

### 13. ข้อมูลทางการเงินที่สำคัญ

งบแสดงฐานะการเงินของบริษัทฯ และบริษัทย่อย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2557-2559

งบแสดงฐานะการเงิน (ล้านบาท)	2559	2558	2557
เงินสด	223.86	121.19	153.05
เงินลงทุนระยะสั้น	-	93.28	61.83
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	97.91	141.95	170.18
สินค้าคงเหลือ	0.12	2.30	9.11
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้าส่วนที่หมุนเวียน	25.61	18.93	29.19
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	74.63	70.15	63.64
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน	422.13	447.80	487.00
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	159.75	346.77	805.16
<b>รวมสินทรัพย์</b>	<b>581.88</b>	<b>794.57</b>	<b>1,292.16</b>
รวมหนี้สินหมุนเวียน	449.44	560.76	524.61
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน	18.48	14.83	36.38
<b>รวมหนี้สิน</b>	<b>467.92</b>	<b>575.59</b>	<b>560.99</b>
ทุนจดทะเบียน	409.88	307.41	307.41
ทุนที่ออกและชำระเต็มมูลค่า	409.88	307.41	307.41
ส่วนเกิน (ต่ำกว่า) มูลค่าหุ้น	796.83	796.83	796.83
กำไร (ขาดทุน) สะสม	(1,122.03)	(907.20)	(436.08)
ส่วนของผู้ถือหุ้นบริษัทใหญ่	112.30	224.00	698.82
ส่วนของผู้ถือหุ้นส่วนน้อย	1.65	(5.02)	32.36
<b>รวมส่วนของผู้ถือหุ้น</b>	<b>113.96</b>	<b>218.98</b>	<b>731.17</b>

รับรองความถูกต้อง

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จของบริษัทฯ และบริษัทย่อย สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2557-2559

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ (ล้านบาท)	2559	2558	2557
ยอดขายสุทธิ	861.28	860.49	1,240.82
รายได้อื่น	15.58	38.32	29.21
<b>รวมรายได้</b>	<b>876.86</b>	<b>898.81</b>	<b>1,270.03</b>
ต้นทุนขาย	716.04	842.52	1,219.25
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร	313.07	576.72	521.61
<b>รวมค่าใช้จ่าย</b>	<b>1,029.11</b>	<b>1,419.24</b>	<b>1,740.86</b>
กำไร (ขาดทุน) สุทธิ	(216.68)	(475.15)	(383.60)
กำไรต่อหุ้น (บาท)	(0.70)	(1.55)	(1.25)

งบกระแสเงินสดของบริษัทฯ และบริษัทย่อย สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2557-2559

งบกระแสเงินสด (ล้านบาท)	2559	2558	2557
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมดำเนินงาน	28.90	56.62	31.59
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมลงทุน	(2.98)	(91.36)	(152.25)
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมจัดหาเงิน	76.67	(0.89)	41.28
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดสุทธิเพิ่มขึ้น (ลดลง)	100.78	(27.14)	(72.73)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี	223.86	121.19	153.05

รับรองความถูกต้อง

ตารางแสดงอัตราส่วนทางการเงินที่สำคัญ

อัตราส่วนทางการเงิน	งบการเงิน		
	2559	2558	2557
อัตราส่วนสภาพคล่อง (เท่า)	0.93	0.80	0.93
อัตรากำไรขั้นต้น (%)*	16.86	2.09	1.74
อัตรากำไรสุทธิ (%)	(25.16)	(55.22)	(30.92)
อัตราผลตอบแทนผู้ถือหุ้น (%)	(130.16)	(100.02)	(39.36)
อัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ (%)	(31.48)	(45.54)	(25.30)
อัตรากำไรสุทธิของสินทรัพย์ (เท่า)	1.25	0.82	0.82
อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (เท่า)	4.1	2.63	0.77

หมายเหตุ\* เป็นอัตรากำไรขั้นต้นที่รวมรายการพิเศษแล้ว

รับรองความถูกต้อง

#### 14. การวิเคราะห์และคำอธิบายของฝ่ายจัดการ

##### 14.1 คำอธิบายและการวิเคราะห์ฐานะการเงินและผลการดำเนินงาน

###### ภาพรวมของการดำเนินธุรกิจ

###### โครงสร้างรายได้หลักในปี 2559

ในปี 2559 บริษัทฯ ยังคงมีรายได้หลักจากการให้บริการเกมออนไลน์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ทั้งเกมพีซี และเกมมือถือ การโฆษณา และการเป็นตัวแทนจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมพีซี รวมถึงการให้บริการช่องทางการชำระเงินในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

