท่า ลดลงจากปีก่อน 1.70 เท่า เนื่องจากการลงทุนที่เป็นสาระสำคัญโดยการซื้อหุ้นสามัญของบริษัท Level Up! Inc. 4.2 ล้านเหรียญสหรัฐอเมริกา หรือเทียบเท่าประมาณ 136 ล้านบาท และหุ้นสามัญของบริษัท มิริน อินโนเวชั่น จำกัด มูลค่า 10 ล้านบาท และในระหว่างปีบริษัท ซิงค์พลัส ดิจิตอล จำกัดเพิ่มทุนเรียกชำระอีก 2 ล้านบาท บริษัทฯ ได้ชำระค่าหุ้นสามัญส่วนที่เหลือจำนวน 1.5 ล้านบาทแล้ว

เนื่องจากบริษัทฯ พิจารณาแล้ว เห็นว่า Level Up!, Inc. มีศักยภาพในการดำเนินการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศฟิลิปปินส์ ตลอดจนมีทีมงานที่มีความเชี่ยวชาญ บริษัทฯ จึงเชื่อว่าการลงทุนในบริษัทย่อย เป็นการสนับสนุนธุรกิจหลักของบริษัทฯ ให้เติบโตและแข็งแกร่งยิ่งขึ้น และเป็นการเพิ่มแหล่งรายได้ในต่างประเทศให้กับกลุ่มบริษัท ในด้านบริษัท มิริน อินโนเวชั่น จำกัด บริษัทได้จัดตั้งบริษัทย่อยเพื่อการพัฒนาเกมออนไลน์บนโทรศัพท์เคลื่อนที่ เป็นการสนับสนุนธุรกิจหลักของบริษัทฯ ให้เติบโตและแข็งแกร่งยิ่งขึ้น และเป็นการเพิ่มแหล่งรายได้ให้กับกลุ่มบริษัท

ทางด้านอัตราส่วนหนี้สินต่อทุน สำหรับปี 2557 อยู่ที่ 0.73 เท่า เพิ่มขึ้นจากปี ก่อน 0.47 เท่า เนื่องจากการมีงบการเงินกู้ยืม จำนวน 2.4 ล้านเหรียญสิงคโปร์ เพื่อวัตถุประสงค์ในการจัดทำหนังสือค้ำประกันสัญญาในการเป็นตัวแทนในการให้บริการ โดยเงินกู้ยืมดังกล่าวค้ำประกันโดยบริษัทฯ และเงินฝากธนาคารของบริษัทย่อย ทั้งนี้ระดับเงินลงทุนของบริษัทอยู่ในระดับเพียงพอ

รับรองความถูกต้อง

## 14.2 ปัจจัยหรือเหตุการณ์ที่มีผลต่อฐานะการเงินหรือการดำเนินงานอย่างมีนัยสำคัญในอนาคต ทั้งภายในและภายนอก

ปัจจัยที่มีผลต่อฐานะการเงินหรือการดำเนินงานมีหลายสาเหตุ อาทิเช่น ความนิยมในตัวเกม ช่วงเวลาเปิดตัวเกม การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี การหยุดให้บริการเนื่องจากผลกระทบจากภายนอก การขโมยข้อมูล และท้ายที่สุดคือ การเพิ่มช่องทางจำหน่าย ซึ่งปัจจัยต่างๆนี้อาจจะมีผลกระทบต่อสถานะการเงินและการดำเนินงานในอนาคตดังนี้

### 1. ความนิยมในตัวเกม

ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมออนไลน์มีการแข่งขันที่สูงขึ้นเทียบกับอดีต การเลือกสรรเกมให้เหมาะกับกลุ่มตลาดจึงมีความสำคัญมาก การเลือกเกมที่ไม่ได้รับการตอบรับจากตลาดมีผลทำให้คู่แข่งสามารถแย่งส่วนแบ่งตลาดได้อันจะมีผลต่อฐานะการเงินของกลุ่มบริษัท

### 2. ช่วงเวลาเปิดตัวเกม

ช่วงเวลาในการเปิดตัวเกมเป็นอีกตัวแปรหนึ่งที่สำคัญ ซึ่งปัจจุบันมีเกมออนไลน์ออกมาสู่ตลาดมากมาย ทำให้ผู้เล่นเกมมีตัวเลือก ซึ่งช่วงเวลาในการเปิดตัวเกมใหม่รวมถึงการประชาสัมพันธ์ที่ดีและเข้ากับช่วงเทศกาลจะทำให้เพิ่มความน่าสนใจและดึงดูดผู้เล่นเกมได้มาก โดยการเปิดตัวเกมในช่วงเวลาที่ไม่เหมาะสม เช่น โรงเรียนเปิดเทอม ช่วงนอกเทศกาล จะมีผลต่อความนิยมในตัวเกม