###### สรุปผลการดำเนินงาน

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ให้บริการเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งประกอบด้วย 6 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์รวม 36 เกม ใน 6 ประเทศคือไทย (20) เกม สิงคโปร์ (16) เกม มาเลเซีย (20) เกม อินโดนีเซีย (13) เกม ฟิลิปปินส์ (18) เกม และเวียดนาม (14) เกม ประกอบด้วยเกมคอมพิวเตอร์ 23 เกม และเกมมือถือ 12 เกม โดยสัดส่วนรายได้จากการดำเนินงานในปี 2559 ในประเทศไทยคิดเป็นร้อยละ 49 และต่างประเทศ คิดเป็นร้อยละ 51 ของรายได้ทั้งหมด ซึ่งเป็นครั้งแรกที่บริษัทในต่างประเทศมีรายได้สูงกว่าในประเทศไทย ถือเป็นสัญญาณที่ดีว่าบริษัทในต่างประเทศมีแนวโน้มปรับตัวในทิศทางที่ดีขึ้น มีศักยภาพในแข่งขันเพื่อช่วงชิงส่วนแบ่งทางการตลาด

รายได้ของบริษัทฯ ในปี 2559 ประกอบด้วย รายได้จากเกมออนไลน์ มีสัดส่วนคิดเป็นร้อยละ 87 ของรายได้ทั้งหมด รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายสินค้าเกมออนไลน์ ร้อยละ 3 และรายได้อื่นๆ ร้อยละ 10 ของรายได้ทั้งหมด

ในปี 2559 บริษัทฯ มีรายได้รวม 877 ล้านบาท ลดลง 22 ล้านบาทหรือลดลงร้อยละ 2.4 จากปี 2558 ซึ่งมีรายได้รวม 899 ล้านบาท เนื่องจากผู้เล่นเกมส่วนใหญ่เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์จากบนเครื่องคอมพิวเตอร์มาเป็นบนมือถือ แท็บเล็ต และสมาร์ทโฟน ตามกระแสการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี

รับรองความถูกต้อง

จากการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ส่งผลให้บริษัทฯ พิจารณาปรับเปลี่ยนโครงสร้างและแผนธุรกิจให้รองรับการเปลี่ยนแปลงของธุรกิจเกมออนไลน์ ด้วยการปรับกลยุทธ์เข้าสู่ตลาดเกมมือถือ ทั้งในด้าน Mobile Game, Mobile Service และ Mobile Application รวมถึงการคิดสรรเกมด้วยการซื้อลิขสิทธิ์จากผู้พัฒนาเกม และการพัฒนาเกมด้วยตนเอง บริษัทลงทุนและเผยแพร่เกมมือถือมากขึ้น แต่รายได้ไม่เป็นไปตามที่คาดหวังไว้ เพราะพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของผู้เล่นเกมมือถือยังไม่มากพอ อีกทั้งเกมมือถือมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทำให้อายุของเกมมือถือค่อนข้างสั้นกว่าเกมบนคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้บริษัทยังต้องเผชิญกับการแข่งขันกับผู้พัฒนาเกมรายใหญ่ ๆ ที่หันมาเผยแพร่เกมบนมือถือและเครื่องพีซีด้วยตนเองมากขึ้น

ในปี 2559 มีรายการที่เป็นค่าใช้จ่ายพิเศษ (One off items) ซึ่งบริษัทฯ พิจารณาตั้งสำรองด้วยค่าเงินลงทุนทั้งจำนวน สำหรับการลงทุนในบริษัทร่วมและบริษัทย่อย ดังแสดงไว้ในงบการเงินเฉพาะกิจการ และรับรู้ผลขาดทุนของบริษัทร่วมและบริษัทย่อยดังกล่าวในงบการเงินรวมตามวิธีส่วนได้เสีย รวมถึงการด้อยค่าในส่วน of ค่าลิขสิทธิ์เกมทั้งในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ และการด้อยค่าเงินให้กู้ยืมแก่บริษัทย่อยดังรายละเอียดข้างล่างนี้

หน่วย : ล้านบาท

รายการด้อยค่าและตัดจำหน่าย	งบการเงินรวม	งบการเงินเฉพาะกิจการ
การด้อยค่า ค่าลิขสิทธิ์	67.2	28.8
การด้อยค่า เงินลงทุนในบริษัทร่วม	19.5	25.0
การด้อยค่าเงินลงทุนในบริษัทย่อย	-	15.4
การด้อยค่าเงินให้กู้ยืมแก่บริษัทย่อย	-	61.6
<b>รวม</b>	<b>86.7</b>	<b>130.8</b>

บริษัทฯ มีผลขาดทุนสุทธิในปี 2559 จำนวน 216.7 ล้านบาท ปรับตัวดีขึ้นจากปี 2558 จำนวน 258.4 ล้านบาท (ปี 2558 ขาดทุน 475 ล้านบาท) คิดเป็นร้อยละ 54.4 อันเป็นผลสืบเนื่องจาก การลดลงของรายจ่ายที่เป็นรายการพิเศษ และการลดลงของค่าใช้จ่ายหลังจากที่บริษัทมีการปรับโครงสร้างภายใน

หากไม่รวมรายการพิเศษข้างต้น บริษัทมีผลขาดทุนทั้งสิ้น 130 ล้านบาท มากกว่าปี 2558 คิดเป็นร้อยละ 14 (ผลขาดทุน  $216.7 - 86.7 = 130$  ล้านบาท) เป็นผลสืบเนื่องจากเกมที่เปิดใหม่ไม่สามารถสร้างรายได้

รับรองความถูกต้อง

ตามที่บริษัทคาดหวังไว้ อีกทั้งบริษัทมีค่าใช้จ่ายที่เพิ่มขึ้นจากการโฆษณาและส่งเสริมการขายโดยเฉพาะในเกมใหม่ ๆ ที่เพิ่มขึ้น

บริษัทพิจารณาปรับโครงสร้างของกลุ่มบริษัทฯ ด้วยการควบรวมการบริหารจัดการ การขาย การปิด การดำเนินงานบางส่วน ตลอดจนการเลิกกิจการ ทั้งนี้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการแข่งขัน ณ ปี 2559 บริษัทเสร็จสิ้นการชำระบัญชี 1 บริษัท อยู่ระหว่างการชำระบัญชี 1 บริษัท และขายกิจการ 1 บริษัท

#### ภาพรวมของผลการดำเนินงานในปี 2559

ณ สิ้นปี 2559 บริษัทฯ มีรายได้จากธุรกิจหลัก 861 ล้านบาท ใกล้เคียงกับปีก่อนที่มีรายได้ 860 ล้านบาท โดยแบ่งเป็นสัดส่วนรายได้จากธุรกิจหลัก ทั้งธุรกิจเกมออนไลน์และธุรกิจตัวแทนจำหน่ายและรายได้ค่าโฆษณา ดังนี้

กลุ่มธุรกิจ	2557		2558		2559	
	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)
1. ธุรกิจเกมออนไลน์	955	77	718	83	761	88
2. ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย	113	9	50	6	28	3
3. ธุรกิจบริการอื่นๆ	173	14	92	11	72	8
รวม	1,241	100	860	100	861	100

หมายเหตุ : ตัวเลขรายได้ในตารางข้างต้นมีการสุทธิตายการระหว่างกันแล้ว

1. ธุรกิจเกมออนไลน์ : บริษัทฯ มีรายได้จากเกมออนไลน์ในปี 2559 จำนวน 761 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 43 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 6 จากปีก่อนที่มีรายได้ 718 ล้านบาท เนื่องจากเกมใหม่ที่เปิดในต่างประเทศได้รับการตอบรับที่ดีกว่าในประเทศส่งผลให้สัดส่วนรายได้จากต่างประเทศสูงกว่าในประเทศ

รับรองความถูกต้อง

2. ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย : ประกอบด้วย รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายเกมออนไลน์ การให้บริการช่องทางการชำระเงิน และการเก็บค่าสมาชิกร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ โดยมีรายได้ในปี 2559 จำนวน 28 ล้านบาท ลดลง 22 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 44 จากปีก่อนที่มีรายได้ 50 ล้านบาทเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เล่นเกมและเทคโนโลยีต่าง ๆ