### 3. การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี

พฤติกรรมของผู้บริโภค หรือผู้เล่นมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างเห็นได้ชัด ทั้งนี้มาจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่มีการรองรับหรือการเข้าถึงเกม โดยในช่วง 1-2 ปีที่ผ่านมา โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนได้รับความนิยมอย่างมากจากคนไทย ส่งผลให้ “แอปพลิเคชันเกม” หรือเกมบนโทรศัพท์มือถือ มีแนวโน้มที่จะได้รับความนิยมเพิ่มมากยิ่งขึ้นเรื่อยๆ เนื่องจากปัจจุบันผู้ให้บริการเกมออนไลน์ต่างให้ความสนใจรวมถึงประกาศที่จะเปิดตัวเกมบนโทรศัพท์มือถือ ด้วยการนำเสนอเกมที่พัฒนาขึ้นเอง หรือร่วมกับพาร์ทเนอร์พัฒนาขึ้นให้มีเนื้อหาเหมาะสมกับตลาดในเมืองไทย ทำให้บริษัทต้องปรับแผนธุรกิจเพื่อให้พร้อมรองรับกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ซึ่งพฤติกรรมของผู้เล่นที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วนี้ ส่งผลกระทบกับธุรกิจเกมออนไลน์ของบริษัท ในปีที่ผ่านมา อย่างไรก็ตาม จากจุดนี้ทำให้บริษัทปรับกลยุทธ์ทางธุรกิจใหม่ เดินหน้าเข้าสู่ตลาดเกม Mobile อย่างเต็มตัว อย่างไรก็ตามในส่วนของเกมพีซี บริษัทก็ยังคงให้ความสำคัญพร้อมกับการปรับกลยุทธ์ให้เข้าถึงเกมให้ได้ง่ายและรวดเร็วขึ้นเช่นกัน นอกจากนี้ในอนาคตบริษัทกำลัง

รับรองความถูกต้อง

พัฒนาระบบที่สามารถรองรับผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ด้วยสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับเกมและไม่ใช้เกม

#### 4. การหยุดให้บริการเนื่องจากผลกระทบภายนอก

การหยุดให้บริการอันเกิดผลกระทบภายนอกเช่น ภัยธรรมชาติ และเหตุการณ์ความไม่สงบทางการเมือง อันจะส่งผลกระทบต่อบริษัท โดยเฉพาะความไม่แน่นอนทางการเมืองอาจจะมีผลกระทบต่อการหยุดให้บริการของจำนวนร้านอินเทอร์เน็ตในพื้นที่ชุมนุม ซึ่งเป็นอีกสาเหตุที่กระทบฐานะการเงินของบริษัท

#### 5. การขโมยข้อมูล

จุดแข็งของบริษัทคือมีกลุ่มผู้เล่นเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งการที่คู่แข่งสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลลูกค้าของบริษัท จะสร้างความสูญเสียโดยตรงกับบริษัท อย่างไรก็ตามปัจจุบันบริษัทได้มีระบบจัดเก็บและป้องกันฐานข้อมูลเป็นอย่างดี เพื่อไม่ให้ข้อมูลรั่วไหลสู่ภายนอก

#### 6. การกระจายตัวแทนจำหน่าย

บริษัทมีความสัมพันธ์อันดีกับกลุ่มตัวแทนจำหน่ายต่างๆเช่น ตัวแทนชำระเงิน ตัวแทนการขาย รวมถึงตัวแทนการจัดจำหน่าย เช่นผู้ให้บริการโทรศัพท์มือถือ ร้านค้าอินเทอร์เน็ต และร้านสะดวกซื้อ ซึ่งกลุ่มตัวแทนจำหน่ายต่าง ๆ นั้น มีอิทธิพลต่อ ผลิตภัณฑ์และการให้บริการของบริษัทการลดลงของตัวแทนจำหน่ายจะทำให้บริษัทสูญเสียรายได้อันจะมีผลกระทบต่อฐานะการเงินของบริษัท

#### 7. ความต้องการบุคลากรในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ภูมิภาคอาเซียนเพิ่มสูงขึ้น

บุคลากรผู้เชี่ยวชาญในด้านเกมภายในบริษัทมีส่วนสำคัญต่อการเติบโตของบริษัท โดยในช่วงที่ผ่านมาอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เติบโตอย่างต่อเนื่อง ทำให้ความต้องการบุคลากรทางด้านเกมเพิ่มสูงขึ้น ดังนั้นการขาดบุคลากรผู้เชี่ยวชาญในด้านเกมจะมีผลโดยรวมต่อการเติบโตของบริษัท

#### 8. ความเสี่ยงในการขยายธุรกิจไปต่างประเทศ

บริษัทได้มีการขยายการลงทุนในต่างประเทศอย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่ปี พ.ศ 2555 ให้ครอบคลุมภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ อย่างไรก็ตาม หากบริษัทไม่มีระบบการวิเคราะห์โครงการใหม่ที่มีประสิทธิภาพ ระบบการควบคุมภายใน, ระบบการตรวจสอบการเข้าถึงข้อมูลต่างๆ รวมทั้งไม่สามารถพัฒนาบุคลากรให้ทันต่อการขยายตัว อาจจะส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพของผลการดำเนินงาน

รับรองความถูกต้อง

#### 9 ความเสี่ยงที่มีผลกระทบจากค่าลิขสิทธิ์ตัดจ่าย

บริษัทมีความเสี่ยงจากค่าลิขสิทธิ์เกมที่ไม่เข้าเทรนของตลาดเกม ซึ่งต้องมีการพิจารณายุติการให้บริการเกมที่ไม่ได้รับความนิยมจากผู้เล่น หรือมีการประมาณการค่าลิขสิทธิ์ซึ่งอาจจะส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงาน

อย่างไรก็ตาม บริษัทได้พยายามปรับเปลี่ยนเงื่อนไขของสัญญา และการเจรจาต่อรองกับผู้ผลิต และหรือผู้พัฒนาเกม เพื่อลดความเสี่ยงในเรื่องดังกล่าว เป็นต้น