3. ธุรกิจบริการอื่นๆ : ประกอบด้วย รายได้ค่าโฆษณา รายได้สนับสนุนการตลาด รายได้ค่าลิขสิทธิ์ช่วงการบริการเกมออนไลน์ในเวียดนาม และรายได้จากการบริหารสื่อโฆษณบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสำหรับปี 2559 บริษัทฯ มีรายได้จากธุรกิจนี้ 72 ล้านบาท ลดลง 20 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 22 จากปีก่อนที่มีรายได้ 92 ล้านบาทเนื่องจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบธุรกิจ

ตารางข้างล่างนี้แสดงรายได้จากธุรกิจหลักตามเขตภูมิศาสตร์

ภูมิศาสตร์	2557		2558		2559	
	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)
1. ในประเทศ	644	52	499	58	419	49
2. ต่างประเทศ	597	48	361	42	442	51
รวม	1,241	100	860	100	861	100
อัตราการเติบโต (%)	(34%)		(31%)		0.1%	

รับรองความถูกต้อง

### ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้

ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้ของบริษัทฯ และบริษัทย่อยในปี 2559 มีจำนวน 1,087 ล้านบาท ลดลง 320 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 23 จากปี 2558 ที่มีจำนวน 1,407 ล้านบาท

รายการ	งบการเงินรวม			
	2558	2559	เพิ่มขึ้น (ลดลง)	%
ต้นทุนขายและบริการ	637)	(649)	12	2%
ค่าใช้จ่ายในการขาย	(98)	(109)	11	11%
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	(323)	(185)	(138)	(43%)
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายและการด้อยค่าของ	-			
สินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	(205)	(67)	(138)	(67%)
ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทร่วม		(19)	19	100%
ขาดทุนจากการด้อยค่าของค่าความนิยม	(156)	-	(156)	(100%)
รวมค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน	(1,419)	(1,029)	(390)	(27%)
ค่าใช้จ่ายทางการเงิน	(2)	(2)	0	-
ผลประโยชน์ (ค่าใช้จ่าย) ภาษีเงินได้	14	(56)	(70)	(500%)
<b>รวม</b>	<b>(1,407)</b>	<b>(1,087)</b>	<b>(320)</b>	<b>(23%)</b>

สาเหตุหลักที่ทำให้บริษัทฯ มีต้นทุนขายเพิ่มขึ้น 2% จากปีก่อนเกิดจากค่าลิขสิทธิ์ของเกมมือถือสูงกว่าเกมคอมพิวเตอร์และค่าลิขสิทธิ์จัดจ่ายตามอายุของสัญญาซึ่งมีต้นทุนที่สูงกว่ารายได้ที่ได้รับ

ค่าใช้จ่ายในการขายเพิ่มขึ้น 11% ซึ่งส่วนใหญ่เป็นค่าใช้จ่ายทางการตลาด โฆษณาและการส่งเสริมการขาย ส่วนค่าใช้จ่ายในการบริหารลดลงจากปีก่อน 138 ล้านบาทหรือ 43% เนื่องจากการปรับโครงสร้างภายในบริษัทส่งผลให้ค่าใช้จ่ายในด้านพนักงานลดลง 14 ล้านบาท ค่าเช่าลดลง 11 ล้านบาท ค่าสาธารณูปโภคลดลง 5 ล้านบาท ค่าเสื่อมราคา ค่าที่ปรึกษา ค่าเดินทางอื่น ๆ ลดลงคิดเป็นเงิน 17 ล้านบาท นอกจากนี้เกิด

รับรองความถูกต้อง



จากการลดลงของรายการพิเศษที่เกี่ยวกับการด้อยค่ารายการต่าง ๆ เช่น การด้อยค่าในสินทรัพย์ไม่มีตัวตนและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า การด้อยค่าในเงินลงทุน และ ค่าความนิยม เป็นต้น

### กำไร(ขาดทุน)สุทธิ

บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีผลขาดทุนสุทธิรวมในปี 2559 จำนวน 216 ล้านบาทลดลงร้อยละ 55 จากขาดทุนสุทธิจำนวน 475 ล้านบาทของปี 2558 เนื่องจากการลดลงของค่าใช้จ่ายอันเป็นผลต่อเนื่องจากการปรับโครงสร้างของบริษัท การลดลงของรายการพิเศษที่เกี่ยวกับการด้อยค่าต่าง ๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าบริษัทเริ่มมีการปรับตัวในทิศทางที่ดีขึ้น

ภูมิศาสตร์	2557		2558		2559	
	ล้านบาท	อัตรากำไรสุทธิ (%)	ล้านบาท	อัตรากำไรสุทธิ (%)	ล้านบาท	อัตรากำไรสุทธิ (%)
1. ในประเทศ	(136)	(11)	(251)	(29)	(167)	(19)
2. ต่างประเทศ	(248)	(20)	(224)	(26)	(50)	(6)
รวม	(384)	(31)	(475)	(55)	(216)	(25)
อัตรากำไรสุทธิ (%)	(852%)		(24%)		55%	

### ฐานะทางการเงิน

#### สินทรัพย์

บริษัทฯ มีสินทรัพย์รวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 จำนวน 581.88 ล้านบาท ลดลง 212.69 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 26.77 จากปีก่อนที่มีอยู่ 794.57 ล้านบาท สรุปได้ดังนี้

\_\_\_\_\_  
รับรองความถูกต้อง

1. สินทรัพย์หมุนเวียนลดลงสุทธิ 25.67 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 5.73 จากปี 2558 เนื่องจากในระหว่างปี 2559 มีรายการเปลี่ยนแปลงดังนี้

- เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปี 2559 เพิ่มขึ้น 102.68 ล้านบาท จากปี 2558 ที่ 121.19 ล้านบาท เป็น 223.86 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 84.71 สาเหตุหลักเกิดจากการเพิ่มทุน
- สินค้าคงเหลือลดลงจาก 2 สาเหตุ คือ 1) บริษัทฯ จัดรายการส่งเสริมการขายแก่ร้านค้าหรือตัวแทนจำหน่ายที่มียอดขายตามเงื่อนไขที่บริษัทฯ กำหนดไว้ 2) การควบคุมการสั่งซื้อสินค้าโดยสินค้าของบริษัทฯ จะแสดงมูลค่าตามราคาทุน (วิธีเข้าก่อน-ออกก่อน) หรือมูลค่าสุทธิที่จะได้รับ แล้วแต่ราคาใดจะต่ำกว่า ในการบริหารสินค้าคงเหลือที่มีอายุเกิน 90 วัน บริษัทฯ กำหนดนโยบายปรับลดราคาทุน 100%
- ลูกหนี้การค้าลดลง 44.04 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 31.03 เนื่องจากการรับชำระตามกำหนดเวลา

**ตารางแสดงการวิเคราะห์อายุของลูกหนี้การค้า**

อายุของลูกหนี้การค้า	2559	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ	2558	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	43	61%	70	70%
ไม่เกิน 3 เดือน	19	27%	23	23%
3-6 เดือน	-	-	-	-
6-12 เดือน	3	4%	-	-
เกินกว่า 12 เดือน	5	8%	7	7%
<b>รวมลูกหนี้การค้า</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>
หัก : ค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญ	(8)	(11%)	(6)	(6%)
<b>รวมลูกหนี้การค้าสุทธิ</b>	<b>62</b>		<b>94</b>	

ในปี 2559 บริษัทฯ มีลูกหนี้การค้า-บุคคลภายนอกสุทธิที่ยังไม่ถึงกำหนดและมีอายุไม่เกิน 6 เดือน มีมูลค่า 62 ล้านบาท โดยบริษัทฯ ไม่มีการกระจุกตัวของความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อที่เกิดจากลูกหนี้การค้า เนื่องจากมีลูกหนี้การค้าจำนวนมากกระจาย และจากประสบการณ์การเก็บหนี้ในอดีตของกลุ่มบริษัทฯ ในปี 2559 มี

\_\_\_\_\_  
รับรองความถูกต้อง

การปรับปรุงหลักเกณฑ์การตั้งค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญเพื่อให้สอดคล้องกับโอกาสเก็บหนี้ไม่ได้ ด้วยเหตุผลเหล่านี้ทำให้ผู้บริหารเชื่อว่าไม่มีความเสี่ยงจากการให้สินเชื่อในลูกหนี้การค้ามากไปกว่าจำนวนที่ได้สำรองไว้

2. สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนลดลงสุทธิ 187.02 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 53.93 จากปีก่อน เนื่องจากในระหว่างปี 2559 มีการเปลี่ยนแปลงดังนี้

- เงินลงทุนในบริษัทรวมลดลง 17.7 ล้านบาท จากปี 2558 ที่ 26.23 ล้านบาท มาเป็น 8.53 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 67.5 เนื่องจากการด้อยค่าเงินลงทุนในหุ้นบริษัท Pomelo Network Pte. Ltd. และการจดทะเบียนเลิกกิจการของบริษัทไซเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัดซึ่งอยู่ในระหว่างการชำระบัญชี
- การลดลงของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นและค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า จำนวน 56.98 ล้านบาท และ 10.19 ล้านบาทตามลำดับ เนื่องจากการตัดจ่ายและการตั้งสำรองด้อยค่า
- สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี ลดลงจากการตัดจ่ายเป็นรายจ่ายในปี 2559

#### หนี้สิน

บริษัทฯ มีหนี้สินรวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 จำนวน 467.92 ล้านบาท ลดลง 107.67 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 18.71 จากปีก่อนที่มีอยู่ 575.59 ล้านบาท สรุปได้ดังนี้

1. หนี้สินหมุนเวียนลดลงสุทธิ 111.32 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 19.85 จากปีก่อน เนื่องจากในระหว่างปี 2559 มีการเปลี่ยนแปลงดังนี้

- เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่นลดลง 26.32 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 13.64 เนื่องจากการชำระหนี้ตามกำหนด
- เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการลดลง 29.28 ล้านบาท เนื่องจากการคืนเงินกู้ที่ครบกำหนด และการปรับเปลี่ยนเป็นเงินกู้ระยะยาวจำนวน 3.5 ล้านบาท
- รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้าลดลง 55.49 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 20.17 เนื่องจากการตัดจ่ายเพื่อรับรู้เป็นรายได้

2. หนี้สินไม่หมุนเวียนเพิ่มขึ้นสุทธิ 3.65 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 24.61 จากปีก่อน สาเหตุหลักเกิดจากการจัดประเภทเงินกู้ระยะสั้นเป็นเงินกู้ระยะยาวจำนวน 3.5 ล้านบาท

รับรองความถูกต้อง

**ส่วนของผู้ถือหุ้น**

บริษัทฯ มีส่วนของผู้ถือหุ้นรวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 จำนวน 113.96 ล้านบาท ลดลงสุทธิ 105.02 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 47.96 จากปีก่อนที่มีอยู่ 218.98 ล้านบาท ทั้งนี้ส่วนของผู้ถือหุ้นรวม 113.96 ล้านบาทประกอบด้วยส่วนของผู้เป็นเจ้าของของบริษัทใหญ่ 112.3 ล้านบาทและส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม 1.65 ล้านบาท สาเหตุหลักที่ส่วนของผู้ถือหุ้นรวมลดลง สรุปได้ดังนี้

1. ผลประกอบการสะสมที่ยังไม่ได้จัดสรรในปี 2559 ขาดทุนเพิ่มขึ้น 215 ล้านบาทจากปี 2558
2. ส่วนของผู้มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมของบริษัทย่อยเพิ่มขึ้น 6.67 ล้านบาทจากปี 2558

**ความสามารถในการทำกำไร**

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 บริษัทฯ และบริษัทย่อย มีอัตรากำไรขั้นต้น (รวมรายการพิเศษ) คิดเป็นร้อยละ 16.86 ของยอดขายสุทธิ เปรียบเทียบกับปี 2558 ซึ่งมีกำไรขั้นต้น (รวมรายการพิเศษ) คิดเป็นร้อยละ 2.09 สะท้อนให้เห็นถึงการปรับปรุงในทิศทางที่ดีขึ้น อัตรขาดทุนสุทธิร้อยละ 25.16 ปรับตัวดีขึ้นกว่าปี 2558 ซึ่งขาดทุนร้อยละ 55.22 สาเหตุหลักเกิดจากการดำเนินงานที่เริ่มกลับมามีกำไรในบางประเทศ รวมถึงการลดลงของรายการด้อยค่าต่าง ๆ ซึ่งบริษัทได้ตั้งด้อยค่าไปเกือบทั้งหมดแล้วเพื่อเตรียมความพร้อมในการแข่งขันและประกอบธุรกิจในปีต่อไป

**ความสามารถในการบริหารทรัพย์สิน**

สำหรับปี 2559 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ ร้อยละ -31.48 เทียบจากปี 2558 ซึ่งมีอัตราผลตอบแทนของสินทรัพย์อยู่ที่ร้อยละ -45.54 และอัตรามูลของสินทรัพย์ 1.25 เท่า เทียบกับปีก่อนซึ่งอยู่ที่ 0.82 เท่า เนื่องจากปี 2559 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีผลขาดทุนลดลง รวมถึง การลดลงของอุปกรณ์ ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า ค่าความนิยม และสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น

**สภาพคล่องและความเพียงพอของเงินทุน**

สำหรับปี 2559 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตราส่วนสภาพคล่อง 0.93 เท่า เทียบกับปีก่อนซึ่งอยู่ที่ 0.80 เท่า เนื่องจากกระแสเงินสดเพิ่มขึ้นจากการเพิ่มทุน

รับรองความถูกต้อง

ส่วนอัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้นสำหรับปี 2559 อยู่ที่ 4.1 เท่า เทียบกับปีก่อนซึ่งอยู่ที่ 2.63 เท่า เนื่องจากขาดทุนสะสมที่เพิ่มขึ้น ส่งผลทำให้ส่วนของผู้ถือหุ้นลดลง

#### 14.2 ปัจจัยหรือเหตุการณ์ที่มีผลต่อฐานะการเงินหรือการดำเนินงานอย่างมีนัยสำคัญในอนาคตทั้งภายในและภายนอก

ปัจจัยที่มีผลต่อฐานะทางการเงินหรือการดำเนินงานของบริษัทฯ มีหลายสาเหตุ เช่น ความนิยมในตัวเกม ช่วงเวลาเปิดตัวเกม การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี การหยุดให้บริการเนื่องจากผลกระทบจากภายนอก การขโมยข้อมูล และการเพิ่มช่องทางจำหน่าย ซึ่งปัจจัยต่างๆ อาจมีผลกระทบต่อสถานะทางการเงินและการดำเนินงานในอนาคต ดังนี้

1. ความนิยมในตัวเกม : ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมออนไลน์มีการแข่งขันที่สูงขึ้นเมื่อเทียบกับอดีต การเลือกสรรเกมให้เหมาะสมกับกลุ่มตลาดเกมจึงมีความสำคัญมาก การเลือกเกมที่ไม่ได้รับการตอบรับจากตลาดจะทำให้คู่แข่งสามารถแย่งส่วนแบ่งทางการตลาดได้ อันจะมีผลต่อฐานะการเงินของกลุ่มบริษัทฯ

2. ช่วงเวลาเปิดตัวเกม : ปัจจุบันมีเกมออนไลน์ในตลาดเกมจำนวนมาก ทำให้ผู้เล่นเกมมีตัวเลือกเพิ่มขึ้น ช่วงเวลาในการเปิดตัวเกมใหม่ รวมถึงการประชาสัมพันธ์ที่ดีหรือเข้ากับช่วงเทศกาล จะเพิ่มความน่าสนใจและดึงดูดผู้เล่นเกมได้มากขึ้น ช่วงเวลาที่ไม่เหมาะสมในการเปิดตัวเกม ได้แก่ ช่วงโรงเรียนเปิดเทอม และช่วงนอกเทศกาล ซึ่งจะมีผลต่อความนิยมของเกม

3. การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี : พฤติกรรมของผู้บริโภคหรือผู้เล่นเกมในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่รองรับและเข้าถึงเกมอย่างแพร่หลายและรวดเร็วขึ้น หลายปีที่ผ่านมา โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนได้รับความนิยมอย่างมากจากคนไทย ส่งผลให้ “แอปพลิเคชันเกม” หรือเกมบนโทรศัพท์มือถือมีแนวโน้มที่จะได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ และปัจจุบัน ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ต่างสนใจเข้ามาแข่งขันในธุรกิจนี้ โดยประกาศเปิดตัวเกมบนโทรศัพท์มือถือ ด้วยการนำเสนอเกมที่พัฒนาขึ้นเองหรือร่วมกับพาร์ทเนอร์พัฒนาขึ้นให้มีเนื้อหาเหมาะสมกับตลาดเมืองไทย ทำให้บริษัทฯ ต้องปรับแผนธุรกิจให้พร้อมรองรับการเปลี่ยนแปลงนี้ พฤติกรรมของผู้เล่นเกมที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วส่งผลกระทบต่อธุรกิจเกมออนไลน์ของบริษัทฯ ในช่วง 1-2 ปีที่ผ่านมา บริษัทฯ จึงปรับกลยุทธ์ทางธุรกิจใหม่ โดยนำเกมมือถือมาเผยแพร่ นอกเหนือจากเดิมที่มุ่งเน้นแต่เกมคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียว รวมถึงการปรับกลยุทธ์ให้เข้าถึงเกมได้ง่ายและ

รับรองความถูกต้อง

รวดเร็วขึ้น นอกจากนี้ บริษัทฯ กำลังพัฒนาระบบที่รองรับผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ด้วยสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับเกมและไม่ใช่เกมเพิ่มมากขึ้น

4. การขโมยข้อมูล : จุดแข็งหนึ่งของบริษัทฯ คือมีกลุ่มผู้เล่นเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้จำนวนมาก หากคู่แข่งสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลลูกค้าของบริษัทฯ จะเกิดความสูญเสียโดยตรงต่อบริษัทฯ ปัจจุบันบริษัทฯ มีระบบจัดเก็บและป้องกันฐานข้อมูลอย่างดี เพื่อไม่ให้ข้อมูลรั่วไหลสู่ภายนอก

5. การกระจายตัวแทนจำหน่าย : บริษัทฯ มีความสัมพันธ์อันดีกับกลุ่มตัวแทนจำหน่ายต่างๆ เช่น ตัวแทนรับชำระเงิน ตัวแทนขาย และตัวแทนจัดจำหน่าย เช่น ผู้ให้บริการโทรศัพท์มือถือ ร้านค้าอินเทอร์เน็ต และร้านสะดวกซื้อ กลุ่มตัวแทนเหล่านี้มีอิทธิพลต่อผลิตภัณฑ์และการให้บริการของบริษัทฯ หากตัวแทนจำหน่ายลดลง บริษัทฯ จะสูญเสียรายได้ ซึ่งจะมีผลกระทบต่อฐานะการเงินของบริษัทฯ

6. ความต้องการบุคลากรในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ของภูมิภาคอาเซียนเพิ่มขึ้น : บุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านเกมภายในบริษัทฯ มีส่วนสำคัญต่อการเติบโตของบริษัทฯ ในช่วงที่ผ่านมา อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เติบโตอย่างต่อเนื่อง ทำให้ความต้องการบุคลากรด้านเกมเพิ่มสูงขึ้น การขาดบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านเกมจะมีผลโดยรวมต่อการเจริญเติบโตของบริษัทฯ

7. ความเสี่ยงในการขยายธุรกิจไปต่างประเทศ : บริษัทฯ ขยายการลงทุนในต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง มาตั้งแต่ปี 2555 ครอบคลุมภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ หากบริษัทฯ ไม่มีระบบวิเคราะห์โครงการใหม่ที่มีประสิทธิภาพ ระบบการควบคุมภายใน และระบบการตรวจสอบการเข้าถึงข้อมูลต่างๆ รวมทั้งหากไม่สามารถพัฒนาบุคลากรให้ทันต่อการขยายตัว อาจส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพของผลการดำเนินงาน

8. ความเสี่ยงที่มีผลกระทบจากค่าลิขสิทธิ์ที่ต่ำ : บริษัทฯ มีความเสี่ยงจากค่าลิขสิทธิ์เกมที่ไม่เข้าเทรนด์ของตลาดเกม ซึ่งต้องมีการพิจารณายุติการให้บริการเกมที่ไม่ได้รับความนิยมจากผู้เล่น หรือมีการประมาณการรายได้ต่ำ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงาน อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ พยายามปรับเปลี่ยนเงื่อนไขของสัญญา และเจรจาต่อรองกับผู้ผลิตและ/หรือผู้พัฒนาเกม เพื่อลดความเสี่ยงดังกล่าว

รับรองความถูกต้อง